

ACHTUNG! Cthulhu™

CAMPAGNE

Les Ombres d'Atlantis

PAR LYNNE HARDY

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR



Un passé qu'il aurait mieux valu oublier...

UNE CAMPAGNE TERRIFIANTE SUR LA SECONDE GUERRE MONDIALE,

TOTALEMENT COMPATIBLE AVEC LES JEUX DE RÔLE L'APPEL DE CTHULHU
SIXIÈME ÉDITION ET SAVAGE WORLDS.

Découvrez l'histoire secrète des premiers jours de la guerre : une histoire pleine de meurtres, de cupidité et de mensonge, où les connaissances interdites ont bien plus de valeur que la vie d'un homme (ou sa santé mentale). La quête d'un ancien artefact à l'incommensurable puissance. Une course contre les forces occultes du haut commandement allemand, et contre le temps en personne...

Alexander Towton

Section M

LES OMBRES D'ATLANTIS AJOUTE DE TOUTES NOUVELLES DIMENSIONS À LA GUERRE SECRÈTE DONT :

* UNE CAMPAGNE EN PLUSIEURS PARTIES QUI EMMÈNERA VOS INVESTIGATEURS AUX QUATRE COINS DU MONDE ET AU-DELÀ.

* L'HISTOIRE OUBLIÉE D'UNE DES CIVILISATIONS PERDUES LES PLUS FASCINANTES QUI SOIENT : L'ATLANTIDE.

* QUATRE ÉQUIPES DE PERSONNAGES PRÉTIRÉS VOUS PERMETTANT DE VIVRE L'ACTION DE CHAQUE SCÈNE DEPUIS UN POINT DE VUE DIFFÉRENT.

* DE NOUVELLES CRÉATURES MONSTRUEUSES, MENACES TERRIFIANTES ET CONNAISSANCES IMPIES.

UN DOSSIER COMPLET, GORGÉ D'INFORMATIONS HISTORIQUES AUSSI BIEN QUE FANTASTIQUES POUR VOUS AIDER À SAUVER LE MONDE D'UNE ANCIENNE MENACE ISSUE DES FRONTIÈRES DE L'ESPACE ET DU TEMPS.

Crédits

Pour la version anglaise

Écriture : LYNNE HARDY

Conversion **Savage Worlds** : DAVE BLEWER, LYNNE HARDY & JONATHAN M. THOMPSON

Édition : LYNNE HARDY

Illustration de couverture et d'intérieur : DIM MARTIN

Design graphique, mise en page, cartographie et illustrations additionnelles : MICHAL E. CROSS

Production & direction artistique : CHRIS BIRCH & LYNNE HARDY

Relecture : THORSTEN FISCHER, RICHARD J. FORSTER, RICHARD HARDY, T.R. KNIGHT & FRANZ GEORG RÖSEL

Nos remerciements à : BILL BODDEN, ALEX BUND, JASON DURALL, PACO JAEN, MIKE MASON, SARAH NEWTON, ROB PALMER, LUIS ENRIQUE TORRES & GLYN WHITE

Tests : PAUL CRAME, JOE LOWDON, ROSUL MOKHTAR, SCOTT TAYLOR, SEAN TOLAND & GRAHAM WALES

Community Managers : ZARINA KADYLBK, DAVE MCALISTER & DAN WHORL

Publication

MODIPHIOUS ENTERTAINMENT LTD.

35 Turneville Road, London. W14 9PS

info@modiphious.co

Pour la version française

Traduction : VIVIEN FEASSON

Relectures : ERWAN PERCHOC, JULIEN MEYRAT

Intégration : AGATHE GASTALDI

Imprimé en Allemagne par Westermann Druck Zwickau GmbH – ISBN : 978-2-37374-018-9 – Édition et dépôt légal : Février 2017

informations légales

Artwork © Modiphious Entertainment Ltd 2013, excepté les logos de **Savage Worlds**, Chaosium et **L'Appel de Cthulhu** qui sont utilisés sous licence. Les photographies sont utilisées sous les termes de la licence Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 ou sont du domaine public.

Les photographies sont uniquement utilisées pour illustrer les uniformes, personnes, lieux et équipements dans un contexte historique.

Ce jeu se base sur le système de jeu de **Savage Worlds** ; les parties relatives à **Weird Wars: Weird Wars II** à l'intérieur de ce produit ont été reproduites avec la permission de Pinnacle Entertainment Group ; les deux jeux sont disponibles chez Pinnacle Entertainment Group sur www.peginc.com. **Savage Worlds** et les marques et logos qui y sont associés sont des propriétés de Pinnacle Entertainment Group. Utilisés avec autorisation. Pinnacle ne fait aucune allégation ni n'offre aucune garantie concernant la qualité, la viabilité, ou la validité d'application de ce produit.

L'Appel de Cthulhu est une marque déposée de Chaosium Inc., utilisée avec autorisation.

www.chaosium.com

Les logos d'**Achtung! Cthulhu**, de **Nachtwölfe**, du **Soleil Noir**, de la **Section M**, de **Majestic** & de **Modiphious** sont © 2012, 2013 Modiphious Entertainment Ltd.

Toute utilisation non autorisée de matériel protégé est illégale.

Tous les noms de marques sont utilisés à dessein historique ou fictionnel ; il n'en résulte aucune violation. Il s'agit d'une œuvre fictionnelle. Toute ressemblance avec des personnes ou des situations existantes, ou ayant existé, ne saurait être que fortuite et non intentionnelle, sauf concernant les individus et événements décrits dans un contexte historique.

Découvrez plus de détails sur **Achtung! Cthulhu** et d'autres jeux Modiphious Entertainment sur www.modiphious.com & www.facebook.com/modiphious

Modiphious Entertainment numéro de produit : **MUH50157CS**

Table des matières

AVANT-PROPOS DE LYNNE HARDY & DIM MARTIN	2
INTRODUCTION	4
LIVRE UN:	
EUROPE & AFRIQUE DU NORD	
CHAPITRE 1: La cité des rêves brisés	17
CHAPITRE 2: Dans la gueule de la vérité	39
CHAPITRE 3: Une lumière à l'horizon	68
LIVRE DEUX:	
MOYEN-ORIENT & ASIE	
CHAPITRE 1: Le toit du monde	103
CHAPITRE 2: Un bijou précieux	137
CHAPITRE 3: Feu & Soufre	185
LIVRE TROIS:	
AMÉRIQUE DU SUD & CERCLÉ ARCTIQUE	
CHAPITRE 1: Un regard vers le passé	215
CHAPITRE 2: L'île de splendeur	248
LIVRE QUATRE:	
RESSOURCES	
CHAPITRE 1: Personnages prêtirés	281
CHAPITRE 2: Idées d'aventures	299
CHAPITRE 3: Règles additionnelles	306
CHAPITRE 4: Enchantements & malédictions	312
CHAPITRE 5: Les moyens de ses ambitions	322
CHAPITRE 6: Aides de jeu	324
INDEX	328

Avant-propos par Lynne Hardy

Je me demande si John Wilson savait ce qu'il commençait des années auparavant quand il m'a présenté ***l'Appel de Cthulhu*** pour la première fois.

Maintenant que la campagne de financement d'***Achtung! Cthulhu*** est sur le point de se terminer, j'ai enfin la possibilité de m'asseoir et de contempler tout ce que nous avons accompli pour ce qui aura représenté (au moment où il atteindra les rayonnages) trois années de sang, de labeur, de larmes et de sueur – pour citer Winston Churchill.

Les Ombres d'Atlantis s'est révélé un ouvrage des plus étranges. C'est le premier livre qu'on m'a demandé d'écrire en 2012 et, en même temps, la dernière campagne de financement sur laquelle j'ai travaillé. L'ouvrage m'a demandé une grande quantité de recherches sur un grand nombre d'endroits étonnants, dont une fraction seulement a trouvé sa place dans la campagne.

Mon plus gros livre solo avant celui-ci (sans compter ma thèse, laquelle pourrait être utilisée pour tuer de gros mammifères si le besoin s'en faisait un jour sentir) fut *Fields of Silver* pour le jeu ***Dying Earth*** paru chez Pelgrane Press. Il s'agissait à l'époque d'une tâche plutôt effrayante mais qui m'apprit énormément, notamment que parfois vous devez simplement prendre des risques et croire que vous pouvez venir à bout d'à peu près n'importe quoi pour peu que vous en soyez convaincu.

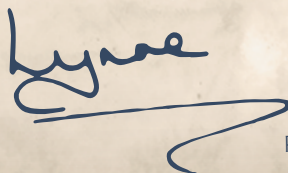
Les Ombres n'est pas pour autant le travail d'une seule femme : comme les autres livres que j'ai réussis à mettre sous presse pour ***Achtung! Cthulhu***, celui-ci est issu d'une collaboration entre plusieurs auteurs, artistes, concepteurs graphiques et relecteurs. J'ai eu le grand privilège de travailler avec une équipe formidable, particulièrement notre immense artiste Dim Martin, notre tout aussi immense maître en mise en page et en conception graphique Michal E. Cross, et mon malheureux convertisseur spécialisé dans les règles de ***Savage Worlds***, Dave Blewer (ainsi que notre moins malheureuse nouvelle recrue, Jonathan M. Thompson).

En ce qui concerne nos relecteurs, T. R. Knight était presque toujours là pour s'assurer que je n'avais rien commis de trop stupide, de même que mon mari, le patient Richard, qui n'a cessé de me pousser à donner le meilleur de moi-même. Nos contributeurs se sont également montrés incroyablement utiles en ce qui concerne la vérification des faits et les propositions susceptibles d'ancrer autant que possible le livre dans l'Histoire. Leurs apports et leur savoir ont été particulièrement appréciés.

Bien sûr, il reste deux personnes sans qui ce projet n'aurait pas vu le jour : les co-créateurs d'origine de l'univers d'***Achtung! Cthulhu***, Sarah Newton et Chris Birch. À partir de leurs fondations, nous avons créé tout un monde d'aventures du Mythe pour que des joueurs puissent s'y éclater.

Cela aura été un projet monstrueux qui aura nécessité beaucoup plus de temps de production que prévu, et notre société aura connu tous les problèmes qu'il est possible de rencontrer, mais j'espère que toute cette attente aura servi à quelque chose.

Je peux maintenant me reposer, une bonne tasse de thé à la main, et attendre de voir où le jeu va nous amener. J'espère, cher lecteur, que vous avez apprécié la course et que vous continuerez de l'apprécier pour les années à venir.



Lynne Hardy
Printemps 2015

Avant-propos par Dim Martin

Quand Chris Birch m'a envoyé un message privé sur mon compte DeviantArt il y a quelques années de ça, me demandant ma contribution sur un livre lié à la Seconde Guerre mondiale et à Cthulhu, je dois admettre m'être montré quelque peu réticent à l'idée de m'engager sur le projet. Vous recevez tellement de messages de ce type, qui promettent beaucoup sans jamais aboutir, de la part de gens qui ne savent pas vraiment comment gérer un projet. Je lui ai répondu sincèrement que j'avais peut-être quelques images en rapport avec ce conflit sur mon disque dur susceptibles de l'aider, mais je ne pensais pas avoir de ses nouvelles par la suite.

Cthulhu soit loué, il a persisté !

Chris m'a envoyé le brouillon au format PDF de l'aventure *Opération : Trois Rois*, le premier livre de la série **Achtung ! Cthulhu** écrit par Sarah Newton, et j'ai immédiatement été happé. Le soin porté aux détails et à l'atmosphère était sans équivalent. Ce n'était pas juste une histoire de « nazis avec monstres » mais un hybride bien documenté, historiquement fidèle, avec une petite touche de Mythe – tout ce que j'aime dans la fiction. En qualité d'amateur de la Seconde Guerre mondiale, je me suis immédiatement senti chez moi. Enfant, je dessinais des centaines de pages et copiaï les celles des vieux comics bourrés d'action que j'aimais ; ce furent mes premières tentatives d'encrage et de narration. J'ai gardé le contact avec le sujet au fil des années, étudiant l'histoire, jouant à toutes sortes de jeux sur le thème, etc. **Achtung !** est donc arrivé au bon moment, a ouvert la porte et libéré toute l'imagerie que j'avais empilée dans mon cerveau pendant des années. Je pouvais littéralement dessiner de tête n'importe quoi touchant à cette période, un don des plus pratiques ! J'ai également découvert que j'aimais aussi représenter les éléments du Mythe : c'était là une bonne surprise car mon travail avait toujours été ancré dans un certain réalisme.

La première couverture au format poster (une idée de Chris) a été très bien reçue, de même que les deux premiers livres. Le financement participatif est alors venu, et la suite vous la connaissez. Lynne [Hardy] et les autres auteurs ont accompli un travail incroyable sur tous les guides, et Michal a merveilleusement réussi à fondre textes, cartes et illustrations en un tout harmonieux – il me faut admettre que les illustrations sont beaucoup plus belles dans les livres que sorties de leur contexte. Pour finir, j'adresse un grand merci à tous les lecteurs et fans pour leur soutien et leurs mots d'encouragement, et j'espère que les contributeurs dont j'ai tiré le portrait pour les livres ne sont pas déçus par le résultat ! Puissiez-vous tous trouver cette Atlantide que vous avez cherchée !



Dim Martin
Printemps 2015

Introduction



INTRODUCTION

Péchés ancestraux, ombres profondes

« Un mythe est plus proche de la vérité qu'une histoire. Une histoire ne fait que décrire des ombres, quand un mythe dévoile les substances mêmes dont sont issues ces ombres. »

Annie Besant

David Freiherr von Zelazko jeta un œil au rapport avec un mélange d'irritation et d'incrédulité. Ainsi, elle croyait avoir finalement trouvé un indice sur sa précieuse Atlantide, après toutes ces années, tout cela grâce à un accident de timing. Tant mieux pour elle.

Il secoua la tête dans une tentative pour clarifier ses pensées. Il avait autrefois respecté Mina ; respecté sa force et sa détermination, son dévouement à la cause de Weissler. Sa trahison avait été dure à digérer, bien que sa colère fût désormais teintée d'une mélancolie que le temps seul pouvait apporter.

Et pourtant... c'était là ce dont elle avait rêvé, ce qu'elle avait cherché durant tout ce temps. Avec cet imbécile arrogant de Schäfer de retour du Tibet. Il semblait bien que lui et cet archéologue autrichien (peu importe son identité) n'avaient réussi qu'à servir à Mina son rêve sur un plateau d'argent.

Néanmoins, quelque chose lui disait qu'il ne serait pas si facile de réaliser de tels rêves, qu'une civilisation qui avait si longtemps protégé ses secrets ne les livrerait pas bien gentiment, juste parce qu'une femme les désirait plus que tout au monde. Non, l'affaire était tout sauf résolue. Sa vie avait été pourtant comblée jusqu'ici : Mina était la préférée du Führer, protégée des retombées que sa duplicité méritait. Il savait malgré cela que le temps, le karma ou le destin – appelez ça comme vous voulez – trouvait toujours le moyen de demander des comptes aux personnes coupables de transgressions, d'une façon ou d'une autre.

Avec prudence et précision, il replia la feuille de papier et la plaça dans la poche de sa veste. Il observerait les progrès de *Nachtwölfe* dans cette affaire avec grand intérêt. Après tout, qui pouvait savoir quand une opportunité pour un petit tour (un petit retour de bâton plutôt) se présenterait...



QU'EST-CE QUE ACHTUNG ! CTHULHU ?

Achtung ! Cthulhu est un cadre inspiré de la Seconde Guerre mondiale pour du jeu de rôle lovecraftien dans lequel les investigateurs enquêtent sur de sombres machinations impliquant des déments et des monstres, tout en luttant pour défendre le monde qu'ils connaissent du chaos absolu que la guerre engendre.

Ce livre a été conçu pour être utilisé par le jeu de rôle **L'Appel de Cthulhu** (Sans Détour / Chaosium) et le système **Savage Worlds** (Pinnacle Entertainment). Situé entre la fin de l'année 1939 et le milieu de l'année 1940, la campagne *Les Ombres d'Atlantis* pour **Achtung ! Cthulhu** promène les investigateurs des cafés de la Vienne d'avant-guerre aux déserts d'Afrique du Nord, des montagnes enneigées du Tibet aux anciens temples du feu perses, et des forêts et plaines d'Amérique du Sud aux étendues gelées du Cercle Arctique, à la recherche des restes du Palladion, la merveille technologique qui fut au cœur de la légendaire civilisation perdue de l'Atlantide. Leur but : empêcher les forces secrètes de *Nachtwölfe* de faire main basse sur l'artefact et de construire des armes terribles qui assureraient la victoire des nazis sur les champs de bataille d'Europe et du reste du monde.



Si vous jouez à **L'Appel de Cthulhu**, soyez attentif à ce symbole, qui souligne les règles et statistiques de jeu relatives à votre système.

Si, à l'inverse, vous jouez à **Savage Worlds**, soyez plutôt attentif à ce symbole.

UNE HISTOIRE OUBLIÉE

D'après Platon (la base la plus reconnue de toute connaissance historique sur l'Atlantide), la légendaire île de l'Atlantide appartenait au dieu Poséidon et fut détruite par un déluge (cf. paragraphe L'Atlantide de Platon p. 8) suivi d'une gigantesque série de tremblements de terre. Pendant des siècles, ses dialogues sur le sujet, le *Timée* et le *Critias*, ont été considérés tantôt comme des faits historiques, tantôt comme de puissantes allégories politiques par les académiciens, les mystiques et les personnes cherchant à faire avancer leurs propres desseins. Le récit de Platon sur le sujet est cependant incomplet, fragmentaire, basé sur un tissu fait de vérité mais aussi d'un grand nombre d'inventions. Pourtant, au cœur de tout bon mythe se cache un noyau de vérité, aussi petit soit-il, et cela vaut aussi pour l'Atlantide.

De nombreuses théories sur l'emplacement de l'Atlantide sont nées au fil des années. Selon une légende grecque, au bout du courant marin de l'Océanus Potamus se trouve l'île sacrée d'Alba (« l'île aux Serpents »), sanctifiée par Apollon, qui pourrait bien correspondre à cette terre mythique. Francis Bacon la situait aux Amériques ; Olof Rudbeck en Suède, et l'appelait Atland (« Mère patrie »). D'autres théories la positionnent au cœur de la Méditerranée, au centre de l'océan Atlantique, en Antarctique ou au large des côtes indiennes ; même la ville de Troie fut mentionnée comme un emplacement possible (cette hypothèse est bien plus proche que ce que nombre de personnes souhaiteraient).

Quant aux nazis, ils croient en une Atlantide plus nordique : l'Hyperborée. Comme pour Alba la sacrée, celle-ci serait dédiée à Apollon mais se situerait par-delà le vent du Nord, le Borée. Alfred Rosenberg est convaincu que les Atlantes étaient une race nordique dont les Allemands modernes seraient les descendants. Julius Evola, un baron italien et occultiste fasciste (p. 46), croit également que la race atlante descendait des surhommes nordiques hyperboréens du pôle Nord. À ses yeux, ils seraient à l'origine de toutes les grandes cultures du monde, orientales et occidentales (ce qui comprend Rome, la Grèce, l'Allemagne, la Chine, les Égyptiens, les Perses, les Incas et les Aztèques, et l'Atlantide elle-même).

Les néo-platoniciens prétendent qu'il existe des piliers cachés en Égypte qui préserveraient l'histoire de l'Atlantide et de ceux qui lui survécurent. Edgar Cayce, un médium américain (p. 11), croit qu'il s'agit en fait de la Salle des archives atlantes, cachée quelque part dans le désert égyptien, peut-être même sous le Sphinx lui-même. Cayce pense également, comme le théosophe

Les relations entre les races

Alfred Ernst Rosenberg (1893-1946). Un des premiers membres de ce qui allait devenir le Parti national-socialiste des travailleurs allemands (le NSDAP, ou Parti nazi), Rosenberg naît en réalité au sein de l'Empire russe et s'enfuit en Allemagne quand la contre-révolution antibolchevique de 1917 échoue. Une fois là-bas, il trouve du travail auprès du journal le *Völkischer Beobachter* et intègre l'Ordre de Thulé. Cet homme foncièrement déplaisant, antisémite convaincu, écrit en 1930 l'ampoulé et soi-disant illisible *Mythe du vingtième siècle*, où il soulève ce qu'il appelle « la question juive », et devient le fer de lance des théories racistes nazies. En 1934, il fonde le Rosenberg Amt, l'unité de police culturelle et de surveillance nazie, laquelle comprend son propre groupe d'archéologues dont le but est de répandre sa vision biaisée de l'histoire allemande.

Dans **Achtung ! Cthulhu**, les relations sont tendues entre les archéologues de Rosenberg (qui s'estiment dotés d'une bien plus grande intégrité professionnelle que leurs rivaux) et ceux travaillant pour l'Ahnenerbe de Himmler (et, par extension, ceux œuvrant en fait pour le Soleil Noir et se servant de l'Ahnenerbe comme d'une couverture). Rosenberg se dispute régulièrement avec Reinhardt Weissler, l'exarque du Soleil Noir, bien qu'il ne se rende pas compte du danger que cela peut faire peser sur lui, ni ne comprend la véritable nature des machinations de Weissler, voyant seulement ce dernier comme un pillard rivalisant avec lui pour les fantastiques ressources archéologiques que recèle le monde (voir *Le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète*, p.80, pour plus d'informations).



William Scott-Elliot, que les Atlantes étaient en possession d'une technologie avancée comprenant des véhicules volants alimentés par de mystérieux cristaux d'énergie. Certains (y compris au sein du Parti nazi) estiment que ces cristaux pourraient être reliés au pouvoir cosmique élémentaire, à cette source latente d'énergie appelée « vril », et qui fut décrite à l'origine par Edward Bulwer-Lytton ; une force susceptible d'être façonnée par le pouvoir de l'esprit.

Bien évidemment, la véritable histoire du monde est beaucoup plus complexe. Selon les personnes disant connaître le Mythe, une civilisation pré-humaine émergea des millions d'années auparavant, sur le continent hyperboréen qui se trouvait alors sur un pôle Nord tempéré. Cette civilisation se développa pendant des millénaires avant qu'un cataclysme ne la détruise. Les survivants partirent vers le sud, vers l'Atlantide, chassant le peuple serpent de son second royaume et s'appropriant une technologie bien supérieure à la leur (ils avaient perdu ou oublié quantité de savoirs suite à la destruction de l'Hyperborée).

Les Atlantes continuèrent de raffiner la technologie volée et menèrent des guerres continuelles au peuple serpent, transformant les îles où ils vivaient en un paradis bien défendu de recherche et de savoir. Ils découvrirent l'orichalque et le récoltèrent avec assiduité, en recouvrant toute chose précieuse et lui trouvant toutes sortes d'utilisations pratiques. Ils conçurent également le Palladion, une machine complexe capable d'utiliser les dépôts cristallins trouvés près des gisements d'orichalque et de se servir de leur capacité à stocker l'énergie ; une machine dont les propriétés permettaient à la cité et à l'empire d'atteindre de nouveaux sommets de sophistication (et de tenir leurs ennemis à distance respectable).

Un métal précieux ?

Bien que les chercheurs modernes peinent à comprendre la nature exacte de l'orichalque, les Atlantes étaient presque aussi obsédés par ce métal qu'ils l'étaient par les cristaux dorés qu'ils avaient trouvés sous l'île et éparpillés sur leur territoire. Le nom, que l'on peut grossièrement traduire par « métal des montagnes », ne nous éclaire guère, et certaines théories disent même qu'il pourrait ne pas être un métal mais la résine solidifiée d'un arbre, c'est à dire de l'ambre.

Mais leur quête de pouvoir poussa les Atlantes à creuser trop profondément, littéralement et symboliquement à la fois. Les cristaux dorés qu'ils avaient d'abord trouvés ne présentaient qu'une faible signature énergétique et devaient être « programmés » pour pouvoir accomplir leur tâche ; les cristaux bruts, en dépit de leur grande beauté, étaient presque inutiles s'ils n'étaient pas traités correctement. Tous contenaient de plus une faille intrinsèque, qui se révéla être un portail vers la conscience d'un Dieu Extérieur, Daoloth.

La curiosité du dieu piquée par les ondes d'énergie émanant de la manipulation des cristaux et parvenant jusque dans sa dimension, ses tentatives de tâtonnements dans notre réalité souillèrent les cristaux (les bruts comme les raffinés) et leurs donnèrent peu à peu une couleur bleutée. La présence du dieu déforma également les esprits de ceux qui les utilisaient (voir *le Guide du Gardien pour la Guerre Secrète*, p. 104), sort pour le moins ironique étant donné la grande estime que les érudits atlantes portaient à Daoloth. Cela conduisit une culture autrefois raffinée à sombrer dans la barbarie ; la soif de bataille des Atlantes s'exerça sur leurs ennemis ancestraux, les enfants de Yig, puis sur le reste du monde.

Le Palladion

Sculpté dans les cristaux dorés que l'on tirait de sous l'Atlantide, serti dans une monture magnifiquement travaillée de verre et d'orichalque rouge sang, le Palladion est un ancien artefact doté à la fois d'une grande beauté et d'une terrible puissance.

La machine est constituée de cinq composantes uniques : une source de puissance centrale, un bouclier protecteur, un système d'armement, un engin d'observation et une pièce servant à mesurer le temps. Si chaque élément contient sa propre réserve (limitée) de pouvoir, le système secondaire a besoin de la source d'énergie principale et de tous les éléments pour pouvoir fonctionner à plein, rendant alors le Palladion beaucoup plus puissant que la simple somme de ses parties.

Étant les plus grands et les plus purs à avoir jamais été extraits par les Atlantes, ces cristaux se sont montrés remarquablement résistants aux tentatives de Daoloth pour les infiltrer. Au moment de la destruction de l'Atlantide, ils n'avaient pas encore été corrompus par le Maître des Noms Véritables.

Cupides, corrompus, en manque constant de pouvoir et de bien matériels, les Atlantes se lancèrent dans une quête de plus en plus frénétique de nouveaux cristaux pour alimenter leur technologie et, ce faisant, se rapprochèrent de leur funeste destin. Une excavation en particulier perturba le nid du plus ancien et du plus gigantesque des chthoniens, Shudde M'ell, détruisant d'innombrables œufs et larves au passage. La colère du dieu face à un acte aussi injustifié de vandalisme fut incommensurable, et il jura de se venger de la cité et de ses habitants.

Certains Atlantes, cependant, avaient pris conscience des dangers qui menaçaient leur peuple. Ils avaient été alarmés par la couleur changeante des cristaux, les étranges murmures dans leurs esprits, et la nature de plus en plus sauvage d'un grand nombre de leurs pairs. Des plans visant à trouver un nouveau foyer étaient déjà en place quand le grand ver lança enfin son attaque dévastatrice sur l'île dans le but de venger ses rejetons massacrés. Les plus sages fuirent afin d'établir de nouvelles civilisations loin de la corruption qu'ils avaient pu contempler tout autour d'eux. Chacun prit une précieuse partie du Palladion avec lui.

À bien des égards, leur fuite garantit la destruction immédiate de l'Atlantide : s'ils avaient laissé la machine à sa place, l'île aurait pu survivre aux tremblements de terre et aux raz-de-marée terribles causés par la vengeance de Shudde M'ell. Au lieu de quoi, la cité et l'île furent englouties par la mer pour ne subsister que dans les mémoires.

Ainsi les survivants de l'Atlantide partirent à la recherche de nouveaux foyers et fondèrent de nouvelles civilisations, chacun conscient de la survie des autres mais maintenant une certaine distance pour éviter une seconde tragédie, tragédie que la réunion des pièces du Palladion (devenu à leurs yeux le symbole des malheurs de l'Atlantide) ne manquerait pas de provoquer.

Disparus, pas oubliés

La légende de l'Atlantide exerce une puissante emprise sur l'imagination de l'humanité, et demeure parmi les préférées de ceux qu'un penchant mystique pousse à rechercher sa sagesse, son emplacement et son pouvoir. Dans les années 1930, on peut déjà trouver un grand nombre de récits célèbres concernant son existence et son histoire. Vous trouverez ci-dessous un résumé des plus admises d'entre elles, ou des plus populaires, ainsi que de leurs partisans (autant d'informations que les personnages-joueurs pourraient connaître). Certaines pointent en direction de vérités plus grandes mais dissimulées, tandis que d'autres ne sont le fruit que de l'imagination fertile de leurs auteurs.

L'ATLANTIDE DE PLATON

La légende sur l'Atlantide la plus ancienne et probablement la plus connue est celle écrite par le philosophe et mathématicien grec Platon aux alentours de 360 av. J.-C. Le premier de ses dialogues à mentionner la civilisation perdue est le *Timée*, où l'auteur introduit le personnage de Solon, grand homme d'État et fils d'Athènes, qui aurait reçu l'histoire de la montée et de la chute de l'Atlantide de la bouche d'un prêtre égyptien au temple de Saïs. Cependant, la majeure partie de la légende est réservée au *Critias*, dans lequel le narrateur éponyme décrit le récit que Solon aurait fait de la cité mythique à l'un de ces lointains ancêtres.

Plaçant la destruction de l'Atlantide aux alentours de 9600 av. J.-C., le *Critias* décrit d'abord comment les dieux se répartirent la Terre. L'île aurait ainsi appartenu au dieu Poséidon, qui la divisa entre dix de ses enfants (cinq paires de jumeaux mâles qu'il obtint de son union avec la mortelle Cleito).

Le premier de ces enfants était Atlas, véritable roi de l'Atlantide, qui régnait depuis sa montagne au centre de l'île. Son jumeau administrait la portion faisant face aux Colonnes d'Hercule, ancien nom des montagnes qui entouraient le détroit de Gibraltar, le passage reliant la Méditerranée à l'océan Atlantique (par coïncidence, les Colonnes forment également une partie de l'insigne de la Section M). Les quatre autres paires de jumeaux se répartirent le reste de l'île.

Dans les années 1930, on peut déjà trouver un grand nombre de récits célèbres concernant l'existence et l'histoire de l'Atlantide.

Le *Critias* contient une description détaillée de l'île mais aussi de la ville d'Atlas, sculptée par le demi-dieu dans la montagne centrale et entourée par trois gigantesques douves arrachées aux soubassements de l'île. Au milieu de chaque douve se trouvait une portion de la cité constituée de la roche noire, rouge ou blanche qui avait été arrachée au sol ; les murs protecteurs des douves étaient respectivement recouverts d'orichalque, de bronze ou d'étain.

Des ponts et des tunnels reliaient les différentes parties de la cité et un grand canal s'étendait jusqu'à la mer. Au centre même de la ville se trouvait le temple de Poséidon, et dans son cœur se dressait un pilier d'orichalque pur sur lequel étaient gravées les lois du dieu des mers ainsi que l'histoire des premiers princes de l'Atlantide.

D'utopie à l'origine, l'Atlantide de Platon devint agressive et guerrière, cherchant à réduire en esclavage les terres qui l'entouraient. La raison de sa chute est attribuée à la perte de l'esprit divin par les descendants d'Atlas. Seule Athènes eut le courage de se dresser contre l'Atlantide et de renvoyer ses envahisseurs sur leur île. Zeus, horrifié par ce que les descendants de Poséidon étaient devenus, jura de les punir. L'île fut alors détruite, engloutie sous les vagues de l'océan Atlantique après un énorme tremblement de terre et un déluge.

Le sort des Atlantes après le déluge est inconnu, Platon n'ayant jamais achevé son récit.

L'ATLANTIDE DE DONNELLY

Membre du Congrès américain, pseudo-scientifique et auteur, Ignatius L. Donnelly est l'auteur de *Atlantide : monde antédiluvien*, qui a ouvert la légende de Platon à un tout nouveau public. Publié en 1882, le livre considère la description de la civilisation perdue faite par le philosophe comme un fait historique, et introduit de nouveaux éléments originaux comme l'adoration du soleil par les Atlantes ou leur qualité de fondateurs des plus grandes civilisations du monde (ces civilisations auraient par la suite adoré des divinités issues du souvenir troublé des dirigeants et héros atlantes). Il affirme également que l'Atlantide fut une civilisation dotée d'une technologie avancée, dont les

découvertes furent proches de (et parfois même supérieures à) celles de l'Amérique du 19^e siècle.

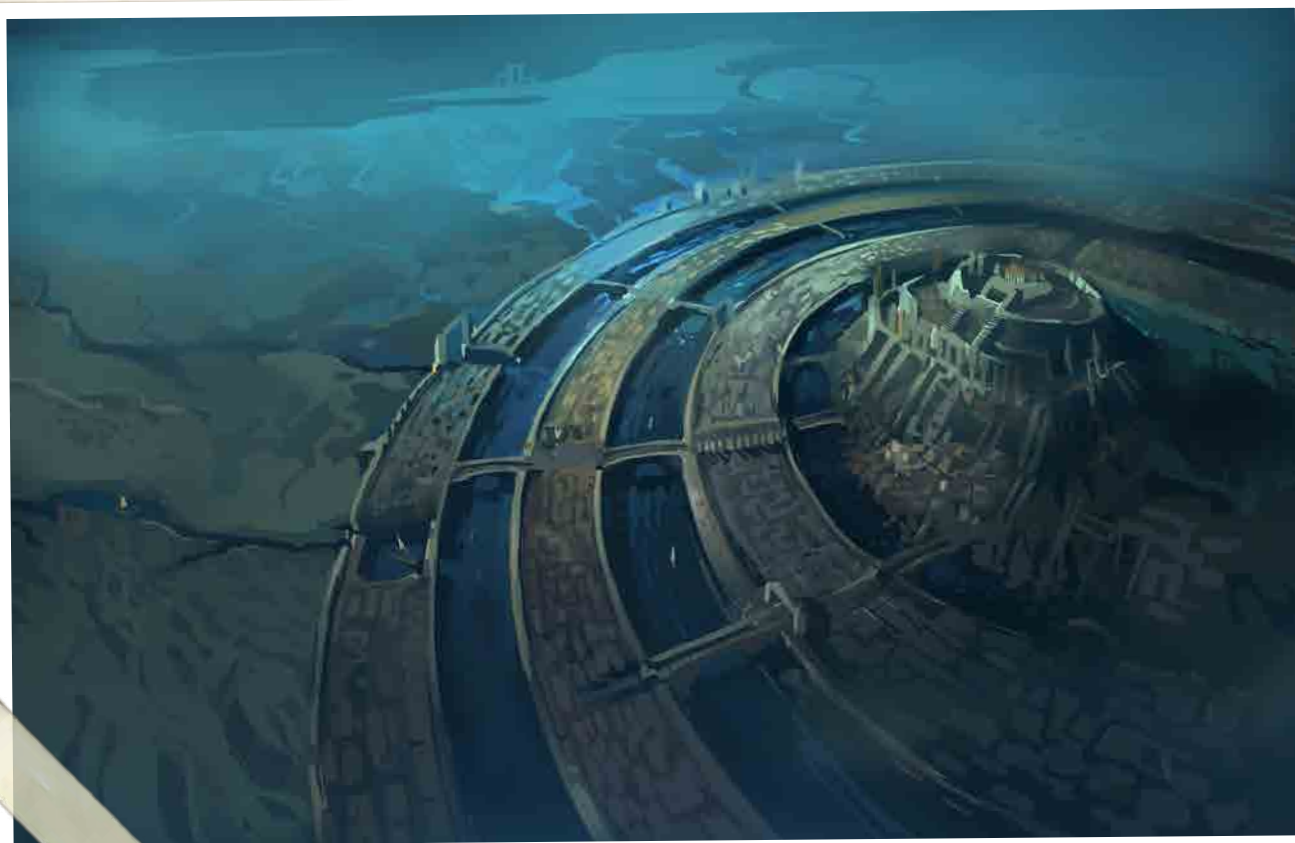
Dans sa thèse spéculative et fantasque (et répétitive), Donnelly tente de relier des civilisations de l'autre bout du globe en se servant de leurs langues, de leurs mythes et de la structure de leurs croyances. Une de ses principales assertions est que la catastrophe qui détruisit l'Atlantide est inscrite dans la Bible sous le nom de Déluge, un drame faisant également surface dans les légendes de nombreuses autres cultures.

En termes d'emplacement, Donnelly a cru que les îles de l'Atlantique étaient tout ce que l'on pouvait encore voir des montagnes atlantes, et que le Groenland formait autrefois la pointe nord de l'île.

L'ATLANTIDE DES THÉOSOPHES

Helena Blavatsky, occultiste russe et co-fondatrice de la Société théosophique, situe l'Atlantide au sud de l'Asie dans *Isis dévoilée* (1877), son premier opus. Elle prétend que ses habitants formaient un peuple de puissants médiums et de magiciens qui furent corrompus par un dieu-serpent maléfique. Leur utilisation de la magie noire les mena à de terribles conflits et, pour finir, à la destruction de leur civilisation.

Néanmoins, au moment de *La Doctrine secrète* (1888), un livre largement basé sur ce que d'autres théosophes ont écrit entre-temps, l'île s'est déplacée vers le milieu de l'Atlantique et a été décalée de quelques milliers d'années dans le passé. Les Atlantes sont devenus la quatrième des races à l'origine du monde (les humains modernes formant la cinquième) : un peuple de médiums géants enclins à construire des structures cyclopéennes ; une race particulièrement avancée qui



maîtrisait la science et la technologie et dont les archives furent préservées sur le cuir de gigantesques monstres ancestraux. Des pratiques magiques viciées et la guerre demeurent les causes de la chute de l'île, le dernier fragment du continent légendaire, Poséidonis (l'Atlantide de Platon) disparaissant sous les eaux il y a environ onze mille cinq cents années. Les descendants des derniers citoyens survivants, ayant grandement perdu en statut et en puissance, seraient derrière la construction des premières pyramides égyptiennes.

Les théosophes ultérieurs, tels que Scott-Elliott et Charles Leadbeater, ont affiné à leur tour l'histoire, décrivant des factions au sein des Atlantes et des guerres fratricides au nom de la recherche de la suprématie. Ils ont ajouté aux prouesses technologiques des « bateaux à air » volants et d'incroyables alliages de métaux, tandis que d'autres leur ont attribué la création d'armes terriblement destructrices (bien que cette vision ne soit pas reconnue officiellement).

LA THÉORIE DE LA GLACE COSMIQUE

Créée par l'ingénieur autrichien Hanns Hörbiger, la *Welteislehre* (la WEL, ou théorie de la glace cosmique) ne fournit que peu de détails sur l'Atlantide mais propose une théorie alternative quant à la manière dont elle fut détruite. D'abord publiée en 1913 sous l'autre nom *Glazialkosmogonie* (« cosmogonie glaciaire »), l'idée de Hörbiger est que la glace est le bloc fondamental de l'univers et que toute création advient grâce à son interaction explosive avec le feu.

Le livre décrit également comment la Terre captura de nombreuses lunes au cours de sa longue histoire, chacune condamnée à tourner en spirale de plus en plus près avant de s'écraser sur la surface de la planète, provoquant au passage des changements cataclysmiques et plongeant le monde dans de nouvelles ères glaciaires. La capture de l'actuelle lune aurait non seulement provoqué un phénomène de gigantisme chez les animaux et les hommes terrestres, mais des perturbations dans les marées qui auraient entraîné la submersion de l'Atlantide.

Bien que cette théorie ne soit pas particulièrement populaire au sein du Troisième Reich, Heinrich Himmler se trouve être un ardent défenseur de la WEL car celle-ci s'accorde parfaitement aux sensibilités « nordiques » des nazis et s'oppose de surcroît à la théorie « juive » de la Relativité mise au point par Albert Einstein. En 1936, la WEL se voit accorder l'appui officiel des SS après avoir été soutenue par la *Sturmabteilung* (la SA, voir le *Guide du Gardien pour la Guerre Secrète*, p. 17).

L'ATLANTIDE DE CAYCE

Bien que principalement connu de ceux qui recherchent un traitement contre la maladie et des informations sur leurs vies passées, le médium américain Edgar Cayce (p. 11) a commencé à donner des « lectures » sur l'Atlantide au début des années 1920 et à travers toutes les années 1930. Profondément influencé par les théosophes et les occultistes français du 19^e siècle, Cayce la décrit comme une société très avancée technologiquement et divisée en deux factions rivales :

Froid comme la glace

Hanns Hörbiger (1860-1931). Né dans la banlieue viennoise, Hörbiger reçoit d'abord une formation d'ingénieur et mène une carrière fructueuse dans ce domaine tout en faisant montre de qualités d'invention, lançant sa propre affaire à Budapest avant de retourner à sa ville natale en 1903. Les bases de la *Welteislehre* lui seraient venues en rêve après avoir découvert que la lune serait en réalité entièrement recouverte de glace. Il faut cependant attendre vingt années avant de le voir publier une version achevée de sa théorie. Son fils, Alfred, reprend l'affaire familiale en 1925 afin de permettre à son père de se concentrer sur ses recherches « scientifiques » pour le restant de ses jours.

Au début des années 20, deux instituts sont mis en place à Vienne et consacrés à la promotion de la WEL : le *Kosmotekhnische Gesellschaft* et l'Institut Hörbiger. Le premier cesse toute activité après l'*Anschluss* en 1938, quand les Nazis se saisissent de ses actifs et archives pour l'*Ahnenerbe* et imposent sa fermeture. L'Institut, où se trouvent les documents scientifiques d'Hörbiger ainsi que les objets collectés censés corroborer la WEL, échappe de peu à un destin similaire grâce à un décret de la Commission Spéciale qui fait de l'ensemble la propriété privée des fils d'Hörbiger.

l'une noble et pure, l'autre vicieuse et corrompue. Parmi ses inventions perdues, on peut citer des sous-marins, des engins volants et une « pierre de feu » capable d'absorber l'énergie du soleil et d'alimenter la cité.

Comme bien d'autres avant lui, Cayce croit que l'Atlantide fut détruite en plusieurs étapes millénaires, la dernière d'entre elles correspondant à celle décrite par Platon. Le premier cataclysme fut causé par l'utilisation de la technologie pour détruire les monstres carnivores géants qui parcouraient alors la Terre ; le second par des guerres internes entre les deux factions de l'Atlantide et l'utilisation dévastatrice (et peut-être accidentelle) de la pierre de feu. Certains des nobles atlantes fuirent vers l'Égypte et vers d'autres lieux à cette époque, et y établirent des colonies de réfugiés avant de développer leurs propres civilisations.

La dernière partie de l'île, Poseidia, disparut à cause de grands bouleversements terrestres provoqués par les guerres continuelles et la corruption absolue des factions au pouvoir. Tout ce qu'il resterait de l'ancienne et glorieuse civilisation, selon Cayce, serait l'île de Bimini dans l'archipel des Bahamas – cette révélation lui serait venue sur place après une chasse au trésor en 1927.

AVANT LA CAMPAGNE

Les survivants qui avaient fini en Égypte notèrent l'endroit où chaque « tribu » d'Atlantes s'était finalement installée (ou allait le faire). À Saïs, ils créèrent ce que beaucoup allaient considérer comme la jumelle de la pierre de Rosette, laquelle fut autrefois érigée dans le même temple avant d'être déplacée sur le site où elle fut

Dr. Botho Ehrlichmann



redécouverte en 1799. En réalité, les gravures atlantes sont beaucoup, beaucoup plus anciennes que leurs célèbres consœurs, et ont beaucoup plus à dire. En fait, ce sont les prêtres de Saïs qui ont raconté l'histoire de l'Atlantide au chercheur et voyageur qu'était Solon, dans les notes duquel Platon découvrit l'ancienne fable.

Cette seconde stèle fut recouverte de hiéroglyphes hiératiques (la langue écrite des Égyptiens ordinaires, qui devint ensuite l'égyptien démotique) ainsi que d'un étrange texte à l'apparence runique – celui-ci, bien que proche du futhark (l'alphabet runique germanique), ne représentait en effet aucune langue connue. L'objet est retrouvé dans un champ près de Sa el-Hagar (un village construit sur les ruines de Saïs) au début du 20^e siècle par des archéologues de la Deutsche Orient-Gesellschaft (la DOG, ou Société allemande d'Orient).

À l'époque, la pierre est considérée avant tout comme une bizarrerie à cause de ce troisième langage, mais elle pousse néanmoins la DOG à entamer des fouilles à Amarna, la ville du roi-soleil Akhenaton, à 312 kilomètres au sud du Caire. La Société abandonne ses recherches et est démantelée au commencement de la Première Guerre mondiale, ses papiers (dont un frottis et une transcription des écrits de la pierre) se voyant envoyés à Berlin avant d'y être oubliés de tous à l'exception de quelques privilégiés.

Le Troisième Reich et ses associés occultes commencent réellement leurs « recherches » sur l'histoire allemande et sur les légendes de l'Hyperborée et de l'Atlantide dans les années 1930. La nouvelle finit par filtrer au sein de la communauté scientifique globale, et le docteur Botho Ehrlichmann, un archéologue formé par un des anciens membres de l'expédition de la DOG, se souvient de son mentor parlant d'étranges runes proto-germaniques trouvées sur la Pierre noire plus de trente

Le prophète endormi

Edgar Cayce (1877-1945). Né et élevé dans une ferme du Kentucky, le jeune Edgar révèle très tôt ses « dons » psychiques. Incapable de terminer ses études à cause de la pauvreté de sa famille, il exerce quantité de métiers et notamment celui de photographe. Il perd l'usage de la voix pendant plus d'un an mais s'auto-examine et se guérit sous hypnose. Après cette expérience, il commence à aider les autres à soigner leur mal et développe une solide réputation de guérisseur holistique.

Chaque diagnostic, ou « lecture », prend place dans un état de transe durant lequel Cayce répond aux questions qui lui sont posées. C'est dans un tel état qu'il commence à parler de réincarnation (une idée plutôt contraire à sa vision profondément chrétienne du monde) et de l'Atlantide. Cayce fonde l'Association pour la recherche et l'illumination en 1931, et meurt d'épuisement en 1945. Beaucoup estiment que sa tentative pour contacter les esprits de soldats américains disparus sur le terrain aurait contribué à sa fin.

ans auparavant. Intrigué par cette histoire, Ehrlichmann déterre les papiers des archives et se met au travail. Ses premières traductions de la stèle semblent s'aligner sur les découvertes de Franz Altheim, qui a découvert en Italie en 1937 d'étranges runes suggérant que Rome serait d'ascendance atlante (et donc, de fait, hyperboréenne).

Il faut au docteur Ehrlichmann un temps considérable pour mener à bien sa propre traduction des transcriptions de la DOG ; parvenu à l'été 1939, il est néanmoins convaincu d'avoir réussi à en déchiffrer le sens. La Pierre noire comporte la liste, dissimulée sous diverses métaphores et énigmes, des emplacements des cinq civilisations établies à travers le monde par les survivants d'une culture plus ancienne encore. En bon chercheur

professionnel, il ne parvient cependant pas à se convaincre de nommer cette culture « atlante ». La stèle suggère l'existence d'un grand secret au sein de chacune des communautés : rien moins qu'un morceau du cœur de l'ancienne civilisation ! – bien qu'Ehrlichmann n'ait aucune idée de la nature de ce cœur.

Comme si une telle découverte n'était pas suffisante en soi, le retour du Tibet du docteur Ernst Schäfer en août 1939 apporte davantage de révélations. En plus de ramener les 108 volumes du Kangyur, le texte sacré tibétain, et la statuette dite de « l'Homme de Fer » (p. 120), l'équipe de Schäfer a également fait l'acquisition d'un autre manuscrit : *le Livre de la Machine*.

La communauté de moines tibétains en robe bleue basée à Berlin commence immédiatement la traduction du livre étrange, et leurs premiers succès dévoilent la description d'un engin fantastique fait « de verre et de métaux précieux » et sauvé du Royaume du Nord après la chute de la Cité d'Or. L'auteur prétend que, pour leur propre sécurité, les morceaux de la machine ont été éparpillés aux quatre coins du globe ; il décrit également, bien qu'en termes fleuris, ce à quoi chaque élément est censé servir.

Étonnamment, le nombre de fragments évoqués dans le manuscrit tibétain correspond au nombre d'emplacements décrits par la Pierre noire, suggérant que le « cœur » mentionné par cette dernière est, en fait, la « machine » du titre du livre. Bien que l'ouvrage n'ait pas encore été complètement traduit, son existence constitue une preuve supplémentaire que le docteur Ehrlichmann est bien tombé sur quelque chose de grande importance.

RÉSUMÉ DE LA CAMPAGNE

La rumeur de l'existence de la Pierre noire de Saïs et du *Livre de la Machine* est parvenue à la fois à Reinhardt Weissler et à Mina Wolff. Tous deux pensent mériter le droit exclusif d'exploiter ces connaissances pour le bien de leurs causes respectives : Weissler estime que les sorciers atlantes en fuite pourraient avoir emporté avec eux les secrets de leurs ancêtres hyperboréens et donc (potentiellement) la clé qui permettrait de libérer le Soleil Noir ; Wolff croit que cette ancienne technologie lui apportera la connaissance nécessaire à la mise au point d'un arsenal fantastique pour son Führer bien-aimé.

Un torrent de lettres se déverse entre les meneurs de faction et leurs soutiens, les deux camps exposant (dans une certaine mesure) les raisons pour lesquelles ce projet à la fois précieux et au potentiel lucratif immense devrait être le leur. Himmler joue même son va-tout : puisqu'une partie de l'information est parvenue au Reich à travers une mission financée par l'Ahnenerbe (celle de Schäfer), alors les développements de cette expédition devraient être sous son contrôle. En fin de compte, pour le plus grand chagrin d'Himmler, Hitler accorde le contrôle de la recherche sur la Pierre noire ainsi que sur le *Livre de la Machine* à *Nachtwölfe*, en raison de la nature technologique de l'affaire.

Ainsi commence le Projekt Atlantis : la chasse aux restes d'une civilisation perdue et la quête d'une machine incroyable capable d'alimenter la puissance guerrière des nazis et de sonner le glas des Alliés...

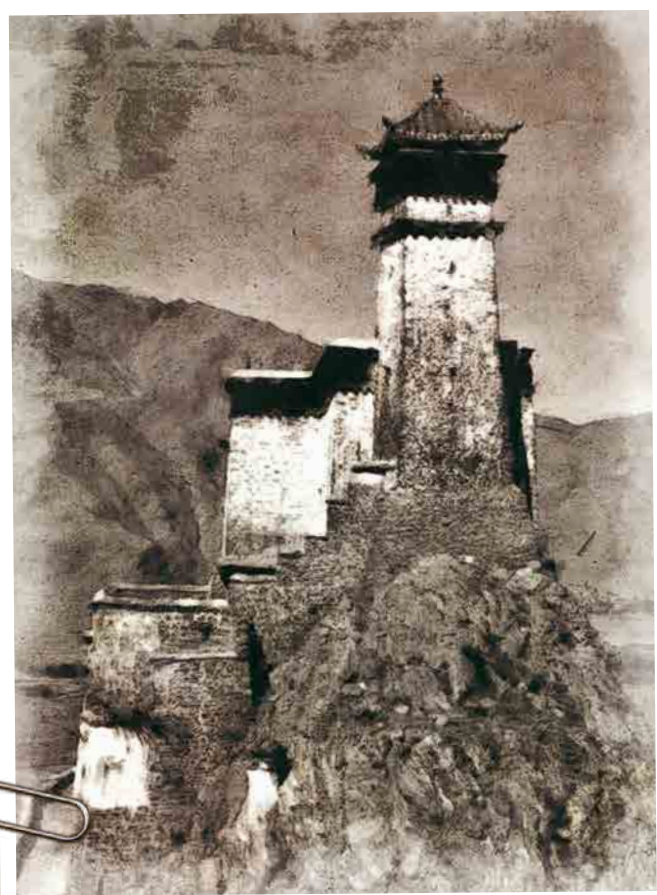


Photo: Ernst Schäfer-Tibetexpedition, Kloster, Yumbu Lagang, 1938 - Bundesarchiv, Bild 135-S-15-12-21 / Schäfer, Ernst / CC-BY-SA

Des livres mystérieux, de
puissantes reliques, des
royaumes perdus, d'anciens
dieux... cela pourrait se
montrer passionnant.

- R.D



COMMENT UTILISER CE LIVRE

Achtung ! Cthulhu : *Les Ombres d'Atlantis* est divisé en trois « livres-aventures » basés sur les lieux où l'action doit prendre place : l'Europe et l'Afrique du Nord, le Moyen-Orient et l'Asie, et l'Amérique du Sud et le cercle Arctique. Telle qu'elle est écrite, la campagne postule l'existence de plusieurs équipes enquêtant sur les révélations découvertes dans le *Livre de la Machine* et sur la Pierre noire. Ces équipes sont fournies pour chaque section sous la forme de personnages prêtirés (livre quatre, p 285) mais des conseils sont aussi donnés au cas où vous voudriez adapter les scénarios à vos propres investigateurs (voir la section « Des prêtirés sinon rien ? » de chaque livre pour plus d'informations). Vous y trouverez également des suggestions pour mener la campagne avec une seule et même équipe jusqu'au bout.

À l'exception possible de la première aventure (basée à Vienne et à Rome) et de la dernière (au Groenland), les scénarios ne doivent pas être joués dans un ordre particulier, ce qui permet aux investigateurs et aux joueurs de se balader le long du globe et d'explorer l'intrigue dans le sens qui leur semble le plus logique (il serait cependant profitable que les joueurs en parlent en amont à leur Gardien afin que ce dernier puisse préparer au mieux les différentes sessions de jeu.)

Difficultés des tests d'Achtung ! Cthulhu

Certaines situations d'une aventure ou d'un supplément d'**Achtung ! Cthulhu** imposent aux investigateurs des défis difficiles à relever pour un score normal. Vous pourrez trouver plus de détails à la page XX du *Guide de l'Investigateur pour la Guerre Secrète* ou à la page XX du *Guide du Gardien pour la Guerre Secrète*.

Cth

Nous avons introduit dans ce livre une nouvelle qualification : Extrême. Dans une telle situation, la valeur de la compétence est divisée par cinq et arrondie à l'inférieur. Un investigateur avec une compétence Trouver Objet Caché à 30 % et confronté à une difficulté Extrême devra en fait tester sous un score de 6 % seulement. Le Gardien est bien sûr libre de modifier ce score en fonction de la situation et de son propre jugement.

Sav

Savage Worlds comporte déjà des modificateurs dans son système de compétence mais pour renforcer ces mécaniques, nous soulignons certains des bonus et pénalités opérant ici. Un test Facile bénéficie d'un -1 ou d'un -2, en plus de tout ce que le personnage peut recevoir de ses Atouts ; un test Difficile s'effectue à -1 ou même -2, et un test Extrême reçoit un douloureux -4.



Les événements de chaque scénario sont présentés sous la forme d'une série « d'épisodes » reliés à des lieux ou des morceaux d'intrigues. S'ils ont été organisés en respectant un certain ordre potentiel d'arrivée, la séquence exacte de leur apparition – une fois la première rencontre effectuée – devrait s'adapter sans problème à vos joueurs, permettant ainsi aux investigateurs d'explorer chaque scénario comme ils l'entendent.

NOTE SUR LA GESTION DU TEMPS

Les événements de cette campagne commencent à la fin du mois d'août 1939, après ceux décrits dans *Opération : Trois Rois*, mais avant la création de la Section M en octobre de cette même année. Il est écrit que les équipes d'investigateurs se voient embarquées dans la toute jeune agence occulte britannique au fur et à mesure qu'ils s'enfoncent dans l'histoire.

Armés et dangereux

Dans la continuité des conseils donnés précédemment dans *Opération : Wotan*, si vous voulez apporter à votre campagne un aspect plus héroïque et donner à vos investigateurs de plus grandes chances de survivre au chaos et au carnage les entourant, suivez les suggestions ci-dessous :

Cth

INVESTIGATEURS

Au lieu de calculer les points de vie d'un investigateur en faisant la moyenne entre la CON et la TAI, additionnez simplement les deux caractéristiques.

PERSONNAGES NON-JOUEURS

Calculez les points de vie des PNJs « chair à canon » à l'aide de la formule $(CON + TAI)/4$. Les points de vie des personnages non-joueurs « secondaires » sont déterminés selon l'ancienne formule $(CON + TAI)/2$. Seuls les PNJs les plus importants (au choix du Gardien) ont droit à la formule héroïque décrite ci-dessus, $CON + TAI$.

Sav

Bien évidemment, *Savage Worlds* est déjà un jeu d'action héroïque, et des règles permettant de gérer les PNJs « jetables » (par opposition aux antagonistes principaux et aux ennemis jurés) peuvent être trouvées dans les règles du livre de base, au chapitre 6, à la partie sur les Extras.

Une fois que les personnages-joueurs ont visité Rome, le timing exact de la campagne se fait cependant plus élastique, chaque groupe abordant l'histoire à sa manière. Puisqu'il s'agit là d'une aventure autour du monde, nous vous conseillons autant que possible d'avoir fait jouer tous les événements avant juin 1940 (au moment de la Drôle de Guerre), ceci afin de permettre des déplacements relativement libres entre les différents lieux.

Résumé des scénarios

Le premier livre promène les investigateurs depuis une Vienne occupée et au bord de la guerre jusqu'à la capitale de l'Italie fasciste, à la recherche de la vérité sur un homme assassiné, un agent de la Section D disparu, et un secret caché sous les rues de la Ville Éternelle depuis plus d'un millier d'années. De là, l'action se transporte en Égypte lors d'une tentative pour découvrir le secret derrière la pierre noire et d'apprendre la situation d'une deuxième partie du Palladion.

Dans le deuxième livre, le regard se tourne vers l'Orient mystique. Les événements prennent un tour inattendu lors d'un vol entre Calcutta et Delhi, et l'équipe se retrouve perdue dans le Royaume interdit du Tibet. Ils se voient demander d'aider un vieil homme dans sa quête pour interrompre les communications entre une secte de moines renégats près

Ouvrir la boîte à outils

En plus des rencontres principales, le Gardien trouvera également dans chaque épisode des suggestions supplémentaires conçues pour servir de boîte à outils, ajoutant une nouvelle dimension à l'aventure ou aidant à donner corps aux lieux parcourus (au cas où les investigateurs retourneraient dans cette partie du monde ou se chercheraient des activités hors des sentiers battus).

Note sur les références de pages

Dans cette aventure, nous ferons référence aux pages se trouvant dans le livre de la sixième édition des règles de ***l'Appel de Cthulhu***, au *Guide de l'Investigateur pour la Guerre Secrète* et au *Guide du Gardien pour la Guerre Secrète* pour la gamme ***Achtung ! Cthulhu***. Les titres seront respectivement abrégés, chaque fois que nécessaire (par exemple dans un encart statistique), en « **AdC6** », « *Guide de l'Investigateur* » / « *GI* » et « *Guide du Gardien* » / « *GG* ».

de Shigatse (la demeure des panchen-lamas) et Berlin. De retour sur leur trajectoire initiale, ils ne peuvent qu'espérer arriver à temps pour empêcher une arme terrible de tomber entre les mains de l'ennemi. À cela s'ajoutent les rumeurs de morts étranges en Perse, liées aux anciens temples du feu et à une bête arpentant le désert et dévorant les yeux de ses victimes.

Le livre trois traite des événements au Pérou, où le gouvernement a demandé à une escorte neutre d'accompagner une expédition allemande dans la région du Lambayeque pour y découvrir le sort du précédent groupe de chercheurs. Quand ils ne découvriront qu'un seul survivant, seront-ils prêts à croire à sa version, et pourront-ils éviter le triste sort de leurs prédécesseurs ?

La dernière aventure commence lors d'un débriefing à Londres, alors que les succès (ou les échecs) des missions précédentes sont analysés et qu'un plan est mis en place pour découvrir ce que *Nachtwölfe* manigance dans les étendues gelées du Groenland. Une équipe de spécialistes est assemblée

pour voyager jusqu'au cercle Arctique et mettre un terme à ce que les hommes de Mina Wolff semblent préparer. Seront-ils victorieux, ou se retrouveront-ils piégés dans le passé, au cœur d'une civilisation en plein effondrement ?

VOULOIR N'EST PAS TOUJOURS AVOIR

Il y a toutes les chances, en fonction du style de votre campagne, que les investigateurs aient la chance de survivre à leurs aventures, sans parler de récupérer toutes les pièces du Palladion. Ce n'est pas (tout à fait) la fin du monde si un morceau ou deux de la machine leur glissent entre les doigts ; ils auront toujours la possibilité de tenter de récupérer une pièce « perdue » et cela pourrait leur permettre d'explorer davantage des lieux lointains et d'exposer les sinistres plans de *Nachtwölfe*.

Perdre une pièce du Palladion au profit de l'ennemi ajoute également un peu de piment à l'histoire. Cela peut rendre les investigateurs plus déterminés encore à déjouer les plans de leurs adversaires, et rendre une éventuelle victoire plus douce.

Deutsche Reichspost Telegramm

MA TRÈS CHÈRE B.
JE SERAI BIENTÔT DE RETOUR À LA MAISON – CES VOYAGES
D'AFFAIRES SONT SI ENNUYEUX QUAND ILS NOUS SÉPARENT.
J'ESPÈRE QUE TES RÉUNIONS SE DÉROULENT UN PEU MIEUX
ET QU'ELLES N'INTERROMPENT PAS TROP TES RECHERCHES.
TU POURRAS TOUT ME DIRE À CE SUJET CE WEEK-END, QUAND
NOUS REVERRONS !

AVEC TOUTE MON AFFECTION,
GISELA

• Livre un •

Europe &
Afrique du Nord



CHAPITRE 1

La cité des rêves brisés

« Les héros ont besoin de monstres pour faire valoir leurs compétences héroïques. »
– Margaret Atwood

Ce chapitre introduit la cité qui, en 1939, est la quatrième plus grande ville d'Europe : Vienne, la capitale de l'ancien État fédéral d'Autriche avant son annexion par l'Allemagne en mars 1938. Il présente également aux investigateurs le mystère du Palladion via la demande insolite d'une vieille connaissance...

Ce scénario est une introduction, dont l'ambiance évoque davantage les histoires de conspirations ésotériques que les histoires classiques du Mythe.

Profitez-en pour à la fois donner vie à la Vienne d'avant-guerre, inquiète et sous emprise allemande mais tentant aussi de continuer de vivre avec passion, et pour mettre en scène des histoires classiques d'espionnage avec ces communications que l'on essaie de faire passer au nez et à la barbe de l'ennemi.

OBJECTIFS

Les investigateurs sont normalement des prétirés liés de façon relativement indirecte à la récente section D (un groupe appartenant aux services secrets britanniques). Tous sont des habitants de la ville de Vienne.

Nous vous conseillons d'opter pour les personnages prétirés suivants : Maximilian Weber, Tobias Fischer, Maso di Pietro et Livia Sclesinger (vous trouverez leur historique ainsi que leurs caractéristiques p. 285).

Si vous préférez utiliser vos propres créations, vous trouverez p. 22 des conseils pour cela (« Des prétirés sinon rien ? »).

Le but officiel de ce scénario d'introduction est de trouver les tueurs et de leur faire payer leur crime. Plus important, les investigateurs doivent mettre la main sur le carnet de notes du défunt, qui les avertira de l'existence du Palladion et leur donnera accès aux autres scénarios de la campagne.

Mise en situation

Les personnages sont « embauchés » par une vieille amie, Gisela Waltrun, pour enquêter sur la mort de son fiancé, le docteur Ehrlichmann. Ils découvrent que ce dernier a laissé toutes sortes d'indices derrière lui pour les mener à la terrible vérité : *Nachtwölfe*, la terrible organisation occulte nazie, court actuellement après le Palladion, une machine atlante oubliée dotée d'un terrible pouvoir. Les joueurs semblent bien partis pour mettre la main sur le carnet du docteur les premiers, mais nous sommes dans la Vienne de 1939 et les choses ne sont plus aussi simples qu'autrefois...



Kahve

Les cafés viennois sont un régal pour les yeux : tables recouvertes de marbre, miroirs dorés, énormes baies vitrées, bouilloires en cuivre remplies de café, journaux pendus aux murs et délicieuses pâtisseries. La boisson est toujours accompagnée d'un ou deux verres d'eau froide qui sont remplis avec discrétion mais aussi efficacité par un personnel des plus silencieux. Le café lui-même peut prendre diverses formes dont le *Einspänner* (un café noir, fort, servi dans un verre et recouvert de crème fouettée – le café viennois tel que les habitants l'apprécient).

Ces commerces sont au centre de la vie sociale urbaine, un endroit où l'on se rend et où l'on reste des heures à parler avec des amis ou des collègues, à se tenir au courant des nouvelles internationales ou simplement à se livrer aux jeux de cartes et de plateau (dont les échecs). Deux exemples bien connus de tels établissements sont le *Café Central* (juste en face du *Landhaus*, le parlement provincial de la Basse-Autriche) et le *Demel's* (situé en plein *Kohlmarkt*).

LA GAZETTE DE VIENNE

Aussi connu sous le nom de Wien, l'ancien centre administratif de l'Empire austro-hongrois se trouve en Basse-Autriche, au milieu du passage entre l'Occident et l'Orient, au bord du bassin du même nom près du puissant Danube. Située à l'endroit où la route de l'ambre croise le fleuve, la ville peut faire remonter ses origines jusqu'aux temps pré-romains.

Souvent décrite comme un visage souriant dépourvu d'âme, Vienne entretient une relation particulière avec le reste de l'Autriche, à la fois politiquement et socialement, et des tensions existent depuis longtemps entre la capitale culturelle et raffinée, et la campagne plus dévote qui constitue la majeure partie du pays (à peu près quarante pour cent sont couverts de forêts et de zones boisées, les exploitations agricoles apportant cinquante pourcents supplémentaires).

La Marche de l'Est

Quand les Romains arrivent aux alentours de 15 av. J.-C., ils renomment « Vindobona » le camp celtique qu'ils trouvent près d'un affluent du Danube ; grossièrement situé sur le site du Hoher Markt, c'est à cet endroit que le grand Marc-Aurèle meurt en 180 ap. J.-C. Un siècle plus tard, les Romains introduisent la viticulture dans la région, une tradition que l'on peut encore apercevoir dans les *Heuriger* (les bars à vin) locaux – une branche de pin sylvestre (*Buschen*) placée au-dessus de la porte y signale l'arrivée du vin heuriger de l'année.

Ce n'est que bien plus tard que Vienne commence à prendre le nom sous lequel elle sera le plus connue. Les envahisseurs bavarois atteignent le Wienerwald (souvent traduit en « Bois de Vienne ») au 8^e siècle, ramenant la région sous la coupe de Charlemagne quand celui-ci dépose le duc de Bavière en 788 et forme la Marchia Orientalis (la « Marche de l'Est » ou Ostmark) pour protéger ses frontières orientales.

Ici, là, partout

Ayant dominé la vie de la cité pendant plus de six cents ans, les Habsbourg y ont développé une tradition macabre liée à la mort. Les empereurs et impératrices ne pouvaient être enterrés que dans la Kaisergruft (« la Crypte des Empereurs ») de l'église des Capucins, située sur Tegetthoffstrasse, après que leur cœur et leurs entrailles eurent été retirés ; le premier était placé dans une petite urne en argent au sein du Herzgruft (« le coffre du cœur ») dans l'église des Augustins de la Josefsplatz, tandis que les entrailles étaient inhumées à la cathédrale *St Étienne* de la Stephansplatz.

Wenia (Vienne) est nommée pour la première fois dans les Annales de Salzbourg près d'une centaine d'années après, et la cité reçoit sa charte urbaine officielle en 1221. L'Ostmark est transformée par Frédéric Barberousse en duché d'Oesterich (Autriche), dirigé d'abord par la maison de Babenberg puis par les rois de Bohême avant de finir entre les mains des Habsbourg en 1278 quand Rodolphe I^{er} tue le roi Ottokar au combat.

Au cours des siècles suivants, Vienne est fortifiée contre les incursions venues de l'Est. Les empereurs romains du Saint-Empire font de la ville leur demeure au milieu du 15^e siècle et y restent, en dépit de quelques interruptions mineures, jusqu'en 1806. C'est également à partir du 15^e siècle que Vienne devient la cible d'invasions, d'abord des Hongrois, puis des Turcs de l'Empire Ottoman ; la Guerre de Trente Ans (1618-1648) est largement considérée comme ayant empêché la cité de devenir un centre culturel majeur et entraîné un grand retard sur ses cousins occidentaux Paris et Londres.

Le Front patriotique arrive trop tard
pour empêcher la guerre civile de
ravager l'Autriche.

Les Turcs apportent néanmoins un élément utile à la culture viennoise quand ils reviennent assiéger la ville en 1683 : le café. Un gentleman polonais nommé Kolschitzky (ou Kulczycki) est censé avoir fondé le premier établissement à vendre du café à cette époque, et avoir donné la première impulsion à l'une des plus grandes traditions locales.

Bien que sa présence se fasse encore sentir, le pouvoir de la monarchie commence à s'étioler en Autriche avec l'ascension de la reine Marie-Thérèse au milieu du 18^e siècle. Dirigeante particulièrement influente, elle crée un système de gouvernement centralisé au détriment de sa propre autorité. En 1804, Vienne devient la capitale de l'Empire austro-hongrois et est assiégée un an après par Napoléon au cours de sa sanglante campagne européenne. La ville accueille également le Congrès de Vienne (1814-1815), une tentative assez peu fructueuse de diviser le continent entre les différentes puissances européennes afin d'assurer une paix durable.

Un artiste inconnu du nom d'Adolf Hitler part pour Vienne en 1908 dans le but d'atteindre son rêve ; il est rejeté par l'Académie des Arts et gagne sa vie en vendant des aquarelles, recopiant cartes postales et posters pour les vitrines des magasins et parvenant à peine à gagner de quoi subsister. C'est durant cette période, d'après certaines sources, qu'il fait sa première rencontre avec l'occulte sous la forme de la librairie d'Ernst Pretzsche (p. 33). Il quitte Vienne brusquement en 1913 (probablement pour éviter un service national obligatoire) mais revient en 1914 après avoir échappé à l'accusation de désertion et est promptement déclaré inapte au service suite à son examen médical.

L'Empire austro-hongrois s'effondre à la fin de la Première Guerre mondiale, et le pays devient la Première République d'Autriche en novembre 1918. Vienne tombe sous la coupe des sociaux-démocrates et devient connue sous le sobriquet « Vienne rouge » – par contraste avec les Länder (États) plus traditionalistes et ancrés à droite qui forment la campagne environnante. Comme de nombreux pays au cours des années 1920, l'Autriche se débat financièrement et souffre d'une inflation galopante. Malgré tout, grâce à de nombreux accords conclus avec la Société des Nations, les choses sont largement ramenées sous contrôle en 1925.

Les troubles politiques, cependant, ne sont pas aussi facilement réglés, et Vienne est traversée par une révolte violente en juillet 1927, quand un groupe d'anciens militaires accusés de meurtre est acquitté. Le *Justizpalast* (palais de justice) est entièrement brûlé par une foule en colère et la police ouvre le feu sur les révoltés, blessant et tuant de nombreuses personnes. Le parti social-démocrate lance un appel à la grève générale en signe de protestation, mais les efforts des milices de droite (la *Heimwehr*) à l'extérieur de Vienne empêchent l'action de se répandre dans le pays. Des affrontements entre la *Heimwehr* et la garde du Parti socialiste (le *Schutzbund*) se multiplient entre 1927 et 1928.

De nouveaux drames financiers à la fin des années 1920 et au début des années 1930 poussent l'Autriche à mettre en place une coopérative de crédit avec l'Allemagne, qu'elle sera forcée de révoquer début 1932 en échange de davantage de soutien. À la même époque, le nazisme commence à se répandre en Autriche ; il trouve un terrain fertile au sein de la *Heimwehr* et des autres groupes d'extrême-droite. Au printemps 1933, les nazis d'Autriche lancent une campagne de terreur, posant des bombes dans les stations de métro et les cabines téléphoniques. Ils sont soutenus par l'antenne principale en Allemagne qui impose une taxe de mille marks à tout résident souhaitant partir en vacances en Autriche – une tentative pour détruire l'industrie touristique sur laquelle le pays se repose fortement.

Désespérant de reprendre le contrôle, le chancelier Engelbert Dollfuss bannit de l'Autriche le Parti national des Travailleurs allemands (le NSDAP ou Parti nazi) et met en place des camps de détention pour les criminels du parti.

De petites formes de rébellion

Nombreux sont ceux qui partent du principe que l'Autriche se réjouit de devenir l'Ostmark de la Grande Allemagne en 1938. Il est vrai qu'un grand nombre de personnes s'en satisfont. À Vienne pourtant, dont les tendances politiques ont longtemps porté à gauche, les nazis sont loin d'être les bienvenus.

Afin de montrer leur hostilité vis-à-vis de cette conquête, les citoyens viennois qui avaient toujours parlé un allemand « littéraire » commencent à utiliser l'accent traînant de la cité et à épicer leur parler de mots dialectaux et inconnus des Allemands. Beaucoup se mettent à porter des costumes alpins en pleine ville. Pour les hommes, cette tenue comporte un *Janker* (une veste de chasse faite d'un tissu grossier et renforcée parfois de grands protège-coudes en cuir) ; un petit chapeau vert foncé muni d'un ruban pomme, aux bords étroits et arborant à l'arrière une cocarde en poil de chamois ras (ou une plume de coq des bruyères) ; lors des mois les plus chauds, ils y ajoutent une *Lederhose*, la culotte traditionnelle bavaroise.



Vienne et l'occulte

En plus d'être la cachette de la Lance de la Destinée depuis 1796, Vienne cache d'autres liens avec l'occulte. C'est ici que l'ariosophie (l'idéologie ésotérique arienne de Guido von List et Jörg Lanz von Liebenfels) commence à gagner des partisans quand von List envoie ses théories à l'Académie impériale des sciences en 1903. Certains éléments de ses théories racistes, religieuses et nationalistes seront plus tard incorporés à l'idéologie nazie à travers la société de l'Ordre des Nouveaux Templiers de von Liebenfels (voir le *Guide du Gardien* p. 66), le Germanenorden, la Société de Thulé (voir le *Guide du Gardien* p. 81-82) et d'autres encore.

La cité s'enorgueillit également d'un grand nombre d'organisations ésotériques et occultes. La Société théosophique y a fondé une branche en 1887, suivie ensuite (au début du 20^e siècle) de l'Association pour l'occultisme. En 1907, le Club de lecture du Sphinx (p. 29) et la Première société astrologique viennoise ouvrent leurs portes. Le Lumenclub de Johann Walthari Wölfl, utilisé secrètement pour promouvoir les idéaux ésotériques nazis quand le parti est officiellement banni, est établi en 1932.

La Lance elle-même est retirée du trésor impérial (le Schatzkammer) du palais de la Hofburg durant l'*Anschluss* ; avec le reste des regalias impériales du Saint-Empire romain, elle est renvoyée à Nuremberg, son précédent foyer. Son sort final reste inconnu...

Il voyage même pour aller voir Benito Mussolini à Rome afin de s'assurer de son soutien contre les velléités guerrières d'Hitler, ce que Mussolini n'accorde qu'à la condition que Dollfuss soumette son pays au régime autoritaire d'un parti unique. En conséquence, le Front patriotique remplace tous les autres partis politiques nationaux à partir de septembre 1934.

Le Front patriotique, conçu pour entretenir la fierté nationaliste dans le pays et agir comme une force unificatrice, arrive trop tard pour empêcher la guerre civile de ravager l'Autriche en février 1934. Le *Schutzbund*, officiellement démantelé en 1933 mais toujours actif sous la forme d'une organisation parallèle, se heurte à la *Heimwehr* ainsi qu'à l'armée autrichienne après la découverte d'une de ses caches d'armes secrètes dans la ville de Linz. Suite à cette guerre, le Parti démocrate socialiste, auquel le *Schutzbund* est officiellement lié, est à son tour banni – nombre de ses membres se lancent néanmoins dans la clandestinité, se reconnaissant grâce au salut « *Freundschaft* » (« Amitié »). Copiant les Jeunesses hitlériennes (voir le *Guide du Gardien* p.16), les jeunes Autrichiens sont encouragés à rejoindre la branche jeunesse de la *Heimwehr*.

Les plans de Dollfuss pour unifier l'Autriche arrivent également trop tard pour le sauver : il est assassiné en juillet 1934 pendant le putsch national-socialiste de Vienne. Les nazis échouent à renverser le gouvernement autrichien et Mussolini intervient, signifiant à Hitler que l'Italie ne tolérera aucune interférence allemande dans la gestion du pays ; les Nazis reculent. Choqués par la tentative de coup d'État, l'Autriche s'apaise politiquement, socialement et économiquement pendant quelques années, avant que le nazisme ne pointe à nouveau son odieux visage.

Le basilic

Sur le mur du numéro 7 de la Schönlanterngasse se trouve une inscription traitant de l'une des plus étranges légendes de la cité. En fonction de la version à laquelle vous croyez, un basilic (une immonde créature couvée par un coq et issue d'un œuf de serpent ou de crapaud) aurait empoisonné l'eau d'un puits des environs par sa seule et répugnante présence. Personne ne parvenait à se débarrasser du monstre à cause du pouvoir maléfique de son regard quand un courageux apprenti-boulangier descendit dans le puits armé d'un simple miroir. Le basilic fut si terrifié en voyant son reflet qu'il se changea en pierre. Il fut placé ainsi pétrifié sur la façade de la maison, et le bâtiment devint connu sous le nom de « *Basiliskenhaus* ».

Les boulangers de Vienne continuèrent de protéger la cité au fil des siècles et une autre légende qui leur est associée raconte qu'ils seraient à l'origine du croissant (appelé *Kipferl* en Autriche), confectionné pour célébrer la défaite des Turcs en 1683. Les artisans, après avoir passé toute la nuit à préparer du pain pour la ville assiégée, auraient entendu l'envahisseur qui essayait de creuser un tunnel sous les remparts et donné l'alarme, sauvant ainsi Vienne.

En juin 1936, l'Allemagne reconnaît officiellement l'indépendance et la souveraineté de l'État fédéral d'Autriche, mais à la seule condition que le pays accepte son rattachement. La taxe d'un millier de marks est levée même si l'Allemagne n'a aucunement l'obligation d'accorder des visas touristiques : en échange, l'Autriche est forcée d'accorder une amnistie aux pires brutes et criminels du Parti nazi (surnommés les *Globotschnik*) et d'importer des livres soutenant la cause nationale-socialiste (les ouvrages allant à contre-courant se voyant secrètement censurés).

La cité s'enorgueillit d'un grand nombre d'organisations ésotériques et occultes, dont la Société théosophique.

Les choses se dégradent encore davantage en 1937, quand les nazis recommencent à bombarder les voies de chemins de fer et à concocter des plans pour assassiner le chancelier Kurt Schuschnigg. Lors d'une tentative pour apaiser la situation, Schuschnigg met en place le Comité de pacification afin d'examiner la possibilité d'intégrer des dirigeants nazis au Front patriotique, mais le comité est utilisé comme couverture par des membres de la cinquième colonne cherchant à assassiner les attachés militaires allemands ou l'ambassadeur d'Allemagne, Franz von Papen. Ce plan, conçu pour impliquer les Autrichiens et ouvrir la porte à une invasion, est découvert par la police autrichienne en janvier 1938 avant son exécution.

Suite à cette découverte, Schuschnigg est convoqué à Berchtesgaden par Hitler en février 1938. Il se voit contraint de taire toute information liée au complot, d'arranger une amnistie pour les personnes impliquées et de nommer d'influents membres du NSDAP au cabinet autrichien sous peine de guerre. Schuschnigg organise un

plébiscite le mois suivant pour tenter d'obtenir un soutien populaire en faveur de l'indépendance de l'Autriche, mais de nouvelles menaces et une intervention militaire le poussent à la démission. Les troupes allemandes marchent triomphalement sur le pays lors de l'*Anschluss* (« l'union »).

Après l'*Anschluss*, Vienne cesse d'être la capitale de l'Autriche et devient à la place la *Reichsgau* de la Grande Vienne. Sa position en tant qu'administration centrale du pays est abolie, chaque Land (désormais désigné sous le terme Gau) s'adressant désormais directement à Berlin. L'armée hongroise est intégrée à la Wehrmacht, mais parce que les Autrichiens sont vus comme « politiquement instables », ils se voient refuser le droit de former des unités entières et les promotions sont rares ; on trouve également très peu d'entre eux au sein de la Luftwaffe.

Le reichsmark remplace le shilling autrichien au rang de monnaie nationale, et les touristes allemands se ruent dans Vienne pour en piller les boutiques bien achalandées et s'emparer des produits de luxe qui ont déserté leur pays depuis des années. L'ensemble de l'industrie, des banques et des commerces autrichiens sont saisis par le Troisième Reich, mais en dépit de quelques soulèvements mineurs en novembre 1938, la vie dans la cité (et dans le reste du pays) continue plus ou moins comme avant l'occupation.

Ah, Vienne...

Ce qui pouvait autrefois être décrit comme une « pure » ville allemande est devenu, au fur et à mesure de l'expansion de l'Empire austro-hongrois, une cité cosmopolite sous influences magyares et italiennes. Dans les années 1920, près d'un tiers de la population autrichienne vit à Vienne ; dans les années 1930, la cité est pleine d'anachronismes et prend des airs de musée. N'ayant jamais constitué une grande plateforme industrielle ni commerciale, elle a passé la majeure partie de son existence comme forteresse avant de devenir un centre bureaucratique avec la montée de l'Empire des Habsbourg. À partir du 18^e siècle, elle a la réputation d'être un endroit où l'on achète des babioles, une destination touristique et un centre médical d'excellence. Elle est aussi célèbre pour la musique et les grands bals du *Fasching*.

Au cœur se trouve la Innere Stadt, la vieille ville, divisée en quatre quartiers : Stubenviertel au nord-est, Kärntnerviertel au sud-est, Widmerviertel au sud-ouest et Schottenviertel au nord-ouest. Les rues étroites de la zone forment un imbroglio de grands bâtiments et de taudis ridicules, le tout encerclé par les bras de la Ringstrasse, une grande et agréable rue circulaire dotée d'une double



Photo: Schiffer, Conrad H. - Guido von List, 1913 - Bundesarchiv, Bild 183-2007-0705-500 / CC-BY-SA

Le secret des runes

Guido Karl Anton List (Guido von List, 1848-1919). Né et élevé à Vienne, List se montre profondément influencé pendant son enfance par une visite dans les catacombes sous la cathédrale Saint-Étienne qu'il pense être les restes d'un puissant lieu de culte païen. Adulte, il se saisit de toutes les opportunités lors de voyages d'affaires pour fouiller collines et vallées et développer ses idéologies mystiques. Après la mort de son père, il devient écrivain à plein temps, soumettant des articles à propos de ses aventures et de ses conceptions ésotériques à divers journaux allemands et autrichiens et écrivant également des romans pseudo-historiques. Dans les années 1890, il se fait connaître pour son implication dans le mouvement pangermanique, et au début du 20^e siècle il finit de formaliser ses idées sous la forme d'une religion néo-païenne, l'*Armanenschaft*. Croyant fortement aux puissances magiques des runes, il est aussi persuadé que l'héraldique contient les secrets d'une sagesse oubliée depuis longtemps.

La société Guido von List est fondée par les Wannieck (ses éditeurs) en 1908 après que sa thèse a été rejetée par l'académie de Vienne ; le groupe compte parmi ses membres de nombreuses personnalités et agitateurs politiques et occultes, allemands et viennois. List meurt à Berlin en 1919 et ses cendres reposent dans le Zentralfriedhof, le plus grand et le plus connu des cimetières viennois. Sa société continue cependant, jusqu'à son démantèlement dans les années 1930 et 1940 – années qui verront la fin de nombreux autres groupes (voir le *Guide du Gardien*, p.10 et 64). Il est intéressant de noter que List croyait que l'Atlantide survivait au sein de l'Europe continentale, citant les rochers branlants de Basse-Autriche (aussi appelés *Wackelsteine* – « pierres chancelantes ») et les mégalithes préhistoriques comme autant de preuves.

avenue de tilleuls. Construite durant le règne de l'empereur François-Joseph au 19^e siècle, la Ringstrasse s'étend sur les restes des anciennes fortifications qui avaient autrefois empêché l'expansion de la ville.

Nichée au cœur du centre-ville sur la Heldenplatz se trouve la Hofburg, le palais d'hiver de la dynastie des Habsbourg entre 1283 et 1918 environ, résidence depuis 1735 de la Spanische Hofreitschule (l'École d'équitation espagnole) et de ses fameux lipizzans blancs. C'est depuis les balcons de la Neue Burg (« le nouveau château », qui appartient à la Hofburg) qu'Hitler s'adresse à la nation autrichienne après l'Anschluss en 1938.

Architecturalement, Vienne présente un étrange mélange de baroque et de moderne, les anciens bâtiments qui la constituaient ayant majoritairement disparu. Au cours des années 1920, en plus d'occuper un rôle majeur dans la réforme de l'éducation, la ville se lance dans un projet de logements sociaux ambitieux, balayant quantités de vieux taudis et de demeures souterraines et les remplaçant par des *Gemeindebauten* (« logements communautaires »), de grands blocs d'appartements qui

serviront également de forteresses improvisées pendant la guerre civile. Les loyers de ces bâtiments sont peu élevés, bien qu'ils soient également utilisés par certains employeurs pour maintenir les salaires au plus bas.

LES TRANSPORTS

La plupart des habitants de Vienne sont trop pauvres pour posséder une voiture ; ils se déplacent donc à pieds ou en empruntant le système de tramway électrique à un étage qui part du centre-ville pour rejoindre la périphérie. Les touristes peuvent toujours s'aider des quelques fiacres traditionnels et de leurs conducteurs en uniforme, lesquels font souvent montre d'une personnalité haute en couleur et se révèlent une mine d'informations locales.

LE CLIMAT

De par sa situation à la pointe nord-est des Alpes, Vienne connaît des hivers froids et des étés chauds. Les montagnes apportent également avec elles quelques vents locaux. Le plus connu d'entre eux est le Föhn ; ce vent balayant pluie et neige, assez semblable au sirocco, se montre chaud et sec, et susceptible de faire monter pendant près de trois jours les températures en automne et en hiver. On dit également qu'il provoque la maladie de Föhn, un mal qui peut provoquer des migraines et des psychoses. Un autre vent est le Wiener Lüfterl, une brise légère qui souffle constamment de l'ouest au nord-ouest. On dit que lorsque le vent est dans la bonne direction, vous pouvez sentir l'air pur des montagnes en plein cœur de la ville, alors même que vous vous trouvez à plus de quatre-vingts kilomètres d'elles.

LE TEMPÉRAMENT VIENNOIS

Le terme *Wienertum* est souvent utilisé pour décrire le tempérament des citoyens viennois ; ni particulièrement flatteur, ni totalement traduisible, il recouvre globalement des éléments comme la vanité ou le narcissisme. Un autre mot, *Schlamperei*, est utilisé pour décrire le soi-disant « vice viennois », une certaine lassitude et paresse de l'esprit, une léthargie complaisante, et une nature décontractée qui peut parfois s'enliser dans les menus détails de la vie provinciale (laquelle possède également son propre verbe, *versumpfern*).

Les médias

Les journaux constituent un élément important des cafés viennois, et le journal local le plus important est le *Neues Wiener Tagblatt*, qui deviendra le porte-parole des nazis après l'Anschluss. Son rival, le *Neue Freie Presse*, publie son dernier numéro début 1939 avant de se voir absorbé par le NWT sur ordre des nazis. On trouve également le *Wiener Zeitung*, utilisé par le gouvernement autrichien pour ses annonces officielles. RAVAG, une station de radio autrichienne privée, est mise en place vers 1934 ; après l'Anschluss, elle est remplacée par Reichssender Wien qui appartient au réseau Reichs-Rundfunk-Gesellschaft (aussi connu sous le nom de Grossdeutscher Rundfunk à partir de 1939). La plupart des habitants de Vienne et d'Autriche continuent néanmoins d'écouter la BBC malgré le caractère illégal d'un tel acte, se dissimulant pour cela.

Des prétirés sinon rien ?

Bien que les scénarios de cette campagne aient été conçus avec les équipes d'investigateurs prétirés en tête, il est possible de les jouer avec vos propres personnages. Afin de s'intégrer complètement aux scénarios du Livre un, « Europe & Afrique du Nord », vous allez avoir besoin d'au moins un investigateur parlant allemand, d'un parlant italien, d'un s'intéressant à l'occulte, d'un capable de lire les hiéroglyphes et d'un dernier lié aux services secrets. Hormis cela, les personnages peuvent provenir de n'importe quel pays ou culture à condition d'avoir une bonne raison pour se rendre à Vienne alors que la guerre menace.

Si vos joueurs n'utilisent pas les investigateurs prétirés des pages 285, plusieurs alternatives s'offrent à vous pour les faire entrer dans l'aventure. Weber pourrait être de leurs amis, à moins que l'un d'entre eux ne remplace ce dernier en qualité d'ancien amant

de Gisela. Peut-être que Weber a été approché par Gisela avant de contacter le quartier-général britannique, les personnages des joueurs étant alors envoyés pour lui prêter main-forte ?

Il est également possible, en fonction des antécédents des investigateurs, qu'Ehrlichmann ait été un de leurs collègues, amis ou amants, et qu'ils aient décidé de leur propre chef d'enquêter sur sa mort, ne croisant le chemin de Gisela qu'une fois parvenus à Vienne. Quelqu'un pourrait également leur avoir envoyé une page des notes d'Ehrlichmann pour les attirer dans l'aventure. Il est possible qu'ils soient des membres du Club de lecture du Sphinx craignant que l'organisation occulte ait été infiltrée par une menace inconnue. Vienne demeure une cité cosmopolite même après l'Anschluss, ce scénario rend donc plausibles des équipes largement mixtes et multinationales, et présentant des antécédents variés.



INTRODUCTION DU SCÉNARIO

Nous sommes dans les derniers jours d'août 1939, et les nuages qui se sont amoncelés au-dessus de l'Europe semblent prêts à virer à l'orage à tout moment. Un homme semble néanmoins avoir été victime d'une tempête plus littérale dans les Alpes autrichiennes, non loin de sa demeure viennoise. La disparition soudaine et inexpliquée du docteur Botho Ehrlichmann a été un choc terrible pour ses collègues chercheurs comme pour sa fiancée, Gisela Waltrun (p. 25).

Convaincue que cette mort est tout sauf accidentelle (parce qu'elle présente trop de similitudes avec celle d'Otto Rahn, survenue moins de six mois auparavant, et parce qu'Ehrlichmann lui avait fait part de ses inquiétudes sur ses récents travaux), Fräulein Waltrun s'est rendue à Vienne pour tenter de découvrir la vérité sur la mort de son fiancé. Elle ne compte cependant pas agir directement : elle entend bien embarquer quelqu'un dans ses plans, pour rendre la monnaie de leur pièce aux assassins d'Ehrlichmann...

Mort dans les montagnes

Gisela Waltrun a raison : la mort du docteur Ehrlichmann est tout sauf accidentelle. Après avoir été convoqué à plusieurs réunions sur la nature de ses travaux au sein des archives de la DOG (p. 30) aux côtés de soi-disant « chercheurs scientifiques », l'archéologue a commencé à se montrer particulièrement méfiant vis-à-vis de ses interlocuteurs et de ce que ceux-ci comptaient faire de ses recherches. Il a seulement fait part de ses préoccupations à Gisela et à un ou deux collègues ; hélas, l'un d'eux l'a mentionné à un autre, et les choses ont suivi leur cours. Bien vite, ses inquiétudes ont fini par retrouver le chemin de leur cause : *Nachtwölfe*.

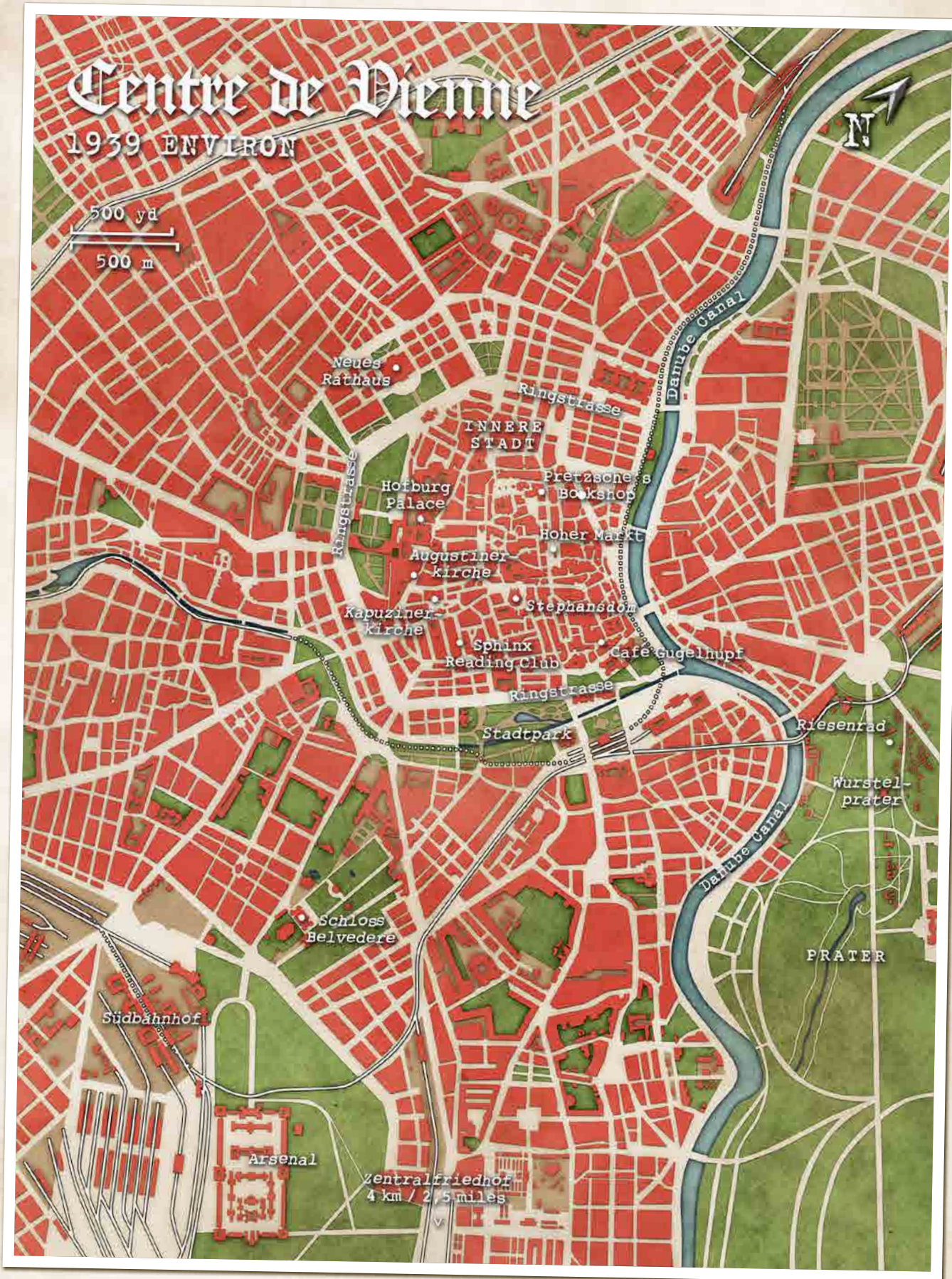
Ehrlichmann n'a pas tout raconté aux équipes de *Nachtwölfe* qu'il a rencontrées et a gardé pour lui

certaines de ses idées. Conscient que le temps était sans doute compté, il a décidé de cacher ses notes et ses documents les plus secrets, y compris à sa chère Gisela, dans l'endroit qui lui semblait le plus sûr, Vienne. Il a rapidement organisé un voyage retour, mis ses notes au secret, et laissé un message codé pour sa fiancée entre les mains d'un certain Ernst Pretzsche (p. 34), le propriétaire d'une librairie occulte dans la vieille ville.

Avant de partir pour Vienne, Ehrlichmann a également envoyé une lettre à Gisela où il s'excusait de la quitter sans l'avertir, y joignant la première page de son carnet de notes (dépourvue cependant d'informations compromettantes). La connaissant comme il la connaissait, il savait que cet ajout piquerait sa curiosité et la pousserait à enquêter si quelque chose lui arrivait (ce n'est sans doute pas le plan le plus approprié compte tenu des puissances impliquées, mais Gisela détient un secret dont il n'avait pas conscience lui-même, voir p. 25).

Après avoir été remarqué par un agent de *Nachtwölfe* travaillant sous la couverture d'un membre du Club de lecture du Sphinx (p. 29), Ehrlichmann a vu ses jours comptés. Ayant hélas raison de se méfier, il s'est retrouvé acculé par des agents de Mina Wolff alors qu'il se promenait dans le massif du Wienerwald. Son corps gelé a été retrouvé le jour suivant par des promeneurs, loin du lieu véritable de sa mort et semblant avoir été pris dans une tempête, dépourvu de l'équipement approprié.

Déjà préoccupée par la lettre de son bien-aimé, Gisela est dévastée par l'annonce de sa mort, et bien déterminée à trouver le fond de l'affaire. Son travail lui permet de savoir que des forces souterraines opèrent secrètement au sein du Reich, bien que ni elle ni ses employeurs n'aient la moindre idée de ce dont il s'agit exactement. Par chance (à moins que ce ne soit le destin ?), elle sait qu'une personne avec laquelle elle fut autrefois aussi proche qu'avec Ehrlichmann est en poste à Vienne. Pourra-t-elle la convaincre de l'aider à trouver ce qu'il y avait de si important dans les travaux de son fiancé et à venger sa mort prématurée ?



ÉPISODE UN : UNE ÉTRANGE REQUÊTE

Gisela Waltrun s'est rendue à Vienne pour y retrouver son ancien amour, Maximilian Weber (p. 281). Elle sait qu'il s'agit en fait d'un agent britannique et elle espère le convaincre (en le faisant chanter ou, de préférence, en faisant appel à ses sentiments pour elle et à son sens de l'honneur) d'enquêter sur les événements entourant le meurtre d'Ehrlichmann. Elle ne possède pour la guider que la première page de ses recherches, la lettre, et l'indice caché qu'elles contiennent.

Scène 1 : Le Café Gugelhupf

Tu ne l'as pas vue depuis si longtemps... presque quatre ans en fait. Tu as été surpris ce matin de recevoir cette note de sa part, disant qu'elle t'appellerait pour Jause un peu plus tard, histoire de « parler du bon vieux temps ». La connaissant, vous allez sans doute parler de bien plus que ça – elle n'a jamais été du genre à dire exactement ce à quoi elle pense réellement...*

*Jause : terme autrichien ne se trouvant pas dans la langue allemande et désignant le thé ou le café de l'après-midi ou bien encore un en-cas pris en milieu de matinée ou en début de soirée.

Les personnes dans la confidence s'y rendent régulièrement pour se régaler de café et de gâteau, se lancer dans une partie d'échecs ou deux.

Le Café Gugelhupf est situé dans la Innere Stadt, en plein cœur de la ville, et est caché dans une ruelle de telle sorte que l'on pourrait croire que ses propriétaires ne veulent pas de clients. Les personnes dans la confidence, pourtant, s'y rendent régulièrement pour se régaler de café et de gâteaux, se lancer dans une partie d'échecs ou deux, ou s'asseoir tranquillement pour lire le journal (bien que leur diversité ait pour le moins décliné depuis l'invasion allemande l'année passée). De nombreux hommes portent le costume alpin traditionnel (voir encadré p. 19) en dépit de la chaleur estivale, et la baie vitrée a été retirée pour permettre à la brise de rafraîchir les dorures intérieures.

Les investigateurs sont, espérons-le, préparés et attendent dans l'établissement. Si les joueurs n'utilisent pas les personnages prêtirés des pages 281-284, c'est à celui que Gisela aura finalement contacté de décider qui sera présent ; toute personne participant à la rencontre devra choisir comment il prétend occuper son temps en attendant la venue de la dame. Si les joueurs utilisent les prêtirés, Weber s'est assuré que di Pietro soit à portée de main et que Tobias Fischer et Livia Sclesinger soient également présents dans le café, profitant en ce début d'après-midi d'une petite partie d'échecs.

Conformément à ses dires, Gisela Waltrun arrive au Café Gugelhupf à l'heure pour le thé ou plutôt le café, de l'après-midi. Elle est vêtue d'une robe d'un noir profond, son visage partiellement obscurci par la voilette d'un élégant chapeau. Elle prend un siège à l'arrière de l'établissement et commande un *Einspänner* ainsi qu'une tranche de *Gugelhupf* (une version autrichienne du marbré).

GISELA WALTRUN, ANCIENNE RELATION ENDEUILLÉE

Gisela n'est pas une imbécile. Brillante, déterminée, elle n'a aucune intention de rester chez elle et de devenir une triste *Hausfrau* de plus. Elle sait qu'il existe de meilleurs moyens de servir son pays, et s'y emploie activement depuis son recrutement au sein de l'*Abwehr* (voir le *Guide du Gardien*, p. 59-60) par un ami de son père bien conscient de sa capacité à se faire obéir des hommes. Bien qu'elle ne fasse pas partie des sympathisants nazis, elle est, comme de nombreux membres du réseau d'espionnage de Wilhelm Canaris, une nationaliste allemande issue d'une vieille famille militaire et ne doute aucunement des bonnes intentions de son pays – enfin, jusqu'aux événements des dernières semaines.

Sa foi dans le système a été ébranlée par la mort d'Ehrlichmann, et bien qu'elle ne parvienne pas encore à se persuader que tout cela a été autorisé par les plus hautes sphères, elle craint que quelque chose n'aille de travers dans la hiérarchie allemande. Elle ressent le besoin de s'assurer de ce qui se cache derrière le meurtre de son fiancé mais elle sait également devoir y parvenir sans se mettre en danger ni risquer sa carrière plus que nécessaire.

Elle n'est pas au clair sur ses sentiments actuels à l'égard de Max Weber. Elle serait en droit de le haïr : après tout, il représente l'ennemi, un espion britannique faisant son possible pour saboter son gouvernement. Leur relation fut pourtant particulièrement forte (d'où les informations qu'elle détient sur lui), même si elle ne se termina pas dans les meilleures conditions. Elle ne pense pas qu'il connaisse sa véritable profession : elle fut en effet recrutée après son départ de Berlin. Elle sait pouvoir se reposer sur lui pour faire ce qui doit être fait, à la condition qu'elle parvienne à le persuader de l'aider.

Apparence : de taille moyenne, le teint pâle, avec d'abondantes boucles châtaines coupées à la mode mais sans oublier l'aspect pratique, Gisela n'est pas ce que l'on pourrait décrire comme une « beauté traditionnelle ». Ce qui ne l'empêche pas d'être littéralement captivante, largement en raison de sa personnalité charmante (consciencieusement élaborée) et de ses remarquables yeux verts.



Cth

FOR10 DEX 13 INT 16 CON 13
 TAI 11 APP 16 POU 10 EDU 16
 SAN 48 Points de Vie : 12

Impact : aucun

Compétences : Baratin 55 %, Imposture 30 %,
 Conduite : automobile 20 %, Discrétion 50 %,
 Espionnage 70 %, Écouter 55 %, Négociation 55 %,
 Persuasion 65 %, Pratique artistique : violon 25 %,
 Psychologie 60 %, Se cacher 40 %, Trouver Objet
 Caché 65 %.

Langues : Allemand (langue maternelle) 80 %, Anglais 40 %

Armes : Coup de poing 50 %, dégâts 1D3, atts 1, portée de base contact.

Couteau dissimulé (Armes blanches : armes de mêlée) 35 %, impact 1D4, atts 1, portée de base contact.

Walther PPK (Arme de poing) 40 %, impact 1D8, atts 3, portée de base 10m.

Sav

Attributs : Agilité d8, Intellect d10, Âme d6, Force d6, Vigueur d8.

Compétences : Conduite d4, Combat d6, Connaissance (Anglais) d6, Connaissance (Espionnage) d8, Connaissance (Psychologie) d8, Détection d8, Discrétion d6, Persuasion d8, Tir d6.

Charisme : +4 ; Allure : 6 ; Parade : 5 ; Résistance : 6 ; Santé mentale : 5.

Handicaps : Curieuse, Loyale, Têtue.

Atouts : Charismatique, Séduisante.

Équipement : Walther PPK (2d6-1, 10/20/40, Coups 7, Semi-Auto), Couteau (For+d4).

Si le contact de Gisela ne l'approche pas, elle finit par venir à lui une fois son café terminé. Sur un test Difficile de Trouver Objet Caché [Cth] / un de Détection (-2) [Sav], il est possible de voir qu'elle a pleuré mais a fait son possible pour maquiller l'incident et le dissimuler sous une voilette soigneusement mise en place. Avant de parler, elle vérifie légèrement son apparence dans le miroir d'un petit poudrier en email (offert par son contact ou par Max à l'époque de leur relation) et s'applique une nouvelle couche de rouge à lèvres.

Après avoir commandé un autre café et s'être lancée dans une brève bien qu'étonnamment chaleureuse série de souvenirs concernant leur relation passée, et une fois sûre d'avoir toute l'attention de son interlocuteur, Gisela commence à parler du drame. Elle explique que son fiancé a été tué dans les jours précédents dans un

accident à la montagne, et qu'elle est venue à Vienne préparer ses funérailles et récupérer ses affaires. N'importe qui la connaissant peut voir qu'elle ne dit pas toute la vérité (un test Normal de Trouver Objet Caché [Cth] / de Détection [Sav], qui devient Difficile [Cth] / à -2 [Sav] si la personne ne la connaît pas vraiment). Elle semble néanmoins ne pas vouloir s'étendre pour le moment.

Si quelqu'un tente de la questionner davantage, elle finit son café et trouve une excuse pour partir. Elle demande l'addition et, conformément à la tradition viennoise, divise le pourboire, laissant une partie de la somme sur la table pour l'employé qui l'a servie et donnant le reste au garçon qui apporte la note – même s'il s'agit de la même personne. Elle cache l'argent sur la table sous une serviette et sort sans plus attendre. Lorsque la somme est révélée, un petit message manuscrit tombe de sous la serviette juste sur la table (voir « Aide de jeu n°1 »).

Si les investigateurs connaissent bien Vienne, ils savent que la note fait référence au Prater, l'énorme espace vert qui s'étend à l'est et au nord du centre-ville, le long des berges du Danube. « L'ombre de la roue » ne peut signifier qu'une chose : la Wiener Riesenrad, l'immense grande roue conçue en 1897 par un lieutenant et ingénieur anglais nommé Walter Bassett Bassett pour commémorer le jubilé d'or de l'empereur François-Joseph. Il est de coutume à Vienne de se promener dans le Prater, le soir après dîner, et les réjouissances de la Wurstelprater (la fête foraine) et des cafés installés sous les arbres illuminés en font une destination de choix.

Au joueur dont l'investigateur a parlé avec Gisela de décider de ce qu'il va révéler de sa discussion à ceux qui n'étaient pas présents, et de la mise en place du second rendez-vous. Gisela pourrait ne pas apprécier de voir débarquer toute une bande d'inconnus mais d'autres dispositions pourraient être prises qui permettraient à tous d'être là (se faire passer pour un jeune couple arrivant à la grande roue juste avant le contact officiel de Gisela, suivre le duo à distance respectable en utilisant Discrétion [Cth/Sav], etc.).

Scène 2 : la grande roue

Une fois que les investigateurs ont pris toutes les dispositions nécessaires, il est temps de retrouver Gisela à la Wurstelprater. La population toute entière de Vienne semble avoir décidé d'y faire une petite balade par cette soirée si agréable, et la musique des différents groupes jouant dans le Prater rivalise avec le son des orgues à vapeur et des bonimenteurs de la foire.

Impossible de manquer la Riesenrad qui s'élève haut dans le ciel enténébré, ses nacelles s'agitant doucement chaque fois que la roue stoppe afin de laisser des personnes monter et descendre. Gisela attend au pied de la roue ; elle s'est changée et semble plus belle encore qu'auparavant. Sa réaction dépend de la façon dont elle est approchée : un grand groupe d'étrangers aura de fortes chances de l'agacer et de la pousser à interrompre le contact prématurément. Si une personne seule vient vers elle, ou au pire accompagnée d'un seul camarade, elle l'accueille chaleureusement et va jusqu'à oser un baiser sur la joue.

Aide de jeu #1

le message secret

Rejoins-moi là où les amants aiment flâner et les familles pique-niquer, sous l'ombre de la roue. Ce soir au crépuscule. Ne traîne pas, le temps m'est compté et je ne sais pas qui pourrait nous observer.

Aide de jeu n° 2

une page du carnet
d'Ehrlichmann

J'ai longtemps eu l'intention d'enquêter plus avant sur les histoires que m'a racontées mon mentor, Herr Doktor Burgdorf, concernant les découvertes faites à Saïs avant la Grande Guerre. Désormais, grâce à l'intérêt naissant pour notre histoire et notre héritage germanique, j'ai l'impression que le moment est venu de me lancer dans ce voyage, peu importe où cela me mènera.

Chaque aventure commence néanmoins par un premier pas, et je dois d'abord trouver les archives de la DOG et retrouver les notes que mon mentor a écrites à propos de la Pierre noire et de ses étranges récits sur les descendants d'une civilisation perdue. Peut-être ces histoires ne sont-elles que les divagations d'un vieil homme, mais mon instinct de chercheur me dit que je ne peux pas ignorer ce qui pourrait constituer une piste majeure dans la quête de la vérité derrière notre héritage arien. Les cartons devraient être dans...

Prenant le bras de son contact, elle l'amène ensuite à un café et prend un siège. L'endroit possède son propre groupe qui joue d'interminables variations de valse connues ainsi qu'une clientèle bruyante autant que distraite. Certains vont jusqu'à danser ; si son contact ne lui propose pas de faire de même, Gisela l'y invite, peu importe si la personne est de sexe masculin ou féminin – plusieurs paires de jeunes femmes tournicotent sans que cela gêne qui que ce soit.

Quelle que soit la façon dont la conversation prend place, Gisela saisit cette opportunité pour raconter les détails cachés de son récit, y compris sa théorie sur l'assassinat de son fiancé par une personne à Vienne. Elle demande alors l'aide de son contact, et est toute disposée à user de tactiques peu reluisantes (comme le chantage) si les méthodes usuelles échouent. Si les joueurs n'utilisent pas les investigateurs prétrisés, discutez avec eux des sombres secrets que Gisela connaît et pourrait utiliser si nécessaire.

Les personnages se retrouvent face à un choix : vont-ils l'aider ? Si oui, sous quels termes ? En tant qu'amis, ou victimes de chantage ? Il y a des chances qu'ils décident de refuser, peu importe les conséquences. S'ils suivent cette option, le scénario peut suivre plusieurs routes.

Si Gisela tentait de les faire chanter, un refus signifie que leurs secrets seront communiqués aux autorités compétentes, ce qui pourra conduire à une fuite précipitée de Vienne. Dans ce cas, ils recevront peu après un étrange message de Rome (p. 35, mais seulement s'ils refusent, autrement celui-ci n'arrivera qu'au moment de l'épisode 2).



Il est possible que les pontes de leur agence demandent aux investigateurs d'aider Gisela même si ces derniers l'ont rejetée ou comptent le faire, les hautes sphères pouvant deviner que quelque chose de louche se trame et souhaiter en savoir plus. Peut-être ont-elles eu vent du statut d'espion de la femme et espèrent-elles en faire un agent double au service des Alliés en échange de l'aide de leurs agents ?

Si les investigateurs n'ont aucun secret susceptible d'être utilisé contre eux, ils peuvent avoir été vus en train de rencontrer Gisela par Gotthold Fuchs (p. 32), l'agent de *Nachtwölfe* qui a infiltré le Club de lecture du Sphinx. Les ennuis que cela pourra leur attirer restent à la discrétion du Gardien et dépendent du type de campagne que vous voulez mener (action contre investigation, voir l'encadré p. 29 pour plus de détails). Cela pourra les encourager à approfondir leur enquête ; au final, chaque Gardien reste le mieux placé pour savoir ce qui pourra pousser ses joueurs à se lancer dans l'aventure sans se sentir prisonniers.

Si les investigateurs décident bel et bien d'aider Gisela, celle-ci fait « accidentellement » tomber son sac à main,

Aide de jeu n° 3

la lettre d'Ehrlichmann

Ma très chère C.

Permetts-moi d'abord de m'excuser d'être parti si abruptement ; tu dois bien comprendre que si les circonstances avaient été différentes, je ne me serais jamais senti obligé d'agir ainsi. Si je t'ai blessée, je te prie de me pardonner car cela n'a jamais été mon intention.

Ces dernières semaines se sont montrées particulièrement difficiles pour mon travail. Si j'ai réussi à percer le mystère des archives, cela a provoqué en contrepartie d'interminables réunions auxquelles j'ai bien dû me soumettre. Tout cela m'a forcé à mettre enfin de l'ordre dans mes affaires et à me préoccuper de mon avenir.

Si quelque chose devait m'arriver, je veux que tu saches que je t'aime.

Bien à toi, ton B

répandant son contenu sur le sol. Partant du principe qu'au moins un personnage essaiera de l'aider à ramasser ses affaires, elle se sert de l'occasion pour lui passer deux morceaux de papier. Le premier est une page du carnet d'Ehrlichmann (voir « Aide de jeu n° 2 ») et le second la dernière lettre à lui avoir été adressée (voir « Aide de jeu n° 3 » à la page suivante). Une fois la rencontre terminée elle part, informant l'investigateur qu'elle suivra ses progrès avec intérêt et le contactera bientôt.

Il y a quelque chose d'étrange dans la lettre, qui peut être remarqué en réussissant un test d'Espionnage ou de Trouver Objet Caché [Cth] / de Connaissance (Espionnage) ou de Détection [Sav], ou de toute autre compétence susceptible d'identifier la légère odeur de jus de citron qui en émane. Le message secret dans la lettre (voir « Aide de jeu n° 4 ») peut être révélé en réchauffant doucement le papier à l'aide d'une flamme ou d'une petite ampoule, en faisant attention à ne pas y mettre le feu ce qui pourrait détruire le tout dans une combustion fort malvenue (par exemple suite à un échec critique sur un test Normal d'Espionnage ou un test Difficile de Connaissance [Cth] / un 1 sur le dé de compétence lors d'un test de Connaissance (Espionnage) ou d'Intellect (-2), peu importe ce qu'indique le Dé Héroïque [Sav]). Si l'un d'entre eux a réussi à apprendre que Gisela est en fait une espionne, il pourra trouver étrange qu'elle n'ait pas réussi à trouver l'indice caché toute seule...

Les investigateurs pourraient également vouloir se montrer discrets sur le lieu et le moment où ils vont décoder le message ; après tout, Gisela les a mis en garde dans son premier message – comment savoir qui les observe dans l'ombre ?

En plus du message, on peut trouver une esquisse d'une créature se tenant devant un livre sous une arche d'étoiles.

Aide de jeu #4

Le message secret

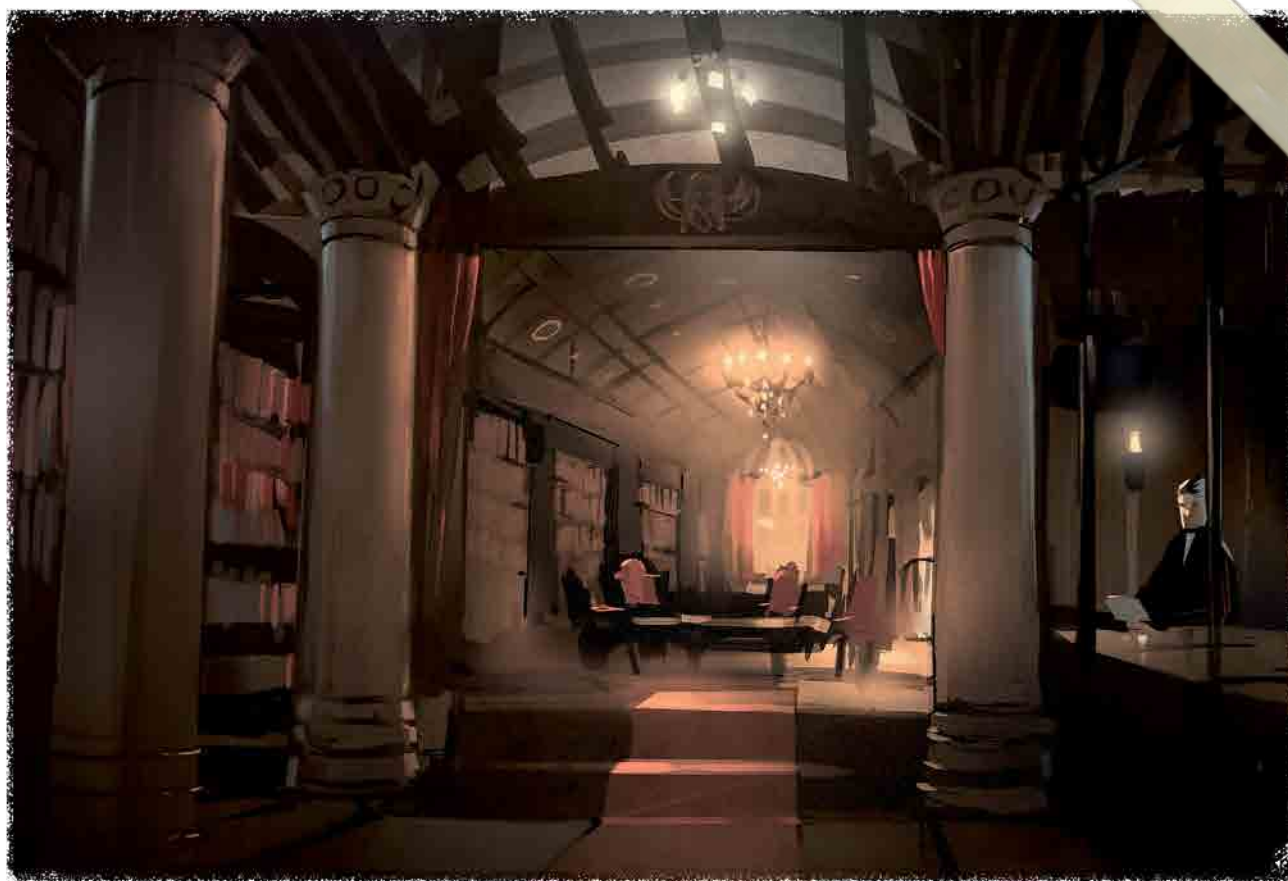
CHERCHE LA LIBRAIRIE DE
L'APOTHECAIRE MEXICAIN. LA
REPOSE LA CLÉ QUI OUVRE
LES PORTES DE L'HISTOIRE.



Si quelqu'un joue un investigateur ayant des liens avec la scène occulte viennoise (tel que Tobias Fischer, p. 286), celui-ci reconnaît immédiatement le symbole du Club de lecture du Sphinx (p.29) s'il en est lui-même membre ou s'il réussit un test de Sciences occultes Facile [Cth] / de Connaissance (Sciences occultes) (+2) [Sav]. Le club est si célèbre que les amateurs d'occultisme ne connaissant pas Vienne l'identifieront tout de même en réussissant un test Normal [Cth] / un test à +0 [Sav]. Si tout le reste échoue, une carte du club pourra être retrouvée dans les affaires personnelles d'Ehrlichmann que Gisela montrera aux investigateurs si ceux-ci le lui demandent.

La partie sur l'apothicaire mexicain est un petit peu plus tordue. Le vieux quartier contient des myriades de librairies, et l'une d'elles pourrait bien être spécialisée dans les apothicaires mais Gisela pourra éventuellement révéler que son fiancé n'était en rien intéressé par le sujet. N'importe quel investigateur connaissant la communauté occulte de Vienne saura qu'il existe une librairie pouvant correspondre à l'énigme sur un test réussi de Sciences occultes [Cth] / de Connaissance (Sciences occultes) [Sav]. Il s'agit d'un établissement anonyme, mal éclairé, que gère un certain Ernst Pretzsche ; un lieu aussi tristement célèbre pour le caractère odieux de son propriétaire que pour les merveilles qu'il contient (p. 33). Questionner des membres du Club de lecture du Sphinx permettra également de situer la boutique, au risque cependant d'attirer l'attention de *Nachtwölfe*.

*J'aime l'odeur des vieilles librairies
toute cette connaissance, tout ce potentiel.
A.T.*



ÉPISODE DEUX : VÉRITÉ ET CHAOS

Après que les investigateurs ont reçu les documents de Gisela et déchiffré les indices qu'ils contiennent, ils sont prêts à commencer leur enquête sur les affaires d'Ehrlichmann et sur les raisons de son assassinat. Les scènes peuvent être abordées dans n'importe quel sens, bien que certaines informations dépendent des lieux explorés et du moment de leur exploration. Armés de ce qu'ils y auront trouvé, ils devraient être capables de découvrir la vérité que Gisela cherche mais aussi tomber sur un secret susceptible de changer le visage de la guerre...

Scène 1 : le Club de lecture du Sphinx

Fondé en 1907 par un membre de la Société de List – l'écrivain occulte Franz Herndl –, le Club de lecture du Sphinx est un des nombreux groupes d'étude occultes de Vienne. La société est logée dans ce qui fut autrefois une résidence privée de la Himmelfortgasse (« la Porte de la rue du paradis »), près du ministère des Finances.

Action contre investigation

Chaque groupe a son propre style de jeu. Certains préféreront l'action et se jetteront constamment sur l'ennemi, d'autres choisiront plutôt une voie réflexive et éviteront les problèmes autant que possible. Cette campagne recèle de nombreuses opportunités d'insérer des rencontres avec les forces de *Nachtwölfe*, du Reich, et de bien d'autres groupes antagonistes susceptibles de plonger les investigateurs dans les ennuis (ou de les en écarter). Si votre groupe préfère un style de jeu plus posé, n'hésitez pas à sauter ces rencontres et à maintenir le niveau de conflit au minimum. À l'inverse, s'ils adorent la bagarre, eh bien rajoutez-en !

RÉUSSIR À ENTRER

Une personne cherchant à visiter la demeure ne sera pas admise à moins d'être membre ou de connaître un membre. Elle sera informée de ces conditions dès son arrivée par un réceptionniste vêtu d'un uniforme impeccable et assis dans le vestibule. Si quelqu'un joue un membre du club (par exemple Tobias Fischer), il n'y aura aucun problème ; il n'y en aura pas non plus si les investigateurs comprennent que Botho Ehrlichmann en était lui aussi et s'ils ont sa carte. Tenter de se faire passer pour le docteur Ehrlichmann (plutôt que pour un ami de ce dernier) est particulièrement risqué, surtout si le réceptionniste connaissait le défunt archéologue (un test raté d'Art (Théâtre), de Baratin ou d'Imposture [Cth] / de Persuasion [Sav] ; de plus, un échec critique [Cth] / un 1 sur le dé de compétence, peu importe le résultat du Dé Héroïque [Sav] mettra directement Gotthold Fuchs

(p. 32) au courant de leurs recherches, ce qui ne pourra que provoquer de nouveaux problèmes). Bien entendu, les investigateurs pourraient toujours revenir un peu plus tard et tenter de pénétrer dans le club par effraction...

REMUER LA FANGE

Si les investigateurs se sont vu accorder le droit d'entrer dans le club aux heures d'ouverture, ils vont avoir l'occasion de discuter avec ses membres à propos d'Ehrlichmann ou même d'autres sujets les intéressant. Le secrétaire actuel du club, Wilhelm Siedler (p. 31), est une personne avec laquelle il est particulièrement intéressant de traiter : avec plusieurs autres membres, il craint en effet qu'une ou deux nouvelles recrues ne soient en train d'essayer d'orienter le club vers des domaines de recherche particulièrement douteux. Gotthold Fuchs et ses compatriotes cherchent bel et bien à mettre en place en Autriche une base d'opérations solide pour Mina Wolff en prévision de la guerre à venir. Siedler démasquera immédiatement toute personne cherchant à se faire passer pour Ehrlichmann, ayant passé un temps considérable en la compagnie de l'archéologue.

Parmi les nombreux services qu'il propose, le club fournit à ses membres des casiers fermés à clé dans lesquels ils peuvent stocker le matériel de leurs recherches en cours. Bien qu'il n'ait pas été pleinement conscient de l'infiltration de la société, Ehrlichmann était suffisamment sur la défensive et assez malin pour ne pas laisser ses notes dans un tel endroit. On ne peut pas en dire autant de Fuchs qui range dans le sien des notes sur l'avancée des opérations de *Nachtwölfe* dans la ville, des ordres lui demandant de s'occuper d'Ehrlichmann (voir « Aide de jeu n°5 ») ainsi qu'une lettre l'informant de la découverte de la Pierre noire et du *Livre de la Machine*. Ces dossiers ne font



jamais référence explicitement au mot « *Nachtwölfe* » ; la plupart ont à la place un filigrane représentant un bouclier marqué d'une empreinte de patte – le coussinet a la forme d'un engrenage et contient un unique œil ouvert au milieu.

Que savent les services secrets britanniques ?

En réalité, la plupart des agences de services secrets telles que celle d'Angleterre et l'*Abwehr* ne sont que très vaguement conscientes de l'existence d'un organisme de recherche et développement cachée au sein de la Wehrmacht. Elles savent que des équipes allemandes parcourent le monde à la recherche de trésors archéologiques, et qu'une personne a une idée en tête quant à l'utilisation des reliques ainsi découvertes, mais si l'on met de côté les récentes expériences de la section D en Tchécoslovaquie (cf. *Trois Rois*) personne ne semble être sûr de qui est réellement impliqué et de quels pourraient bien être leurs objectifs.

Bien que les informations dans la lettre soient difficiles à interpréter, celle-ci souligne le fait qu'Ehrlichmann était tombé sur l'emplacement potentiel d'un fragment d'engin susceptible d'aider grandement la machine de guerre nazie, et que l'ennemi ne reculera devant rien pour mettre la main dessus. Même si les investigateurs doivent encore retrouver les notes du défunt, ces simples détails revêtent déjà une grande importance aux yeux de Gisela Waltrun et des services secrets de n'importe quel groupe – même si c'est pour des raisons différentes.

Si les investigateurs décident d'étudier les fiches remplies par les membres dans la bibliothèque/salle de lecture du club, au rez-de-chaussée du bâtiment, un test de Bibliothèque Facile [Cth] / d'Investigation (+2) [Sav] leur permet de découvrir que les lectures d'Ehrlichmann ont changé au fil des années. Quand il était encore à l'université, ses sujets favoris étaient liés à ses études en égyptologie. Ses récentes visites (celles correspondant à la période durant laquelle il déchiffrait les archives de la DOG) montrent un basculement vers des livres traitant des mythes germaniques et des civilisations perdues comme l'Atlantide et Hyperborée. Les fiches liées à ces livres montrent qu'ils ont tous été également empruntés par Gotthold Fuchs après la mort d'Ehrlichmann.

Avec plusieurs autres membres, il craint que les nouvelles recrues ne soient en train de détourner les recherches du groupe.

À côté de l'immense bibliothèque/salle de lecture du club, des salons publics et des bureaux administratifs se trouve également un petit musée rassemblant les artefacts trouvés par les membres au cours de leurs voyages de recherches. Située au premier étage, cette salle n'est que rarement visitée. Elle est truffée de petits meubles d'exposition, et la qualité des objets disposés sous les vitrines varie grandement d'une pièce à une autre. Un des cabinets contient néanmoins une étrange statuette pouvant avoir une grande importance pour les investigateurs ou leurs adversaires de *Nachtwölfe*. Reposant dans un récipient peu profond fait de la même matière, la figurine de 7,6 centimètres a été sculptée dans un matériau noir poli et se montre beaucoup plus lourde que ce que sa taille laisserait présager. Extrêmement détaillée, vêtue de robes ornementées évoquant celles de la Grèce antique ou des moines tibétains, le sujet présente des traits androgynes

Aide de jeu n° 5

Instructions

Notre archéologue viennois n'est pas digne de confiance. Les problèmes doivent être résolus. Je me repose sur vous pour régler la chose comme nous l'entendons. Récupérez tout ce que vous pourrez trouver.



et semble posséder un bras articulé. La légende à demi-effacée devant elle dit seulement « *ein alter Kompass?* » (« un ancien compas ? »). Un dessin extrêmement précis de la statuette se trouve dans les notes complètes d'Ehrlichmann (p. 37).

S'ils ont la possibilité de revenir la prendre, la figurine pourra servir de guide vers l'emplacement des pièces du Palladion, bien qu'elle ne soit pas indispensable à l'avancée de l'intrigue.

ENTRER PAR EFFRACTION

Bien entendu, les investigateurs pourraient décider que l'option la plus facile est d'attendre que le club ferme pour la nuit avant de s'y introduire. Il s'agit là d'une stratégie risquée mais qui est susceptible de réussir. Il existe des ruelles clôturées entre les bâtiments, susceptibles d'offrir l'accès à des cours situées à l'arrière, loin des regards trop curieux.

Si les investigateurs parviennent à atteindre l'autre versant du club, ils pourront alors tenter de pénétrer à l'intérieur par la porte de derrière. Si, d'un autre côté, ils ont abouti dans la cour d'un autre bâtiment, ils pourront tenter d'utiliser Athlétisme [Cth] / Escalade [Sav] pour grimper les trois ou quatre étages jusqu'au toit avant de se hisser sur le sommet du club et entrer via une lucarne ou une des fenêtres du grenier. Il est aussi parfaitement possible qu'ils aient « trouvé » au cours de leurs visites diurnes les clés ouvrant les portes du bâtiment, rendant caducs des risques aussi inconsidérés.

Il est important de se souvenir que la Vienne de fin août 1939 est sous contrôle allemand, et que toute personne prise en train d'entrer par effraction sera soumise à de terribles châtiments. Si l'on met de côté la crainte banale d'une arrestation pour vol, cela aura aussi pour effet d'alerter automatiquement *Nachtwölfe* de la présence de l'équipe ; même si celle-ci parvenait à esquiver les charges pesant contre elle, elle verrait ses tentatives pour résoudre le meurtre d'Ehrlichmann se compliquer de façon significative. Sans parler du risque de voir un ou plusieurs membres du groupe identifiés comme espions étrangers...

WILHELM SIEDLER, OCCULTISTE VIENNOIS

Apparence : homme âgé, avec des cheveux blancs de plus en plus clairsemés et un bouc impeccablement entretenu, Herr Siedler aime porter de confortables costumes en tweed quand il se rend au club – le genre de costumes que sa femme, matrone bien connue de la société viennoise, lui

Montrer le chemin

La petite statuette de la Himmelfortgasse n'est pas la seule de son espèce. Sculptée dans la même météorite que celle de l'Homme de Fer ramené du Tibet par Ernst Schäfer en 1939 (p. 121), il en existe au moins cinq dans le monde – une pour chaque survivant des colonies atlantes – et peut-être même plus. La plupart ont cependant été perdues ; *Nachtwölfe* ignore l'existence du compas, mais le groupe ne reculera certainement devant aucun sacrifice pour mettre la main dessus une fois mis au courant.

refuse catégoriquement à la maison. Petit et discret, Siedler est un contact plutôt utile car il connaît potentiellement tous les occultistes de la ville, du moins de réputation. Amateur éclairé dans de nombreux domaines, il serait également capable de déchiffrer l'énigme d'Ehrlichmann sur le chaos et l'entropie (p.34) si les investigateurs échouaient.

Cth

FOR 10 DEX 12 INT 15 CON 12
TAI 08 APP 12 POU 15 EDU 21
SAN 35 Points de Vie : 10

Impact : aucun.

Compétences : Bibliothèque 75 %, Écouter 60 %, Hypnose 15 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Psychologie 70 %, Sciences humaines : anthropologie 60 %, Sciences humaines : folklore 55 %, Sciences humaines : histoire 65 %, Sciences formelles : physique 25 %, Sciences occultes 60 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Langues : Allemand (langue maternelle) 99 %, Arabe 30 %, Grec 40 %, Latin 45 %.

Sortilèges : *Chant de Thoth, Détecter un Enchantement, Invulnérabilité, Lévitiation, Malédiction des Ténèbres, Suggestion Profonde.*

Sav

Attributs : Agilité d6, Intellect d8, Âme d8, Force d6, Vigueur d6.

Compétences : Investigation d10, Connaissance (Anthropologie) d8, Connaissance (Arabe) d6, Connaissance (Folklore) d8, Connaissance (Grec) d6, Connaissance (Histoire) d8, Connaissance (Latin) d6, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Physique) d4, Connaissance (Psychologie) d10, Connaissance (Sciences occultes) d8, Détection d8.

Charisme : +0 ; **Allure** : 4 ; **Parade** : 2 ; **Résistance** : 4 ; **Santé mentale** : 4.

Handicaps : Âgé, Boiteux, Petit.

Atouts : Érudit (Anthropologie, Folklore, Histoire, Occultisme).

Équipement : costume chic en tweed.

Capacités spéciales

- Sortilèges : Wilhelm connaît les sortilèges suivants – *Chant de Thoth, Détecter un Enchantement, Invulnérabilité, Lévitiation, Malédiction des Ténèbres et Suggestion Profonde.*

GOTTHOLD FUCHS, ESPION DE NACHTWÖLFE

Recruté au sein des soldats de l'*Ahnenerbe* en 1938 par Liesel Maurer (p. 267), une des sept *Obersts* du cercle intérieur de Mina Wolff et la responsable du *Projekt Atlantis*, Fuchs n'est qu'un pion de plus dans la bataille silencieuse pour la suprématie qui fait rage entre *Nachtwölfe* et l'Ordre du Soleil noir de Reinhardt Weessler. Sûr de lui, affable, il peut se montrer particulièrement charmant et persuasif quand il le veut, mais passe la plupart de son temps à observer ceux qui l'entourent et à chercher la moindre faiblesse susceptible d'être exploitée. Compétent plus que doué, il a su se rendre utile en rejoignant *Nachtwölfe* et prend son rôle à Vienne très au sérieux.

Apparence : à part sa taille et sa relative maigreur, Fuchs n'est guère remarquable. Il s'habille aussi bien qu'il puisse se le permettre et se lave et se rase régulièrement. Il ne fume et ne boit que peu (en cas de nervosité, il se met néanmoins à jouer avec son étui à cigarettes qu'il ouvre et referme continuellement).



FOR 10 DEX 13 INT 15 CON 13
TAI 18 APP 12 POU 17 EDU 14
SAN 55 Points de Vie : 15

Impact : +1 D4.

Compétences : Bibliothèque 55 %, Espionnage 35 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Persuasion 65 %, Sciences humaines : anthropologie 50 %, Sciences humaines : archéologie 55 %, Sciences humaines : histoire 60 %, Sciences de la terre : géologie 40 %, Sciences occultes 40 %, Technologie atlante 15 %, Trouver Objet Caché 65 %.

Langues : Allemand (langue maternelle) 70 %, Arabe 50 %, Atlante 10 %, Latin 60 %

Armes : Walther PPK (Arme de poing) 45 %, dégâts 1D8, atts 3, portée de base 10m.

Maschinenpistole 38 (SMG) 35 %, dégâts 1D10, atts 2 ou rafale, portée de base 30m.

Sortilèges : Déflagration Mentale, Immunisation, Signe des Anciens.



Attributs : Agilité d8, Intellect d10, Âme d12, Force d6, Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Anthropologie) d6, Connaissance (Arabe) d6, Connaissance (Archéologie) d8, Connaissance (Atlante) d4, Connaissance (Espionnage) d6, Connaissance (Géologie) d6, Connaissance (Histoire) d8, Connaissance (Latin) d8, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Sciences occultes) d6, Détection d8, Investigation d8, Persuasion d8, Technologie atlante d4, Tir d6.

Charisme : -1 ; **Allure :** 6 ; **Parade :** 5 ; **Résistance :** 6 ; **Santé mentale :** 6.

Handicaps : Fanatique, Mauvaise habitude (joue de manière obsessionnelle avec son porte-cigarettes), Malveillant/Sale caractère.

Atouts : Charismatique, Tête froide, Vigilance.

Équipement : Walther PPK (2d6-1, 10/20/40, Coups 7, Semi-auto), Maschinenpistole 38 (2d6-1, Cdt. 3, 12/24/48, Coups 32, PA 1, Auto).

Capacités spéciales

* Sortilèges : Fuchs connaît les sortilèges suivants –

Déflagration Mentale, Immunisation, Signe des Anciens.

BRUTES DE NACHTWÖLFE

Des armoires à glace embauchées par Fuchs parmi les plus ardents soutiens des nazis. Ces brutes sont spécialisées dans l'intimidation et la disparition des personnes les plus indésirables. Nous vous suggérons de prendre au moins un homme de main par investigateur, sans dépasser la limite de deux par personne – en fonction des compétences des personnages impliqués dans la confrontation.



FOR 14 DEX 11 INT 09 CON 17
TAI 16 APP 10 POU 10 EDU 11
SAN 45 Points de Vie : 16

Impact : +1D4.

Compétences : Athlétisme 50 %, Conduite : automobile 45 %.

Langues : Allemand (langue maternelle) 55 %.

Armes : Coup de poing 60 %, dégâts 1D3+1D4, atts 1, portée de base contact.

Walther PPK (Arme de poing) 50 %, dégâts 1D8, atts 3, portée de base 10m.

Maschinenpistole 38 (Pistolet mitrailleur) 40 %, dégâts 1D10, atts 2 ou rafale, portée de base 30m.

Couteau 55 %, dégâts 1D4+2+1D4, atts 1, portée de base contact.

OU

Matraque (Arme de mêlée – bâton) 55 %, dégâts 1D8+1D4, atts 1, portée de base contact.



Attributs : Agilité d6, Intellect d6, Âme d6, Force d8, Vigueur d10.

Compétences : Combat d8, Conduite d6, Escalade d8, Intimidation d8, Tir d6.

Charisme : -6 ; **Allure :** 6 ; **Parade :** 6 ; **Résistance :** 7 ; **Santé mentale :** 4.

Handicaps : Fanatique, Malveillant/Sale caractère, Sanguinaire.

Atouts : Combatif/Réflexes de combat, Frappe éclair.

Équipement : Walther PPK (2d6-1, 10/20/40, Coups 7, Semi-auto), Maschinenpistole 38 (2d6-1, Cdt. 3, 12/24/48, Coups 32, PA 1, Auto), Couteau (For+d4) ou Matraque (For+d4, +d8 dégâts plutôt que d6 sur une Relance).

Comment ne pas les trouver charmants...

A.T.

SCÈNE 2 : LA CHASSE AUX DOCUMENTS

La petite librairie de la rue sans nom dans la vieille ville ne semble guère accueillante. Les quelques livres épars dans la vitrine sont recouverts d'une épaisse couche de poussière et de toiles d'araignée. Les fenêtres elles-mêmes sont tout aussi sales, et une affiche aux couleurs délavées dépeignant une scène du *Parzival* de Wolfram von Eschenbach (sans doute prévu pour attirer l'attention sur les marchandises à l'intérieur) pend piteusement à l'une d'elle.

Vous trouverez un emplacement possible pour la librairie sur la carte de Vienne à la page 24, mais vous devriez vous sentir libre de la placer à un endroit plus approprié à votre partie.

DES PÉPITES CACHÉES ?

L'intérieur de la boutique n'est pas plus avenant que son extérieur. Des livres sont entassés partout – sur les étagères, sur des tabourets, à même le sol – et nombre d'entre eux se sont changés en tas informes, rendant difficile voire même dangereuse la navigation entre les rayonnages. L'air est chargé d'une odeur de tomes moisies, de tabac et d'herbes inconnues, tandis que d'étranges tableaux et objets pendent selon des angles inconfortables le long des murs surchargés.

Il semble n'y avoir personne dans l'établissement lorsque les investigateurs entrent pour la première fois, mais le bruit creux de la clochette au-dessus de la porte invoque rapidement le propriétaire de derrière un rideau élimé dans le fond. Son apparence est plus déplaisante encore que celle de son royaume : ses yeux sombres, humides, enfoncés dans un visage de crapaud, regardent les investigateurs avec des

intentions mauvaises alors qu'il attend d'entendre les raisons de leur venue. Il s'agit là d'Ernst Pretzsche (p. 34).

En dépit de sa nature odieuse et manipulatrice, Pretzsche appréciait sincèrement Botho Ehrlichmann. Même s'il croit profondément en la plupart des travaux occultes sur lesquels il sait que les nazis travaillent, il est furieux d'apprendre la mort de son ami en qui il voyait également un acolyte prometteur. Il connaît Fuchs et ne l'apprécie guère, et il sait également le rôle que ce dernier a joué dans l'assassinat.

Bien qu'une part de lui voudrait voir les nazis réussir dans leur quête des secrets de l'Atlantide, la stupidité dont Fuchs a fait preuve en tuant Ehrlichmann avant même de mettre ses notes personnelles en sécurité a tellement irrité Pretzsche que celui-ci sera plus qu'heureux de voir le lieutenant de *Nachtwölfe* tomber en disgrâce. Comme Gisela Waltrun, il a cependant suffisamment de bon sens pour ne pas trop s'impliquer dans une telle affaire (il pense également avoir un rôle bien différent à jouer dans la guerre à venir et ne gâchera pas son destin en intervenant directement).

Pretzsche ne donnera pas d'emblée les informations qu'Ehrlichmann lui a confiées ; les investigateurs devront d'abord prouver leur identité mais aussi les raisons qui les poussent à s'intéresser au docteur défunt. S'ils se montrent suffisamment honnêtes avec lui, ou s'ils parviennent à le convaincre de leur bonne foi (ou à lui mentir), il leur remettra un papier écorné portant une formule mathématique griffonnée (voir « Aide de jeu n°6 » p.34).

S'il est tout sauf impressionné par leurs manières et leurs motivations (par exemple suite à un test raté de Baratin ou de Persuasion [Cth] / de Persuasion [Sav]), il ne leur remettra la formule qu'en échange d'un petit service. La nature de sa demande dépendra de ce qu'il pense que le groupe a à lui offrir. Si vous utilisez les personnages prétiés, il pourra par exemple demander à Tobias Fischer



Aide de jeu #6

La Formule

Entropie

Un état de chaos et de déclin

$$S = k \cdot \log W$$

ou à Livia Sclesinger de voler pour lui un manuscrit rare ou précieux à l'université, ou à Weber et di Pietro d'utiliser leurs contacts pour obtenir des informations susceptibles d'endommager la réputation d'un rival. Cette mission pourra être utilisée à la façon d'une épreuve additionnelle, les investigateurs tentant de remplir leurs obligations afin d'obtenir les informations dont ils ont besoin pour avancer, mais pourra aussi prendre la forme d'une promesse que Pretzsche leur demandera d'honorer dans le futur. Il pourrait même leur demander quelque chose d'apparemment anodin, comme acheter ou faire don d'un livre, ou offrir une de leurs mèches de cheveux...

Un investigateur doté de la compétence Sciences formelles (Physique) ou Sciences formelles (Mathématiques) [Cth] / de Connaissance (Physique) ou Connaissance (Mathématiques) [Sav] verra en l'équation la formule de description de l'entropie par Ludwig Boltzmann. Des investigateurs connaissant Vienne pourront également la reconnaître : celle-ci est gravée sur la tombe de Boltzmann dans le Zentralfriedhof, le plus grand et le plus célèbre cimetière de la ville. Si personne ne comprend la note, il sera toujours possible de persuader Pretzsche de les éclairer (mais là encore, pour un certain prix).

Cela pourra prendre la forme d'une promesse que Pretzsche leur demandera d'honorer dans le futur.

ERNST PRETZSCHE, LIBRAIRE SPÉCIALISÉ DANS L'OCCULTE

Bien connu dans les cercles occultes de Vienne (à moins que ce ne soit tristement connu ?), Pretzsche gère à Vienne une librairie spécialisée dans les légendes, le folklore et l'occultisme depuis plus de vingt ans. Autrefois voué à devenir apothicaire comme son père, il s'intéresse particulièrement aux rites et à la culture aztèques quand sa famille emménage à Mexico dans les années 1890. Les circonstances de sa venue à Vienne sont nimbées de mystère, et de bien sombres histoires sont aujourd'hui rattachées à son nom. Certains racontent même qu'on ne peut trouver son échoppe à moins que celle-ci n'ait envie d'être trouvée.

Apparence : il est difficile de connaître sa taille véritable tant il semble perpétuellement voûté. Son énorme bedaine menace en permanence de submerger sa ceinture à chacun

de ses pas, achevant de lui donner des allures de crapaud humain. Sa peau est cireuse, comme dépourvue de sang, et ses bras anormalement longs ne respectent pas les proportions de son corps. Bien qu'il soit probablement d'un âge avancé, il n'en montre pas les signes. La plupart des gens s'efforcent d'éviter son regard sombre et froid, qu'ils trouvent extrêmement dérangeant.



FOR 11 DEX 16 INT 16 CON 09

TAI 15 APP 07 POU 15 EDU 17

SAN 15 Points de Vie : 12

Impact : +1D4.

Compétences : Bibliothèque 75 %, Mythe de Cthulhu 40 %, Négociation 50 %, Persuasion 60 %, Sciences de la vie : pharmacologie 50 %, Sciences formelles : astronomie 55 %, Sciences formelles : physique 45 %, Sciences humaines : anthropologie 60 %, Sciences humaines : folklore, Sciences humaines : histoire 70 %, Sciences occultes 70 %, Trouver Objet Caché 65 %.

Langues : Allemand (langue maternelle) 85 %, Atlante 15 %, Aztèque 60 %, Espagnol 40 %, Latin 40 %.

Armes : Colt .45 (Arme de poing) 40 %, dégâts 1D10+2, atts 1, portée de base 15m.

Sortilèges : Contacter Nyarlathotep, Contraindre la Chair, Domination, Instiller la Peur, Lier l'Âme, Lier un Ennemi, Poing de Yog-Sothoth, Prédiction, Provoquer la Maladie, Signe des Anciens, Tourmenter.



Attributs : Agilité d10, Intellect d10, Âme d8, Force d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d4, Connaissance (Anthropologie) d8, Connaissance (Astronomie) d8, Connaissance (Atlante) d4, Connaissance (Aztèque) d8, Connaissance (Espagnol) d6, Connaissance (Folklore) d8, Connaissance (Histoire) d10, Connaissance (Latin) d6, Connaissance (Mythe) d6, Connaissance (Pharmacologie) d8, Connaissance (Physique) d6, Connaissance (Sciences occultes) d10, Détection d8, Intimidation d8, Investigation d10, Persuasion d8, Tir d6.

Charisme : -3 ; **Allure** : 6 ; **Parade** : 4 ; **Résistance** : 5 ; **Santé mentale** : 1.

Handicaps : Mauvaise habitude (regarde fixement), Laid.

Atouts : Esquive, Érudit (Anthropologie, Astronomie, Folklore, Histoire, Pharmacologie, Sciences occultes), Sang Froid, Tête Froide, Vif.

Équipement : Colt .45 (2d6+1, 12/24/48, Coups 6).

Capacités spéciales

- Sortilèges** : Pretzsche connaît les sortilèges suivants – Contacter Nyarlathotep, Contraindre la Chair, Domination, Instiller la Peur, Lier l'Âme, Lier un Ennemi, Poing de Yog-Sothoth, Prédiction, Provoquer la Maladie, Signe des Anciens, Tourmenter.

Scène 3 : des nouvelles inattendues

Cette scène peut prendre place à n'importe quel moment du scénario (voir p. 27 pour un exemple d'apparition précoce) et peut être utilisée pour ajouter de la tension, interrompant les recherches des investigateurs avec ce qui semble au départ n'avoir aucun lien avec l'affaire. Bien que l'information soit d'importance, elle ne prendra pas de suite tout son sens – cela n'advient qu'après que les investigateurs auront retrouvé les notes d'Ehrlichmann et deviné où les trésors de l'Atlantide sont censés être cachés.

Si un des investigateurs a des liens avec les services secrets britanniques ou la section D, ou si le personnage de Maso di Pietro a été choisi, celui-ci reçoit une étrange note (cf. « Aide de jeu n°7 ») au cours de l'enquête sur la mort d'Ehrlichmann. Celle-ci est amenée au *Café Gugelhupf*, ou à tout autre établissement fréquenté par les personnages des joueurs, par un mendiant itinérant des plus polis (à condition de connaître les bonnes manières, les mendiants ont le droit de faire la manche dans les restaurants et les cafés viennois). Celui-ci fait discrètement passer la note pour un poème remis en échange de quelques sous ; en fait, il s'agit là d'une des méthodes habituelles de transfert d'informations qu'utilisent di Pietro et son équipe.

Pasquino et Lucrezia sont les noms de code de deux agents de la section D à Rome, hérités des noms des célèbres statues parlantes (p. 49). Quelque chose semble être allé de travers dans la ville éternelle ; étant donné le manque de subtilité du message, Lucrezia doit avoir désespérément besoin d'aide. Pasquino a visiblement disparu, et à en croire la référence balourde aux « saucisses », les Allemands ont soudainement augmenté leurs activités sur place, ce qui pourrait bien mettre en péril les opérations britanniques là-bas, à moins d'une intervention.

Si la méthode du mendiant n'est pas appropriée aux conditions de votre campagne, ou si le café constitue un emplacement inutilisable, il sera possible de faire passer le message par le biais d'un supérieur au cours d'un de leurs débriefings. À moins que quelqu'un ne les bouscule en pleine rue, déposant au passage le message dans une poche de manteau ou de veste.

Scène 4 : ce qui à jamais repose

Au sud-est du centre-ville, dans le district de Simmering par-delà la Ringstrasse, se trouve le plus grand des innombrables cimetières viennois. C'est là le lieu de repos de nombreuses personnalités de la ville tels que Ludwig van Beethoven, Johann Strauss et Gustav Klimt. C'est aussi là qu'un des pionniers de la physique du 19^e siècle est inhumé : Ludwig Boltzmann, dont la tombe revêt un intérêt particulier pour les investigateurs.

L'endroit n'est pas difficile à trouver : il est placé au milieu de nombreuses autres Ehrengräber (tombes honorifiques) qui servent d'attraction macabre aux visiteurs comme aux locaux. L'équation qu'Ehrlichmann a laissée aux soins de Pretzsche est gravée sur le haut d'une

Aide de jeu #7

Une étrange Note

Pasquino a perdu la voix. Sa très chère Lucrezia a peur pour sa santé. Il y a bien trop de saucisses dans le cellier. Merci de venir aider ta sœur. Elle ne peut pas tenir le restaurant familial toute seule.

large plaque de marbre qui compose la majeure partie du monument. Juste en dessous se trouve le buste austère et imposant du physicien. La tombe est joutée de chaque côté par deux ifs de petite taille, et l'endroit est recouvert de fleurs. Aucun signe ne montre que la terre devant la pierre tombale a été remuée depuis l'enterrement de la femme de Boltzmann l'année précédente (1938).

Ehrlichmann n'a pas dérangé le lieu de repos du savant afin d'y cacher ses notes ; à la place, il les a enterrées sous l'if situé à la gauche du mémorial. Un test réussi de Trouver Objet Caché [Cth] / Détection [Sav] permet de voir que la terre a été récemment remuée, même si on a pris grand soin de cacher cet état de fait. Creuser à cet endroit révèle un paquet en toile cirée, soigneusement saucissonné par plusieurs longueurs d'une épaisse ficelle marron.

À l'intérieur du paquet se trouve un carnet de notes en piteux état, tenu en une seule pièce par un élastique noir effiloché. La première page a été arrachée (il s'agit de l'aide de jeu n°2) et le reste du journal est truffé de notes, de croquis et d'autres papiers (dont des talons de tickets, des additions de café et un reçu pour une bague de fiançailles hors de prix – rappel, si besoin est, qu'ils ont entrepris cette enquête à la demande d'une tierce personne). Les investigateurs devront emmener le carnet dans un endroit sûr pour pouvoir le déchiffrer correctement (voir p. 37 pour un bref aperçu de son contenu).

Si les investigateurs tentent de récupérer le journal d'Ehrlichmann en pleine journée, ils risquent d'attirer beaucoup d'attention. Le Zentralfriedhof est un endroit très fréquenté et une véritable attraction touristique – un grand nombre de gens vient spécifiquement voir les Ehrengräber ; à moins d'être déguisés en agents d'entretien, se mettre à fouiner la terre près d'un monument aussi célèbre va forcément leur attirer des ennuis. Cela pourrait diriger l'attention de *Nachtwölfe* vers les activités du groupe, s'ils n'ont pas encore compris que quelqu'un d'autre s'intéressait aux notes du défunt.

D'un autre côté, si les investigateurs décident de récupérer les notes sous couvert de l'obscurité, ils risquent beaucoup moins de provoquer un esclandre. À moins bien sûr qu'ils ne se soient pas montré vraiment discrets au cours de leurs précédentes recherches. Le cimetière offre une excellente occasion pour mettre en scène un règlement de comptes entre Fuchs et les personnages des joueurs si cela correspond au style de jeu de votre table (p. 29) – vous trouverez les caractéristiques de Fuchs et de ses hommes de main aux pages 32. Si les investigateurs



ne sont pas vraiment orientés action, il n'est pas besoin de forcer une confrontation directe – Fuchs dispose de bien des moyens de les gêner sans passer par la force...

Si une rencontre doit avoir lieu dans le cimetière, Fuchs attendra que les investigateurs aient récupéré le paquet enfoui avant de dévoiler ses cartes. Après tout, il peut fort bien les laisser faire le sale boulot avant de s'emparer du butin. S'il réussit à arracher les notes à ses rivaux et si ceux-ci survivent à la rencontre sans trop de dégâts, ils auront intérêt à reprendre leur bien et à s'occuper de leur ennemi avant que celui-ci ne les dénonce aux autorités ou n'envoie le journal à Berlin et à sa supérieure, Liesel Maurer.

ÉPILOGUE : ILLUMINATION

Les investigateurs devraient à présent avoir découvert la vérité derrière le sort funeste du docteur Ehrlichmann et avoir accès aux informations dont ils ont besoin pour comprendre ce qu'il y avait de si important pour qu'on l'assassine. En plus d'informer Gisela Waltrun de leurs découvertes, il est possible qu'ils souhaitent retourner dans des lieux qu'ils ont déjà visités. Hélas, l'horloge tourne et la Seconde Guerre mondiale est sur le point d'éclater...

Déchiffrer le livre

Le journal du docteur Ehrlichmann est rempli d'informations précieuses, et comprendre l'intégralité de son contenu demanderait des semaines de travail intense. Il existe néanmoins quelques fragments utiles pouvant être rapidement identifiés sur un test réussi de Bibliothèque [Cth] / d'Investigation [Sav].

- Ehrlichmann a d'abord commencé à traduire le texte de la Pierre noire dans le but de retracer les origines anciennes du peuple germanique.
- Il semble exister une sorte d'ancien artefact, doté d'une grande puissance, qui aurait été divisé durant l'Antiquité et dont les parties auraient été cachées dans cinq lieux éloignés du globe.
- Un de ces emplacements est la ville éternelle elle-même : Rome.
- Les artefacts proviendraient de la légendaire Atlantide.
- Une expédition allemande a récemment ramené un manuscrit du Tibet corroborant les informations trouvées sur la Pierre noire.
- Ehrlichmann est convaincu qu'une personne au sein de la Wehrmacht est bien décidée à retrouver les artefacts et à les utiliser pour nourrir les recherches militaires du Troisième Reich.

Une réussite critique (01-05) au test de Bibliothèque [Cth] / une Relance sur le test d'Investigation [Sav] permet de trouver des informations sur le compas caché au sein du musée privée du Club de lecture du Sphinx – les investigateurs pourront avoir envie de le récupérer si le temps le leur permet.

Il est à espérer que l'indice indiquant la présence d'un des artefacts à Rome (une ville depuis laquelle les investigateurs viennent tout juste de recevoir un appel à l'aide) les encouragera à poursuivre leur enquête une fois la mort d'Ehrlichmann élucidée. Cela devrait au moins les pousser à contacter leurs supérieurs pour leur communiquer ce qu'ils ont trouvé, en attendant de nouvelles consignes.

**LE JOURNAL DU DOCTEUR EHRLICHMANN
SUR LA PIERRE NOIRE** – *en allemand, écrit par Botho Ehrlichmann, jamais publié, 1938-1939 environ. Rédigé de la main même d'Ehrlichmann, le journal contient une traduction récente du texte de la Pierre noire*

découverte par la DOG à Saïs avant la Grande Guerre, ainsi que les notes de recherche de l'archéologue sur ses découvertes concernant le Palladion.

Un examen approfondi montre que le document est divisé en plusieurs sections. La première comporte les justifications avancées par l'auteur quant aux raisons derrière ses travaux. Vient ensuite ce qui ressemble à une longue histoire décousue de plusieurs pages intitulée « La traduction de Burgdorf ». La section suivante ressemble à une répétition de la précédente, mais certaines zones ont été lourdement soulignées à l'encre rouge. À la fin de cette partie se trouvent des notes faisant référence aux parties soulignées, semblant suggérer que quelque chose ne va pas dans la traduction originellement menée par le professeur Burgdorf.

Viennent ensuite cinq sections supplémentaires, commençant chacune par un petit extrait de la traduction mentionnée ci-dessus. Sous les citations, Ehrlichmann a placé ses propres hypothèses vis-à-vis de ce que les indices peuvent signifier, ainsi que toutes sortes de dessins, plans, questions et conjectures basés sur ses recherches. On y trouve des diagrammes représentant d'étranges pyramides, des statues bizarres et quelque chose ressemblant terriblement à la pierre de Rosette, entre autres. Les détails sur ce que ces sections contiennent se trouvent dans les chapitres des scénarios correspondants.

Fait révélateur, on trouve vers la fin du journal des notes sur ses entretiens avec ses inquisiteurs. Elles sont extrêmement brèves mais pleines de craintes et de suppositions. La dernière phrase dit : « Je le leur ai remis la traduction de Burgdorf en la faisant passer pour mienne. Quelque chose dans leurs questions me dérange énormément, mais je pourrai toujours feindre l'ignorance si le travail du vieil homme se révèle aussi erroné que j'imagine. »

Entre les feuillets situés à l'arrière du livre se trouve un frottis de la Pierre noire elle-même, près de quelque chose ressemblant à une clé grammaticale. Des hiéroglyphes égyptiens sont inscrits près de l'étrange texte runique situé en bas des écrits de la pierre, avec des traductions en allemand à côté. Une personne prenant le temps de déchiffrer la clé et les inscriptions sur la Pierre noire gagnera +10 % [Cth] / une augmentation du dé [Sav] dans la compétence de langue « Atlante ».

Cth

Pas de perte de Santé Mentale ; Sciences occultes +5 %; environ deux semaines d'étude et de compréhension / 2 heures pour le survoler. Pas de sortilèges.

Sav

Langue : Allemand (+0). 1 test réussi est nécessaire pour lire l'ouvrage. Sortilèges : aucun.

Lire ce livre avec succès permet au lecteur de gagner un Jeton spécial qui ne peut être utilisé que sur des tests de Connaissance (Sciences occultes).

Nouvelles visites

Les investigateurs peuvent parfaitement visiter à nouveau les lieux de l'épisode deux « Vérité et chaos ») une fois déchiffré le journal d'Ehrlichmann. En fait, celui-ci pourrait contenir les éléments dont ils ont besoin pour comprendre le fond de ce qui s'est passé, ou pour éclairer certaines zones d'ombre.

L'exemple le plus évident est celui du compas ancien (p. 31) ; en fonction de la façon dont s'est déroulée leur rencontre avec Pretzsche, ils pourraient aussi devoir revenir le voir pour remplir leur part du marché conclu avec l'odieux libraire. Ils pourraient également souhaiter se rendre une nouvelle fois au Club de lecture pour étudier les livres identifiés dans les notes d'Ehrlichmann (ce qui pourrait donner l'occasion au Gardien d'introduire quelques-uns des points de vue les plus communs sur l'Atlantide à la fin des années 1930, cf. p. 8-10).

Le principal problème est celui du temps : ce scénario se déroule, après tout, à la fin du mois d'août 1939, sur un territoire détenu par l'Allemagne...

Affaires en suspens

Se pose bien sûr la question de la façon dont les investigateurs vont gérer les informations qu'ils ont obtenues sur le meurtre d'Ehrlichmann. Plusieurs possibilités existent, la première impliquant de rapporter directement ce qu'ils ont trouvé à Gisela. S'ils se contentent d'agir ainsi sans aller plus loin, elle les remerciera froidement pour leur aide dans l'affaire. Elle espérait ne pas avoir à se venger directement, mais est prête à intervenir en personne si aucune autre option ne se présente. Elle n'est pas dépourvue de contacts, et elle est sûre de pouvoir pousser la plupart d'entre eux à s'occuper de Fuchs et de ses sbires.

Concernant le journal de son fiancé, elle aimerait le récupérer, pour raisons sentimentales bien sûr mais aussi parce qu'elle pense pouvoir y trouver quelque chose contre Canaris et son réseau d'espionnage. Le carnet est cependant bien trop important aux yeux des Alliés pour être ainsi abandonné, et les investigateurs pourraient bien devoir mentir voire recourir au vol pour ne pas en être dépossédés (ils n'ont a priori pas le temps de recopier toutes les informations qu'il contient).

Les personnages des joueurs pourraient aussi s'être occupés de Fuchs au cours de leur enquête – c'est un dénouement probable s'ils se sont montrés imprudents ou maladroits dans leur traque des notes d'Ehrlichmann et ont eu droit à un règlement de compte violent avec l'ennemi. Si les choses se sont passées ainsi, Gisela leur en est reconnaissante et est davantage disposée à leur laisser le livre comme paiement pour leur aide.

Il existe une dernière possibilité : les investigateurs ont identifié Fuchs et ses hommes comme responsables du meurtre mais prévoient pour les punir un plan plus subtil qu'une confrontation directe. Il devrait être facile de faire expulser leur rival du Club de lecture du Sphinx en découvrant son moyen de communication secret avec Berlin. En dépit du fait que nombre des membres ont des sympathies pour les nazis, ceux-ci n'apprécieront pas de voir quelqu'un utiliser leur club à ses propres fins méprisables.

Il est également possible que les investigateurs se servent de moyens bien plus créatifs pour attirer des ennuis à Fuchs, par exemple en l'impliquant dans un crime quelconque (peut-être un qu'ils auront commis au cours du scénario ?). Même s'ils ne veulent pas lui régler son compte définitivement, ils pourront gêner sa mission

à Vienne et il se verra probablement rappeler par le quartier-général de *Nachtwölfe* pour une sévère correction (ou pire). En fonction de ce qui se passera, Fuchs pourrait même devenir la Némésis de l'équipe européenne, les suivant à la trace en Europe et en Afrique du Nord dans l'espoir de pouvoir enfin se venger...

Le temps manque

Il est clair à la fin de l'été 1939 que la guerre ne peut plus être évitée : la seule question est de savoir où et quand le couperet va tomber. Quand ce sera fait, Vienne deviendra un endroit encore plus dangereux pour les espions étrangers et les autres « indésirables ».

Si Gisela est largement satisfaite par ce que les investigateurs ont découvert, elle les informe que l'Allemagne envisage d'envahir la Pologne le 1er septembre et qu'ils feraient bien de quitter la ville, surtout compte tenu de ce à quoi ils ont été mêlés récemment. Cet avertissement devrait être fait suffisamment tôt pour que les personnages aient le temps de faire quelques recherches supplémentaires sur le carnet (mais trop tard pour pouvoir le traduire entièrement) et pour qu'ils puissent explorer toutes les pistes délaissées (mais sans pouvoir se lancer pour autant dans une grande enquête).

Même si Gisela ne les prévient pas des dangers qui les attendent, tout investigateur ayant des liens avec les services secrets se voit informer que la situation est en

train de devenir critique au moment où l'enquête arrive à son terme. Étant donné ce qu'ils ont trouvé, il est possible que certains voire tous les investigateurs (selon le nombre d'agent secrets parmi eux) soient rappelés par leur base ou un équivalent pour un débriefing sur leurs découvertes.

Et puis il y a le message de l'agent Lucrezia. On peut trouver une ligne directe de wagons-couchettes partant de la Südbahnhof (la gare sud) de Vienne pour arriver à la Termini Station de Rome, et qui traverse les Alpes par la Brenner Pass. Compte tenu de l'urgence, il serait plus efficace de voyager directement pour Rome pour y régler le problème le plus rapidement possible, sans oublier le fait qu'une des pièces de l'étrange artefact mentionné par la Pierre noire se trouve également dans la ville éternelle. L'Italie a une dernière chose jouant en sa faveur : c'est un endroit relativement sûr, Mussolini ne déclarant pas la guerre à l'Angleterre et à la France avant juin 1940 (soit neuf mois plus tard).

Du moment que les investigateurs quittent Vienne avant le 1^{er} septembre (et avant le 3 au plus tard s'ils sont anglais), bien que le voyage puisse se révéler difficile, ils seront capables d'atteindre une destination neutre voire sûre avant que la guerre ne soit officiellement déclarée en Europe.

Il est clair à la fin de l'été 1939 que la guerre ne peut plus être évitée.





CHAPITRE 2

Dans la gueule de la vérité

« La chasse aux monstres n'est pas pour les âmes sensibles. »
— Tess Gerritsen

À l'endroit même où le fils d'un jeune prince et l'incarnation planétaire de l'amour recouvrira le pouvoir volé, à cet endroit une ville sera érigée, sur le corps d'un frère qui trompa la mort sur les eaux mais ne put déjouer deux fois la malédiction. Et cette ville sera immense, éternelle, glorieuse dans la puissance et la conquête ; le cœur de l'empire, bâti sur le sang des ancêtres tombés et sur la foi et sur la force d'hommes qui ignorent la peur parce qu'ils ont oublié ce qui frappe les puissants quand leur arrogance devient grande ; oublié que les ardeurs guerrières font naître des ennemis dont les yeux envieux se portent invariablement vers ce qui se cache derrière le centre des univers, le centre de Thulé autour de laquelle le monde entier tourne. Et que tous ces ennemis ne sont pas aussi faciles à repousser que les mortels humains.

— Extrait de *La pierre noire* de Saïs, traduit par le docteur Botho Ehrlichmann, 1938-1939 environ.

Précédemment, les investigateurs ont normalement reçu un télégramme les avertissant que la section D romaine est en danger et que les activités allemandes ont récemment augmenté dans la cité italienne. Il se trouve aussi que le carnet d'Ehrlichmann, qu'ils viennent tout juste de récupérer, les aiguille vers Rome, désignant la ville comme le lieu de repos d'un fragment du Palladion.

Les investigateurs découvrent les merveilles de la capitale du Royaume uni d'Italie ainsi qu'une partie étrange de son histoire. Ils se retrouvent également face aux premiers signes des puissances gigantesques, anciennes et extraterrestres qui se dressent devant eux dans leur quête pour rassembler les morceaux du Palladion.

Les investigateurs auront ici l'occasion de récupérer le Clypeus et de sauver deux agents de la section D, l'un ayant sombré dans la folie, l'autre étant encore emprisonnée dans un camp de fouilles fasciste. En effet, le premier fragment du Palladion, le bouclier atlante ou Clypeus, se trouve ici, mais les agents de *Nachtwölfe* sont sur le point de mettre la main dessus...

La culture du ressentiment

En plus d'être un leader avare, épouvantable et brutal, Tarquin le Superbe, le dernier roi de l'ancienne Rome, peut prétendre à un autre exploit glorieux : l'invention du « syndrome du grand coquelicot » (du moins selon l'historien romain Tite Live). Aussi connu sous le nom de Tarquin le Fier, il reçut un jour un messenger envoyé par son fils lui demandant conseil sur la façon de gérer la ville qu'il venait de conquérir. Au lieu de répondre directement, le roi se rendit dans son jardin, s'empara d'un grand bâton, et commença à en frapper les coquelicots qui poussaient là, décapitant seulement ceux dont la tête montait plus haut que les autres. Considérant que c'était là la réponse, le messenger partit ; suite à cela, le fils de Tarquin exécuta promptement toutes les têtes pensantes de la ville afin de sécuriser son contrôle. S'il n'est pas employé en France, la première utilisation du terme en anglais n'apparaît pas avant le 18^e siècle et se fraie un chemin jusqu'aux États-Unis aux environs du 19^e, bien qu'à cette époque il fasse référence au fait de réduire la réputation d'une personne essayant de se hisser au-dessus des autres plutôt qu'à un quelconque acte sanglant.

L'ambiance bascule de l'espionnage classique (un peu comme à Vienne, avec piste à suivre et paranoïa ambiante) vers l'action et le Mythe. Les conseils du premier scénario s'y appliquent donc, avec un surnaturel qui s'immisce au fur et à mesure du récit.

Tout cela se termine avec une scène plus orientée action/exploration dans les profondeurs romaines face à des hommes serpents enragés. Les outils classiques de l'horreur seront ainsi les bienvenus, de longues plages de suspense laissant la place à un assaut des plus violents puis à une découverte incroyable.



LA GAZETTE DE ROME

Située dans la région du Lazio ou Latium, à peu près au centre de la *campagna* (la zone plane et fertile qui entoure la capitale italienne), l'ancienne cité de Rome grandit au milieu des collines qui encerclent le seul gué naturel à travers le Tibre. Nommée d'après un de ses fondateurs ou d'après l'ancien nom du fleuve qu'elle enjambe, elle occupe les lieux sous une forme ou une autre depuis plus de dix mille ans.

Elle fut construite sur une zone qui appartenait autrefois au peuple des Latins mais ses origines sont nimbées de mythes et de légendes. À travers un royaume, une république, un empire, puis un autre royaume, un état pontifical et un dernier royaume, la ville éternelle n'a cessé de veiller sur la campagne environnante et sur une histoire souvent sanglante.

De l'étoffe des légendes

Avant la fondation de Rome existait la grande cité de Laurentium, demeure du roi Latinus. L'histoire raconte que le héros Énée y échoua après la chute de Troie, guidé par l'esprit du Tibre, Tiberinus (fils du titan Océan et de Téthys, sa sœur et conjointe). Impressionné par le héros troyen qui était également fils de la déesse Aphrodite (Vénus selon son nom romain), Latinus lui permit d'épouser sa fille Lavinia. Leur fils Ascanie bâtit ensuite



le légendaire camp d'Albe la Longue dans les collines du même nom, et c'est une fille des rois d'Albe qui donna naissance aux fondateurs de Rome.

Romulus et Remus ne naquirent pas sous les meilleurs auspices. Leur mère, Rhéa Silvia, tomba enceinte et effraya son sinistre oncle Amulius ; ce dernier s'était en effet précédemment emparé du trône en tuant son frère et en la forçant à devenir une vierge vestale pour l'empêcher de porter le moindre rejeton susceptible de menacer son règne. Le fait que leur père soit Mars, le dieu de la guerre, ne protégea pas les jumeaux ni leur mère une fois leur naissance annoncée ; celle-ci fut emprisonnée, et ses fils jetés dans le Tibre pour qu'ils s'y noient.

L'esprit du fleuve protégea cependant les enfants. Il les rejeta sains et saufs, dans le couffin dans lequel on les avait placés, contre les racines d'un figuier, au pied de ce qui serait nommé plus tard le mont Palatin. C'est là qu'ils furent trouvés par une louve, Lupa, qui venait tout juste de perdre ses petits. Elle laissa les garçons la téter tandis qu'un pивert, Picus, leur amenait de la nourriture. Quand ils eurent grandi, les jumeaux furent découverts par Faustulus, un berger des environs, qui les emmena auprès de sa femme, Acca Larentia, pour les élever comme ses fils.

Comme dans tous les bons contes de fées, le bien finit par triompher du mal, et les jumeaux, après avoir découvert qui ils étaient, tuèrent leur horrible grand-oncle et remirent leur grand-père Numitor (descendant direct d'Énée) sur le trône. Refusant d'attendre leur tour de devenir rois d'Albe la Longue, les frères décidèrent à la place de fonder leur propre ville près du lieu où Lupa les avait sauvés des années auparavant.

C'est ainsi que, le 21 avril 753 av. J.-C. (date officielle de la fondation de Rome), Romulus gravit le mont Palatin quand Remus montait l'Aventin ; ils s'assirent alors et attendirent un signe des dieux pour savoir où bâtir. Remus vit six vautours voler au-dessus de lui, et fut alors convaincu qu'il avait choisi le bon emplacement, mais Romulus en vit douze au-dessus du Palatin et commença à construire sur place. Rendu furieux par ce qu'il voyait comme un mauvais tour, Remus sauta par-dessus le mur que son frère avait construit, détruisant ainsi le sortilège de protection dont ils bénéficiaient. Un terrible combat s'ensuivit, au cours duquel Romulus dut tuer son frère afin de rétablir la sécurité sur la ville en devenir.

Romulus devint ainsi roi de Rome, le premier d'une lignée de sept. Son règne s'acheva quand il disparut dans un nuage sur le Campus Martius, alors qu'il inspectait ses troupes au beau milieu d'une tempête (une version bien moins romantique le fait assassiner par le Sénat pour avoir volé leur pouvoir). Le dernier roi de Rome, Tarquin le Superbe, fut chassé de la ville vers 509 av. J.-C. Son abdication annonça le début de la République romaine.

Cette République était censée mettre un terme à la corruption de la monarchie mais il ne fallut pas longtemps avant que des rivalités politiques ne mènent à des violences et des meurtres à grande échelle. Pour ajouter l'insulte à la blessure, les archives portant sur la fondation de Rome furent perdues quand les Gaulois saccagèrent la cité en 390 ap. J.-C. À la fin du premier siècle, la

Credere Obbedire Combattere

L'ancêtre du Parti national fasciste (PNF) est fondé à Milan en 1919 par l'ex-soldat et journaliste Benito Mussolini. Ses *Fasci di Combattimento* ne commencent à gagner en popularité qu'à la fin des années 1920, alors que l'économie italienne s'enfonce dans la récession ; des groupes paramilitaires appelés *squadristi* et dirigés par des meneurs locaux charismatiques (*ras*) se mettent à éclore et à se lancer dans des actions violentes contre leurs principaux rivaux du Parti socialiste. En 1921 les fascistes commencent à remporter quelques victoires parlementaires et le PNF devient officiel en octobre de cette même année. Rejoints par les nationalistes en février 1923, les fascistes gagnent encore en puissance à la fois officiellement (avec plus de représentants parlementaires) et officieusement (par la violence, l'intimidation et le meurtre), ce jusqu'à ce que Mussolini soit contraint de dompter ses *squadristi* à travers une série de purges entre 1926 et 1929 pour ne pas perdre le contrôle de son propre parti.

Le fascisme se voit comme une doctrine spirituelle plutôt que matérielle, vouée à redonner vie aux idéaux et à l'esprit de la Rome antique (*romanità*). Il se centre peu à peu sur la notion d'héroïsme individuel et développe ainsi, à partir de 1926, le culte de *Il Duce* (tandis qu'il devient le seul parti légalement autorisé dans le pays).

République était vacillante et, vers l'an 27, Auguste devint le premier empereur romain. La ville entama alors une période de paix et de prospérité connue sous le nom de Pax Romana (« Paix romaine »), qui dura 200 ans environ.

Les ennuis ne sont, hélas, jamais loin comme le montre l'histoire des derniers empereurs romains. La ville abandonna son héritage païen avec l'ascension de Constantin (le premier empereur chrétien) en 312, et l'Empire lui-même fut divisé en deux quatre-vingts ans après. Rome avait cessé d'être le cœur de l'empire une douzaine d'années à peine après que Constantin fut monté sur le trône. Byzance (Constantinople ou, comme elle le deviendra officiellement en 1930, Istanbul) demeura seule capitale jusqu'à la division entre l'Occident et l'Orient.

Après avoir été pillée par Alaric, roi des Wisigoths, en 410, la cité autrefois glorieuse passa de main en main entre Byzance et les différentes tribus germaniques, plongeant de plus en plus dans la ruine et le désespoir. La majeure partie de la population s'enfuit et de grandes parties de la ville devinrent inhabitées, quand d'autres zones étaient converties en champs et en cultures. Au milieu du 8^e siècle, elle tomba entre les mains des Lombards qui la remirent aux papes, initiant ainsi la formation des États pontificaux.

Une fois encore, Rome devint le centre de luttes de pouvoir, cette fois entre les différents papes et les familles importantes. Les premiers partirent pour Avignon en 1308 et la ville fut déchirée par la violence – à la fin du 14^e siècle, Rome était à peine différente d'une simple ville de province. Les papes revinrent au 15^e siècle et commencèrent la reconstruction. Au début du 16^e, la ville atteignit de nouveaux sommets culturels sous les Médicis, apportant une contribution significative au mouvement italien de la Renaissance.



L'image est tout

Les fascistes sont bien conscients de la puissance éternelle des mythes et des symboles et font un usage important de toutes sortes de motifs issus de la Rome antique pour renforcer et légitimer leur régime. En 1926, les fasces (« faisceaux », des baguettes en bois attachées par une lanière en cuir avec une ou deux haches émergeant au centre) donnent leur nom au parti et sont adoptés comme emblème officiel de l'État italien. Ces faisceaux, portés par les licteurs romains (des gardes du corps magistraux) furent un symbole de pouvoir représentant peut-être la force dans l'unité. Il est intéressant de noter que selon Julius Evola (p. 46), ce sont en fait des symboles de la civilisation perdue d'Hyperborée.

En février 1798, les troupes de Napoléon arrivèrent à Rome et y établirent leur propre République. Celle-ci ne dura guère, à peine deux ans avant que les États pontificaux ne soient rétablis. En 1814, le beau-frère de Napoléon, Joachim Murat (roi de Naples), prit le contrôle de la ville soi-disant pour la défendre contre l'agression autrichienne. Son règne dura encore moins longtemps que la République et il fut chassé en 1815 par le retour du Pape conformément au décret du Congrès de Vienne (p. 18).

La ville entra dans une nouvelle et brève ère républicaine suite aux bouleversements majeurs qui affectaient l'Europe à la fin des années 1840. Suite à un étrange rebondissement historique, Rome devint la capitale du nouveau Royaume d'Italie en 1860 alors que les États pontificaux résistaient farouchement au *Risorgimento* (l'unification italienne) – ceux-ci ne rejoindraient le reste du pays qu'en 1871 !

Le paysage politique de Rome et de l'Italie change sensiblement en octobre 1922 quand les squadristi du Parti national fasciste (le *Partito Nazionale Fascista* ou PNF) marchent sur la ville, demandant au roi Victor-Emmanuel III de remettre le contrôle du pays à leur leader, Benito Mussolini ; celui-ci se tient pourtant à l'écart à Milan le temps que ses Chemises noires obtiennent la démission du Premier ministre de l'époque, Luigi Facta, et forcent la main du roi. Malgré la promesse initiale d'une ère de coopération avec ses pairs socialistes, en 1925 l'Italie devenue l'État totalitaire d'un seul parti, dirigé d'une poigne de fer par un homme désormais connu sous le titre d'*Il Duce*.

Malheureusement pour l'Italie, les fascistes n'ont pas d'autre politique que la destruction des éléments communistes dans le pays. Pour Mussolini, le parti est spontanéité davantage que planification, l'intuition et l'impulsion étant considérés comme des traits de caractère admirables. Bien que le pays devienne techniquement un État corporatiste en 1934 (l'industrie étant contrôlée par des syndicats de travailleurs/d'employeurs intégrés au sein de la structure gouvernementale), la gestion de l'économie italienne est avant tout aux mains de grandes entreprises et de puissants propriétaires terriens, avec des répercussions sur les travailleurs. Après tout, selon ses principes de base, le fascisme est plus intéressé par la constitution d'une identité nationale que par les considérations de stabilité économique.

En raison de la dépendance du pays au niveau des matières premières, 1925 voit le début d'une série de « batailles » dont le but est de rendre l'Italie aussi auto-suffisante que possible, et accessoirement de la préparer à la

La ville du cinéma

Sous le régime fasciste, les divertissements les plus populaires sont le sport et le cinéma. Bien décidé à répandre ses idéaux sur l'Italie et sa doctrine par-delà les frontières, Mussolini, avec son fils Vittorio et le chef de la direction général de la cinématographie Luigi Freddi mettent en place Cinecittà (« la ville du cinéma ») dans la banlieue sud-est de Rome. Bâtie sur les restes d'un ancien studio, Cines, l'énorme complexe nécessite près d'une année de travaux et ouvre en avril 1937. Sa devise : « *Il cinema è l'arma più forte* » (« le cinéma est la plus puissante des armes »). La loi protectionniste Alfieri de 1938 aide à la mise en place d'un cinéma italien en tant que force incontournable – en Italie tout du moins – en limitant l'accès aux films étrangers et en subventionnant les réalisateurs nationaux. Les studios pondent toute une série de films historiques, optimistes (les « Téléphones blancs ») et de propagande jusqu'à son bombardement par les Alliés en 1943 et le déménagement de la production à Venise.

guerre. En dépit de nouvelles initiatives – comme remplacer la laine par un composé synthétique à base de fromage et appelé lanitol –, en 1939 le pays ne peut encore répondre qu'à 20 % de ses besoins en matières premières, ce qui le laisse dans une position particulièrement vulnérable.

Mussolini, bien décidé à impressionner le leader allemand, organise une cérémonie fasciste en grande pompe.

Une telle volonté d'autosuffisance s'étend à la langue elle-même, avec une campagne en 1926 visant à faire disparaître les mots étrangers dans le but de « purifier » l'italien. Bien qu'elle ait mis du temps à se lancer, la croisade décolle finalement aux alentours de la moitié des années 1930 – le mot « cocktail » se voit remplacé par « *arlecchino* », et le « cognac » devient connu sous le terme « *ratafià* ».

En 1938, la « Réforme des coutumes » pousse le principe encore plus loin et bannit la poignée de mains des salutations possibles (en partie parce que jugée antihygiénique), le salut romain (le bras droit tendu en l'air) devant être utilisé à la place. La réforme bannit également plusieurs façons de s'adresser à quelqu'un, celles-ci n'étant pas considérées comme suffisamment « masculines » ; les fonctionnaires sont contraints de porter des uniformes militaires (ils ont été forcés en 1933 à rejoindre le PNF), et l'absorption de café est restreinte car vue comme bien trop décadente.

À partir de la fin des années 1920, Mussolini parle de plus en plus d'expansion coloniale et du principe de *spazio vitale* (« espace vital », virtuellement identique au concept allemand du *Lebensraum*). En 1935, il dirige l'invasion de l'Abyssinie (l'Éthiopie) et se met à dos l'Angleterre, la France et la Société des Nations qui imposent des sanctions à l'Italie en 1936 ; cette même année, le leader annonce la formation d'un nouvel empire italien depuis le balcon du Palazzo Venezia à Rome (pour plus d'informations sur l'Afrique de l'Est italienne, voir le *Guide*

Ouverture exceptionnelle

Si une nation déclare qu'un lieu devient « ville ouverte », cela signifie que les forces l'occupant ne la défendront pas contre une force d'invasion. Cette mesure est censée éviter de voir l'envahisseur la bombarder ou l'attaquer d'une quelconque façon, et a généralement pour but de protéger les bâtiments historiques et la population civile.

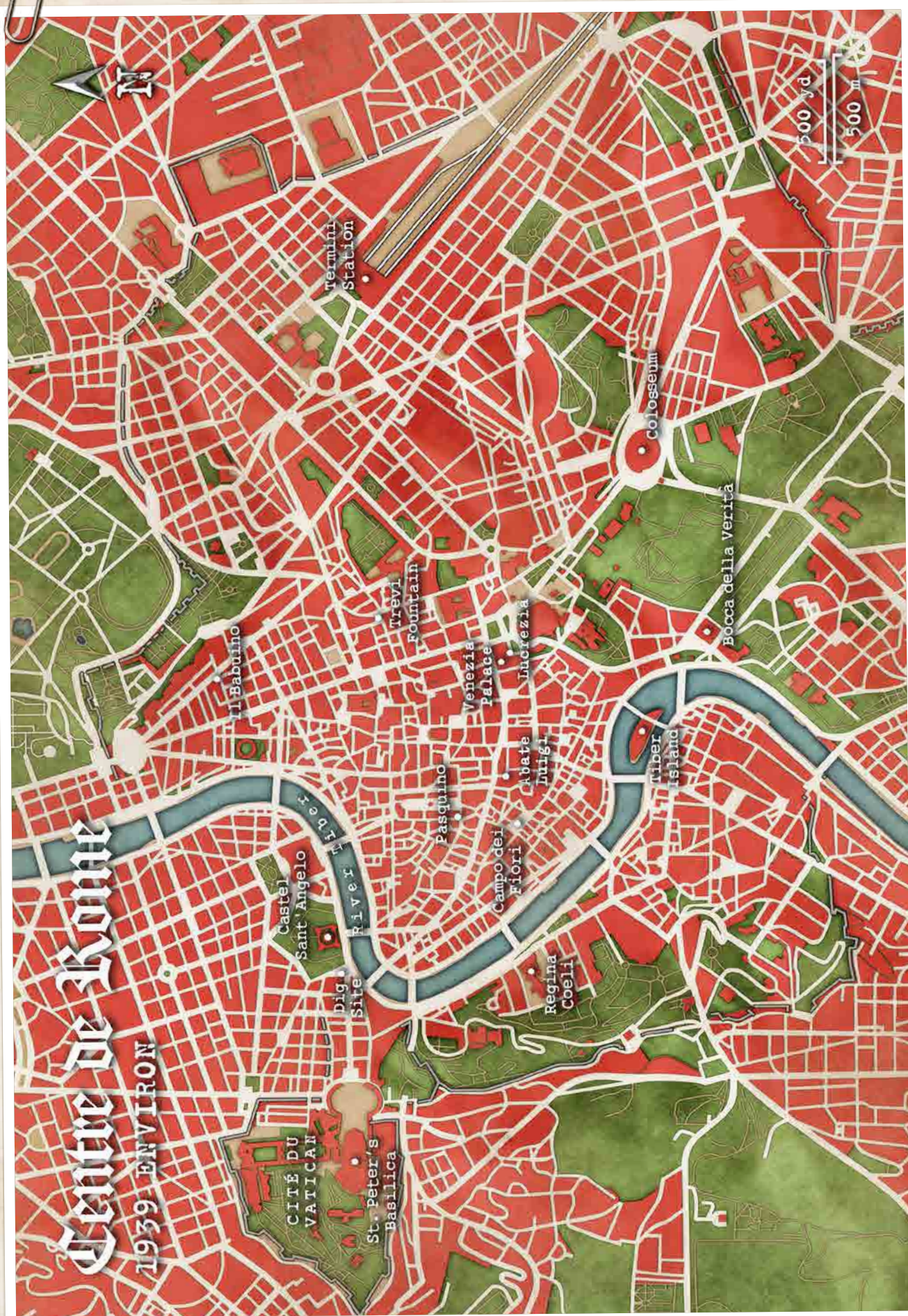
de l'Afrique du Nord pour **Achtung ! Cthulhu**). L'invasion a bonne presse dans le pays et parvient à rapprocher l'Italie de l'Allemagne nazie – cette dernière, si l'on excepte les agressions répétées d'Adolf Hitler à l'encontre de Vienne (p. 19), a été largement laissée tranquille par le Duce. En 1937, l'Italie quitte la Société des Nations comme l'Allemagne l'avait fait avant elle.

Mussolini visite pour la première fois Berlin à l'automne 1937 et y reçoit un accueil chaleureux. De retour chez lui, il introduit de plus en plus de mesures visant à prouver à Hitler que le nazisme et le fascisme sont proches, introduisant des lois antisémites (et choquant au passage la société italienne, laquelle possède à l'époque une communauté juive bien intégrée et plutôt appréciée) ainsi que le pas de l'oie (rebaptisé *passo romano*) en tant que marche officielle de l'armée. Hitler visite Rome en 1938. Mussolini, bien décidé à impressionner le leader allemand, organise une cérémonie fasciste en grande pompe. Le roi Victor-Emmanuel III est, lui, tout sauf admiratif de son visiteur, qu'il prend immédiatement en grippe.

Les relations de plus en plus cordiales entre l'Italie et l'Allemagne mènent à la signature du *Patto d'Acciaio* (le Pacte d'Acier) qui promet une coopération et un soutien continus entre les deux pays, et contient des protocoles secrets visant à un développement militaire et économique commun. Mussolini voulait au départ appeler l'accord le Pacte du Sang, mais il se laisse finalement persuader d'adopter un terme un peu moins menaçant.

Horrié par la découverte du plan d'Hitler visant à envahir la Pologne en septembre 1939, Mussolini évite de justesse de se laisser embarquer dans le conflit – son sous-secrétaire d'État à la Production de guerre (Carlo Favagrossa) affirmant que le pays ne sera pas prêt avant octobre 1942 – en demandant d'énormes quantités de munitions à l'Allemagne. Les munitions n'arrivant pas, l'Italie se déclare pacifique alors même qu'elle est un des membres fondateurs de l'Axe, et ne déclare pas la guerre à l'Angleterre et à la France avant juin 1940 (ajoutant à la confusion et au désespoir du peuple italien).

La vie à Rome pendant la guerre est relativement paisible jusqu'en 1943 avec le début de l'opération Husky (l'invasion de la Sicile par les Alliés). La périphérie de la ville est bombardée par les Alliés en mai en dépit des appels répétés du pape ; elle est attaquée à nouveau le 19 juillet et le 13 août, avant d'être déclarée « ville ouverte » le jour suivant, dans le but d'en protéger les bâtiments historiques et les trésors artistiques (ainsi que les civils).



Le chiffre magique

Rome est bâtie sur sept collines : l'Aventin, le Cælius, le Capitole, l'Esquilin, le Palatin, le Quirinal et le Viminal. Bien qu'il existe deux autres collines au sein des limites de la cité (le Pincio et le Janicule), celles-ci ne sont pas incluses dans le décompte officiel, n'ayant pas fait partie de la cité classique.

Mussolini est renversé le 26 juillet après le second bombardement. Des détails sur son arrestation, son emprisonnement et son sauvetage épique par Otto Skorzeny se trouvent dans le *Guide du Gardien* aux pages 12 et 36. L'Italie se rend aux Alliés le 3 septembre, bien que l'annonce ne devienne officielle que cinq jours plus tard.

Le roi et son nouveau gouvernement fuient Rome peu après l'annonce de l'armistice, laissant la cité pratiquement sans défense. Les forces allemandes dirigées par le *Generalfeldmarschall* (« maréchal de campagne ») Albert Kesselring y entrent sans rencontrer de véritable résistance. On trouve quelques oppositions parmi la population mais les représailles brutales que les Allemands exercent suite à une attaque de partisans sur la Via Rasella en mars 1944 (trois semaines après le bombardement allemand du Vatican) font comprendre à quel point toute résistance est dangereuse – plus de trois cents hommes et garçons sans liens avec l'agression seront massacrés dans les catacombes sous la Via Ardeatina.

Rome est finalement libérée par les Alliés le 4 juin 1944.

À Rome, fais comme...

Bâtie sur des ruines et des restes vieux de plusieurs centaines d'années, divisée en vingt-deux districts administratifs (*riioni*), Rome est un méli-mélo de très ancien et de très récent. Bien décidé à laisser son empreinte sur la ville, Mussolini entame un programme de modernisation massif qui voit tout ce qui fut construit au Moyen-Âge comme une cible potentielle de remplacement. Sa vision architecturale du futur (le soi-disant « style impérial ») lorgne pourtant sur le passé, tirant son inspiration de l'Empire romain qu'il tient tant à rétablir.

De 1924 jusqu'à l'ouverture officielle en 1932, des centaines de bâtiments historiques au cœur du Forum romain originel sont abattus pour faire de la place à la Via dell'Impero qui s'étend entre le Capitole et le Colisée ; c'est aussi vrai pour la construction de la Via della Conciliazione entre le château Saint-Ange et la basilique Saint-Pierre (p. 56). Lorsqu'il s'ennuie, Il Duce se promène souvent depuis ses bureaux dans la Sala del Mappamondo jusqu'au Palais de Venise pour surveiller les progrès de ses travaux.

Les bâtiments ne sont pas les seuls éléments à être améliorés : les marais pontins au sud de la ville sont également la cible de projets d'urbanisation à grande échelle. Cette zone autrefois embourbée et infestée par la malaria se voit drainée dans le cadre du programme fasciste de réintégration des territoires, ce qui mènera à l'apparition de fermes et villages de petite taille.

La liberté de la presse

La sécurité de l'État est bien plus importante aux yeux du régime fasciste que la liberté individuelle, aussi la censure prend-elle son essor au moment où commence la dictature de Mussolini en janvier 1925. Tout journaliste critiquant le régime est licencié voire, à partir de 1926 (quand la Loi de sécurité publique est mise en place), soumis au *confino* (l'exil interne) jusqu'à cinq ans pour avoir montré un comportement subversif. Inspiré de l'Allemagne nazie, le ministère de la Culture populaire est créé en 1937 pour mieux contrôler la presse et gérer la propagande italienne.

LE CLIMAT

Située non loin de la côte (qui se trouve à environ 21 kilomètres du centre), Rome bénéficie d'un climat de type méditerranéen, avec des étés chauds et secs et des hivers doux et humides. La tramontane souffle à travers la ville en décembre et aussi au printemps, et le sirocco durant les mois d'été.

TRANSPORTS

L'Italie ne dispose pas d'une grande industrie automobile contrairement à l'Angleterre des années 1920 et 1930, en raison d'une faible demande domestique. Les voies ferrées deviennent électrifiées avec la venue du fascisme, même si Mussolini ne parvient pas à faire arriver tous les trains à l'heure (peu importe ce qu'il prétend).

Rome dispose de deux gares, qui seront la cible de travaux importants dans les années 1930 et 1940 : Rome-Ostiense, construite sur le site d'une gare plus ancienne pour célébrer officiellement la venue d'Hitler en 1938 (même si elle ne sera inaugurée qu'en octobre 1940) et dont le sol est décoré d'une mosaïque complexe montrant des scènes de l'histoire de la ville, et la gare de Termini, qui a été démolie en 1937 pour être reconstruite au moment de l'Exposition universelle proposée pour 1942 (mais qui n'aura jamais lieu). Des parties seulement de la gare seront reconstruites durant la guerre, les travaux cessant en 1943.

La ville envisage également de se doter d'un système de métro souterrain. Bien que la construction commence en 1938 et que certaines stations et certains tunnels soient creusés, les travaux s'interrompent quand l'Italie entre enfin en guerre dix mois après l'Allemagne, la France et l'Angleterre. Certaines stations (comme Termini, Cavour, Colosseo, Circo Massimo et Piramide) seront plus tard utilisées comme abris anti-bombardements, même si Rome échappe largement aux attaques aériennes jusqu'en 1943 (p. 43).



La lumière du nord

Giulio Cesare Andrea Evola (1898-1974). Plus connu sous le nom de Julius Evola (fils de la noblesse sicilienne), il étudie d'abord l'ingénierie avant d'abandonner, jugeant le domaine « trop bourgeois ». Il devient philosophe à la place, ainsi qu'occultiste, et développe des théories sur les cycles temporels et sur la dégénérescence de l'humanité depuis l'âge d'or héroïque et l'Hyperborée nordique. S'il n'a jamais été membre du parti fasciste, le baron se définit lui-même comme un intellectuel de droite avec un point de vue traditionaliste. Un de ses livres les plus connus, *Révolution contre le monde moderne*, est publié en 1934.

Bien que sa branche spécifique de théorisation misogyne et raciste ne soit pas aussi brutale que celle des nazis (pour lui, la race d'une personne est tout autant biologique que spirituelle), Evola se rend à Berlin après l'armistice italien en 1943 pour travailler pour l'*Ahnenerbe*. Il finit paralysé à partir de la taille à cause d'un shrapnel russe reçu pendant un bombardement en 1945 tandis qu'il se promenait.

Il est intéressant de noter qu'Evola pense qu'une entité qu'il appelle Saturne-Chronos a utilisé un pouvoir caché (le « *latens deus* ») pour bâtir le camp fortifié qui servit de précurseur à Rome, et que les Romains descendent des tribus nordiques d'Hyperborée via l'Atlantide. Il croit également que Romulus a placé une pierre noire comme « signe du centre » au début de la Via Sacra...

Dans les profondeurs, la montée des os

Ceux qui visitent l'église capucine Santa Maria della Concezione, près de la Fontaine de Triton sur la Piazza Barberini, s'apprêtent à avoir une surprise morbide. Là, dans la crypte mal éclairée de l'église, se trouvent cinq chapelles décorées de la plus inhabituelle des façons, avec les os des frères capucins qui y priaient autrefois.

La terre des chapelles fut importée de Terre sainte quand l'église fut construite au début du 17^e siècle. Quand la place commença à manquer, les os des 4000 frères précédents furent déterrés et réarrangés en objets décoratifs pour les voûtes de la crypte. Des chandeliers en doigts et en mâchoires pendent au plafond, tandis que des sabliers à base d'os pelviens décorent les murs. On trouve même un squelette tout entier qui porte une faux construite à partir des clavicules des morts dans une main, l'autre arborant une balance en rotules.

Il existe également une sixième chapelle. Celle-ci ne contient aucun os, juste un amoncellement de tablettes gravées, un autel et le cœur préservé de Maria Felice Peretti, scellé dans une plaque païenne portant l'inscription « DOM » (« *Deo optimo maximo* » – « À dieu, le meilleur et le plus grand »).

INTRODUCTION DU SCENARIO

Après avoir découvert que des éléments au sein de la hiérarchie allemande recherchaient un ensemble d'artefacts mystérieux (soi-disant extraits de l'Atlantide tandis que la civilisation sombrait) et étaient prêts à tout (y compris tuer) pour les obtenir, les investigateurs se retrouvent à Rome, la ville éternelle, à la recherche d'un agent disparu de la Section D et d'un ancien secret enfoui sous les rues de la ville, et sur le point d'affronter les descendants des plus anciens ennemis des Atlantes : le peuple serpent.

La puissance de Rome

Quand Énée s'enfuit de Rome, il ramena avec lui à Laurentium un objet d'un grand pouvoir : un morceau du Palladion. Au fil du temps, la vérité à ce sujet se mêla à celle d'un autre objet doté d'un nom similaire, le Palladium, une statue en bois de Pallas Athéna dérobée à Troie par Ulysse et Diomède et qui fut également ramenée à Rome par Énée et finit dans le temple de Vesta au sein du Forum. Aussi longtemps que la statue resterait dans la ville, sa protection serait garantie ; on dit en effet que la ruse des Grecs avec le cheval de bois ne fonctionna que parce que le Palladium avait quitté Troie.



Photo: Photo inconnue, *Ansprache Mussolinis an die Jugend*, September 1931 - Bundesarchiv, Bild 102-12292 / CC-BY-SA

Le pouvoir protecteur ne repose cependant pas dans l'image en bois de Pallas mais dans le bouclier formé par la relique atlante qui fut volée en même temps. Bien cachée dans un labyrinthe de tunnels situé sous la Pyramide de Romulus (la Meta Romuli, ou juste Meta) et entretenue par une coterie de prêtres, la « Puissance de Rome » (désignée la plupart du temps sous le nom de Clypeus) a plus ou moins protégé la ville jusqu'à la venue du christianisme. Craignant ce qui pourrait être accompli avec la relique, préoccupés par le nombre grandissant des incursions de leurs anciens ennemis du peuple serpent, les prêtres scellèrent le cristal et le labyrinthe vers la fin du 3^e siècle ap. J.-C. et s'enfuirent en emportant leurs secrets dans la tombe (p. 64).

Déjà touchée par l'influence de Daoloth (bien que très légèrement), la Puissance de Rome devint de plus en plus instable sans les bons soins des prêtres. Réveillé périodiquement par le désir des hommes de trouver le désormais mythique Clypeus, elle fut responsable de la majeure partie des bouleversements dont Rome souffrit aux cours des siècles qui suivirent, semant la folie chez tous ceux qui la recherchaient pour leur propre gloire.

Les choses connurent une brève accalmie au 15^e siècle quand l'Académie romaine (un groupe semi-secret d'humanistes travaillant au sein de l'administration pontificale et menés par Pomporio Leto) parvint par accident à exécuter quelque chose ressemblant aux rites de stabilisation des anciens prêtres au cours de ses tentatives pour redonner vie aux idéaux classiques et aux anciens rites romains. La société fut démantelée par le pape en raison de ses pratiques païennes, et la Puissance de Rome retomba peu à peu dans un cycle d'instabilité et d'inconstance avant de finalement sombrer dans le sommeil.

Les notes contiennent également des croquis montrant une pyramide inhabituelle, bien plus haute et moins large que les modèles égyptiens.

Laisser des traces

En plus des rencontres prévues, les investigateurs pourront attirer l'attention des troupes allemandes ou italiennes lors de leurs déplacements, ou être poursuivis par Gotthold Fuchs (p. 37). En fonction de leur moyen de transport, cela pourrait être l'occasion d'une scène tendue, d'une bagarre voire d'une course-poursuite. Ce style pourrait ne pas convenir à votre campagne et vous pouvez parfaitement ne pas en tenir compte. Les caractéristiques de Fuchs et des gorilles de Nachtwölfe se trouvent p. 32, celles des soldats allemands typiques p. 59 et celles de la police italienne et des troupes de la MVSN respectivement aux pages 48 et 55.

Le Clypeus continue de dormir au début du 20^e siècle, jusqu'à ce que la soif de conquête de Mussolini commence à le réveiller une nouvelle fois. L'augmentation des travaux d'aménagement dans Rome, couplée à la résurrection des anciens idéaux romains, a déclenché un intérêt nouveau pour l'histoire de la ville. Quand les équipes travaillant sur la Via della Conciliazione près du château Saint-Ange découvrent une entrée menant vers des catacombes inconnues, Mussolini se montre prompt à envoyer ses archéologues pour savoir quels trésors se cachent en-dessous...

ÉPISODE UN : DE NOUVEAUX ARRIVANTS

Les investigateurs sont censés avoir quitté Vienne et pris la route de Rome après avoir découvert l'identité des assassins du docteur Botho Ehrlichmann ainsi que son carnet de notes traitant des secrets de la Pierre noire de Saïs. Ils peuvent avoir voyagé directement par le train, fuyant la guerre en Autriche, ou avoir emprunté d'autres routes après avoir d'abord fait leur rapport aux plus hautes autorités. Il est possible qu'il ne s'agisse même pas de la même équipe que celle ayant opéré à Vienne mais d'un nouveau groupe d'enquêteurs envoyés pour continuer l'exploration de ce qui s'est déroulé par-delà les Alpes.

Comme mentionné p. 45, Rome possède deux gares principales reliant relativement bien les autres destinations en Europe. Rome est également desservie par un port situé dans la vieille ville de Civitavecchia, à 80 kilomètres au nord-ouest, à laquelle elle est reliée par rails. Bien que le Tibre se déverse dans la mer Tyrrhénienne à Ostie, le fleuve ne mène plus à Rome elle-même – l'ancien port se trouve à 6 kilomètres à l'intérieur des terres. Il est possible de se rendre en ville en voiture à condition bien sûr d'avoir accès à un véhicule motorisé. La ville est également desservie par l'aéroport de Ciampino à environ 11 kilomètres au sud-est.

Peu importe comment, les investigateurs arrivent à la capitale italienne fin août – début septembre. Malgré la déclaration de guerre affectant l'Europe (et advenue avant ou juste après leur départ de Vienne) la ville semble tout à fait épargnée et vit sa vie comme d'habitude sous le régime fasciste.

Bien que l'Italie ne soit pas en guerre avec l'Angleterre, un certain ressentiment antibritannique a commencé à s'exprimer au milieu des années 1930, et les investigateurs d'une telle origine devront faire attention à ne pas trop brandir leur nationalité s'ils ne veulent pas avoir d'ennuis avec les Chemises noires et l'OVRA (p. 48).

Comme pour le chapitre 1 du livre 1, les scènes des épisodes peuvent être jouées dans à peu près n'importe quel ordre, à l'exception de l'épisode 3 (p. 62) qui suit une direction plus linéaire.

LES NOTES D'EHRlichMANN : ROME

De ses traductions et ses recherches, Ehrlichmann a déduit que Rome était la ville à laquelle faisait référence l'extrait étrange et délirant de la page 39. Celui-ci mentionne en fait des fragments de sa fondation légendaire tels que la fuite de Troie par Énée, le sauvetage des jumeaux par Tibérinus et le meurtre de Remus par son frère, avec des dessins de la fameuse statue de la louve donnant la tétée aux deux enfants.

Les notes contiennent également des croquis montrant une pyramide inhabituelle, bien plus haute et moins large que les modèles égyptiens. À côté de la structure se trouvent les mots « Cestius ou Remus ? Porta San Paolo. Ou la tombe blanche perdue de Romulus ? Borgo / Vatican. Nubien, pas égyptien traditionnel. » En-dessous, un bref essai sur ce que la pyramide représente parle entre autres de l'axis mundi, le lien entre les cieux et la terre, avec un dessin de la place Saint-Pierre et de son obélisque.

En termes de jeu, les notes d'Ehrlichmann peuvent être étudiées chaque fois que les investigateurs voyagent ou bénéficient d'un peu de temps libre ; elles peuvent également être utilisées pour vous aider à leur transmettre des indices qu'ils pourraient avoir manqué. Elles ne peuvent en revanche apporter de détails sur ce dont est capable le Clypeus – cette information se trouve uniquement dans le *Livre de la Machine*, que le savant n'a jamais vu et dont il ne faisait que deviner l'existence.

Scène 1 :
en voyage d'affaires

Le message que les investigateurs ont reçu de l'agent Lucrezia (de son véritable nom Sibilla Zanetti, p. 62) était confus mais indiquait que quelque chose était arrivé à son collègue Pasquino (plus connu sous le nom de Niccolò « Nicky » Filippi, p. 52). Les investigateurs doivent entrer en contact avec Lucrezia/Sibilla aussi vite que possible afin de tenter de savoir ce qui s'est passé. Si au moins un membre du groupe est un agent de la Section D (par exemple Maso di Pietro, p. 283), il est possible qu'il connaisse Sibilla pour avoir déjà travaillé avec elle par le passé ; autrement, les investigateurs pourraient avoir été informés de son identité par leurs supérieurs.

La base romaine de la Section D est assez proche de celle menée à Vienne : un petit commerce permettant à un grand nombre de personnes de passer en étant peu susceptible d'attirer l'attention. Il ne s'agit pas ici d'un café mais d'une papeterie sur la Via della Madonna dei Monti, non loin du Forum.

Quand les personnages des joueurs arrivent cependant, la boutique est fermée, sa devanture recouverte d'affiches de l'OVRA (voir « L'État policier ») faisant d'elle un repaire d'agitateurs politiques. Le nom de l'établissement est gravé sur une grande feuille de chêne en bois sculpté suspendue au-dessus de la porte : *Carlevaro*. L'écriteau pend de travers et l'on a tenté de repeindre sur le nom. Le panneau de verre de la porte a été brisé et remplacé par un panneau de bois ; des éclats

L'État policier

Faire la police dans Rome (et en Italie) n'est pas une mince affaire. Durant les premiers jours du régime fasciste, cette tâche est largement prise en charge par la Milice volontaire pour la sécurité nationale (la *Milizia Volontaria per la Sicurezza Nazionale* ou MVSN – les sinistres Chemises noires) mais la réorganisation des Forces nationales de police (les *Pubblica Sicurezza* ou SP) en fonction des directions fascistes à partir de 1926 remet ces dernières aux commandes. Bien que la plupart des unités de Chemises noires aient alors été converties en bataillons militaires (voir le *Guide de l'Afrique du Nord* pour plus de détails), certaines restent dans des lieux comme Rome pour y mener des missions spéciales, par exemple servir parmi les gardes du corps privés à Mussolini, les *Moschettieri del Duce* (les mousquetaires d'Il Duce). On trouve enfin les *Arma dei Carabinieri* (généralement appelés simplement Carabinieri), une force de police dont la juridiction s'étend à la fois sur les populations militaires et civiles et qui traite généralement des crimes les plus graves. Il y a également l'Organisation pour la vigilance et la répression de l'antifascisme (*Organizzazione per la Vigilanza e la Repressione dell'Antifascismo* ou OVRA), formée par Mussolini en 1927 pour servir de police secrète et qui joue un rôle assez proche de celui de la Gestapo en Allemagne.

sont encore visibles sur la porte et le sol. Un coup d'œil depuis l'extérieur permet de voir que l'intérieur a été saccagé : des peintures, des carnets, des cahiers et d'autres fournitures artistiques sont répandus sur le sol et de nombreuses étagères ont été arrachées des murs.

Passer trop de temps à examiner les lieux en pleine journée pourrait se révéler dangereux : si les investigateurs restent là plusieurs minutes, ils risquent d'attirer l'attention malvenue de la police municipale ou de l'OVRA, qui pourraient bien garder l'œil sur la boutique pour voir qui s'y intéresse. Pénétrer par effraction de nuit est une option, les investigateurs étant alors plus difficiles à identifier ; il existe un accès à la cour de derrière de la Via della Madonna dei Monti depuis la Via Cavour.

AGENT DE POLICE ROMAIN

Habillé de façon plus banale que les Chemises noires et les Carabinieri, les agents de la police municipale portent un pantalon gris et une veste assortie. Ils sont chargés des crimes mineurs dont les Carabinieri rouge et noir ne veulent pas s'occuper.

Boîtes à papote

Les six statues parlantes de Rome, aussi connues sous le nom de « Congrès des gens d'esprit », servent d'exutoire à l'expression politique depuis le 16^e siècle. La première, Pasquino (en réalité une statue grecque du roi Ménélas) est située au coin sud-ouest de la place Navone dans sa propre petite place triangulaire ; tirant son nom d'un tailleur local à la langue acide, elle se vit attacher des poèmes et des commentaires peu après sa découverte durant les travaux des routes de 1501.

Dès que des hommes furent assignés à la garde de la statue dans le but de voir qui postait quoi, d'autres statues se mirent à parler comme Marforio, qui tire son nom du bassin de granit dans lequel elle fut trouvée et sur lequel sont inscrits les mots « mare in foro ». Cette statue d'Océan (ou peut-être de Tibérinus) est

située sur la cour du musée du Palais Neuf et est connue pour les conversations qu'elle eut avec son ami Pasquino avant d'être soigneusement mise au secret « pour sa propre protection ».

Madama Lucrezia est la seule statue parlante de sexe féminin ; on peut la trouver contre le mur du Palais de Venise sur la place Saint-Marc. Cette statue endommagée de femme (peut-être une représentation de la déesse Isis) tire son nom d'une courtisane du roi de Naples. Il existe trois autres statues parlantes éparpillées dans la ville – Abate Luigi (Piazza Vidoni), Il Facchino (« le porteur », Via Lata, dans le mur de la Banque de Rome) et Il Babuino (« le babouin », quartier des étrangers, Via del Babuino) – à avoir apporté leur contribution au débat politique romain pendant des siècles.

Cth

FOR 12 DEX 13 INT 15 CON 13
TAI 15 APP 12 POU 12 EDU 13
SAN 60 Points de Vie : 14

Impact : +1D4.

Compétences : Athlétisme 50 %, Baratin 40 %, Conduite : automobile 30 %, discrétion 45 %, Droit 50 %, Écouter 45 %, Persuasion 50 %, Premiers soins 35 %, Psychologie 50 %, Trouver Objet Caché 45 %.

Langues : Italien (langue maternelle) 65 %.

Armes : *Coup de poing* 50 %, dégâts 1D3+1D4, atts 1, portée de base contact.

Matraque (Arme de mêlée) 55 %, dégâts 1D6+1D4, atts 1, portée de base contact.

Beretta M1934 (arme de poing) 45 %, dégâts 1D10, atts 2, portée de base 15m.

Sav

Attributs : Agilité d8, Intellect d8, Âme d8, Force d8, Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Conduite d6, Connaissance (Droit) d8, Connaissance (Psychologie) d8, Détection d6, Discrétion d6, Intimidation d6, Persuasion d8, Soigner d6, Tir d6.

Charisme : +0 ; **Allure :** 6 ; **Parade :** 6 ; **Résistance :** 6 ; **Santé mentale :** 6.

Handicaps : Serment (faire respecter la loi).

Atouts : Combatif/Réflexes de Combat.

Équipement : *Bâton* (For+d6), *Beretta M1934* (2d6, 12/24/48, Coups 8, PA 1, Semi-auto).

AGENT DE L'OVRA

Impeccablement habillé à la manière d'un détective de cinéma (ou d'un gangster), l'agent de l'OVRA porte un costume croisé, un nœud papillon et un canotier ou un Borsalino – certains portent même des guêtres. Ne se montrant pas aussi voyants ni aussi meurtriers que leurs équivalents allemands, les agents de l'OVRA se basent sur un réseau d'informateurs pour savoir qui est engagé dans un comportement antifasciste. Les criminels doivent s'attendre à être traînés devant le *Tribunale Speciale* (la Cour spéciale) pour y répondre de leurs actes. L'OVRA est aussi chargée de la gestion des archives de la Casellario Politico Centrale qui contient des dossiers sur tous les éléments subversifs d'Italie.

Cth

FOR 14 DEX 12 INT 14 CON 13
TAI 14 APP 11 POU 13 EDU 15
SAN 55 Points de Vie : 13

Impact : +1D4.

Compétences : Athlétisme 40 %, Art (Photographie) 35 %, Conduite : automobile 40 %, Discrétion 50 %, Droit 60 %, Écouter 55 %, Persuasion 65 %, Psychologie 55 %, Sciences humaines (Anthropologie) 30 %, Sciences humaines (Histoire politique) 40 %, Trouver Objet Caché 60 %.

Langue : Italien (langue maternelle) 75 %.

Armes : *Coup de poing* 45 %, dégâts 1D3+1D4, atts 1, portée de base contact.

Couteau 55 %, dégâts 1D4+2+1D4, atts 1, portée de base contact.

Beretta M1934 (Arme de poing) 45 %, dégâts 1D10, atts 2, portée de base 15m.

Sav

Attributs : Agilité d8, Intellect d8, Âme d8, Force d8, Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Conduite d6, Connaissance (Anthropologie) d6, Connaissance (Droit) d8, Connaissance (Photographie) d6, Connaissance (Politique) d6, Connaissance (Psychologie) d8, Détection d8, discrétion d8, Intimidation d8, Persuasion d8, Tir d6.

Charisme : -2 ; **Allure :** 6 ; **Parade :** 6 ; **Résistance :** 6 ; **Santé mentale :** 6.

Handicaps : Fanatique, Malveillant.

Atouts : Combatif/Réflexes de Combat, Volonté de fer.

Équipement : *Couteau* (For+d4), *Beretta M1934* (2d6, 12/24/48, Coups 8, PA 1, Semi-auto).

Si les investigateurs décident d'entrer par effraction, la boutique et les habitations ont déjà été fouillées minutieusement. Une réussite lors d'un test de Trouver Objet Caché Facile [Cth] / de Détection (+2) [Sav] permet de trouver un grand nombre de feuilles de chêne évoquant le panneau de l'entrée. Une personne réussissant un test de Sciences humaines (Histoire) [Cth] / de Connaissance (Histoire) [Sav] se souvient que l'ancienne sibylle de Cumes (autrice des *Livres sibyllins*)



Aide de #8

Le message sur la feuille de chêne

QUI SE CACHE
DERRIÈRE
LA VÉRITÉ
MORDANTE ?



la destinée et du guide d'Énée sur l'Outre-monde) utilisait des feuilles de chêne pour noter ses prophéties.

Des cartes postales sont également éparpillées sur le sol. Si une bonne partie d'entre elles représentent ce que la plupart des gens appelleraient les « classiques du tourisme romain » (le Colisée, le château Saint-Ange et la basilique Saint-Pierre), on peut aussi y trouver des choses plus étranges comme des statues lourdement endommagées. Une étude minutieuse de ces cartes révèle les noms « Pasquino », « Marforio » et « Madama Lucrezia » – quelques-unes des fameuses statues parlantes de Rome, y compris celles d'où les deux agents disparus de la Section D tiraient leurs noms. On peut aussi trouver une copie d'un guide touristique déjà bien usé qui semble avoir été utilisé par les clients à la recherche d'informations sur les meilleurs coins où peindre.

Toute personne ayant travaillé avec Lucrezia / Sibilla (comme Maso di Pietro) reconnaîtra instantanément les feuilles de chêne comme étant sa marque personnelle et saura que le bureau romain les utilise, de même que les statues parlantes, pour faire passer des messages entre agents et informateurs.

Scène 2 : les langues se délient

La branche de Rome, tout comme celle de Vienne, a ses propres méthodes pour entrer en contact avec des informateurs (p. 35). Un indice à ce sujet repose sur les noms de ses agents : Pasquino et Lucrezia, deux des statues parlantes de la ville (voir encadré ci-dessus). Il est possible de trouver des informations sur les statues en achetant un guide touristique ou en utilisant celui de Carlevaro.

Malheureusement, Madama Lucrezia se trouve juste devant une des portes principales du quartier-général de Mussolini dans le Palais de Venise et est donc un endroit particulièrement dangereux pour laisser un message ; Marforio est au milieu d'une cour fermée à l'intérieur de son Palais, et Pasquino est constamment surveillé à cause de sa réputation. Les trois autres statues sont moins connues mais néanmoins faciles à localiser.

Un tour diurne des statues ne semblera pas particulièrement louche, d'autant que la plupart sont proches les unes des autres ou sur le chemin d'autres destinations touristiques. Si les investigateurs ont cependant été repérés chez Carlevaro, ils risquent d'être suivis (un test de Trouver Objet Caché ou d'Espionnage [Cth] / de Détection ou de Connaissance (Espionnage) [Sav] devrait leur permettre de savoir si c'est le cas).

Il Babuino est la statue qu'ils recherchent. Cette étrange représentation au visage grêlé d'un homme allongé, dont la tête semble faite d'une pierre différente du corps, s'étend au-dessus d'un bassin rectangulaire. L'ensemble constitue une fontaine censée représenter le compagnon préféré de Bacchus, Silène.

Comme c'est souvent le cas, le bassin est rempli d'un grand nombre de pièces. On y trouve cependant quelque chose d'autre : en plein jour, il est facile de remarquer

une feuille de chêne partiellement masquée par les pièces de monnaie (un test Facile de Trouver Objet Caché [Cth] / de Détection (+2) [Sav]), chose étrange étant donné qu'aucun chêne ne se trouve dans les environs. Si les investigateurs savent comment fonctionne le réseau romain (pour y avoir travaillé, pour en avoir été informés par leurs supérieurs ou pour avoir trouvé les feuilles de chêne en papier chez Carlevaro), ils devraient comprendre qu'il s'agit là d'un indice.

La zone autour de la fontaine est pleine de touristes, le quartier des étrangers contenant un grand nombre de logements pour visiteurs en plus des célèbres Marches espagnoles et de plusieurs cafés bien connus comme le café Greco et le Babington's English Tea Rooms. La Via del Babuino part de la place d'Espagne pour rejoindre la Piazza del Popolo, un grand espace public qui constituait autrefois la première vue de Rome des touristes. Récupérer discrètement la feuille de chêne en plein jour sans attirer l'attention peut réussir en y mettant un minimum de formes (en faisant semblant de faire tomber quelque chose dans le bassin et de le récupérer par exemple), et un test ordinaire. La zone est aussi pleine de passants une fois la nuit tombée, rendant tout test visant à mettre la main sur la feuille Facile [Cth] / à +2 [Sav].

Une fois récupérée, la feuille de chêne révèle une série de petits trous qui lui ont été infligés – il s'agit là d'un moyen simple et ancien pour cacher un message, comme le saura toute personne possédant la compétence Espionnage [Cth] / Connaissance (Espionnage) [Sav]. Les investigateurs devront trouver un endroit au calme pour déchiffrer le message en plus d'un peu de suie ou d'une autre poudre noire et fine et d'une feuille de papier (voir « Aide de jeu n°8 ») ; avec une énorme quantité de concentration, il est néanmoins possible de lire la feuille en la tenant face à une source de lumière.

À côté du message, déformé par le manque d'espace, se trouve un étrange dessin de ce qui ressemble à un visage circulaire avec une bouche ouverte. Toute personne connaissant Rome comprendra qu'il s'agit probablement de la *Bocca della Verità*, la « Bouche de la Vérité », un gigantesque masque de pierre de 1,8 mètre trônant dans le portique de l'église Santa-Maria in Cosmedin. La consultation rapide d'un guide devrait également permettre de trouver une représentation du visage et l'étrange légende qui lui est associée (voir plus bas).



Aide de jeu #9

Le message de Lucrezia

P. emmené à Regina Coeli, rejoint

équipe route CSaint'A

Archéologues présents, semblent chercher quelque chose

Allemands arrivés – étranges écussons sur uniformes

Corps du site emmenés à hôpital île Tibérine (Asclépios ?)

Situation empire. Demande aide envoyée

Scène 3 : de la bouche des enfants ?

Santa-Maria in Cosmedin se reconnaît facilement à son clocher roman, anormalement grand et tout en brique rouge. Contre le mur situé à l'extrémité gauche du portique en brique rouge, au-dessus de ce qui ressemble au chapiteau brisé d'une ancienne colonne corinthienne, repose la *Bocca della Verità*, la légendaire Bouche de la Vérité. L'histoire raconte que toute personne plaçant sa main dans la bouche et racontant un mensonge verra sa main dévorée en représailles.

Personne ne sait à qui appartient l'étrange visage ou ce qu'est réellement le masque ; on sait seulement que la sculpture est très, très ancienne. Certains prétendent qu'il s'agit d'Océan à cause des quatre étranges « pinces de crabe » sur sa tête et sa barbe ; d'autres pensent à Tibérinus, l'esprit du Tibre qui sauva Romulus et Remus (tous deux sont candidats à la véritable identité de Marforio, p. 49).

Un examen rapide du masque montre que rien n'est caché derrière (il est presque collé au mur et, compte tenu de sa taille, a peu de chances d'avoir été déplacé par quiconque récemment) ni dans sa bouche, ni coincé derrière son piédestal. À gauche du masque se trouve une porte fermée laquelle, si l'on se fie à la largeur du portique, doit mener à un corridor ou à une toute petite pièce.

Entrer dans la basilique (qui est aussi le lieu de repos du crâne de saint Valentin) révèle un très ancien bâtiment. À gauche et à droite de la porte s'étendent des ailes remplies de colonnes. L'aile gauche contient deux petites chapelles et un baptistère ; ce dernier est le plus proche de la Bouche de la Vérité, mais il ne semble rien y avoir de suspect dans le bassin ou autour.

Toute personne se retournant pour faire face à la porte par laquelle les investigateurs sont entrés peut voir deux niches dans le mur principal de l'église, une de chaque côté de l'entrée. Chacune contient une pierre d'un noir profond qui semble avoir été visiblement taillée par l'Homme ; une

autre légende associée aux lieux dit que les deux pierres ont été utilisées pour frapper les têtes des païens jusqu'à ce que ces derniers se convertissent au christianisme. Coincée dans la niche près de la pierre à la droite des investigateurs se trouve une feuille de chêne.

Il devrait être relativement facile d'examiner la pierre sans attirer trop l'attention, à moins que les investigateurs n'aient fait coïncider leur arrivée avec un des services. Aucun trou n'a été imprimé dans la feuille, mais si quelqu'un passe la main derrière la pierre il découvrira une enveloppe. L'unique page qu'elle contient est codée, mais il sera facile de la déchiffrer et toute personne munie de la compétence Cryptographie [Cth] / Connaissance (Cryptographie) [Sav] pourra le faire rapidement à condition de se concentrer. Le message ne fait que quelques lignes de longueur, voir « Aide de jeu n°9 ».

Quiconque connaît le latin sait que les mots « Regina Coeli » signifient « reine des cieux ». Ceux qui connaissent Rome savent que ces mots veulent dire bien plus que cela : ils désignent une célèbre prison sur la rive ouest du Tibre. Construite à l'origine comme un couvent, elle est devenue un lieu d'incarcération à la fin du 19^e siècle basé sur le concept du Panoptique de Jeremy Bentham ; depuis que Mussolini a pris le contrôle de l'Italie, elle a été utilisée pour garder des prisonniers politiques.

Quelques recherches supplémentaires dans un guide ou une bibliothèque locale (ou des connaissances relativement basiques pour une personne connaissant Rome) identifient le château Saint-Ange, l'imposante forteresse cylindrique construite à l'origine comme une tombe pour l'empereur Hadrien et sa famille avant d'être convertie en château par les papes au 14^e siècle. La zone a vu de nombreux travaux ces trois dernières années, Mussolini construisant là une voie triomphale entre la tombe et la place Saint-Pierre.

L'île Tibérine se trouve dans un coude du fleuve dont il tire son nom, tout près de la *Bocca della Verità*. C'est là le site de la basilique San Bartolomeo all'Isola ainsi que de l'hôpital Fatebenefratelli, récemment reconstruit (p. 54).

Scène 4 : une découverte malvenue

Cette scène peut être déplacée en fonction de l'avancée des recherches des investigateurs et peut advenir alors qu'ils recherchent la statue, sur le chemin du retour une fois la feuille de chêne du babouin retrouvée, ou après qu'ils ont quitté Santa-Maria in Cosmedin. Elle peut être utilisée comme méthode alternative pour obtenir des indices, surtout si les investigateurs ont du mal à déchiffrer ce qu'ils ont trouvé. Elle peut même intervenir pendant l'épisode 2 (p. 54) si nécessaire.

Tandis que les personnages des joueurs errent dans le labyrinthe de petites rues et d'allées, ils tombent sur une sinistre vision : un clochard malodorant aux yeux fous en train de délirer. Il les prend en chasse et se met à leur débiter un mélange d'anglais et d'italien. Bien qu'il soit difficile à comprendre, il semble appeler un des membres du groupe (l'homme le plus âgé) « abate » et « père » et mentionner à plusieurs reprises un « message ».

D'autres mots ressortent de ses étranges gémissements : « tunnels », « serpents », « ténèbres », « bouche », « babouin ».

La façon dont il va se comporter dépend énormément de la façon dont les investigateurs vont le traiter : son comportement bizarre pourrait bien attirer l'attention sur eux, mais l'homme semble avoir grandement besoin d'aide. S'ils tentent de le calmer, ils peuvent sur un test réussi de Persuasion [Cth/Sav] obtenir des informations légèrement plus cohérentes : il a un secret mais il n'est plus vraiment un homme, juste une statue qui parle du nom de Pasquino.

NICCOLÒ « NICKY » FILIPPI, AGENT DISPARU DE LA SECTION D

S'il n'est plus que l'ombre de ce qu'il fut autrefois, les yeux bleus de Nicky conservent quelque chose de pétillant, même s'ils se nourrissent désormais de folie plutôt que de joie. Italien de naissance, l'homme était autrefois un artiste et un agitateur qui dut quitter sa Milan natale pour éviter les Chemises noires. Il se lia à un groupe communiste clandestin à Rome et fut ensuite recruté par la section D pour garder un œil sur la situation politique en ville.

Capturé suite à une tentative ratée pour faire sauter les rails de la gare Termini, Nicky a été emmené directement à la sinistre prison de Regina Coeli (p. 51). Peu après, et sans même un passage devant un tribunal, il a été envoyé sur le site de fouilles près du château Saint-Ange, puis dans les catacombes (p. 56). Ce qui vit là-bas l'a rendu fou. Fuyant son groupe de fouilles, il a réussi à trouver un passage à travers le labyrinthe, et tentait de retrouver le chemin de la statue d'Abate Luigi pour y laisser un message pour Lucrezia au moment où les investigateurs tombent sur lui.

Apparence : ses cheveux blonds sont sales et couverts de boue et de ce qui s'apparente à du sang. Ses ongles sont cassés et incrustés de terre, et ses vêtements déchirés et tachés. Il ne reste presque plus rien du fringant jeune homme du nord et son rire autrefois communicatif porte désormais sur les nerfs.



Cth

FOR 11 DEX 13 INT 16 CON 10
 TAI 14 APP 08 POU 12 EDU 18
 SAN 0 Points de Vie : 12

Impact : +1D4.

Compétences : Armes à feu : armes automatiques 35 %, Armes à feu : armes de poing 40 %, Cryptographie 35 %, Discrétion 60 %, Dissimulation 45 %, Espionnage 45 %, Imposture 40 %, Métier : explosifs 45 %, Mythe de Cthulhu 05 %, Opérateur radio 25 %, Persuasion 55 %, Pratique artistique : peinture et dessin 65 %, Se cacher 50 %, Trouver Objet Caché 55 %.

Langues : Italien (langue maternelle) 90 %, Anglais 60 %.

Armes : Coup de poing 50 %, dégâts 1D3+1D4, atts 1, portée de base contact.

Couteau 35 %, dégâts 1D4+2+1D4, atts 1, portée de base contact.

Sav

Attributs : Agilité d8, Intellect d10, Âme d6, Force d6, Vigueur d6. **Compétences :** Combat d8, Connaissance (Anglais) d8, Connaissance

(Art) d8, Connaissance (Communications) d4, Connaissance (Cryptographie) d6, Connaissance (Démolition) d6, Connaissance (Espionnage) d6, Connaissance (Mythe) d4, Détection d8, Discrétion d8 Persuasion d8, Tir d6.

Charisme : -5 ; **Allure :** 6 ; **Parade :** 6 ; **Résistance :** 7 ; **Santé mentale :** 0.

Handicaps : Mauvaise habitude (rire stressant), Étranger, Laid.

Atouts : Esquive, Vif.

Équipement : Couteau (For+d4).

Capacités spéciales :

- **Dément :** les expériences traversées par Nick l'ont rendu fou à lier, en échange de quoi il gagne un bonus de +2 aux tests de Résistance et aux tentatives pour récupérer de l'état Secoué ; il ignore également les malus dus aux blessures.

Tout investigateur l'ayant connu auparavant (tel que Maso di Pietro, p. 283) peut le reconnaître sur un test réussi de Trouver Objet Caché [Cth] / de Détection [Sav], même s'il ne parvient pas à lui extirper la moindre information ; comprendre sa véritable identité devrait entraîner un test de Santé mentale (0/1D4) [Cth] / de Nausée [Sav].

Discuter plus avant avec lui (ainsi qu'un test réussi de Persuasion [Cth/Sav]) permettra d'obtenir les informations suivantes :

- Il a été arrêté par l'OVRA.
- Il a passé un peu de temps avec la reine des cieus (ce qu'il semble trouver hilarant).
- Il a été assigné à un groupe travaillant sur la construction de la route entre le château Saint-Ange et la place Saint-Pierre, mais ils ont en réalité été envoyés nettoyer les tunnels souterrains.
- Il connaît un chemin dans le labyrinthe menant là où les « serpents » se trouvent (sur une réussite spéciale ou mieux encore [Cth] / une Relance [Sav] lors du test de Persuasion).
- Toute autre information susceptible d'aider les investigateurs (si ceux-ci ont du mal à trouver les bons indices ou à les interpréter).

Coup d'arrêt

N'ayez pas peur de voir un investigateur ou plus se faire arrêter par la police à un moment du scénario. En fait, cela pourra même les aider à parvenir là où ils doivent aller ! Toute personne arrêtée pour crimes à l'encontre de l'État fasciste (cela pourrait correspondre à peu près à n'importe quoi, compte tenu de la nature du fascisme) sera, comme Nicky avant lui, brièvement incarcéré dans la Regina Coeli avant d'être envoyé dans les catacombes secrètes sous le site où la Meta se dressait autrefois (p. 62).

S'étant échappé des catacombes juste avant que Lucrezia ne soit amenée au site d'excavation, il ne peut renseigner les investigateurs sur sa localisation mais il peut deviner qu'elle a subi le même sort que lui et quantité d'autres prisonniers ces dernières semaines.

Si les investigateurs le menacent d'une façon ou d'une autre, il sort un couteau et se met à leur crier dessus. S'ils n'essaient pas de le stopper ou de le faire taire, il se met soudain à rire, ajoutant « Je donnerais ma main droite pour parvenir à m'échapper, d'eux et de vous... »

Sans crier gare, il retourne le couteau contre lui et commence à se couper le poignet droit. Si les investigateurs veulent tenter de l'arrêter, ils peuvent l'immobiliser en réussissant un test de FOR en opposition (voir la Table de Résistance p. 55 de la sixième édition des règles de l'Appel de Cthulhu) [Cth] / un test de Force en opposition [Sav]. La vue de cet homme tentant de se couper la main pourrait néanmoins entraîner un test de Santé mentale (1/1D6) [Cth] / un test d'Horreur [Sav], en fonction des antécédents des investigateurs. Même si le malheureux a été bien traité, à un moment de la conversation il finira tout de même par essayer de se mutiler sous la pression des souvenirs de son incarcération et de sa fuite dans les ténèbres.

Si les investigateurs ne l'arrêtent pas et ne l'emmènent pas rapidement dans un hôpital, Nicky a toutes les chances de se vider de son sang ; on peut en trouver un non loin, sur l'île Tibérine (l'hôpital Fatebenefratelli, p. 54). Même s'ils parviennent à lui arracher son couteau avant qu'il ne soit allé trop loin, il aura besoin de soins médicaux (ils pourraient s'en occuper eux-mêmes à condition que les blessures ne soient pas trop graves).

Bien entendu, plus l'interrogatoire s'éternise, plus il fait de bruit, et plus les risques de se faire remarquer par un informateur ou par la police grandissent...

ÉPISODE 2 : SERPENTS & LABYRINTHES

Après avoir découvert que quelque chose d'étrange se passait effectivement à Rome, les investigateurs se retrouvent avec deux endroits à explorer : l'hôpital de l'île Tibérine et le chantier-site de fouilles archéologiques sous le château Saint-Ange.

Scène 1 : le bateau sur le fleuve

L'île Tibérine, ou *Insula Tiberina*, aurait été formée lorsque le corps du roi haï de Rome, Tarquin le Fier, fut jeté dans le fleuve par une foule en colère ; dans d'autres versions, le limon du fleuve se serait accumulé autour des greniers à blé que le roi aurait jeté. Mesurant seulement 270 mètres de long sur 67 mètres de large, l'îlot a été soigneusement et délibérément modifié au fil du temps pour ressembler à un bateau, surtout vers sa pointe occidentale.

La raison derrière cela se trouve dans l'histoire de la fondation du temple d'Asclépios (dieu de la médecine et fils d'Apollon). Durant une épidémie de peste au 3^e siècle av. J.-C., la sibylle annonça au Sénat qu'il fallait envoyer des émissaires à Épidaure (le centre du culte d'Asclépios) pour y récupérer une statue sacrée afin de servir de fondation à un temple guérisseur à Rome et ainsi mettre un terme à la vague de mort qui balayait la ville.

Quand le bateau portant la délégation arriva dans la ville natale d'Asclépios, un serpent géant glissa du temple du dieu, monta sur le pont et s'enroula autour du mât. Considérant cela comme un bon présage, les ambassadeurs embarquèrent la statue et retournèrent chez eux. Au moment où le bateau accostait et tandis que les dirigeants s'interrogeaient sur l'endroit où déposer la statue, le serpent se réveilla et se jeta sur la *Insula Tiberina*, prenant ladécision à leur place. Après cela, l'île fut modifiée pour ressembler à l'embarcation qui y avait amené le messenger du dieu. On peut encore voir des gravures du symbole d'Asclépios, le bâton autour duquel est entortillé un serpent, sur les rochers situés en-dessous de la basilique San Bartolomeo all'Isola (Saint-Barthélémy), sur la pointe orientale de l'île.

Si le temple fut par la suite remplacé par une église chrétienne, les soins médicaux continuèrent d'être prodigués sur l'île à travers les siècles, et au 16^e l'Ordre hospitalier de Saint Jean de Dieu bâtit la première de ses infirmeries sur la pointe occidentale. Une fois achevés tous les bâtiments situés sur sa moitié d'île en 1930, un tout nouvel hôpital ouvre en 1934.

La longue association de l'île avec les serpents est peut-être la raison pour laquelle les hommes en charge des fouilles y ont envoyé leurs corps, humains ou reptiliens ; d'autant plus que l'hôpital, l'Ospedale di Santo Spirito, se trouve tout près du chantier de la Via della Conciliazione. La discrétion dont font preuve les frères peut également entrer en ligne de compte, bien que les prêtres ne sachent

pas ce qui se passe dans la pièce qu'ils ont mise à la disposition des malheureuses victimes de ces « accidents » qui semblent arriver continuellement.

L'île est reliée au reste de la ville par deux ponts : le pont Fabricius, qui mène au Champ de Mars sur la rive gauche du fleuve (au nord) et le pont Cestius, qui relie le quartier de Trastevere à la rive droite (au sud). L'île accueillant à la fois un hôpital et une église, l'accès en est relativement facile à toute heure du jour et de la nuit. La seule partie gardée de l'hôpital est la porte extérieure qui mène directement aux niveaux inférieurs situés à l'extrémité est du complexe, lesquels conduisent à la morgue de fortune établie dans un des sous-sols. La porte intérieure est désormais fermée et renforcée de boulons pour tenir les gens à l'écart.

Si un investigateur décide d'observer l'île afin de trouver ce que le message de Lucrezia signifie, il n'aura pas à attendre longtemps avant qu'un camion ne vienne se garer à l'arrière du complexe (du côté du pont Celsius) et qu'un mélange de troupes allemandes et de membres de la MVSN ne commence à décharger ce qui ressemble nettement à deux corps enveloppés dans des draps. Il y a quelque chose de vraiment bizarre avec ces deux paquets, qui sont emmenés sous terre le long de marches de métal. Un peu plus tard, les troupes refont surface, remontent dans le camion et repartent.

Toute personne suffisamment proche peut, sur un test réussi d'Écouter [Cth] / de Détection [Sav], saisir des bribes de conversation et comprendre qu'il s'agit là de deux corps provenant du chantier du château Saint-Ange. Les soldats ont visiblement l'air mécontents, mais il est difficile de savoir ce qui les a mis dans cet état.

Les investigateurs disposent de plusieurs moyens pour accéder à l'hôpital : ils peuvent par exemple passer par la porte principale avec un patient (peut-être Nicky Filippi), pénétrer par un autre point du complexe et tenter de trouver un passage vers le bon sous-sol, ou attaquer les gardes de la porte extérieure.

S'ils parviennent à infiltrer l'endroit de l'intérieur, trouver la bonne porte vers le sous-sol ne sera pas trop difficile ; de fait, c'est une des rares portes fermées à clefs (les dispensaires le sont également pour des raisons évidentes). Un test réussi de Métier (Serrurerie) [Cth] / de Crochetage [Sav] leur permet de rapidement l'ouvrir, et les boulons sont récents et donc faciles à retirer. Détail intéressant : les boulons sont du côté de l'hôpital, suggérant peut-être que celui qui les a mis là voulait tout autant empêcher quelque chose d'en sortir que les gens d'y entrer.

Les escaliers menant aux sous-sols ne sont pas éclairés et les investigateurs vont devoir faire attention s'ils ne veulent pas alerter quelqu'un de leur présence. La sécurité semble relativement lâche de ce côté du bâtiment (surtout la nuit) et ils ne rencontreront aucun garde avant d'atteindre la morgue, et seulement un ou deux ensuite. S'ils tentent d'entrer peu après que les corps ont été amenés, il y a beaucoup plus d'activité : des personnes en blouse médicale et portant des masques s'agitent tout autour avec un assortiment de plateaux, bouteilles et instruments chirurgicaux, tout cela dans le but de collecter des échantillons pour de futures études.

Il y a sur place plusieurs débarras ouverts dans lesquels se cacher pour pouvoir observer la situation plus longuement (les autopsies peuvent par exemple prendre plusieurs heures) ou simplement pour laisser passer quelqu'un.

Les six tables sont occupées par d'étranges silhouettes recouvertes de draps ensanglantés.

GARDE DE LA MVSN

Faisant partie d'une unité laissée à Rome pour s'occuper des crimes inhabituels, cette Chemise noire porte l'uniforme typique de la MVSN : veste noire, jodhpurs gris avec bande noire, bottes noires remontant jusqu'aux genoux et fez noir orné d'un gland. Bien qu'endurci par les années à combattre pour la cause fasciste, il ne s'est jamais attendu à monter la garde devant quelque chose d'aussi terrifiant...

Cth

FOR 13 DEX 11 INT 12 CON 14
TAI 14 APP 11 POU 12 EDU 11
SAN 55 Points de Vie : 14

Impact : +1D4.

Compétences : Athlétisme 30 %, Connaissance du terrain 20 %, Corps à corps : bagarre 40 %, Écouter 55 %, Mythe de Cthulhu 05 %, Premiers soins 35 %, Sciences humaines : politique 40 %, Trouver Objet Caché 60 %.

Langues : Italien (langue maternelle) 55 %.

Armes : Coup de poing 65 %, dégâts 1D3+1D4, atts 1, portée de base contact.

Beretta M1934 (Arme de poing) 30 %, dégâts 1D10, atts 2, portée de base 15m.

Fusil Modello 1891 45 %, dégâts 2D6+1, atts 1/2, portée de base 90m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Intellect d6, Âme d6, Force d8, Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Politique) d6, Connaissance (Mythe) d4, Détection d8, Discrétion d4, Escalade d6, Lancer d6, Soigner d6, Tir d6.
Charisme : -2 ; Allure : 6 ; Parade : 5 ; Résistance: 7 ; Santé mentale : 5.

Handicaps : Fanatique, Malveillant/Sale caractère.

Atouts : Costaud, Combatif/Réflexes de Combat.

Équipement : Beretta M1934 (2d6, 12/24/48, Coups 8, PA 1, Semi-auto), fusil Modello 1891 (2d8-1, 20/40/80, Coups 6, PA 1, Semi-auto).

La morgue de fortune contient six tables sur tréteaux, plusieurs meubles de rangement, des structures d'éclairage portables et un bureau. Les six tables sont occupées par d'étranges silhouettes recouvertes de draps ensanglantés. Bien que quatre d'entre elles soient de taille et de forme à peu près humaines, une personne munie de Sciences de la vie (Biologie), de Premiers soins ou de Médecine [Cth] / de Soigner [Sav] saura que quelque chose cloche.

Soulever le drap d'un des corps étranges dévoile une horrible vision : une tête reptilienne aux yeux morts (entraînant un test de Santé mentale [Cth] / de Nausée (-1) [Sav], voir p. 64 pour plus de détails). Retirer entièrement le voile permet de découvrir un corps écailleux et sinueux avec une queue et une main et des pieds griffus. Là où devrait être l'autre main se dresse un moignon – la blessure semble ancienne et largement cicatrisée, contrairement aux myriades d'impacts de balles grêlant le reste du corps. Un examen de la griffe révèle des traces de ce qui pourrait bien être du sang. Il y a trois autres cadavres d'hommes serpents semblables à celui-ci, arborant à peu près les mêmes blessures.



Les deux autres corps sont humains, bien que l'un d'eux soit si gonflé et marbré que son visage est difficilement reconnaissable comme tel. Tous deux (dont la vue déclenche également un test de Santé mentale (0/1D4) [Cth] / de Nausée [Sav] chez ceux qui n'ont pas l'habitude de traiter avec les morts) sont recouverts de marques tranchantes correspondant aux griffes des monstres. Le corps gonflé présente ce qui pourrait ressembler à une trace de morsure sur une épaule – un personnage muni de la compétence Médecine [Cth] / Soigner [Sav] devrait être capable de confirmer que le malheureux a été empoisonné. Tous les cadavres présentent des signes d'autopsie et de dissection.

Plusieurs tas de vêtements tachés de sang ont été soigneusement pliés sur une autre table. Un examen révèle qu'aucun des deux hommes n'était un soldat. Si les investigateurs ont déjà rencontré Nicky Filippi (p. 52), ils reconnaissent la tenue (une veste bleu sombre, un pantalon grossier gris et une surchemise grise) – les deux hommes étaient probablement des prisonniers de la Regina Coeli (si les investigateurs n'ont pas encore rencontré Nicky, autorisez-leur un test d'Idée [Cth] / d'Intellect [Sav] pour comprendre cela une fois qu'ils l'auront croisé). Les autres vêtements, ceux appartenant au peuple serpent, sont constitués de pagnes piteux et de manteaux courts.

Un microscope se trouve sur le bureau, avec à côté plusieurs lames en verre soigneusement étiquetées « Sang humain au giemsa », « Sang serpent au giemsa » et « Sang du sujet S1 au giemsa ». Les lames contenant le sang humain et le sang de serpent sont anciennes ; leurs étiquettes sont usées et commencent à peler ; celle du « sujet S1 » a visiblement été faite récemment.

Toute personne examinant les lames sous microscope voit des différences évidentes de type entre les cellules sanguines de l'humain et celles du serpent, bien que seuls ceux disposant de la compétence Sciences humaines (Biologie) ou Médecine / Connaissance (Biologie) ou Soigner [Sav] soient capables d'en apprécier véritablement la différence. Même si le sang du sujet S1 n'est pas complètement identique à celui du serpent, il est entièrement différent de celui d'un être humain.

On peut enfin trouver toutes sortes de documents sur la table : des détails sur la provenance des corps, des diagrammes et des notes de dissection minutieuses, des résultats de tests sanguins (confirmant que le sang est d'origine reptilienne), des mesures des proportions physiques des créatures, etc. D'après les dates des rapports, le premier cadavre de serpent est arrivé seulement un jour ou deux avant que les investigateurs aient reçu le télégramme de Lucrezia.

Scène 2 : la pyramide de Romulus

Le mausolée d'Hadrien, plus connu sous son nom moderne de château Saint-Ange, se dresse fièrement sur la rive droite (au nord) du Tibre, son ange d'or veillant du mieux qu'il peut sur la ville. La basilique Saint-Pierre se tient non loin, vaste église Renaissance qui forme une partie de la cité du Vatican et le point de chute de nombreux pèlerinages catholiques (quand bien même il ne s'agit pas de la cathédrale pontificale officielle). Entre les deux, en état quasi-constant de construction, se situe la Via della Conciliazione.

Un grand nombre d'opérations de démolition et de délogement sont en cours pour permettre la construction de la route servant à relier le Vatican au centre de Rome. Durant les récents travaux à la pointe est de la route, dans l'ombre du château, des terrassiers ont accidentellement découvert les fondations de la Meta et l'entrée scellée des catacombes du Clypeus.

Du fait de la nature archéologique évidente du site, un cordon de sécurité a été dressé autour de la zone, et le docteur Sabino Aloia a d'abord été envoyé pour examiner les lieux. Conformément aux pratiques archéologiques italiennes de l'époque, les ouvriers ont été alors débauchés pour travailler sur le site de fouilles (au lieu d'une équipe d'archéologues professionnels) ; quand ces derniers commencèrent à disparaître dans les profondeurs, une main-d'œuvre plus sacrificable encore a cependant été mise à profit : les prisonniers politiques de la Regina Coeli. Quand le premier corps du peuple serpent a été ramené, Mussolini a demandé de l'aide à l'Allemagne, bien conscient que ce qui se trouvait là dépassait ses hommes.

Nachtwölfe, ayant découvert qu'un morceau du Palladian se trouvait à Rome, cherchait désespérément un moyen d'entrer dans la ville sans provoquer d'incident diplomatique, surtout après la tentative infructueuse d'Himmler pour prendre le *Codex Aesinas* du comte Baldeschi-Balleani (voir le *Guide du Gardien*, p. 198-199). Liesel Maurer a donc été très heureuse de voir la demande d'aide lui être communiquée par l'*Ahmenerbe* (qui fut le premier contact entre Mussolini et la communauté de recherche ésotérique allemande), sur ordre d'Himmler. L'ironie de voir ses rivaux forcés de lui remettre l'affaire n'a rendu ce moment que plus appréciable.

Le docteur Emil Küster (p. 57), une nouvelle recrue de *Nachtwölfe*, est arrivé très récemment en ville pour prendre le contrôle de l'enquête avec deux *Gruppen* de soldats de la *Wehrmacht* (p. 58) et un compagnon de voyage des plus inhabituels (p. 59). Les connaissances du docteur concernant les mythes et rites romains lui ont assuré son poste, la mission ayant au départ des allures de test servant à prouver sa valeur à Maurer ; plus les prisonniers s'enfoncent dans les catacombes et plus le problème s'aggrave cependant, et Küster commence à craindre de tomber à cours d'hommes avant d'avoir mis la main sur le Clypeus.

SABINO ALOIA, ARCHÉOLOGUE ITALIEN

Formé par le célèbre archéologue fasciste Luigi Maria Ugolini, le docteur Aloia est habitué à modifier ses découvertes pour les faire correspondre aux besoins de la propagande d'Il Duce. S'il n'a pas véritablement idée de ce qu'il pourrait trouver sous les restes de la Meta, sa formation lui permet d'être au courant de la légende racontant qu'Énée avait ramené à Rome un objet troyen de pouvoir ; en dépit des « découvertes » d'Ugolini en Albanie, il se considère encore comme un sceptique pour tout ce qui touche à ce genre de contes de fées. Cela ne l'empêche pas de protéger ses propres arrières dès qu'il s'agit de manipuler les preuves historiques ; au cours de sa carrière, il a vu bien trop de chercheurs rejetés par les fascistes pour avoir pris le plus petit risque.

Ancien soldat ayant combattu, jeune, pour son pays à l'occasion de la Première Guerre mondiale, Aloia sait que, s'il n'est pas le plus grand archéologue d'Italie, il n'a pas

besoin des conseils d'un Allemand né de la dernière pluie et sautant au moindre courant d'air. Même s'il connaît suffisamment bien l'allemand pour converser avec Küster, il met un point d'honneur à ne parler qu'en italien ou en latin. Il n'apprécie guère de se voir donner des ordres par « Il Ragazzo » (« le gamin ») mais est suffisamment intelligent pour voir que, maintenant que les choses vont mal, le jeune arrogant fera un excellent bouc émissaire.

Aloia n'a pas peur de se salir les mains (cela lui donne une excuse pour se tenir loin de Küster) mais il n'ira pas jusqu'à s'enfoncer profondément dans le labyrinthe – question d'intuition. Si on le laissait faire, il dynamiterait l'entrée pour en finir avec cette histoire, peu importe ce qui se trouve dans les profondeurs.

Apparence : l'âge d'Aloia commence à se faire sentir, sa grande silhouette élancée s'étioffant légèrement au niveau de l'abdomen (à moins que ce ne soit la cuisine de sa femme) et mettant les boutons de son gilet et son costume cintré à rude épreuve. Il correspond à l'Italien basané ordinaire, mais ses cheveux gris commencent à remonter le long de ses tempes et les rides à s'accumuler autour de ses yeux sombres couleur noisette.

Cth

FOR 12 DEX 11 INT 15 CON 12
TAI 16 APP 11 POU 10 EDU 18
SAN 40 Points de Vie : 14

Impact : +1D4.

Compétences : Armes à feu : armes d'épaule 45 %, Athlétisme 35 %, Baratin 65 %, Bibliothèque 65 %, Connaissance du terrain 35 %, Corps à corps : bagarre 45 %, Mythe de Cthulhu 03 %, Persuasion 60 %, Psychologie 65 %, Sciences humaines : archéologie 65 %, Sciences humaines : folklore 25 %, Sciences humaines : histoire 75 %, Trouver Objet Caché 75 %
Langues : Italien (langue maternelle) 90 %, Albanais 35 %, Allemand 35 %, Latin 60 %.

Armes : *Coup de poing* 55 %, dégâts 1D3+1D4, atts 1, portée de base contact.
Beretta M1915 (Arme de poing) 50 %, dégâts 1D8, atts 2, portée de base 15m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Intellect d10, Âme d6, Force d8, Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Investigation d8
Connaissance (Albanais) d6, Connaissance (Allemand) d6, Connaissance (Archéologie) d8, Connaissance (Folklore) d4, Connaissance (Histoire) d8, Connaissance (Latin) d8, Détection d8, Discrétion d6, Lancer d6, Persuasion d8, Tir d8.

Charisme : -2 ; **Allure** : 6 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 6 ; **Santé mentale** : 5.

Handicaps : Malveillant/Sale caractère.

Atouts : Érudit (Archéologie, Histoire).

Équipement : *Beretta M1915* (2d6, 12/24/48, Coups 8, PA 1, Semi-auto).

EMIL KÜSTER, ARCHÉOLOGUE DE NACHTWÖLFE

Le docteur Küster se voit comme un expert en archéologie et antiquité romaines. Inspiré par les activités de la Compagnie romaine hyperboréenne (un groupe du début du 19^e siècle, des chercheurs d'Europe du Nord ayant effectué une étude détaillée des antiquités romaines avant de partir pour Berlin et de devenir l'Institut allemand d'archéologie), Küster a voué sa jeune vie à trouver le plus d'éléments possible sur ce pays qu'il voit comme l'un des véritables berceaux de la civilisation.

Le jeune homme a longtemps été mis sur la touche et c'est là sa première expédition pour *Nachtwölfe*. Recruté par Liesel Maurer en raison de ses connaissances sur les mythes et rites romains, il a seulement eu accès à des extraits soigneusement censurés des notes de Botho Ehrlichmann sur le Clypeus. Si Maurer sait qu'elle prend un risque en envoyant une personne inexpérimentée sur le terrain, elle nourrit de grands espoirs pour le jeune homme. En dépit de la confiance et de l'air bravache qu'il affiche, Küster est cependant davantage un académicien qu'un homme de terrain, et il a bien du mal à gérer l'aggravation de la situation à Rome.

Apparence : assez petit et mince, Küster n'est pas devenu un homme d'une grande force suite à une grave maladie durant son enfance. S'il n'est pas laid à regarder, il peut se montrer plutôt ennuyeux lorsque lancé sur son sujet préféré – cela étant, il se montre doué pour faire rentrer des informations nouvelles dans la cervelle de ses interlocuteurs. Il n'aime pas salir son costume et préfère diriger les fouilles depuis un endroit surélevé. Il commence également à développer une peur des cadavres (nécrophobie).

Cth

FOR 09 DEX 12 INT 16 CON 09
TAI 10 APP 12 POU 12 EDU 21
SAN 45 Points de Vie : 9

Impact : aucun.

Compétences : Bibliothèque 70 %, Enseigner 40 %, Mythe de Cthulhu 05 %, Persuasion 55 %, Sciences de la terre : géologie 40 %, Sciences humaines : anthropologie 50 %, Sciences humaines : archéologie 55 %, Sciences humaines : folklore 65 %, Sciences humaines : histoire 75 %, Sciences occultes 45 %, Trouver Objet Caché 75 %.

Langues : Allemand (Langue maternelle) 95 %, Atlantique 05 %, Grec 40 %, Italien 45 %, Latin 50 %.

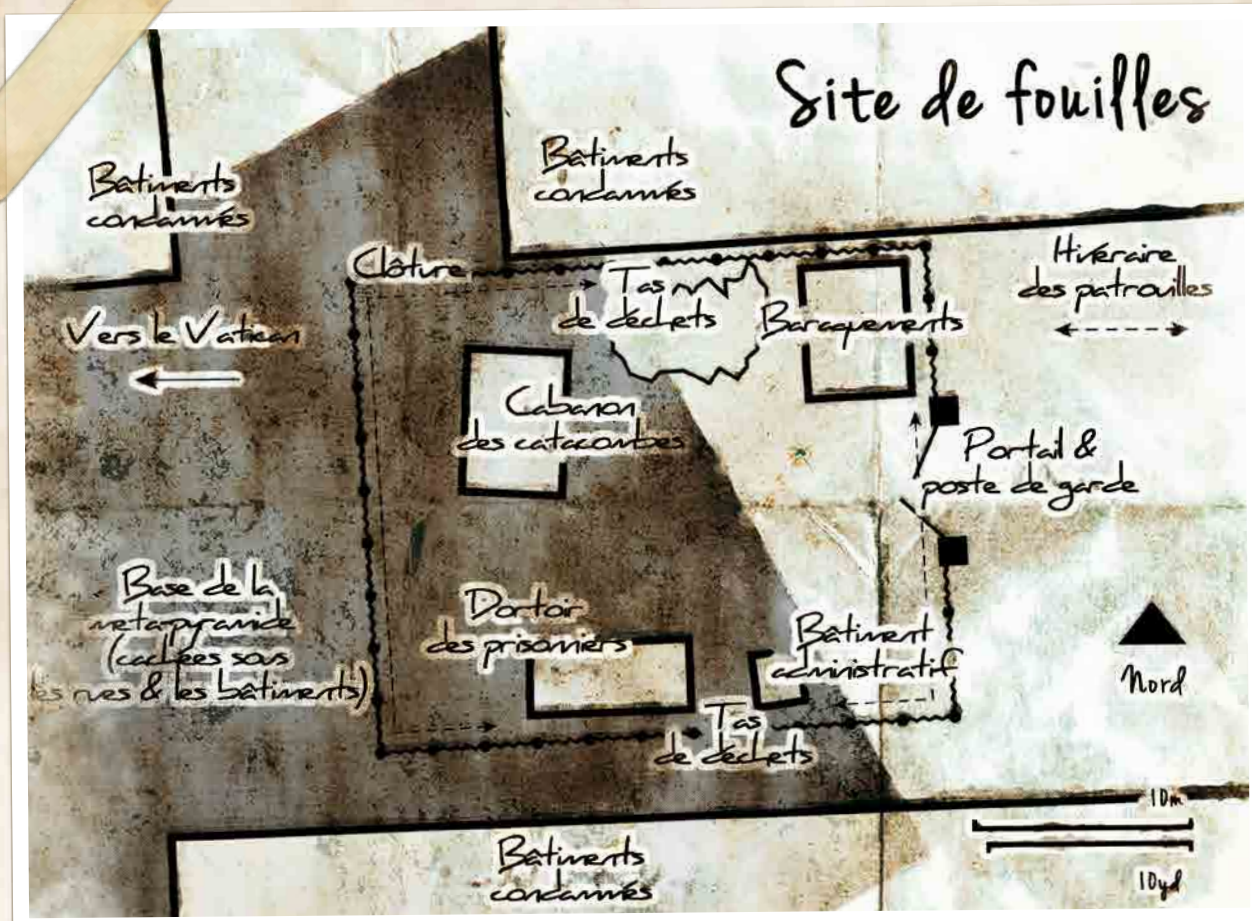
Armes : *Coup de poing* 50 %, dégâts 1D3, atts 1, portée de base contact.

Walther PPK (Arme de poing) 30 %, dégâts 1D8, atts 3, portée de base 10m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Intellect d10, Âme d6, Force d4, Vigueur d4.

Compétences : Investigation d8, Connaissance (Anthropologie) d8, Connaissance (Archéologie) d8, Connaissance (Atlantique) d4, Connaissance (Folklore) d8, Connaissance (Géologie) d6, Connaissance (Grec) d6, Connaissance (Histoire) d8, Connaissance (Italien) d6, Connaissance (Latin) d8, Connaissance (Mythe) d4,



Connaissance (Sciences occultes) d6, Détection d8,
Persuasion d8, Tir d6.

Charisme : +2 ; Allure : 6 ; Parade : 2 ; Résistance : 3 ; Santé mentale : 4.

Handicaps : Bizarrerie (besoin exacerbé de propreté),
Petit/Frêle, Phobie (cadavres), Serment (*Nachwölfe*).

Atouts : Érudit (Anthropologie, Archéologie, Folklore,
Histoire), Vigilance.

Équipement : Walther PPK (2d6-1, 10/10/40, Coups 7,
Semi-auto).

Durant la journée, le site de fouilles est gardé par plusieurs soldats allemands et Chemises noires italiennes (voir p. 55 pour les caractéristiques des membres de la MVSN) ; toutes les personnes impliquées tentent de garder un profil aussi bas que possible dans le but d'éviter une panique en ville. Un bâtiment grossier aux allures de cabanon a été construit devant l'entrée des catacombes et la zone toute entière est entourée d'une protection. Cette dernière est principalement faite à base de palissades rudimentaires surmontées de fil barbelé et comporte plus d'un trou par lequel il est possible d'espionner ; seul le portail principal est entièrement recouvert d'un grillage.

À l'intérieur du périmètre on peut trouver de petits baraquements pour les soldats allemands (les Chemises noires rentrent simplement à la maison quand elles ne sont pas de garde), un petit bâtiment qui sert d'administration et un autre bloc, plus large, qui permet d'héberger les prisonniers travaillant sur les

lieux. Le bâtiment administratif, tout comme le dortoir des prisonniers, est adossé à la palissade érigée entre la rangée de bâtiments à gauche du portail principal et le chantier lui-même. Ces propriétés n'étant pas vouées à la démolition, une petite ruelle étroite a été laissée pour permettre à leurs occupants d'y accéder.

La clôture de l'autre côté du site est alignée avec les bâtiments adjacents, qui seront bientôt détruits (certains l'ont même été récemment).

Le reste du site est constitué d'un tas de terre bien tassé où les camions viennent collecter les déchets des excavations souterraines, de sentiers reliant les différents bâtiments et d'une série de tranchées soigneusement creusées. Une ou deux ont des planches par-dessus pour faciliter l'accès aux différentes parties du chantier

Si Maurer sait prendre un risque en envoyant une personne inexpérimentée sur le terrain, elle nourrit de grands espoirs.

SOLDAT DE LA WEHRMACHT

Ces soldats de la Wehrmacht ont été envoyés en renfort par Liesel Maurer. Leur uniforme gris habituel a été augmenté par l'ajout d'un nouvel écusson qui devrait rappeler quelque chose aux personnes ayant eu accès aux notes de Fuchs à Vienne : un bouclier noir contenant une empreinte de patte en argent, et un œil bleu clair grand ouvert (sur un test réussi de Trouver Objet Caché [Cth] / de Détection [Sav]).

Cth

FOR 14 DEX 13 INT 11 CON 14
 TAI 12 APP 10 POU 11 EDU 11
 SAN 50 Points de Vie : 13

Impact : +1D4.

Compétences : Armes lourdes 30 %, Athlétisme 40 %, Conduite : automobile 35 %, Connaissance du terrain 35 %, Corps à corps : bagarre 40 %, Écouter 60 %, Mythe de Cthulhu 02 %, Pistolet mitrailleur 35 %, Pister 10 %, Premiers soins 40 %, Trouver Objet Caché 55 %, **Langues :** Allemand (langue maternelle) 55 %, Italien 20 %, **Armes :** Luger P08 (Arme de poing) 45 %, dégâts 1D10, atts 2, portée de base 15m. Kar. 98k (Fusil) 50 %, dégâts 2D6+4, atts 1/2, portée de base 90m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Intellect d6, Âme d6, Force d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Italien) d4, Détection d6, Discrétion d6, Lancer d6, Tir d6.

Charisme : +0 ; **Allure :** 6 ; **Parade :** 5 ; **Résistance :** 5 ; **Santé mentale :** 5.

Atouts & Handicaps : aucun.

Équipement : Luger P08 (2d6-1, 12/24/48, Coups 7, Semi-auto), fusil à verrou Kar. 98K (2d8, 24/48/96, Coups 5, PA 2, Tir statique).

À cause du remue-ménage habituel qui règne sur le site pendant le jour, il est facile d'observer ce qui s'y passe depuis divers postes sans attirer grande attention, y compris depuis les murailles du château. On entre sur le site depuis un unique portail gardé en permanence ; toute personne passant par là verra ses papiers examinés minutieusement par des gardes de la MVSN. Le reste des soldats ne patrouille pas le périmètre mais semble concentrer son attention sur un bâtiment particulier, situé sur un des côtés du site, et sur la main-d'œuvre.

On peut voir les « travailleurs » en train de faire sortir à la chaîne des paniers remplis de terre du bâtiment le plus gardé (celui qui recouvre l'entrée du labyrinthe) pour les déposer dans les camions afin d'être emportés ; ils semblent tous porter les mêmes vêtements – un pantalon gris, une chemise grise et une veste bleu sombre –, ce qui est inhabituel pour une équipe d'ouvriers. Régulièrement, la pile de paniers vides à l'avant de la chaîne est ramassée et ramenée dans la cabane par l'un d'entre eux. Une personne observant les travailleurs (les prisonniers) remarquera que l'équipe est faite d'hommes et de femmes ce qui est également inhabituel, les femmes ne travaillant en général sur ce type de sites qu'en tant que secrétaires accompagnant les décideurs.

Dans l'ensemble, le lieu ne ressemble pas au chantier routier typique ; bien sûr qu'il peut être utile de protéger un chantier pour empêcher les civils de s'aventurer dans des zones dangereuses, sans parler des tentatives occasionnelles de sabotage près de Rome, mais celles-ci visent généralement les voies de chemin de fer ou les infrastructures de communication. Et si une fouille archéologique peut avoir besoin d'être encadrée pour la protéger des touristes curieux et des chasseurs de trésors,

la présence de gardes armés (allemands qui plus est), les contrôles de sécurité à l'entrée, les gardes concentrés sur l'intérieur et l'étrangeté des travailleurs suggèrent que quelque chose se trame sous la surface.

Si les investigateurs observent les lieux suffisamment longtemps, ils peuvent voir et entendre deux hommes (Aloia et Küster) se disputant dans une langue ressemblant à du latin (s'ils sont assez près) ; réussir un test de Latin [Cth] / de Connaissance (Latin) [Sav] permet d'extirper certains mots comme « grotte », « serpents », « travailleurs », « peur » et « inacceptable ». Obtenir une Réussite spéciale ou mieux [Cth] / une Relance [Sav] permet de saisir la teneur globale de la conversation : un complexe de tunnels situés sous le site de fouilles serait le lieu d'une situation très grave, provoquée par ce qui serait un « problème de serpents ». Par-dessus leur discussion se font entendre les vibrations d'un générateur diesel qui semblent provenir du bâtiment qui recouvre l'entrée du tunnel.

Une personne des plus étranges accompagne les deux hommes. De taille modeste, l'homme à la peau olivâtre a le crâne rasé de près et porte une robe violette descendant jusqu'au ras du sol ; si ce n'était la couleur de ses habits, on pourrait facilement le confondre avec un moine bouddhiste. Il écoute la conversation avec attention, hochant la tête de temps à autre, mais ne dit rien.

MOINE TIBÉTAIN DES CHAPEAUX BLEUS

Apparence : vêtu d'un maillot de corps couleur terre d'ombre brûlée et de ce qui au premier regard ressemble à une longue robe flottante de moine tibétain, mais d'une riche couleur bleu-violet, le membre de la secte des Chapeaux bleus ne suit plus depuis longtemps les enseignements de Bouddha mais quelque chose de bien plus sombre (peu de personnes du monde extérieur seront néanmoins au courant d'un tel fait). Pour plus de détails, voir p. 131.



Cth

FOR 15 DEX 16 INT 14 CON 15
TAI 10 APP 14 POU 15 EDU 17
SAN 50 Points de Vie : 12

Impact : +1D4.

Compétences : Athlétisme 50 %, Corps à corps : arts martiaux 45 %, Discretion 50 %, Dissimulation 35 %, Écouter 45 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Persuasion 45 %, Sciences de la vie : histoire naturelle 40 %, Sciences humaines : histoire 40 %, Sciences occultes 35 %, Survie : montagnes 40 %, Théologie : mysticisme oriental 45 %, Trouver Objet Caché 55 %.

Langues : Tibétain (langue maternelle) 95 %, Allemand 25 %, Anglais 25 %, Atlante 35 %, Italien 25 %.

Armes : Coup de poing 55 %, dégâts 1D3+1D4*, atts 1, portée de base contact.

* Si le jet d'attaque est inférieur ou égal au pourcentage du moins dans la compétence Corps à corps (arts martiaux) alors l'attaque inflige des dégâts doublés.

Sortilèges : Commander à un Fantôme, Création de Portail, Invulnérabilité.

Sav

Attributs : Agilité d10, Intellect d8, Âme d8, Force d8, Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Allemand) d4, Connaissance (Anglais) d4, Connaissance (Atlante) d6, Connaissance (Histoire) d6, Connaissance (Histoire naturelle) d6, Connaissance (Italien) d4, Connaissance (Mysticisme oriental) d6, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Sciences occultes) d6, Détection d8, Discretion d8, Persuasion d6, Survie d6.

Charisme : -2 ; **Allure** : 6 ; **Parade** : 7 ; **Résistance** : 5 ; **Santé mentale** : 5.

Handicaps : Étranger, Frêle/Petit.

Atouts : Acrobate, Arts Martiaux, Esquive, Frappe éclair, Vif.

Équipement : poings/pieds (For+d4).

Capacités spéciales

- **Sortilèges** : le moins connaît les sortilèges suivants
– Commander à un Fantôme, Création de Portail, Invulnérabilité.

Alors que les investigateurs observent les lieux, un autre camion arrive. Un des travailleurs jette brusquement son panier de terre au sol et commence à courir vers le portail. L'enfer se déchaîne alors sur les lieux, la plupart des prisonniers lui hurlant des encouragements et les gardes lui criant de s'arrêter. Le dénouement est presque inévitable : un coup de feu retentit et le prisonnier s'effondre,

immobile (déclenchant peut-être un test de Santé mentale (0/1D4) [Cth] / de Nausée [Sav], en fonction de l'expérience des investigateurs). Deux soldats récupèrent le corps et l'emmènent dans le bâtiment délabré de grande taille que les prisonniers utilisent comme dortoir.

Un test réussi de Trouver Objet Caché [Cth] / de Détection [Sav] permet aux investigateurs de remarquer quelque chose à propos de l'une des travailleuses : elle est non seulement de ceux qui ne se sont pas réjouis en voyant le prisonnier tenter de s'échapper mais elle est aussi la disparue de la Section D, l'agent Lucrezia alias Sibilla Zanetti. Le test devient Difficile [Cth] / à -2 [Sav] si les investigateurs ne connaissent pas Sibilla ou seulement à travers une description ou une photographie. S'ils n'ont aucune information sur son aspect physique, il reste possible de remarquer sa réaction atypique vis-à-vis de la situation sur un test de Trouver Objet Caché Difficile [Cth] / de Détection à -2 [Sav].

Si les investigateurs n'ont pas encore été à l'hôpital (p. 54), le camion qui a déclenché la tentative d'évasion n'est pas à nouveau rempli de cette terre extraite des tunnels ; à la place, un petit groupe de soldats charge à l'arrière ce qui ressemble à deux corps enveloppés dans des draps. Quelque chose dans la forme de ces cadavres n'est pas naturel, bien qu'il soit difficile de déterminer exactement quoi. Suivre le véhicule mènera les investigateurs à l'hôpital Fatebenefratelli sur l'île Tibérine (p. 54).

Si, d'un autre côté, les joueurs ont déjà eu un aperçu de ce qui se passait sur l'île, alors le camion est juste venu collecter des débris liés à l'excavation.

Le soir, le camp change. Les travailleurs sont menés jusqu'au dortoir et enfermés dès que la nuit tombe (au grand désespoir des Allemands qui voudraient les voir continuer aussi longtemps que nécessaire). Les troupes de la MVSN rentrent chez elles, ne laissant qu'un petit contingent de la *Wehrmacht* sur place : pas plus de deux *Gruppen*, soit vingt hommes en tout (un de service le jour, l'autre la nuit). Il y a encore deux gardes à la porte.

Il est possible en profitant des ténèbres d'entrer dans le camp par les trous entre deux zones de patrouilles ; la zone n'est pas particulièrement bien éclairée si on excepte l'entrée principale et les portes des différents bâtiments. Une fois à l'intérieur, les investigateurs ont plusieurs options : tenter de pénétrer dans le bâtiment administratif, accéder aux catacombes ou tenter de trouver l'agent Lucrezia pour obtenir des informations supplémentaires.

Aide de jeu #10

le télégramme de Küster

POUR : DOCTEUR E. F. KÜSTER

DEMANDE RETOURS SUR AVANCÉE DES
RECHERCHES CONCERNANT OBJET. LE
TEMPS EST COMPTÉ.

LM

Il contient des notes sur les excavations
souterraines ainsi qu'une carte
grossière des zones nettoyées jusque-là.

LES PATROUILLES

Une personne surveillant le site une fois la nuit tombée peut comprendre que les patrouilles suivent deux itinéraires : le premier part des baraquements, passe par l'entrée du site et va jusqu'à la clôture à l'opposé, puis tourne pour aller jusqu'au bâtiment administratif. L'autre part du bord du dortoir des prisonniers, longe la clôture arrière puis descend derrière le cabanon qui masque l'entrée des catacombes jusqu'à arriver au tas de gravats près des baraquements. Notez que les patrouilles laissent un angle mort entre le bâtiment administratif et le dortoir.

LE BÂTIMENT ADMINISTRATIF

Les planches du morceau de palissade situé entre le bâtiment administratif et le dortoir peuvent être arrachées sans difficultés, si les investigateurs se montrent prudents bien sûr. Fort heureusement, il y a même une fenêtre dans le bâtiment administratif qui fait face à l'angle mort des patrouilles. Comme tous les autres bâtiments du site (hormis l'entrée des catacombes), celui-ci est construit sur des blocs de béton dans le but de le maintenir au-dessus du sol. Il y a suffisamment de place pour qu'un investigateur audacieux se glisse en-dessous, lui permettant ainsi de se « creuser » un chemin jusqu'à l'intérieur en arrachant les lattes du plancher.

Tenter d'entrer dans les bureaux par la porte « officielle » serait en revanche très risqué : celle-ci est éclairée et clairement dans l'angle de vue des deux itinéraires des patrouilles (même s'il existe quelques courtes opportunités pour pouvoir passer hors de vue). Si un investigateur veut tenter un tel exploit, il devra réussir un test de Métier (serrurerie) Extrême [Cth] / de Crochetage à -4 [Sav] pour passer sans attirer l'attention.

Une fois à l'intérieur, les personnages découvrent toutes sortes de dessins et de plans épinglés aux murs. Il y a également deux bureaux avec des chaises, et une petite table avec un réchaud à gaz et une bouilloire. Les deux bureaux sont impeccables, et un seul d'entre eux contient des affaires personnelles – celui d'Aloia (une photographie d'une femme souriante et de trois enfants d'âges divers se tenant devant une église, ainsi que des dessins d'enfants, l'un d'entre eux étant accroché au mur en face de la chaise). Un examen des deux meubles révèle plusieurs dossiers sur les fouilles en italien et en allemand, mais ceux-ci ne concernent que les tranchées officielles.

Un des tiroirs de l'autre bureau est fermé à clef. Un test réussi de Métier (serrurerie) [Cth] / de Crochetage [Sav] permet de l'ouvrir. À l'intérieur se trouve un carnet, assez proche de celui de Botho Ehrlichmann ; il est relativement neuf et la plupart des pages sont blanches, mais il contient des notes sur les excavations souterraines ainsi qu'une carte grossière des zones nettoyées jusque-là, ainsi que des dessins d'une pyramide particulièrement escarpée (contrairement au style égyptien) avec le mot « Meta » inscrit à côté en plus de divers gribouillis ; la pyramide devrait paraître familière à toute personne ayant lu le journal personnel d'Ehrlichmann (p. 37).

On peut aussi y trouver des notes plus intéressantes (en allemand) faisant référence à la Pierre noire et au Palladion, visiblement basées sur les recherches d'Ehrlichmann. Il y a également quelque chose de plus,

quelque chose à laquelle le défunt Autrichien ne faisait pas référence dans son propre livre. À moins que les investigateurs ne volent le carnet, ils n'auront pas le temps de tout traduire mais une lecture rapide révélera que l'artefact sous Rome est une sorte de bouclier, suggérant que d'autres informations existent, en un lieu auquel les Allemands ont accès et pas les Alliés. Impossible de dire si l'objet est un véritable bouclier ou si le mot utilisé est davantage une description de son pouvoir.

Dans le carnet se trouve également une réplique de la lettre dont disposait Gotthold Fuchs à Vienne (p. 30) et un télégramme d'Allemagne daté de ce jour (« Aide de jeu n°10 »).

En fonction des problèmes causés par les investigateurs en Autriche ou de la façon dont l'affrontement avec Gotthold Fuchs a eu lieu, ils pourraient trouver un télégramme (de la part de Fuchs ou de Liesel Maurer elle-même) avertissant Küster de faire attention à des étrangers susceptibles de saboter les fouilles !

LE DORTOIR DES PRISONNIERS

S'il n'y a là aucune fenêtre faisant face à l'angle mort, les murs ne sont pas de très bonne qualité et on peut trouver un passage sous le bâtiment lui-même, à travers lequel il est possible de se faufiler.

Si les investigateurs parviennent à accéder à l'intérieur, ils y trouvent Sibilla réveillée et qui les attend. Elle les avait aperçus alors qu'ils observaient le site et s'attendait à leur venue. Les autres prisonniers dorment, abrutis par l'épuisement, mais la plupart d'entre eux se tordent et marmonnent comme sous l'emprise de terribles cauchemars. Sur une couchette se trouve le corps de l'homme qui avait tenté de s'échapper plus tôt dans la journée. La puanteur à l'intérieur de l'abri est épouvantable.

Sibilla peut révéler aux investigateurs tout ce qu'elle sait : les Allemands cherchent quelque chose de bien précis, qu'ils appellent le Clypeus, bien qu'ils n'aient pas l'air trop sûrs de ce à quoi cela pourrait ressembler. Les Italiens sur le site n'apprécient guère leur présence, sans parler des récentes et étranges embuscades dans les tunnels obscurs ainsi que du nombre croissant de corps qu'il leur faut remonter des profondeurs.

L'agent Lucrezia a survécu à une attaque du peuple serpent en s'enfuyant simplement : les créatures ont brusquement surgi des ténèbres et se sont jetées sur les gens pour les emmener. D'après ce que les autres prisonniers lui ont dit, il arrive que les monstres tentent simplement de tuer leurs victimes plutôt que de les emporter. Elle sera soulagée d'entendre des nouvelles de Nicky Filippi ; se basant sur ce que ses compagnons lui avaient rapporté, elle s'était imaginée qu'il avait été enlevé par des monstres et tué il y a longtemps.

Il est possible d'emmener Sibilla hors du camp par le chemin qu'ils ont pris à l'aller, mais un tel acte a de fortes chances de provoquer un tollé au petit matin quand son absence aura été remarquée ; cela aura pour

*Assure-toi de recruter
celle-là, Alec.*

-R.D.

effet d'augmenter la sécurité et de rendre les tentatives d'infiltration plus difficiles. En raison de ses expériences dans les souterrains, il est peu probable qu'elle accepte d'accompagner les investigateurs dans leur tentative pour récupérer le Clypeus mais une Réussite spéciale sur un test de Baratin ou de Persuasion [Cth] / une Relance sur un test de Persuasion [Sav] pourrait réussir à la convaincre.

SIBILLA ZANETTI, AGENT DISPARU DE LA SECTION D

Fille d'une ancienne famille d'aristocrates, Sibilla est une sorte de déception familiale. Discrète, introvertie et ordinaire, elle a réduit à néant les espoirs de sa mère de revivre à travers elle une jeunesse dorée, et déçu la volonté de son père de la voir gagner assez d'argent pour remettre à flot leur héritage.

Envoyée dans toutes sortes d'écoles d'étiquette en Europe, Sibilla a affûté ses talents d'observation à travers ses diverses tentatives artistiques et s'est également découvert un amour pour les puzzles et les énigmes. Ayant été élevée sous le régime de Mussolini qu'elle méprise, elle souhaite voir son pays libéré de la domination à tel point qu'elle s'est engagée volontairement dans les services secrets britanniques lors d'une visite à Londres quelques années auparavant.

Capturée peu après avoir envoyé le télégramme à Vienne, Sibilla travaille dans les catacombes depuis.

Apparence : de taille moyenne, avec des cheveux châtons ordinaires et des yeux noisette, Sibilla passe totalement inaperçue. Elle s'habille avec goût et délicatesse, renforçant ainsi une capacité fort utile pour ne pas attirer l'attention. Une personne qui ferait délibérément attention à elle la verrait l'observer avec soin, absorbant le moindre détail au cas où cela se révélerait utile plus tard. Des années passées à résister aux plans de ses parents la concernant lui ont également donné une détermination sans faille et l'ont rendue bien plus têtue et endurante que ce dont elle a l'air.

Gth

FOR 11 DEX 14 INT 17 CON 13
TAI 11 APP 11 POU 12 EDU 20
SAN 56 Points de Vie : 12

Impact : aucun.

Compétences : Armes à feu : armes automatiques 25 %, Armes à feu : armes de poing 45 %, Cryptographie 60 %, Discrétion 60 %, Dissimulation 50 %, Écouter 65 %, Espionnage 40 %, Mythe de Cthulhu 02 %, Opérateur radio 40 %, Persuasion 65 %, Pratique artistique : peinture et dessin 70 %, Pratique artistique : piano 70 %, Premiers soins 50 %, Se cacher 45 %, Trouver Objet Caché 70 %.

Langues : Italien (langue maternelle) 95 %, Allemand 35 %, Anglais 45 %, Français 50 %.

Armes : Coup de poing 50 %, dégâts 1D3, atts 1, portée de base contact.

Sav



Attributs : Agilité d8, Intellect d12, Âme d6, Force d6, Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Allemand) d6, Connaissance (Anglais) d6, Connaissance (Art) d8, Connaissance (Communications) d6, Connaissance (Cryptographie) d8, Connaissance (Espionnage) d6, Connaissance (Français) d8, Détection d8, Discrétion d8, Intimidation d6, Persuasion d8, Sarcasmes d6, Soigner d8, Tir d6.

Charisme : +0 ; **Allure :** 6 ; **Parade :** 5 ; **Résistance :** 6 ; **Santé mentale :** 5.

Handicaps : Héroïque, Loyale, Têtue.

Atouts : Combative/Réflexes de combat, Sang-Froid, Volonté de fer.

Équipement : aucun.

ÉPISODE TROIS : LA VÉRITÉ ÉMERGERA

Les investigateurs devraient désormais avoir toutes les informations dont ils ont besoin pour comprendre que quelque chose de terriblement dangereux repose sous la Via della Conciliazione, et qu'un morceau de ce mystère est en fait ce qu'ils recherchent : le fragment du Palladion mentionné dans les notes de Botho Ehrlichmann.

Scène 1 : perdus dans les ténèbres

Les investigateurs disposent de plusieurs moyens d'accès au labyrinthe : le plus évident consiste à pénétrer dans le site de fouilles et d'entrer dans les fondations de la Meta, ou de se faire arrêter comme prisonniers politiques en espérant se faire assigner au chantier (ce qui arrivera très certainement).

S'ils ont réussi à contacter l'agent Lucrezia/Sibilla, celle-ci pourrait les aider à pénétrer dans le principal système de tunnels, en faisant diversion pour attirer l'attention des gardes et leur laisser le temps d'entrer dans le bâtiment qui masque l'entrée des catacombes, ou en convainquant certains prisonniers de leur donner leurs vêtements pour leur permettre de passer inaperçus au milieu des forçats.

Si les investigateurs finissent comme prisonniers authentiques ou se font passer pour tels, la meilleure occasion dont ils disposeront adviendra pendant une attaque du peuple serpent – même si d'autres opportunités se présenteront aussi par la suite (s'ils transportent des paniers dans les tunnels, il leur suffira de réussir un test de Discrétion, de Se cacher ou de Connaissance du terrain [Cth] / de Discrétion [Sav], le test passant à Difficile [Cth] / à -2 [Sav] s'ils sont en train d'évacuer un éboulis à cause de la présence de gardes à proximité).

Il existe également un autre moyen qui dépend de son sort et de la façon dont il a été traité : Nicky Filippi, qui a réussi à s'échapper des catacombes sans que les gardes ne s'en rendent compte. S'il est encore en vie et si les personnages l'ont correctement traité, l'emmenant par exemple se faire soigner dans un hôpital ou chez un contact, il sera possible de le persuader d'indiquer l'endroit par lequel il est ressorti.

Nicky est sorti par une bouche d'égouts appartenant à l'ancien système romain, dont l'exacte localisation dépend de l'endroit où les investigateurs ont trouvé le malheureux. Cela pourrait correspondre au quartier des étrangers, non loin de Il Babuino, ou être près de la place du marché du Campo de' Fiori, non loin de la statue d'Abate Luigi. Après quelques mètres passés à suivre la conduite, on peut trouver une fissure dans un mur menant directement aux catacombes. Il est nécessaire de se faufiler par un passage étroit mais les investigateurs devraient y arriver. Quelles que soient les circonstances, Nicky refusera de retourner dans les tunnels et deviendra hystérique et violent si quelqu'un tente de l'y forcer (attirant au passage pas mal d'attention).

Une fois dans le labyrinthe, ils devraient parvenir assez facilement à suivre les divers signes et pistes permettant d'atteindre le point le plus avancé des excavations. S'ils ont réussi à entrer en passant par le site de fouilles, ils parcourront des tunnels dont les parois sont ponctuées de lampes électriques formant autant de balises à suivre (elles seront néanmoins éteintes la nuit).

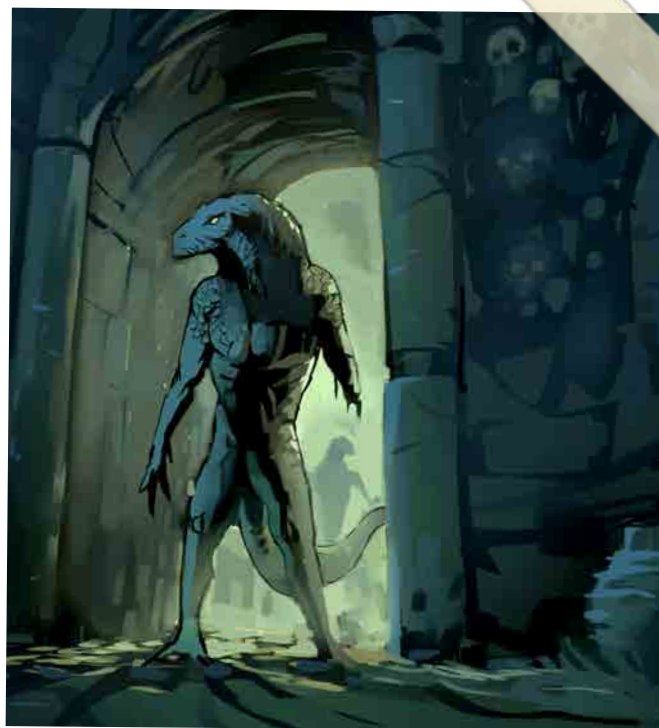
Comme leurs équivalents de Saint-Callixte, Saint-Sébastien et Domitilla, les catacombes s'étendent sur plusieurs niveaux au sud-est du centre-ville, et les lumières électriques ne vont pas jusque dans les parties les plus profondes, ce qui signifie que les investigateurs vont à un moment devoir se frayer leur propre chemin dans les ténèbres. S'ils ont trouvé la carte de Küster dans le bâtiment administratif (p. 61), ils pourront s'en aider, de même qu'ils pourront utiliser la petite statuette viennoise (p. 31) : s'ils l'ont en leur possession, plus ils s'approcheront de l'artefact et plus son bras se positionnera à l'horizontale, pointant globalement dans la bonne direction.

Si les investigateurs ont emprunté la voie annexe de Filippi, ils peuvent facilement voir ses empreintes de pas dans la poussière qui recouvre le sol du tunnel. Alors qu'ils s'enfoncent, ils découvrent que de nouvelles empreintes apparaissent, ressemblant terriblement aux pieds griffus qu'ils ont peut-être vus à l'hôpital de l'île Tibérine.

L'air des tunnels est chaud et légèrement humide, et porte une étrange odeur de moisi. Si les lumières s'éteignent, l'obscurité y serait totale. Plus ils s'enfoncent, plus ils descendent, et plus l'air se fait épais et lourd. Les tunnels changent également de nature, passant des parois travaillées et douces de la surface aux profondeurs plus larges et plus irrégulières de grottes que la main de l'homme a épargnées.

D'étranges gravures visiblement anciennes commencent à apparaître sur les parois : une personne ayant lu les notes d'Ehrlichmann reconnaîtra la nature atlante de plusieurs symboles. On peut également apercevoir des marques plus récentes et plus grossières, d'étranges pétroglyphes (marques dans la pierre) ressemblant à ceux d'autres sites préhistoriques dans le monde, avec cependant quelque chose d'étrangement dérangeant.

Enfin arrivent les éclaboussures violentes de couleur sombre s'étalant là où la roche a récemment absorbé de grandes quantités de sang, et les étranges bruits dans les ténèbres, peut-être des rats grignotant des restes de nourriture oubliés. À moins qu'il ne s'agisse de choses beaucoup plus grandes que de simples rongeurs...



Quand long devient-il trop long ?

Le temps que les investigateurs passeront à errer dans les catacombes dépendra fortement des joueurs impliqués. S'il est techniquement possible de les voir partir dans de mauvaises directions, les perdre durant des heures ne serait drôle pour personne – ils devraient parfois se sentir perdus (affrontant culs-de-sac, retours sur leurs pas, boucles interminables, zones bloquées par des débris) mais ils devraient aussi progresser peu à peu vers leur objectif.

Le temps qu'il leur faudra pour atteindre les niveaux inférieurs des catacombes dépendra du temps que vous, Gardien, serez prêt à prendre pour faire monter la tension, ou du temps qu'il faudra à vos joueurs pour commencer à s'ennuyer. Il existe quantités de moyens pour simuler le temps qui passe dans le monde du jeu (comme des montages narratifs et des ellipses) sans donner aux joueurs l'impression qu'ils sont eux-mêmes piégés dans les profondeurs de la terre pour des heures et des heures.

Scène 2 : l'ennemi ophidien

Si les investigateurs suivent la route des prisonniers depuis le site de fouilles, ils tombent rapidement sur l'éboulis qui a mis un coup d'arrêt aux excavations allemandes. Tandis qu'ils tentent de trouver un chemin pour contourner le problème, ils remarquent une étrange fissure dans un des tunnels annexes. Bien que le passage soit des plus étroits, il leur est possible de passer par là pour pénétrer dans un autre jeu de tunnels semblant aller dans le même sens que celui qu'ils suivaient.

S'ils sont entrés dans les catacombes en suivant la route de Nicky Filippi, ils sont déjà dans cet ensemble de boyaux parallèles.

Cela va faire un bon moment que les investigateurs sont accompagnés d'étranges murmures, de grattements et de crissemments : devant eux, derrière, au-dessus, sur le côté, tout près, dans les profondeurs... Tout personnage possédant la compétence Pister [Cth] / Pistage [Sav] a la désagréable impression d'être suivi ; les autres peuvent faire un test d'Idée [Cth] / d'Intellect [Sav] pour parvenir à la même conclusion.

Alors qu'ils entrent dans une chambre plus grande que toutes celles qu'ils ont traversées jusque-là, ils découvrent qu'ils sont parvenus à un nouveau cul-de-sac. Le mur devant eux est richement sculpté et porte toutes sortes de symboles et de lettres étranges, ainsi qu'une petite représentation de quelque chose de familier : la *Bocca della Verità*.

Tandis qu'ils étudient les gravures, ils entendent un bruit derrière eux, bien plus fort et précis qu'auparavant. Se retournant pour voir ce qu'il en est, ils se voient confrontés à plusieurs créatures hideuses, ressemblant toutes aux corps atroces de la morgue de l'hôpital Fatebenefratelli. Et chacune d'elle possède une unique main griffue...

Selon le nombre d'investigateurs présents et leurs capacités combatives, ils se retrouvent face à 1D6/2D6 membres du peuple serpent, plus une deuxième vague égale au nombre d'humains encore debout (cette deuxième vague peut être annulée si les investigateurs ont vraiment du mal à triompher ou si le combat n'est pas le point central de la campagne, voir p. 29).

MEMBRE DÉGÉNÉRÉ DU PEUPLE SERPENT

Piégé dans les tréfonds lorsque les prêtres romains du Clypeus ont scellé les catacombes, le peuple serpent de Rome n'a cessé de dégénérer au fil des siècles. Tirés des zones sombres de la ville par le cristal doré, ils alternent entre éveil et torpeur en même temps que le pouvoir de l'artefact grandit et s'estompe. Ils ne peuvent accéder au cristal à cause de la technologie que les premiers prêtres ont installée dans la *Bocca della Verità* originelle (p. 66) mais placer une main dans la bouche de la chambre forte est devenu un rite de passage pour tous les adultes (ce qui explique pourquoi aucun ne possède ses deux mains).

Les observations occasionnelles de membres du Peuple au cours des millénaires sont derrière la majeure partie de la riche mythologie romaine (et italienne) à base de serpents.

Cth

FOR 3D6 DEX 1D6+6 INT 2D6 CON 3D6
TAI 2D6+6 APP n.a. POU 1D6+6 EDU n.a.
SAN n.a. point de vie : variables (7-18)

Impact : variable. **Mvt.** : 8.

Armes : Morsure 25 %, dégâts 1D8 + poison (voir règles spéciales).

Griffes 35 %, dégâts 1D4+2+impact, atts 1, portée de base contact.

Balayage (queue) 30 %, dégâts 1D6+2+impact, atts 1, portée de base contact.

Protection : 1 point (écailles)

Perte de SAN : 1/1D6.

Règles spéciales : la VIR du venin d'un homme serpent est égale à sa CON (voir les règles sur le poison p. 160 de la sixième édition des règles de l'*Appel de Cthulhu*). Il y a de plus un risque pour la personne mordue de faire une réaction allergique à la substance (sur un test raté

de Chance), entraînant en plus des convulsions et des hallucinations de fortes sudations ainsi que des vertiges et des problèmes respiratoires.

Sav

Attributs : Agilité d4, Intellect d6, Âme d6, Force d6, Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Détection d6, Discrétion d8.

Allure : 8 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 7 (1).

Capacités spéciales

- **Armure (+1)** : peau écailleuse.
- **Morsure** : For+d4.
- **Invertébrés** : les attaques de mêlée des hommes serpents ignorent les bonus de bouclier.
- **Horreur** : ceux qui aperçoivent un homme serpent doivent réussir un test d'Âme ou faire un test sur le Tableau des effets de l'Horreur (voir le *Guide du Gardien* p. 188).
- **Poison (-2)** : quiconque se retrouve Secoué ou blessé par la morsure d'un membre du peuple serpent doit réussir un test de Vigueur (-2) ou mourra en l'espace de 2d6 minutes. Même ceux qui réussissent subissent une blessure et sont Épuisés. S'ils font une Relance, ils sont simplement Épuisés.
- **Souples** : les hommes serpents gagnent un bonus de +1 en Parade.

Une fois le combat terminé, les investigateurs peuvent explorer les cavités comme ils l'entendent. Il n'y a pas de trou dans la *Bocca* sculptée au centre pour pouvoir y mettre la main, mais la surface rocheuse autour de l'endroit est abîmée, comme des siècles de griffures y avaient laissé leur marque.

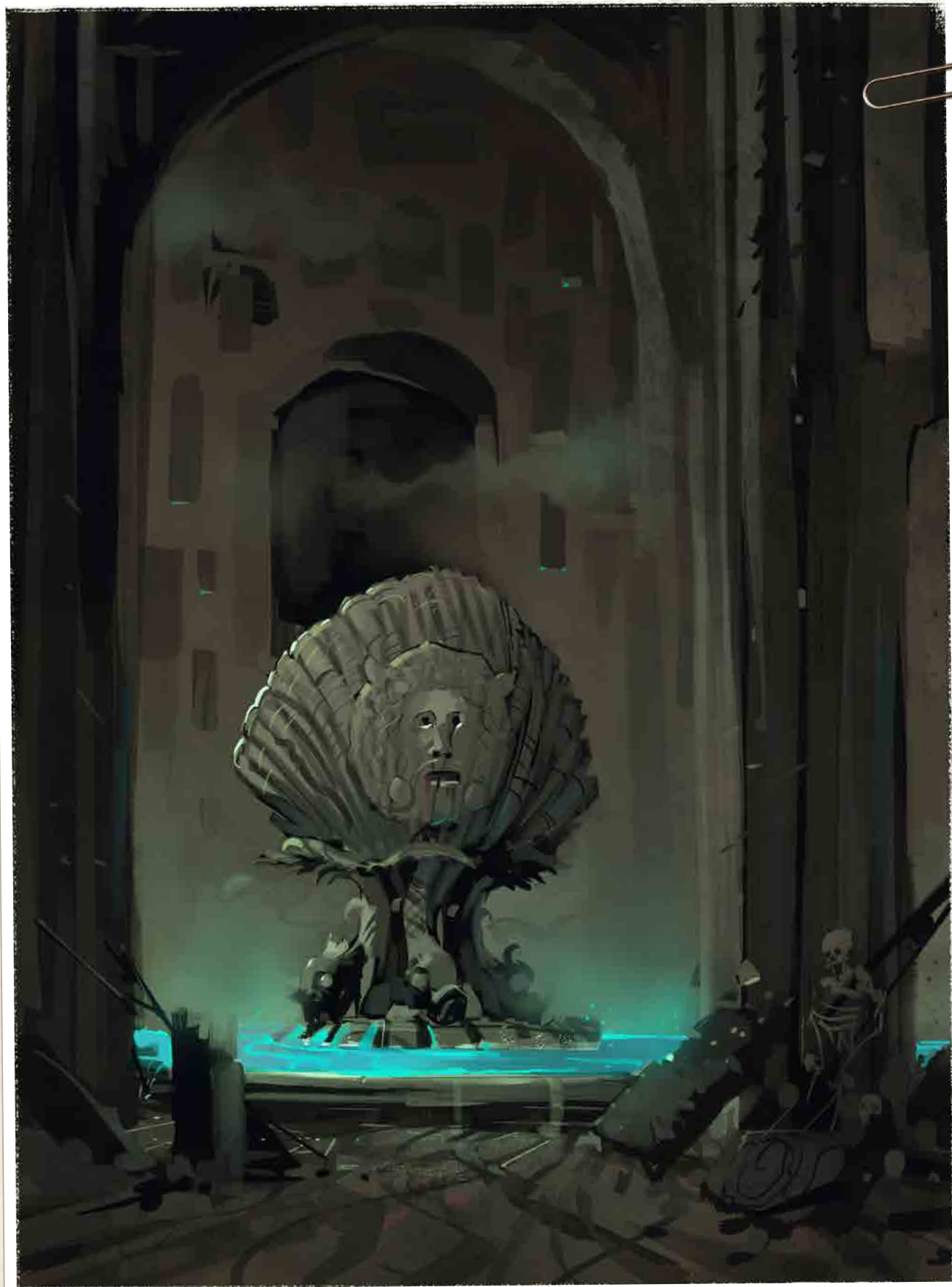
Appuyer sur la bouche provoque un étrange bruit grinçant ; lentement mais sûrement, le panneau central bascule alors, révélant un passage à travers un boyau faiblement éclairé...

Scène 3 : la grotte souterraine

La porte gravée révèle une vaste caverne, laquelle semble illuminée par les lueurs de champignons phosphorescents se trouvant dans les veines cristallines qui courent le long des parois mais aussi sur la surface de ce qui ressemble à un lac situé au cœur même de la chambre.

Les murs de la caverne ont quelque chose d'extrêmement dérangeant en plus des moisissures scintillantes qui se répandent en marbrures insolites. Ils sont recouverts de curieux motifs et de symboles grossiers qui ne semblent avoir été ni gravés ni peints sur la roche. Un examen minutieux révèle qu'ils sont faits de milliers d'os et de griffes soigneusement attachés les uns aux autres à l'aide de tendons ; un personnage avec la compétence Sciences de la vie (Biologie) ou Médecine [Cth] / Connaissance (Biologie) ou Guérir [Sav] peut constater que les os proviennent de doigts, de mains et de poignets inhumains, appartenant probablement aux peuple serpent d'après leur taille.

On ne trouve ni crânes, ni vertèbres, ni autres types d'ossements dans la chambre. À certains endroits, les champignons ont poussé par-dessus les sculptures squelettiques, les déformant encore davantage.



La chambre forte

Construite il y a plusieurs milliers d'années pour recueillir le précieux Clypeus, la chambre forte cache un mécanisme de sécurité avancé qui protège le joyau des plus anciens ennemis des Atlantes : le Peuple Serpent. Se basant sur les différences hématologiques entre les deux espèces, les prêtres qui accompagnaient Énée élaborèrent un verrou ne pouvant être ouvert que par une personne ayant du sang atlante dans les veines.

Pour ouvrir le verrou, une personne doit insérer sa main dans un engin dont le but est de prélever un échantillon pour le tester (la bouche de la *Bocca*). Un être ne possédant pas le sang requis verra sa main coupée au niveau du poignet, en guise de punition et d'avertissement pour les autres. L'invention est peu à peu devenue légende, une légende répandue et nourrie par les quelques survivants du clergé du Clypeus avant d'atteindre notre époque moderne (en témoignent les touristes hilares venus mettre leur main dans la copie de la *Bocca della Verità* de l'église Santa-Maria in Cosmedin).

Fort heureusement, les Atlantes ont exercé leur influence dans la mise en place d'un grand nombre de civilisations, et l'Empire romain et les autres ont eux aussi lorgné sur les autres territoires, permettant à leur sang d'être présent dans les veines de tous les hommes modernes ou presque. Ces derniers sont ainsi capables d'ouvrir la chambre forte et de libérer le Clypeus, pour le meilleur et pour le pire.

Les murs de la caverne sont recouverts de curieux motifs et de symboles grossiers.

Les personnes à la constitution délicate pourraient devoir faire un test de Santé mentale (1/1D4) [Cth] / de Nausée [Sav] lorsque la réalité de ce qu'ils contemplent finit par s'imposer, mais une personne ayant visité les cryptes sous l'église capucine de Santa Maria della Concezione près des marches espagnoles (p. 51) aura déjà vu quelque chose de similaire.

Comme si les décorations morbides ne suffisaient pas, le centre du lac semble héberger une sorte de fontaine. Celle-ci n'est pas sans rappeler la fontaine du Triton de la Piazza Barberini en beaucoup, beaucoup plus vieux et beaucoup plus lugubre. Quatre « dauphins » extraterrestres aussi grotesques que dérangeants émergent des eaux peu profondes, chacun montrant la direction d'un point cardinal. Leurs queues étendues forment la base d'une énorme palourde dressée vers le haut.

Si un des côtés du coquillage porte les stries que l'on est en droit d'attendre, l'autre arbore un visage des plus familiers. Virtuellement identique à celui de la *Bocca* de Santa-Maria in Cosmedin, ce visage-ci est bien plus endommagé et usé, bien que la bouche elle-même soit tachée de brun sombre. Des roches plates ont été soigneusement empilées de ce côté de la fontaine comme autant de marches permettant d'atteindre le visage ; l'air enfin charrie d'étranges sensations, comme s'il en émanait une sorte d'électricité.

Les investigateurs devraient réaliser que c'est là ce qu'ils recherchaient ou, du moins, que c'est là que ce qu'ils recherchent est caché, et que le seul moyen pour l'obtenir est de mettre sa main dans cette bouche effrayante et d'espérer que tout se passe bien. S'ils ont du mal à comprendre, autorisez-leur un test d'Idée [Cth] / d'Intellect [Sav] pour se rappeler avoir vu une gravure grossière dans un des tunnels représentant une créature avec son bras enfoncé dans la bouche de la *Bocca*.

Il est bien possible que les investigateurs veuillent tester leur théorie avant d'oser placer leur propre main dans la sculpture. Y introduire des objets non organiques n'a aucun effet. S'ils ont accès au cadavre d'un homme-serpent et s'ils placent la main de ce dernier dans la bouche, ils verront avec horreur l'appendice se faire sectionner.

Cela pourrait les convaincre que mettre sa main dans le trou est une idée stupide. Une inspection minutieuse de l'appendice tranché (lequel a été éjecté de la chambre forte) révélera une petite blessure circulaire saignant encore au niveau de la paume et évoquant une marque de piqûre. Les investigateurs se souviendront peut-être alors du microscope et des lames trouvées dans l'hôpital de l'île Tibérine, et des différences de marqueurs entre les sangs humains et reptiliens.

Si un humain place sa main dans la bouche de la *Bocca*, il ressent une pression grandissante au niveau du poignet (il ne peut alors plus retirer sa main), suivie d'une douleur vive à la paume. Alors qu'il enlève sa main, il découvre là une petite tache de sang, mais rien de plus. Quelques secondes plus tard (de longues secondes d'attente), un bruit désagréable évoquant un gémissement strident se fait entendre tandis que les deux moitiés de la palourde se mettent à se séparer l'une de l'autre. Le coquillage continue de s'ouvrir jusqu'à ce que les parois reposent sur les queues des dauphins.

Là, à l'intérieur de la chambre forte, tournant lentement à quelques centimètres au-dessus de son écran, se trouve le Clypeus : un magnifique cristal doré traversé de veines bleues et sculpté sous la forme d'un bouclier rond d'environ 60 centimètres de haut, entouré d'une monture luisante de verre et de métal rouge évoquant une guerrière. Un personnage doté de la compétence Sciences humaines (Archéologie) ou Sciences humaines (Histoire) [Cth] / de Connaissance (Archéologie) ou de Connaissance (Histoire) [Sav] peut tester pour voir si la figure lui est familière. Une réussite le dirige vers les descriptions grecques de Pallas Athena, bien qu'il ait l'impression que quelque chose diffère sans arriver à mettre le doigt sur ce qui le dérange.

Il n'est guère compliqué de récupérer le Clypeus : quelqu'un doit simplement avoir le courage de s'en approcher et de le prendre. L'objet émet clairement une impression de puissance, et la première personne à le toucher reçoit une décharge d'électricité statique. La lueur dans la pièce s'estompe légèrement avant de revenir, et l'atmosphère dans la grotte se fait un peu moins oppressante.

La statue est remarquablement légère pour sa taille, mais elle semble plutôt robuste. L'œuvre est de toute beauté ; si l'on oublie ce pour quoi elle a été conçue, il s'agit là d'une véritable création artistique. Bien qu'elle ait été touchée par Daoloth (d'où les veines bleues), les investigateurs ne seront pas affectés par la corruption des cristaux bleus atlantes aussi longtemps qu'ils ne convoiteront pas l'objet pour leurs propres intérêts (voir le *Guide du Gardien* p. 104).

Si vous souhaitez voir si les investigateurs sont affectés par la corruption du cristal, faites un test en opposition de POU (l'objet a un POU de 14 ; voir la Table de Résistance de la sixième édition des règles de *L'Appel de Cthulhu* p. 76) [Cth] / un test en opposition d'Âme, l'Âme de l'objet étant à d8 plus un Dé héroïque [Sav]. S'ils échouent, et ce même si le Clypeus est moins corrompu que la normale, ils commencent à ressentir les effets des sondes qu'envoie Daoloth dans leur esprit et doivent faire un test de Santé mentale [Cth] / d'Horreur (+0) [Sav] une fois par jour pour ne pas en subir les pleins effets. Si le Gardien le désire et compte tenu de la faible quantité de cristal impliquée, l'investigateur affecté pourrait seulement souffrir de paranoïa ou d'une phobie ou manie appropriée (au joueur et au Gardien de se mettre d'accord).

ÉPILOGUE : LIBÉRATION

Les investigateurs ont trouvé ce qu'ils recherchaient à Rome : la réponse à la disparition mystérieuse de l'agent de la Section D, et la récupération de l'ancien artefact mentionné dans les notes de Botho Ehrlichmann. Il ne leur reste plus qu'à mettre l'objet en sécurité.

S'ÉCHAPPER DES CATACOMBES

Le moyen par lequel les investigateurs sont entrés dans les catacombes détermine également à quel point la retraite est difficile. S'ils ont suivi les tunnels de Nicky Filippi, ils peuvent retrouver leur chemin et ressortir sans rencontrer de véritable résistance, émergeant par une bouche d'égout au milieu d'une rue enténébrée (ou en plein jour, selon le temps passé dans les souterrains).

Il est toujours possible de tomber sur d'autres hommes serpents en chemin, surtout maintenant que les investigateurs possèdent ce sur quoi les créatures ont tenté de mettre la main depuis des temps immémoriaux (ce n'est cependant pas une obligation).

S'ils sont entrés en passant par le site archéologique, les choses risquent d'être un peu plus délicates. En fonction du moment de la journée, ils pourraient bien tomber sur des prisonniers venus prendre leur service ou déjà en plein travail, et s'ils ne portent pas des habits similaires, attirer immédiatement l'attention des gardes présents. S'ils portent les mêmes vêtements, ils pourront toujours se joindre à une équipe de forçats pendant la journée, puis tenter de sortir discrètement du camp sous le couvert de la nuit (ce qui correspond à la façon dont ils sont entrés s'ils ne se sont pas contentés de se faire arrêter).

Si les investigateurs ne sont pas pris avec le Clypeus sur eux, le travail continuera sur place pendant plusieurs

Et si... ?

Il y a toujours un risque que pendant leur évasion les investigateurs soient capturés par les gardes avec le Clypeus entre les mains. Si cela arrive, ne reculez pas : Küster sera enchanté de voir quelqu'un récupérer le trésor pour lui éviter d'avoir à se salir les mains. Bien que les personnages des joueurs soient dans une situation délicate, l'archéologue allemand ne les fera pas tuer (ce n'est pas son genre) ; ils auront donc l'occasion de s'enfuir plus tard, mais cela se fera peut-être sans l'artefact.

Même si Küster parvient à récupérer le Clypeus, il ne lui sera pas facile de faire sortir l'objet du pays. Aloia tentera aussitôt de le réclamer au nom de l'Italie, et s'en suivra une longue et pénible période de négociations et de querelles (peut-être pendant plusieurs mois) entre les hauts commandements italien et allemand pour savoir qui peut garder l'objet. L'Allemagne finira par l'emporter mais le délai pourrait peut-être donner aux investigateurs le temps de monter un audacieux cambriolage...

semaines avec de nombreuses confrontations entre gardes, prisonniers et hommes serpents, jusqu'à ce que la pièce couverte d'os soit enfin atteinte et que les équipes découvrent que la chambre forte a été vidée de son contenu.

FOYER, DOUX FOYER

Une fois que les investigateurs ont réussi à s'échapper, il leur faut réfléchir à un moyen pour ramener leur précieuse découverte à la base ou au moins dans le lieu sûr le plus proche, afin que les personnes compétentes puissent commencer à l'examiner et à comprendre pourquoi les Allemands s'y intéressent. Vous pouvez jouer cette partie aussi rapidement ou aussi minutieusement que vous le souhaitez ; l'Europe est en pleine Drôle de Guerre (septembre 1939 – avril 1940), quand tout le monde s'attend à ce que quelque chose de terrible ait lieu mais que rien n'arrive vraiment.

Bien que sortir d'Italie puisse être pour le moins délicat compte tenu de la situation politique hostile qui y règne, traverser la France sera plutôt aisé. S'ils travaillent pour les Britanniques, les investigateurs pourront vouloir prendre un bateau en partance de Civitavecchia ou de Livourne pour atteindre Malte ou Gibraltar ; ils pourraient même décider d'aller droit vers Le Caire (un autre lieu mentionné par Ehrlichmann) avec le Clypeus afin de le remettre aux autorités britanniques sur place.

Quelles que soient leur destination, il leur faut désormais étudier soigneusement les notes d'Ehrlichmann et tenter de comprendre quel sera leur prochain coup dans leur quête des fragments du Palladion.

*J'imagine que nous savons maintenant
pourquoi Rome possède tant de
mythes liés aux serpents...*

- Peggy



CHAPTER 3

une lumière à l'horizon

« L'homme est une créature qui évolue dans deux mondes. »

— Morris West

Dans le pays rouge et blanc, le pays de la terre noire et des eaux généreuses, ils se feront un foyer, promettant de se souvenir des erreurs du passé afin de ne jamais les répéter. Ce qu'ils portent avec eux en plus de leurs pensées et de leurs souvenirs et de leurs peurs sera gardé, protégé, et nourri jusqu'à ce qu'enfin il ne soit plus sûr de le conserver là. Alors ils chercheront à le cacher, à l'enterrer profondément dans l'espoir que la lumière des ténèbres jamais ne le trouve ni ne plie sa volonté sous le joug de l'ordre et de la folie. Aussi vrai que le soleil se lève à l'horizon, un jour viendra qu'ils ont prévu mais sur lequel ils ont posé un œil aveugle tant ils n'ont songé qu'à la sécurité de leur foi et de leur savoir. C'est là qu'il résidera, dans la gueule d'un ancien ennemi né des terreurs vides du sommeil, attendant son heure, prêt à prendre la lumière qui ne saurait être.

— Extrait de *La Pierre noire* de Saïs, traduit par le docteur Botho Ehrlichmann, 1938-1939 environ.

Dans ce chapitre, les investigateurs croisent la route de la Pierre noire d'Ehrlichmann, l'artefact qui a provoqué le début de leur quête, et découvrent que l'histoire de l'Égypte n'est pas celle qu'on leur a enseignée à l'école. Alors qu'ils se retrouvent de plus en plus impliqués dans la recherche des fragments du Palladion, ils se mettent à voyager dans d'étranges contrées et à affronter des inimitiés aussi récentes qu'ancestrales.

Aiguillés par le carnet de notes d'Ehrlichmann, les investigateurs se rendent au Caire pour mettre la main sur la pierre noire originelle. Les transcriptions auxquelles ils ont accès semblent en effet comporter quelques erreurs... Celle-ci se trouve dans une remise du musée des Antiquités. Sa lecture leur apportera de nouvelles informations. Aidés par le cheikh El-Rauf, les investigateurs comprennent qu'il leur faut se rendre au temple d'Hathor pour y mener une cérémonie très particulière afin de récupérer l'Aton, un nouveau fragment du Palladion.

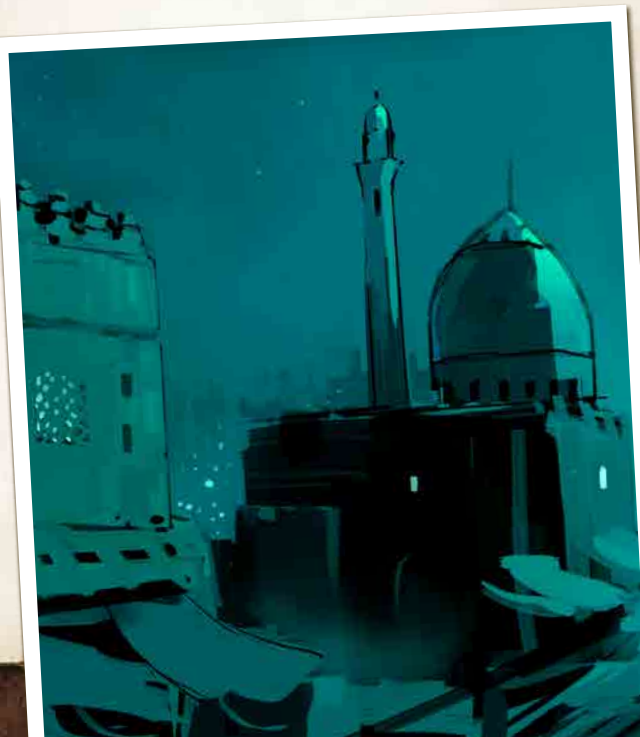
Si les investigateurs doivent rester discrets de peur de se faire remarquer de Nachtwölfe, ce scénario se déroule sur un tout autre territoire que les deux précédents puisque l'Égypte

est sous domination britannique. Pensez bien sûr au premier Indiana Jones ou à *Mort sur le Nil*, mais essayez aussi de ne pas uniquement verser dans l'exotisme (lequel confine au racisme), ne craignez pas le réalisme d'un pays pris entre une influence anglaise et une aspiration à l'indépendance.

La conclusion de l'aventure se fait quant à elle onirique et symbolique, et reposera énormément sur votre capacité à dépeindre des décors hallucinants, des créatures tétanisantes, et un monstre final absolument horrible.

Le Gardien n'a pas besoin de posséder le *Guide de l'Afrique du Nord* d'**Achtung ! Cthulhu** pour pouvoir mener ce scénario, bien que le livre fournisse de nombreux détails supplémentaires sur Le Caire, les difficultés de la survie en milieu désertique ainsi que quelques menaces susceptibles de mettre en danger les investigateurs.

D'après un mythe égyptien, toute vie est issue du Tetre primordial.



De haut en bas

Dans les temps anciens, la Basse-Égypte était considérée comme la terre du Delta, s'étendant depuis le sud de l'actuel emplacement du Caire jusqu'à la mer et se plaçant sous l'égide du dieu Set. La Haute-Égypte s'étendait le long de la vallée du Nil, de Memphis à Assouan, et appartenait au dieu à tête d'aigle Horus. Certains chercheurs pensent que les batailles entre Set et Horus dans la mythologie égyptienne représentent les véritables guerres qui opposèrent les deux pays avant leur unification (même si l'instabilité politique de la II^e Dynastie a également été utilisée pour expliquer ces conflits). Deux pays n'étant pas suffisants à leurs yeux, les chercheurs ont introduit une région supplémentaire : la Moyenne-Égypte, s'étendant de Memphis aux rives du Nil à Qena. Ils coupèrent ainsi la Haute-Égypte, qui ne recouvrait plus que les terres entre la courbure de Qena et Assouan. Dans les faits, la plupart des gens ignorent cette distinction.

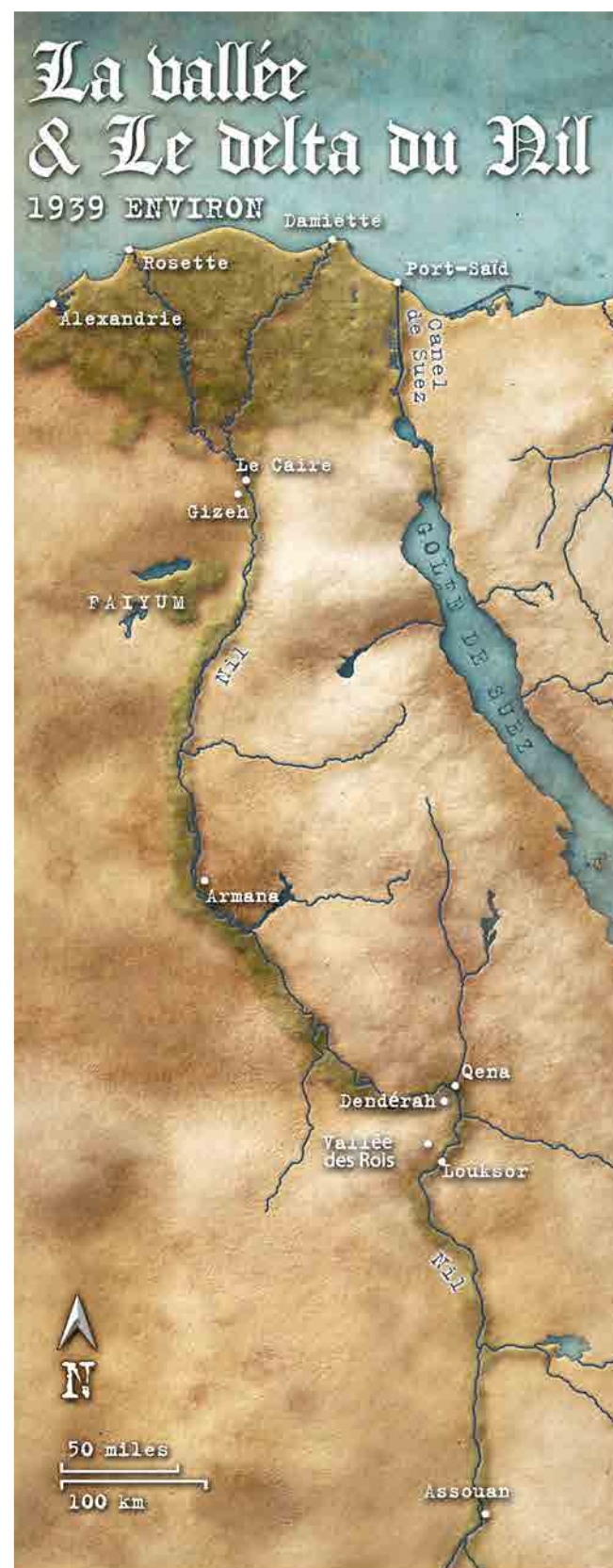
LA GAZETTE D'ÉGYPTE

Ta-meri, le pays bien aimé, *Ta-nutri*, le pays des dieux, ou bien encore *Khemet*, le pays noir : quel que soit son nom, l'Égypte est impossiblement ancienne, du moins selon des standards humains. Formée par l'étroite bande fertile de terre noire entre les rives du Nil et de ses deltas, la Haute et la Basse-Égypte sont toutes deux profondément ancrées dans l'histoire et la mythologie. Leur pléthore de monuments gigantesques, d'objets incroyables et d'écrits mystérieux ont déclenché certaines des expéditions scientifiques les plus ambitieuses et des chasses aux trésors les plus arrogantes que le monde ait connues, lancées dans le but de comprendre les secrets enterrés sous le sable.

Iteru

Le Nil (*bahr en-nil*), autrefois connu comme « le fleuve » (*Iteru*) est le plus long fleuve d'Afrique (et du monde) avec plus de 6400 kilomètres de longueur. Ses deux principaux affluents s'enfoncent profondément dans le Continent noir : le Nil Blanc, qui traverse le lac Victoria et le protectorat britannique de l'Ouganda (devenu l'Ouganda de nos jours), et le Nil Bleu, qui part du lac Tana en Abyssinie (l'Éthiopie moderne).

Les affluents se rejoignent à Khartoum dans le Soudan, avant que les eaux ne se fauillent à travers le désert nubien, traversant un grand nombre de cataractes avant d'atteindre la vallée du Nil et le barrage d'Assouan qui fut construit en 1902 par les Britanniques pour contrôler le débit du fleuve. Malheureusement, le barrage bloque également les inondations annuelles et le réapprovisionnement de la vallée en ce limon frais et fertile dont les eaux sont pleines.



*Je me demande ce qu'Hercule Poirot
ferait de toutes ces étrangetés*

- Peggy

Au Caire, le fleuve se divise en la branche occidentale de Rosette et la branche orientale de Damiette, formant les premières terres du Delta. Le Nil se scinde encore à maintes reprises et se fraye un chemin sinueux jusqu'à la Méditerranée, et la bouche du Delta s'étend par-delà la légendaire Alexandrie à l'ouest et jusqu'aux rues animées de Port-Saïd au débouché du canal de Suez à l'est.

La terre et la pierre

D'après un mythe égyptien, toute vie dans ce monde est issue du Terre primordial, aussi connu (du moins dans l'ancienne Héliopolis, qui repose maintenant sous les rues du Caire) comme le Benben, la pierre noire sacrée sur laquelle tomba le premier rayon de soleil. On peut trouver des preuves de la présence humaine dans la région remontant à plus de 250 000 ans, bien que la civilisation sous la forme d'élevages et de cultures semble remonter à beaucoup moins longtemps.

De nombreuses théories ont été échafaudées sur les débuts de ces civilisations, mais d'étranges dessins dans les terres rouges du désert à l'est semblent dépeindre des envahisseurs arrivant par la mer. Tout ce que l'on sait, c'est qu'à partir de 4000 av. J.-C. des communautés commencèrent à fleurir le long du Nil et à constituer des confédérations informelles ; celles du nord prirent le nom de Basse-Égypte, et celle du sud, autour de Behdet (Edfou) et de Naqada devinrent connues sous le nom de Haute-Égypte.

À peu près un millier d'années plus tard, le grand roi Ménès mena ses armées hors de Haute-Égypte pour unir la couronne rouge de la Basse-Égypte à la couronne blanche du sud. L'existence même de Ménès a été le sujet de bien des débats, même si son autre nom, Narmer, a été trouvé sur une plaque noire enterrée sous le Tertre rouge de Hiérakonpolis, le centre de la Haute-Égypte pré-dynastique.

L'Égypte entraînait dans ce que les historiens ont décidé d'appeler la période archaïque ou pré-dynastique ; une époque de légendes et d'incertitudes, durant laquelle l'écriture, l'art et l'architecture s'épanouirent dans des directions jamais approchées auparavant. Ménès construisit sa nouvelle capitale à Memphis, à la jonction des deux royaumes, commençant ainsi la I^{re} dynastie. La période survécut aux nombreux troubles de la II^e dynastie pour atteindre de nouveaux sommets sous la III^e, la technologie y avançant à un rythme inégalé.

Aux alentours du 27^e siècle av. J.-C., le grand architecte Imhotep construisit la première pyramide pour son pharaon Djéser : la pyramide à étages de Saqqarah. Notons que les Ptoléméens (la dernière dynastie de pharaons, voir p. 71) assimilèrent Imhotep à Asclépios, leur dieu de la médecine (p. 54). Les rumeurs les plus sombres abondent concernant la fin de la III^e dynastie, mais la plupart des chercheurs balayaient l'idée même d'un soi-disant « Pharaon Noir » qui aurait subverti les cultes du Nil au profit de quelque entité désignée comme « le Chaos Rampant », et pointent l'absence totale de preuves sous-tendant les théories ahurissantes de leurs collègues.

L'arrivée de la IV^e dynastie au tournant du 26^e siècle av. J.-C. annonça le début de l'Ancien Royaume, une

La montée et la chute

La raison de l'attrait de l'Égypte pour les envahisseurs étrangers est claire : le terreau riche et fertile déposé chaque année par les inondations du fleuve faisait du pays un producteur indispensable de grain, une cible bien tentante pour les empires peinant à nourrir leurs citoyens.

Le cycle annuel du Nil était si important que l'ancien calendrier égyptien avait été créé autour de l'événement. L'année était séparée en trois parties, chacune contenant quatre mois de trente jours. La première saison était *Akhet* (« l'inondation »), où le Nil débordait de son lit ; la seconde *Peret*, la saison de la croissance ; la troisième *Shemu*, la saison des récoltes, où aucune pluie ne tombait.

nouvelle démarcation arbitraire dans l'histoire de la civilisation. Au cours de cette ère, la construction de pyramides atteint de nouveaux sommets (littéralement) avec la construction des trois grandes pyramides de Gizeh. La fin de l'Ancien Royaume avec la chute de la VI^e dynastie est aussi source de controverses, certains chercheurs un peu farfelus affirmant que les ténèbres détruites auparavant par le pharaon Snéfrou s'élevèrent à nouveau avec la reine Nitocris ; comme pour la période précédente, les preuves de cette assertion sont rares sinon inexistantes.

Entre le 22^e et le 20^e siècles av. J.-C., le chaos régna sur le Pays de Khem et le royaume se vit une fois encore coupé en deux. L'ordre fut restauré avec la mise en place du Moyen-Empire et de la XI^e dynastie, la réunification des couronnes rouge et blanche, et le déménagement de la capitale à Fayoum. La dernière pyramide fut construite par Amenemhat III de la XII^e dynastie à Hawara, près de Crocodilopolis (pour plus de détails sur la région de Fayoum, voir le *Guide de l'Afrique du Nord*).

Le règne d'Amenemhat III terminé, la confusion régna à nouveau. La Basse-Égypte fut prise par les heka khasout (des seigneurs venus d'autres terres), plus connus sous le nom d'Hyksôs, qui régnèrent depuis Avaris dans le Delta ; ils ne furent chassés qu'à la fin de la XVII^e dynastie (au milieu du 16^e siècle av. J.-C.) par le pharaon thébain Ahmôsis I^{er}, qui fonda le Nouveau Royaume avec sa propre XVIII^e dynastie.

Plusieurs affirment que l'ancienne civilisation égyptienne atteignit son pinacle au cours du Nouveau Royaume. La capitale changea une nouvelle fois, cette fois pour Thèbes (Louksor de nos jours), si l'on excepte un bref passage à Amarna sous le dieu-roi hérétique Akhenaton au milieu du 14^e siècle av. J.-C. (p. 77). Les pharaons de cette période sont parmi les plus connus : Toutankhamon, Ramsès II, Néfertiti pour n'en nommer que quelques-uns. Le pouvoir de Ramsès II fut si grand qu'il était encore adoré comme un dieu près de mille ans après la fin de son règne.

Mais après l'ascension vient la chute. Une succession de pharaons plus faibles (qui prirent tous le nom de Ramsès dans le but de s'investir d'un peu de la grandeur de leur ancêtre légendaire) vit le royaume sombrer dans une troisième période d'anarchie entre les 11^e et 8^e siècles av. J.-C. Les prêtres-rois régnèrent dans Thèbes et la



ville de Tanis dans le Delta. Les Libyens, les Thébains et les Abyssiniens aspiraient tous au contrôle dynastique, entraînant la multiplication des guerres civiles et des centres administratifs.

Les rumeurs les plus sombres abondent concernant la fin de la III^e dynastie, mais la plupart des chercheurs balaient l'idée même d'un soi-disant "Pharaon Noir".

L'ordre fut (brièvement) restauré par la XXVe dynastie nubienne, durant ce qui est appelé la « basse époque » ; une fois encore, l'art et la culture se développèrent durant ce qui constitue le dernier grand âge pharaonique. La XXVI^e dynastie changea sa capitale pour Saïs dans le Delta après que des forces assyriennes eurent pillé Thèbes en 664 av. J.-C. Les Assyriens furent suivis des Perses, qui envahirent le royaume en 525 av. J.-C. et établirent leur capitale à Babylone d'Égypte (aujourd'hui devenue une partie de la vieille ville du Caire). La dernière dynastie, la XXXe, fut la dernière à être issue d'Égypte et à diriger le pays, même si ce fut sous la forme d'une satrapie (une province) de l'Empire perse achéménide.

Vint alors Alexandre le Grand, qui reçut l'Égypte comme cadeau des Perses en 332 av. J.-C., pour le plus grand soulagement des habitants. Il ne passa que peu de temps sur place car sa quête de domination mondiale continuait mais ses gouverneurs lancèrent la construction de la grande cité d'Alexandrie. Après la mort d'Alexandre en 323 av. J.-C., son général Ptolémée établit sa propre dynastie basée sur le modèle égyptien, faisant d'Alexandrie sa capitale ainsi qu'un havre de savoir et de recherche. Le grec devint la

Le premier sultan

Salah al-Din Yusuf ibn Ayyub (1137 ?-1193). Musulman sunnite d'origine kurde, Saladin grimpe les échelons du gouvernement fatimide en Égypte suite à ses victoires militaires contre les chrétiens durant les Croisades (lesquelles avaient d'ailleurs principalement commencé suite au comportement tyrannique du troisième calife fatimide, Al-Hakim, et à sa destruction de l'église du Saint-Sépulcre de Jérusalem). La première passion de Saladin est la théologie et non la guerre, mais il se révèle un commandant doué et chevaleresque.

En prenant le contrôle du Caire, il réaligne l'Égypte avec la dynastie abbasside, adopte le titre laïque d'Al-Sultan (« le pouvoir ») et établit sa propre dynastie, celle des Ayyoubides. Il construit l'imposante citadelle du Caire et établit des madrasas à l'intérieur de la ville – des mosquées vouées à l'enseignement, dont la présence fait du Caire une capitale respectée vouée au savoir et à la recherche.

langue officielle et les influences helléniques commencèrent à affecter l'art et la culture locale, même si les Ptoléméens continuaient à leur façon d'adorer les dieux égyptiens.

Cette dernière résurrection d'une ancienne gloire n'était pas faite pour durer, cependant. La puissance de Rome s'étendait bien au-delà de ses frontières, et Jules César finit par arriver en 54 av. J.-C. pour intégrer Alexandrie à son empire. Sa liaison avec la dernière des Ptoléméens, Cléopâtre VII, produisit un fils, Césarion, mais la mort de César et l'échec de la rébellion de Cléopâtre (alliée à son amant Marc-Antoine) scella le destin de l'Égypte. En 30 av. J.-C., l'empereur Octavien fit tuer Césarion après le suicide de la mère de ce dernier et changea le pays en une province romaine, prenant tout le grain possible de la terre fertile pour soutenir son propre pouvoir.

Annis Domini et Hegirae

L'Égypte continua d'évoluer sous l'égide romaine puis byzantine mais en 640 l'armée musulmane dirigée par Amr Ibn al-As s'empara de Babylone d'Égypte et, deux années plus tard, d'Alexandrie. Amr se fit construire une nouvelle cité, Fostat, au nord-est de l'ancienne capitale perse et le pays se vit rattaché à un califat islamique en pleine croissance. Tout comme le peuple avait tourné le dos aux anciens dieux avec l'arrivée du christianisme copte, il se mit peu à peu à adopter la nouvelle foi du prophète Mahomet.

En tant que partie du califat, le pays se retrouva dirigé par de nouvelles dynasties dont le siège se trouvait extrêmement éloigné. La première d'entre elles, celle des Rachidun, était basée à Médine ; la seconde, celle des Omeyyades, à Damas ; leurs successeurs, les Abbassides, régnèrent depuis Bagdad pendant un peu plus de 500 ans, avec une ou deux périodes notables où l'Égypte se déclara indépendante.

La première de ces périodes advint en 868 quand Ahmed ibn Touloun établit la dynastie des Toulounides et construisit la capitale d'Al-Qitai près de Fostat. Les Abbassides laissèrent les choses se développer jusqu'en 905 où ils massacrèrent les héritiers toulounides et réaffirmèrent leur domination. La dynastie des Ikhchidides se vit accorder une grande indépendance en 935 avec la bénédiction du califat abbasside mais en 969 les Fatimides chiites envahirent le pays depuis la Tunisie, établissant leur dynastie

et construisant leur propre capitale à l'extérieur d'Al-Qitai, qu'ils nommèrent Al-Qahira (« la triomphante »). Les Fatimides subsistèrent jusqu'en 1171 avec l'arrivée du grand héros des croisades, Salah al-Din (Saladin).

Au cours de leur règne, les Abbassides formèrent une armée d'esclaves étrangers essentiellement constituée de descendants de Turcs et de Géorgiens et ne rendant des comptes qu'à eux : les Mamelouks. En 1250, les amirs (commandants) d'une faction de Mamelouks en garnison près du Nil, appelés Bahri (« fleuve »), arrachèrent le contrôle de l'Égypte aux Ayyoubides. Ils furent repoussés en 1382 par les Mamelouks Burgi (« tour ») dirigés par Barquq, qui ruina ensuite le sultanat afin de poursuivre sa guerre contre les Mongols.

Dans l'ensemble, les Mamelouks dirigèrent seuls l'Égypte pendant plus de trois siècles en utilisant assassinats et coups d'État. Même lorsque les Ottomans arrivèrent en 1517, ils parvinrent à conserver une partie de leur pouvoir en qualité de superviseurs impériaux. Le pays était alors gouverné non par un sultan mais par un pacha (un administrateur civil formé à Istanbul), mais leur mainmise sur les affaires égyptiennes ne fit que précipiter le pays vers le déclin.

L'arrivée de Napoléon en 1798 vit le début de la fin du pouvoir des Mamelouks, même si les prises du Français en Égypte ne durèrent pas. Sa flotte détruite par l'amiral Nelson, Napoléon retourna en France en secret, laissant le général Menou faire officiellement du pays un protectorat

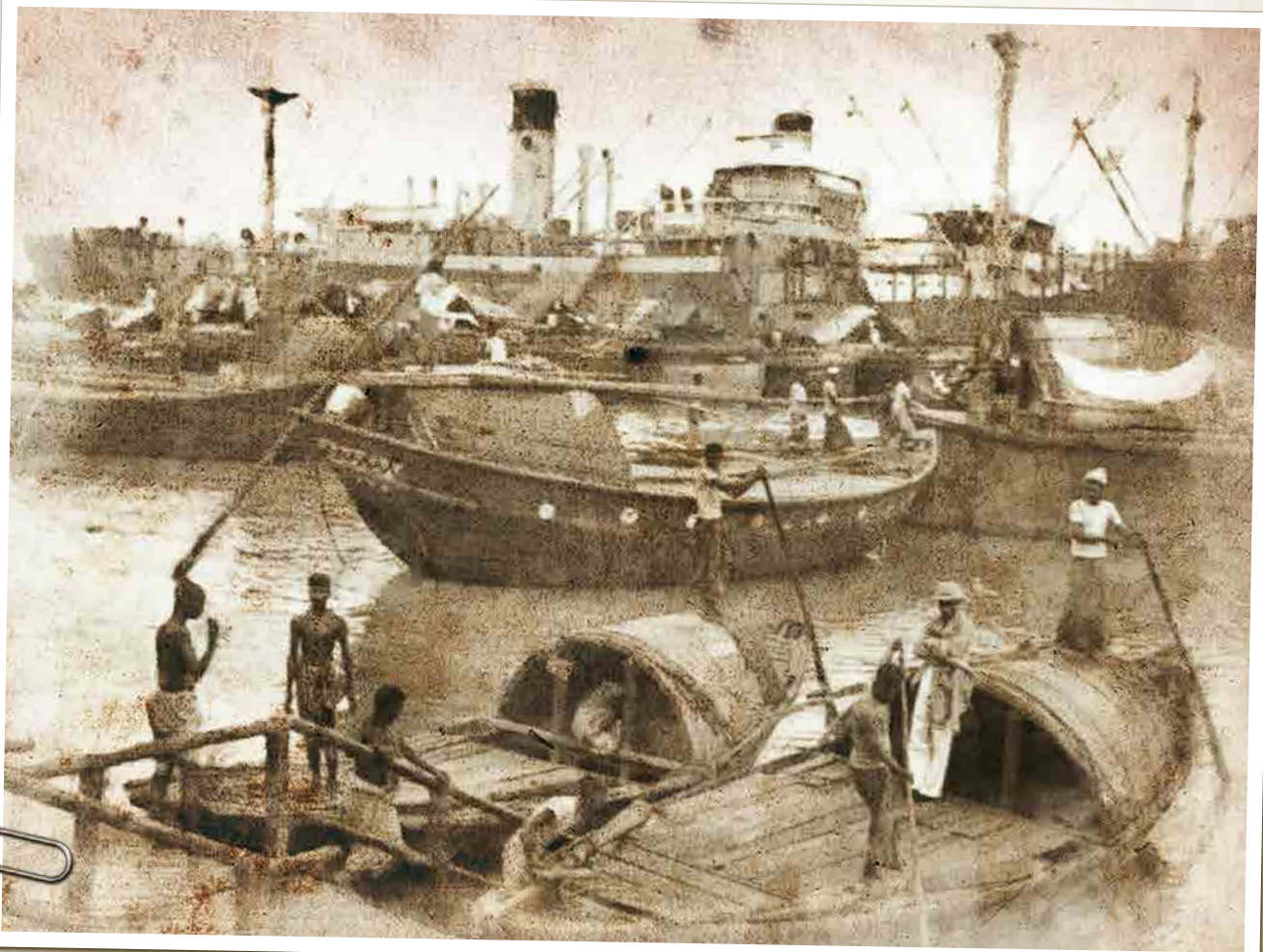


Photo: Krause, Ernst-Tibetexpedition, Port Said, Hafenszene, 1938
- Bundesarchiv, Bild 135-KB-01-033 / CC-BY-SA

français. Les Britanniques rejetèrent de telles prétentions et s'allièrent aux Turcs ottomans pour repousser les Français, préparant le chemin à l'indépendance égyptienne.

Méhémet-Ali Pacha, un officier turc du corps albanais, gagna en pouvoir peu après le début du 19^e siècle. Il élimina sans pitié les derniers Mamelouks et entreprit de moderniser son pays d'adoption, faisant au passage bon usage des savoirs européens en la matière. Il adopta alors le titre de khédive (« vice-roi »), même si les Ottomans attendirent 1867, lors du règne d'Ismail, petit-fils d'Ali, pour reconnaître ce statut.

Le khédive Ismaïl tenta de marcher dans les pas de son grand-père et de continuer la modernisation du pays mais ce faisant il s'endetta de plus en plus auprès de prêteurs européens et fut forcé de vendre les parts égyptiennes du canal de Suez (conçu par l'ingénieur français Ferdinand de Lesseps et achevé en 1869) pour payer les intérêts exorbitants de ses emprunts.

Les Britanniques commencèrent alors à revendiquer l'Égypte, installant le fils d'Ismail, Tewfiq, au rang de khédive après avoir mis en place la destitution de son père avec l'aide du gouvernement français. Tewfiq était hélas un dirigeant faible et les problèmes s'installèrent. Les Britanniques en profitèrent pour envahir le pays en 1882 et en faire un « protectorat voilé », au grand désespoir de son peuple.

La situation empira avec le déclenchement de la Première Guerre mondiale. Parce que l'Égypte faisait encore officiellement partie de l'Empire ottoman allié des puissances centrales d'Allemagne, d'Autriche-Hongrie et de Bulgarie, les Britanniques en firent officiellement un de leurs protectorats pour l'empêcher d'entrer en guerre du « mauvais » côté. Ils insistèrent pour que le terme « khédive » soit abandonné afin de souligner la séparation, le remplaçant au passage par l'ancien « sultan ».

Bakchich

La principale monnaie égyptienne est la livre égyptienne, abrégé LE ; elle est étroitement liée à la valeur de la livre britannique à laquelle elle équivaut. Chaque livre égyptienne est divisée en 100 piastres, et chaque piastre en dix millièmes.

Il est fréquent lorsque l'on parcourt les rues d'une ville égyptienne d'entendre les cris « Bakchich ! Bakchich ! » (« L'aumône ! L'aumône ! »). L'Islam encourageant les actes de charité, de telles requêtes sont généralement vues comme des occasions d'exercer sa foi, bien que les riches visiteurs étrangers (et ils doivent être riches, après tout, s'ils peuvent s'offrir le voyage jusque-là) s'en lassent relativement vite.

Le bakchich est un peu comme le pourboire, tout en étant différent. On le prend parfois à tort pour de la corruption, ce qu'il n'est éventuellement que dans une certaine mesure (par exemple, pour encourager quelqu'un à détourner les yeux d'une infraction mineure ou à autoriser le passage dans une zone interdite). Les pots-de-vin des affaires sérieuses ont leurs propres règles et constituent un jeu extrêmement dangereux.

La guerre vit également réapparaître des aspirations locales à l'autonomie, aspirations largement méprisées par les Britanniques jusqu'en 1922 quand ils reconnurent à l'Égypte le statut d'État indépendant. Le sultan Fouad devint le roi Fouad, mais celui-ci n'avait que peu de pouvoir dans son propre pays, les Anglais gardant le contrôle de la justice, de la défense, des communications et du canal de Suez.

En 1936, le successeur de Fouad, Farouk, signa le traité anglo-égyptien, un accord de vingt ans mettant fin à l'occupation britannique (à l'exception du canal de Suez en raison de l'importance de la route maritime pour l'Empire et le Commonwealth). L'année suivante, l'Égypte rejoignit la Société des Nations et continua sur la voie de l'indépendance véritable, une avancée à laquelle la Seconde Guerre mondiale mettra un terme.

En septembre 1939, le roi Farouk doit déclarer le soutien de son pays aux Alliés en raison d'une clause dans le traité anglo-égyptien. Cette décision n'est guère populaire auprès du peuple qui déteste les Anglais et leurs manières despotiques, et serait heureux de s'allier à quiconque les aidera à se débarrasser de l'opresseur colonialiste. L'Italie envahira l'Égypte en septembre 1940 et progressera jusqu'à la ville de Sidi Barrani ; ses troupes seront repoussées en décembre de la même année. Les choses changeront avec l'arrivée d'Erwin Rommel et des Afrika Korps, qui entreront dans le pays en juin 1942. Techniquement neutre en dépit de la situation sur le terrain, le gouvernement égyptien entreprendra des négociations avec l'Allemagne concernant l'entrée dans l'Axe si la guerre du désert des Alliés devait échouer.

Les forces allemandes et italiennes seront finalement repoussées en Libye en novembre 1942, après la seconde bataille d'El Alamein. Le dénouement devenant prévisible, l'Égypte déclarera la guerre à l'Axe en février 1945. Pour plus de détails sur la guerre à l'est et au nord, voir le *Guide de l'Afrique du Nord* pour **Achtung ! Cthulhu**.

Le conflit se révélera des plus bénéfiques pour l'industrie égyptienne. « Grâce » aux pratiques de l'administration coloniale, les besoins d'approvisionnement de l'Égypte entraîneront une forme de résurgence économique. Déjà renommée pour son grain et son coton, le pays commencera à produire sa soie et sa laine. Ajoutant à cette croissance industrielle, les Alliés dépenseront une petite fortune pendant la guerre dans toutes sortes de services, et les militaires emploieront quantités de locaux à des postes de soutien et de maintenance.

LE CLIMAT

En tant que pays majoritairement désertique, l'Égypte subit des étés chauds et secs, bien que les hivers soient doux et puissent se révéler plutôt humides et venteux le long de la côte méditerranéenne – Le Caire est connu pour être relativement frais à cette période de l'année. Le Khamsin, chargé de sable, souffle depuis le sud au printemps, dans la direction opposée aux vents qui aident les vastes flottes sur le Nil à voguer tout au long de l'hiver.

Les nouvelles du jour !

Les journaux égyptiens sont étroitement contrôlés par le gouvernement égyptien mais peuvent tout de même servir à dénicher des informations locales. Deux des principaux organes arabes sont le *Al-Waqa'i'a al-Masriya* (« Les Affaires égyptiennes », la gazette officielle du gouvernement fondée en 1828 sur ordre de Méhémet-Ali Pacha), rédigé en turc ottoman et en arabe, et le quotidien *Al-Ahram* (« Les Pyramides », fondé en 1875), rédigé en arabe. Pour les anglophones, *The Egyptian Gazette* est la principale source d'informations écrites ; lancé en 1880 à Alexandrie, le journal a déplacé ses locaux au Caire en 1938. Il paraîtra le soir à partir de 1941, quand son associé, *The Egyptian Mail*, sortira le matin.

À cause de la rareté de l'eau et des hautes températures estivales, il est crucial de se prémunir entre autres choses de la déshydratation et des coups de chaleur. Des règles détaillées recouvrant ces sujets se trouvent au chapitre 7 du *Guide de l'Afrique du Nord* [Cth] ainsi qu'au chapitre 4, « Situational Rules—Hazards », du livre de règles de *Savage Worlds* [Sav].

LES TRANSPORTS

De même que le Nil constitue une véritable ligne de vie pour les besoins en eau et l'agriculture, le fleuve est également essentiel aux transports. Une myriade de bateaux parcourt ses eaux du Caire jusqu'à Wadi Halfa dans le Soudan et au-delà. Les vapeurs des touristes et du gouvernement, munis de leurs grandes roues à aubes typiques, luttent pour un peu d'espace avec les felouques (de petits bateaux à voile) et les occasionnels dahabieh (« bateaux-maisons ») privés, bien que ces derniers mouillent principalement dans l'Agouza du Caire et soient avant tout utilisés pour des rendez-vous illicites.

Seuls les bateaux du gouvernement sont autorisés à naviguer la nuit ; tous les autres doivent jeter l'ancre durant les heures entre le crépuscule et l'aube. L'arrivée des chemins de fer au 19^e siècle a légèrement affecté le trafic fluvial. Le premier tronçon, construit par l'ingénieur anglais Robert Stephenson à la demande du pacha Abbas Ier, et courant entre Alexandrie et Kafyr el-Zayat dans le delta, fut terminé en 1854 et prolongé jusqu'au Caire en 1856. Le Caire et Suez furent connectés deux ans plus tard, et en 1898 la ligne s'étendit vers le sud, traversant Qena, Louksor et Assouan.

Au milieu des années 1930, deux trains par jour relient Le Caire et Louksor, couvrant les 547 kilomètres en près de douze heures. Il est compréhensible que de nombreux touristes préfèrent utiliser le service de wagons-lits et tout particulièrement le luxueux « Sunshine Express ». Sept

Se frayer un chemin

Le Caire peut se révéler un endroit déroutant, aux rues animées et chaotiques peuplées de personnes tentant de séparer les visiteurs de leur argent. Quelques mots d'arabe peuvent se révéler particulièrement utiles bien que la plupart des étrangers cherchent à se trouver un guide local pour les aider à s'aventurer dans la vieille ville. Nous avons listé quelques termes choisis permettant en partie de s'orienter mais aussi de fluidifier de potentielles négociations.

Bonjour— <i>assalaamu aleikum</i>	Au revoir— <i>ma'a salaama</i>
Oui— <i>aiwa</i>	Non— <i>la</i>
Merci— <i>shokran</i>	Assez!— <i>khalas!</i>
Quand?— <i>emta</i>	Où se trouve...?— <i>feyn...?</i>
Combien?— <i>bi-kam?</i>	Attendez— <i>estana</i>
Maison— <i>beit</i>	Place— <i>midan</i>
Écoutez— <i>ismaa</i>	rue— <i>sharia</i>
Eau— <i>mayya</i>	

trains relient Alexandrie au Caire chaque jour, le trajet prenant entre deux heures et demie et deux heures trois-quarts pour parcourir les 193 kilomètres qui séparent les deux villes. Des trains spéciaux partant directement des quais ont été mis en place pour les touristes européens arrivant à Alexandrie par paquebot.

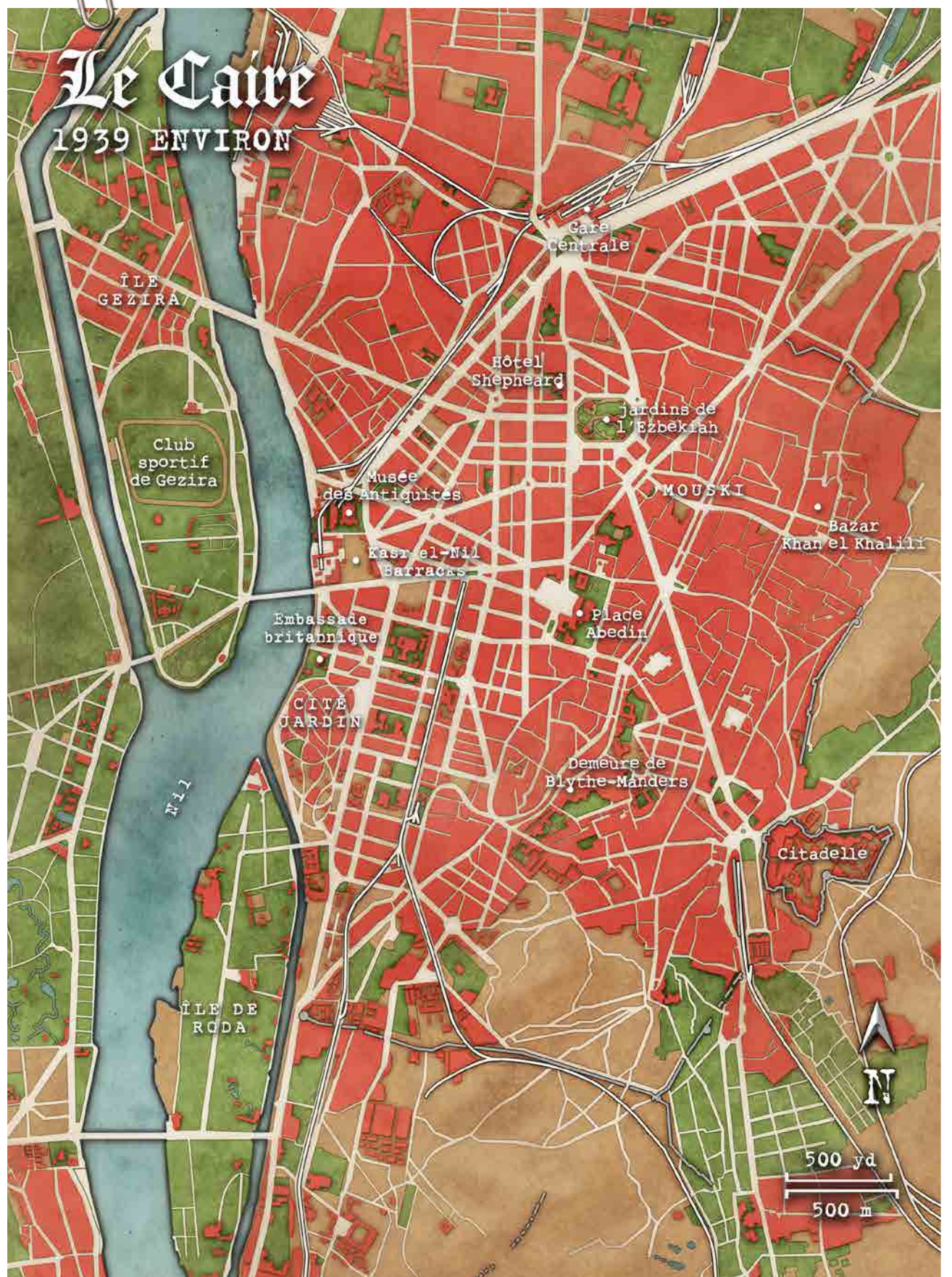
Le voyage aérien est également une possibilité, du moins avant le déclenchement de la guerre. On trouve en 1938-1939 quatre vols par semaine en partance de l'aéroport de Croydon et joignant l'aérodrome d'Almaza à Héliopolis grâce à la compagnie britannique Imperial Airways. Misr Airlines, fondée en 1932, gère le service entre Alexandrie et Le Caire à partir du milieu de 1933, et offre depuis la fin de cette même année des vols bihebdomadaires entre la capitale et Louksor ou Assouan à ceux pouvant se les offrir. Le gouvernement égyptien reprendra toutes les routes de Misr Airlines en septembre 1939.

Lorsque l'Italie se lancera dans la guerre en juin 1940, la Méditerranée deviendra trop dangereuse pour les avions alliés et les troupes seront contraintes de contourner la

De nombreux touristes préfèrent utiliser le service de wagons-lits et tout particulièrement le luxueux "Sunshine Express"

Ah, Le Caire, la ville de l'histoire et de l'indolence.

-R.D.





corne de l'Afrique vers Port-Saïd pour être déployées dans le théâtre désertique. Les voyages aériens deviendront risqués ; bien que certains vols continueront de braver les cieux de Grande-Bretagne, de Gibraltar et du Caire, les routes les plus pratiquées passeront par Gibraltar et Ghana avant de suivre une série de sauts de puce jusqu'à la capitale égyptienne.

À cause de l'importance stratégique des lieux, le Commandement britannique du Moyen-Orient est établi dans la ville dès juin 1939. Avant et pendant la guerre, Le Caire est largement sous la domination de réseaux issus des hautes sphères de la société britannique. Presque personne appartenant à « l'establishment » ne travaille entre une heure et cinq heures et demie de l'après-midi, et la majorité des problèmes sont traités dans des cafés ou des clubs privés sans guère de préoccupations pour la sécurité.

Même une fois la guerre en Europe annoncée, et longtemps après le lancement de la campagne en Afrique du Nord, la vie continuera pour les Britanniques du Caire comme si de rien n'était : une succession sans fin de rendez-vous sociaux, de cocktails, de cabarets et de parties de polo. De nombreux visiteurs, en particulier certains soldats du Commonwealth, ont du mal à comprendre le lien entre la vie huppée des Européens et la pauvreté terrible des habitants de la cité.

Comme on pourrait s'y attendre dans un lieu aussi cosmopolite, de nombreuses langues y sont utilisées couramment, quoique pour des raisons différentes. L'arabe est la langue la plus pratiquée, presque exclusivement par les Égyptiens habitant la ville, ce qui peut causer quelques difficultés aux personnes n'en maîtrisant pas au moins les bases. On peut également entendre parler grec, français, anglais ou turc en fonction de l'endroit où on se trouve.

Ceux qui ne parlent pas arabe feraient bien d'employer un guide respectable lors de leurs pérégrinations loin des sections « européennes » de la ville, pour leur propre protection.

Vous trouverez plus de détails en ce qui concerne des lieux du Caire revêtant une certaine importance militaire ou sociale pendant la guerre dans le *Guide de l'Afrique du Nord* pour **Achtung ! Cthulhu**.

Bien des problèmes sont traités dans des cafés ou des clubs privés sans guère de préoccupations pour la sécurité.



INTRODUCTION DU SCÉNARIO

Les investigateurs ont eu leur premier contact avec une pièce authentique du Palladion durant leurs explorations sous Rome. Dans une ville encore plus ancienne, ils vont devoir désormais trouver un moyen d'aller récupérer le morceau suivant de l'artefact, caché là où les simples mortels ne sauraient l'atteindre, avant de voyager en un lieu de guérison pour y affronter des dieux anciens et s'emparer du trésor.

Les cultes du disque

Les réfugiés qui fuirent l'Atlantide pour l'Égypte emportèrent avec eux l'élément central du Palladion : son cœur, sa source de pouvoir connue sous le nom de « Donneur de Vie ». Dans le désert, ils trouvèrent une civilisation promise à la grandeur et y virent un signe, la chance de pouvoir tout recommencer en apprenant des erreurs du passé. Ils se fondirent dans la société et devinrent des prêtres et des conseillers, transmettant peu à peu leurs secrets tandis qu'ils voyaient la nation grandir en force et en sophistication.

Il ne fut guère difficile de cacher leur arrivée et la force qu'ils amenaient avec eux en intégrant le disque d'or du Donneur de Vie aux légendes du soleil divin tout puissant, Atum-Ra. Au fil du temps, leurs propres souvenirs de la destruction de leur ancien foyer par Shudde M'ell devinrent un fragment de mythe sous la forme du serpent géant Apophis, piégé dans une guerre permanente avec le soleil et voué à détruire le monde.

Le disque lui-même n'était connu que d'une poignée de prêtres élus, mais eux aussi finirent par oublier la vérité de ce qu'ils gardaient, se souvenant seulement de la nécessité de le tenir caché. Dans le chaos qui régna entre le Vieux Royaume et le Moyen Empire et pour l'empêcher de tomber entre de mauvaises mains, le Donneur de Vie Atum-Ra fut mis au secret et les mythes subtilement altérés pour donner de nouveaux aspects au soleil en plus de celui d'un disque d'or brillant.

Des dieux s'élevèrent et tombèrent ; quelques-uns, ombres de ce que les survivants avaient amené par inadvertance de l'Atlantide, cherchèrent à reprendre le pouvoir et se cachèrent derrière de nouveaux masques. Certains aspects de Daoloth, dont les sondes envoyées dans notre dimension avaient auparavant corrompu l'Atlantide, refirent surface dans l'adoration de la déesse Ma'at, la personnification de la vérité et de l'ordre de l'univers. Nyarlathotep, le noir messenger des Dieux Extérieurs, se manifesta sous bien des formes, quand bien même le but ultime du Chaos Rampant demeure incertain.

Finalement, le peuple des deux pays finit par oublier la réalité derrière le disque d'or et se contenta de l'adorer comme un dieu protéiforme qui voyageait dans sa barge céleste et passait les douze heures de la nuit dans le Duat (le monde souterrain) accompagné de ses compagnons divins et affrontant le serpent Apophis avant de renaître dans les montagnes célestes orientales au matin.

Les choses auraient pu continuer ainsi, le Donneur de Vie caché à la fois littéralement et métaphoriquement, sans un homme : Aménophis IV, plus connu sous le nom d'Akhenaton. Difficile de savoir exactement comment il apprit l'existence du disque solaire durant la cinquième année de son règne, bien qu'il soit possible que Nyarlathotep fût derrière une telle découverte.

Le pharaon renomma le Donneur de Vie Aton, le disque tout-puissant du soleil de midi, et commença à bâtir une nouvelle religion monothéiste autour de l'objet, pour la plus grande colère des prêtres de l'époque.

Le pharaon et sa reine-consort, Néfertiti, déplacèrent leur cour dans la nouvelle ville d'Akhetaton (« l'horizon de l'Aton », aussi connue sous le nom d'Amarna), l'endroit où le disque avait été soigneusement caché pendant plus de mille ans. Son obsession pour l'Aton grandissant, Akhenaton tenta de purger le culte de ses anciens dieux mais nombre d'entre eux n'étaient pas prêts à se voir ainsi rejeter. Des forces occultes déterminées commencèrent à s'élever contre le nouveau régime, et finirent par le faire tomber et disparaître de l'histoire. L'hérésie d'Amarna fut ainsi écrasée, les anciennes pratiques restaurées, et les prêtres survivants de l'ordre du Donneur de Vie emportèrent une nouvelle fois l'Aton en espérant que cette fois l'objet resterait caché pour toujours.

ATTENTION AUX GRECS

Il existait bien évidemment plusieurs branches du culte descendant de la lignée atlante. Même si certains se dévouaient à la protection du Donneur de Vie, d'autres s'étaient jurés de préserver la connaissance qu'ils avaient ramené de leur ancien foyer. Ces prêtres s'installèrent dans le delta à Zau (Saïs) et prirent Neith, la déesse de la sagesse et de la chasse (que les Grecs reconnaîtraient plus tard comme Athéna) comme divinité tutélaire.

Durant les temps agités qui suivirent la deuxième dissimulation de l'Aton, les prêtres se mirent à craindre de voir la connaissance qu'ils détenaient se perdre et la déesse Neith les punir pour leur négligence. Ils gravèrent ce dont ils se souvenaient et ce qu'ils savaient devoir advenir sur une pierre noire en utilisant trois langues afin de préserver cela.

Secrets de beauté

Il y a eu de nombreux désaccords au fil des ans sur les détails entourant l'affaire, mais le buste de Néfertiti (p. 78) aurait été sorti illégalement d'Égypte quelques mois après sa découverte, atterrissant dans le Musée égyptien de Berlin avant d'être exposé au public en 1924 (Borchardt ayant empêché son exposition pendant plus d'une décennie). Il a alors été transféré au Neues Museum et laissé à la vue de tous jusqu'en 1939, quand le musée ferme ses portes à cause de la guerre. Placé dans le sous-sol d'une banque puis dans un bunker anti-aérien, le buste sera finalement caché dans une mine de sel en Thuringe en mars 1945, pour sa propre sécurité.



Malheureusement limités par le paradoxe de transmettre leur savoir sans permettre à leurs secrets de tomber entre de mauvaises mains, ils utilisèrent des formulations suffisamment vagues pour que les non-initiés soient incapables de comprendre leur signification véritable. Ils enterrèrent alors leur savoir sous leur temple pour le protéger.

Près de quatre siècles plus tard, quand le politicien grec Solon voyagea jusqu'à Saïs, les prêtres avaient presque oublié leur héritage ; ils lui parlèrent volontiers de la légende de l'Atlantide sans savoir qu'ils en étaient les descendants et les gardiens. Mais les secrets de la Pierre noire restèrent cachés jusqu'au début du 20^e siècle, longtemps après que les prêtres de Neith eurent apparemment suivi le soleil dans son voyage vers les royaumes du Duat (p. 77).

CREUSER DANS LES PROFONDEURS

Quand les archéologues de la *Deutsche Orient-Gesellschaft* (DOG) tombèrent sur la Pierre noire au cours de leurs fouilles à Saïs, ils furent fascinés par leur découverte. Leurs traductions des hiéroglyphes et des écrits hiératiques les poussèrent à chercher du côté d'Amarna, près de la rive est du Nil, à mi-chemin environ des anciennes cités de Memphis et de Thèbes.

La DOG, qui arriva à Amarna pour la saison de 1907, ne fut pas la première à explorer le site, la découverte des stèles frontières de la cité hérétique ayant été signalée par un prêtre jésuite français, Claude Sicard, en 1714. Ses hommes ne furent pas non plus les premiers Allemands à s'y rendre, l'expédition prussienne de Richard Lepsius ayant cartographié le site dans les années 1840, bien que certains des plans fussent encore en cours de publication à l'époque où la DOG fouillait les ruines sur place.

Si les archéologues travaillant sous les ordres de Ludwig Borchardt avaient conscience que quelque

chose était enterré à Amarna, ils n'avaient pas idée de sa véritable nature et finirent par croire avoir trouvé le plus important en décembre 1912 quand ils déterrèrent le tristement célèbre buste de la reine Néfertiti dans les ateliers du sculpteur royal Thoutmôsis (p. 77).

La DOG n'eut droit qu'à une saison de fouilles supplémentaires en Égypte avant que la Première Guerre mondiale ne vienne stopper ses excavations et forcer son démantèlement. Ceux qui survécurent à la guerre et connaissaient la Pierre noire, que l'on pensait perdue ou accidentellement détruite au cours des conflits, restèrent largement convaincus de déjà détenir le trésor d'Amarna qui y était dépeint. Trop occupés à reconstruire leurs vies et leurs carrières, ils furent peu nombreux à s'interroger sur les autres merveilles mentionnées par la pierre.

La Société britannique d'exploration égyptienne lança plusieurs expéditions à Amarna entre 1921 et 1936 sans avoir conscience de la nature occulte de ce qui s'y trouvait. Personne n'avait travaillé là-bas pendant des années ou n'y avait prêté véritablement attention avant que la redécouverte par Ehrlichmann de la Pierre noire ne mette *Nachtwölfe* sur sa piste. Opérant en secret et sans la permission officielle du Département égyptien des Antiquités, une petite équipe de chercheurs nourrit aujourd'hui l'espoir de retrouver le disque solaire d'Aton dans l'ancienne et grande cité d'Akhenaton.

ÉPISODE UN : RÉFLEXIONS

Les investigateurs, s'ils ont réussi à récupérer le Clypeus au cours de leurs aventures dans Rome, devraient avoir saisi l'opportunité de mettre le trésor en lieu sûr. Comme mentionné dans le chapitre précédent, cela pourrait signifier un retour en Angleterre ou un voyage jusqu'aux autorités britanniques du Caire (volontairement ou sur ordre de leurs supérieurs).

S'ils sont retournés à leur base d'opération « natale » avant de poursuivre leur mission, ils ont eu le temps d'étudier le carnet d'Ehrlichmann et d'y trouver de nouveaux indices. Ils ne sont aucunement obligés de se rendre d'abord au Caire et pourraient vouloir aller dans un des autres lieux mentionnés – cela est d'autant plus vrai si l'aventure est jouée par une seule équipe d'investigateurs plutôt que par les personnages conseillés pour chaque « région » (voir les sections appropriées des différents scénarios). Ils pourraient aussi vouloir reprendre le récit dans une autre zone mais avec une nouvelle équipe (voir le livre quatre, chapitre 1 pour des exemples d'équipes prêtirées p. 281).

Peu importe comment les joueurs décident de procéder, ils devraient comprendre que l'horloge tourne et que leurs personnages ne sont pas les seuls à chercher le Palladion. Le temps leur est réellement compté s'ils veulent pouvoir battre les Allemands sur chacun des fragments.

SE RENDRE SUR PLACE

La section transports aux pages 74 expose quelques-uns des moyens que les investigateurs peuvent utiliser pour se rendre en Égypte ; il est également techniquement possible de prendre le train en Europe et de passer par Istanbul et le Moyen-Orient, mais cela devrait rendre les choses plus longues et plus compliquées. Toute personne arrivant par bateau descendra à Alexandrie ou Port-Saïd avant de se rendre à la gare centrale du Caire par le train ; fort heureusement, l'endroit est très régulièrement desservi.

Le voyage offre également aux personnages une chance supplémentaire d'étudier les notes d'Ehrlichmann, et ce même s'ils n'ont plus l'original avec eux. Il est parfaitement possible, s'ils sont retournés à leur base avant de repartir, que leurs supérieurs aient gardé le journal pour l'étudier, leur laissant des copies des pages potentiellement utiles pour l'endroit où ils se rendent (ils pourraient même avoir fait leurs propres copies). Le Gardien peut, s'il le désire, laisser un investigateur qui a réussi à étudier le journal suffisamment longtemps faire un test d'expérience [Cth] / investir de l'expérience [Sav] pour voir si ce dernier a appris quelques rudiments d'atlante (ce en plus du bonus indiqué dans la description du journal p. 36).

Il est même possible que les investigateurs prenant part à ce chapitre ne soient pas les mêmes que ceux de Rome ou de Vienne. En raison de la présence ancienne de l'Angleterre et de la France dans les environs et de la nature du pays lui-même (celui-ci attire toutes sortes de résidents et de visiteurs), les opportunités pour introduire de nouveaux personnages ne manquent pas, qu'il s'agisse d'agents secrets, d'archéologues ou de militaires. Selon le moment où les événements de ce scénario prennent place, ils pourraient même être des recrues de la toute nouvelle Section M, qui ouvre officiellement ses portes vers la fin d'octobre 1939.

De plus, en fonction de la façon dont les opérations se sont déroulées ailleurs, *Nachtwölfe* pourrait bien avoir conscience des activités des investigateurs et de leur voyage vers l'Égypte. Les personnages des joueurs pourraient ainsi vouloir prendre des précautions supplémentaires pour s'assurer de ne pas être observés ou suivis pendant leur mission. Même si les contingents allemands ne sont pas encore au courant de leur présence, ils le seront avant la fin de ce scénario (p. 97).

LES NOTES D'EHRlichMANN SUR L'ÉGYPTÉ

La section sur l'Égypte est de loin la plus longue du journal d'Ehrlichmann. Il y mentionne les histoires que lui a racontées son professeur et qui l'ont mené aux archives de la DOG à Berlin et à la redécouverte de la Pierre noire, dont il est convaincu qu'elle se trouve encore dans les sous-sols du Musée des Antiquités au Caire, où elle est restée oubliée et en sécurité pendant les années qui ont suivi sa découverte.

À en croire ses notes, Ehrlichmann est de plus persuadé que quelque chose ne va pas dans la traduction et l'interprétation originales des hiéroglyphes et des écrits hiératiques de la pierre, une intuition qu'il espérait pouvoir confirmer un jour en se rendant au Caire en personne pour pouvoir y consulter la source elle-même. Il ne parvient

pas à expliquer exactement pourquoi il pense qu'Amarna (« le lever du soleil sur l'horizon ») n'est pas l'endroit où chercher l'artefact ; un pressentiment qui, d'après ses écrits sur le sujet, le préoccupait énormément en dépit ou en raison du fait qu'il ne reposait sur aucune base concrète (une personne vérifiant la traduction du frottis ou la transcription des notes confirmera que la version du professeur Burgdorf semble tout à fait précise mais se sentira également étrangement perturbée par leur lecture).

Au milieu des notes sur Amarna, Akhenaton et son étrange règne se trouvent des croquis représentant un symbole tournoyant qui ressemble beaucoup à la tache sur le frottis de la Pierre noire, sur la section faisant référence au pharaon hérétique. On y trouve également un nom : le major Aloysius Blythe-Manders, avec le mot « Caire » et un point d'interrogation à côté.

Les notes à la fin du journal portent sur ses doutes et établissent clairement que ceux qui l'interrogeaient avaient l'impression que la Pierre noire avait été perdue – il n'avait rien fait pour les en dissuader.

Scène 1 : venue du passé

Le journal indique deux endroits que les investigateurs pourraient vouloir visiter maintenant qu'ils se trouvent dans l'immense cité vibrionnante du Caire. Le premier est le Musée des Antiquités égyptiennes, aussi connu simplement sous le nom de musée du Caire. On peut le trouver en descendant le fleuve le long de la Sharia Mariette Pacha, où ses imposants murs roses-orange et son immense portique blanc dominant les visiteurs. De grandes fleurs mauves à cœur d'or flottent paisiblement à la surface du bassin d'agrément de l'entrée, petite oasis de calme en plein milieu du centre-ville.

Bien qu'un Musée des Antiquités ait existé avant 1858, l'institut actuel a été fondé par Auguste Mariette, le directeur du nouveau Département d'Antiquité égyptiennes, et a connu plusieurs demeures avant de

Étourdissantes floraisons

Une fois que les investigateurs auront parlé au cheikh Janin El-Rauf dans la maison de Blythe-Manders (p. 82), ils pourront ressentir le besoin de retourner au musée pour y prélever un échantillon des fleurs mauves du bassin d'agrément de l'entrée. Les fleurs sont en fait une forme extrêmement rare de lotus bleu narcotique, un ingrédient essentiel de la « bière rouge de vérité » dont ils auront besoin pour continuer leur recherche des pièces du Palladion.

La fleur est presque impossible à trouver ailleurs dans le Caire et ils auront besoin de spécimens frais pour produire les effets capables de briser les barrières entre ce monde et les Contrées du Rêve. Tout investigateur disposant de la compétence Sciences de la vie (Biologie), Sciences de la vie (Histoire naturelle) ou Sciences de la vie (Pharmacologie) [Sav] / Connaissance (Biologie), Connaissance (Histoire naturelle) ou Connaissance (Pharmacologie) [Sav] reconnaîtra la fleur pour ce qu'elle est.

finir dans celui de l'île de Gezira. L'actuel directeur du département et du musée est l'abbé Étienne Drioton, qui est efficacement assisté dans ses tâches quotidiennes au sein des différentes collections par M. Lucien Kutay et M^{lle} Micheline Descoteaux.

Si un des investigateurs est archéologue ou égyptologue (comme Tobias Fischer, p. 282), il est possible qu'il dispose déjà de contacts au sein du musée. Dans le cas contraire, il faudra au groupe une lettre d'introduction avant d'être autorisé à fouiller dans les archives et les dépôts. Il est facile de s'en procurer une auprès des autorités si au moins un des personnages fait partie du renseignement ou de l'armée. La sécurité n'est pas particulièrement développée dans le musée, une entrée par effraction sera donc une option envisageable.

LUCIEN KUTAY, LINGUISTE & ÉGYPTOLOGUE

Fils d'un riche homme d'affaires turco-égyptien et d'une mondaine française, M. Kutay a connu le luxe toute sa vie. Né au Caire mais éduqué dans les meilleures écoles et universités françaises, il a un véritable don pour les langues et est fasciné par l'histoire de son pays. Après un bref passage au Louvre à Paris sous l'égide de l'abbé Drioton, Kutay retourne au Caire à la demande de ce dernier pour occuper un poste au Musée des Antiquités.

En dépit de ses origines mixtes, il se voit comme un Égyptien et n'aime guère le gouvernement britannique – ses autres ennemis sont ceux qui tentent de dépouiller le pays de ses trésors archéologiques. Il a bien conscience d'avoir un style de vie de privilégié mais s'efforce de ne pas se montrer trop ostentatoire, préférant vivre confortablement mais avec autant de simplicité que possible, et refusant de rejoindre ses parents dans leur résidence palatiale au sein de la nouvelle Héliopolis.

Apparence : la nature méticuleuse de Kutay et le soin tout particulier que celui-ci apporte au catalogage des trésors du musée se reflètent dans sa façon de s'habiller. Il est toujours bien vêtu, son costume pâle bien repassé et sans la moindre tache et ses cheveux sombres élégamment rejetés sur le côté de son beau visage empreint de réflexions. Il souffre d'une constitution délicate qui limite sérieusement la quantité de travail pratique qu'il peut supporter (du moins le prétend-il).



Cth

FOR 12 DEX 16 INT 15 CON 09
TAI 14 APP 15 POU 13 EDU 19
SAN 65 Points de Vie : 11

Impact : +1D4.

Compétences : Armes à feu : armes d'épaule 45 %, Bibliothèque 65 %, Conduite : automobile 40 %, Écouter 55 %, Négociation 45 %, Persuasion 55 %, Photographie 40 %, Sciences humaines : archéologie 50 %, Sciences humaines : anthropologie 50 %, Sciences humaines : folklore 65 %, Sciences humaines : histoire 70 %, Sténodactylographie 25 %, Survie : désert 25 %, Trouver Objet Caché 55 %.

Langues : Français (langue maternelle) 95 %, Anglais 35 %, Arabe 50 %, Hiéroglyphes 45 %, Turc 65 %.

Armes : Coup de poing 50 %, dégâts 1D3+1D4, atts 1, portée de base contact.

Sav

Attributs : Agilité d8, Intellect d8, Âme d8, Force d6, Vigueur d6.

Compétences : Conduite d6, Connaissance (Anglais) d6, Connaissance (Anthropologie) d8, Connaissance (Arabe) d6, Connaissance (Archéologie) d8, Connaissance (Folklore) d8, Connaissance (Hiéroglyphes) d6, Connaissance (Histoire) d8, Connaissance (Photographie) d6, Connaissance (Sténodactylographie) d4, Connaissance (Turc) d8, Détection d8, Investigation d8, Persuasion d6, Survie d4, Tir d6.

Charisme : +2 ; **Allure** : 6 ; **Parade** : 2 ; **Résistance** : 5 ; **Santé mentale** : 6.

Handicaps : Anémique, Bizarrie (Mépris des anglais), Bizarrie (Extrêmement soigneux).

Atouts : Riche, Séduisant.

MICHELINE DESCOTEAUX, ASSISTANTE D'ADMINISTRATION

M^{lle} Descoteaux est la prune des yeux de son père et a travaillé avec acharnement pour assurer sa position au sein du Musée des Antiquités. Dépourvue de don particulier pour les études, elle compense cette lacune par un tempérament travailleur additionné d'années d'expérience à aider ses parents avec leur commerce d'antiquités dans la vieille ville ainsi qu'à évoluer sous la tutelle de M. Kutay et de l'abbé. Micheline continue d'avancer dans ses études et espère prendre bientôt la direction de son propre département – aussi petit soit-il.

Étant orpheline depuis peu et célibataire, elle se repose énormément sur ses collègues pour tenir le coup et s'efforce de ne rien laisser amoindrir son tempérament naturellement porté vers la joie. Le manque d'argent se fait souvent sentir et elle n'a pas le temps de gérer à la fois le commerce familial et son travail au musée. Elle vit encore dans l'arrière-boutique mais les marchandises commencent peu à peu à manquer. Elle est bien trop fière cependant pour demander de l'aide (elle a par ailleurs bien conscience de la situation financière de M. Kutay).

Apparence : blonde et bronzée par le soleil omniprésent, Micheline ne peut pas se permettre d'être trop coquette mais fait de son mieux pour soigner son apparence ; elle sait hélas que de telles dispositions seront aussi importantes pour son avenir que ses connaissances. Quelqu'un lui prêtant attention remarquera que ses vêtements ont été soigneusement reprisés en plusieurs endroits et que les semelles de ses chaussures sont presque usées jusqu'à la corde.

Cth

FOR 09 DEX 15 INT 13 CON 14
TAI 11 APP 16 POU 12 EDU 15
SAN 60 Points de Vie : 12

Impact : aucun.

Compétences : Bibliothèque 35 %, Connaissance institutionnelle 50 %, Écouter 50 %, Négociation 55 %, Persuasion 45 %, Pratique artistique : dessin 35 %, Psychologie 65 %, Sciences humaines : anthropologie 30 %, Sciences humaines : folklore 40 %, Sciences humaines : histoire 55 %, Sténodactylographie 60 %, Trouver Objet Caché 65 %.

Langues : Français (langue maternelle) 95 %, Anglais 25 %, Arabe 40 %, Hiéroglyphes 15 %.

Armes : *Coup de poing* 50 %, dégâts 1D3, atts 1, portée de base contact.

Sav

Attributs : Agilité d8, Intellect d6, Âme d6, Force d6, Vigueur d8.

Compétences : Investigation d6, Connaissance (Anthropologie) d6, Connaissance (Arabe) d6, Connaissance (Bureaucratie) d8, Connaissance (Anglais) d4, Connaissance (Dessin) d6, Connaissance (Folklore) d6, Connaissance (Hiéroglyphes) d4, Connaissance (Histoire) d8, Connaissance (Psychologie) d6, Connaissance (Sténodactylographie) d8, Détection d8, Persuasion d8.

Charisme : +4 ; Allure : 6 ; Parade : 2 ; Résistance : 6 ; Santé mentale : 5.

Handicaps : Bizarrerie (Fièvre), Pauvre.

Atouts : Très séduisante.

M. Kutay a passé les dernières années à mettre à jour le catalogue du musée, à temps pour le nouveau guide des visiteurs (il n'était pas très sûr de ce que l'institution avait encore en sa possession). Interrogé sur le sujet, il confirme qu'il n'a encore rien trouvé correspondant à la description de la Pierre noire ; le projet est encore en cours et il existe encore de nombreuses remises que lui et M^{lle} Descoteaux n'ont pas eu l'occasion d'explorer complètement.

Pour les aider dans leur tâche, Kutay et Micheline ont recoupé leurs découvertes avec un vieux fichier alphabétique conçu juste avant la Grande Guerre. Si les investigateurs apprennent l'existence de ce fichier (parce qu'ils l'ont vu ou parce que Kutay ou Micheline l'ont mentionné au cours d'une conversation ou le leur ont montré) ils peuvent tenter de parcourir celui-ci à la recherche de mentions sur la Pierre noire.

L'écriture manuscrite des différentes fiches est nerveuse et passée, mais un test réussi de Bibliothèque [Cth] / d'Investigation [Sav] permettra de trouver l'information recherchée après une heure de recherches minutieuses. Une réussite spéciale ou mieux [Cth] / une relance [Sav] réduisent le temps nécessaire pour découvrir l'information à une trentaine de minutes environ ; un échec pourra être retenté après une heure supplémentaire de travail. L'aide de jeu n°11 montre ce qui est écrit sur la fiche cornée.

Si les investigateurs ont visité les remises des sous-sols du musée auparavant, ils pourront rapidement situer la pièce XXVI. Dans le cas contraire, ils devront demander à quelqu'un de la leur montrer ou au moins de leur indiquer la bonne direction. La porte du sous-sol est fermée mais il est facile d'en venir à bout sur un test réussi de Métier (Serrurerie) [Cth] / de Crochetage [Sav], ou bien en « recevant » la clé de M. Kutay ou encore en la volant dans son bureau.



Aide de jeu #11

le fichier alphabétique

*Stèle noire polie, âge inconnu (Dynastie ?).
 Retrouvée à Saïs, vers 1905. DOC. Trois
 textes, hiéroglyphes, hiératique, non-identifié.
 État : endommagé. Localisation : XXVIa13jb.*

Une fois dans la pièce XXVI, ils vont devoir situer la section A, rangée 13, et trouver une énorme caisse en bois étiquetée « J. Burgdorf, DOG ». La caisse est bien trop lourde pour être déplacée simplement, bien que les investigateurs puissent tenter d'y parvenir en vainquant une FOR de 30 sur la table de résistance (cf. sixième édition des règles de l'*Appel de Cthulhu* p. 76), en utilisant les FOR combinées d'au moins deux personnage [Cth] / en réussissant un test de Force (-4) mais avec possibilité de coopérer pour diminuer la pénalité [Sav]. Ils pourraient aussi ouvrir la caisse avec l'aide d'un pied-de-biche. La paille à l'intérieur cache deux blocs de granit noir, recouverts de symboles : la Pierre noire de Saïs.

Une fois sortis de la caisse, les morceaux de la stèle sont bien plus faciles à manipuler (FOR 15 [Cth] / test de Force (-1) [Sav]), surtout si deux personnages ou plus coopèrent. Une comparaison des frottis effectués par Burgdorf avec les inscriptions sur la pierre montrent que les premiers, de même que les traductions qu'ils ont inspirées, sont d'une grande précision en dépit de quelques maladroites çà et là, y compris pour les parties traitant d'Amarna. Maintenant que les investigateurs peuvent voir directement les motifs tournoyants, ils constatent que les marques semblent étonnamment passer à la fois par-dessous et par-dessus les lettres gravées.

S'ils ont le matériel nécessaire, les investigateurs peuvent effectuer de nouveaux frottis. Ces derniers se montreront utiles quand il leur faudra trouver le véritable emplacement de l'Aton Donneur de Vie, ni Kutay ni l'abbé Drioton n'étant prêt à les laisser emporter la Pierre noire hors du musée. Les investigateurs pourraient toujours tenter de la voler mais, nonobstant les évidents problèmes de portabilité, un tel acte ferait sans doute d'eux les principaux suspects s'ils ont posé des questions au sujet de l'objet.

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES



L'équipe du musée n'est pas qu'une simple source d'informations sur l'emplacement actuel de la Pierre noire ; ses membres peuvent également aider les investigateurs à localiser le major Blythe-Manders (p. 83). Ce dernier est en effet un collectionneur avide d'antiquités et un visiteur régulier du musée, en bons termes avec presque tous ceux qui y travaillent (Kutay se montre poli avec lui mais se méfie des véritables intentions du major en ce qui concerne sa superbe collection).

Utiliser la poignée de la cloche
fait venir un petit homme tordu aux
incroyables yeux bleus

Scène 2 : un Anglais à bord

Le district de Saiyida Zeinab au Caire porte le nom du saint patron de la ville, Zeinab (petite-fille du prophète Mahomet), et s'étend au sud du centre-ville. L'endroit appartient historiquement à la classe industrielle ; ses habitants soutiennent depuis longtemps l'indépendance de l'Égypte et on y trouve plusieurs mosquées et temples d'importance.

Il pourrait sembler étrange de chercher là un ancien major de l'armée britannique mais le district abrite plus d'un habitant de ce genre ; le seul susceptible d'intéresser les investigateurs reste le major Aloysius Blythe-Manders, dont le nom est inscrit dans les notes du docteur Ehrlichmann sur le Caire.

Il n'est guère difficile de trouver la demeure de Blythe-Manders, à condition de savoir ce que l'on cherche ; il serait sans doute plus exact de dire qu'il n'est guère difficile de trouver Blythe-Manders lui-même, ce dernier étant bien connu du personnel militaire du Caire, des membres du Club sportif de Gezira (cf. le *Guide de l'Afrique du Nord* pour *Achtung ! Cthulhu*) ainsi que de tous ceux ont un rapport avec les vestiges de l'histoire antique de l'Égypte.

La maison se trouve à l'écart de la rue, derrière de hauts murs protégeant à la fois son jardin et son intimité ; on entre par un treillis de bois engoncé dans l'épaisse paroi extérieure. Une cloche de métal munie d'une poignée de bronze poli est fixée au mur à droite du portail, dont l'action fait venir un petit homme tordu aux incroyables yeux bleus : le cheikh Janin El-Rauf, jardinier et portier du major (p. 83).

El-Rauf jauge soigneusement les investigateurs en les rencontrant pour la première fois, avant de ricaner nerveusement et de les introduire dans la propriété. Si quelqu'un tente de lui passer une lettre d'introduction, il se met à ricaner encore plus fort et fait signe de la ranger. Quelqu'un parlant arabe sera pratiquement sûr de l'avoir entendu marmonner savoir exactement qui ils sont et se plaindre du temps qu'il a passé à les attendre.

La maison se situe derrière un petit jardin bien entretenu qui semble abriter un temple modeste dans un recoin. L'extérieur du bâtiment est à peine plus décoré que le mur faisant face à la rue, à part un ou deux blocs de pierre délicatement sculptés. Le cheikh escorte les investigateurs à travers la porte principale jusqu'au salamlik (l'espace d'accueil) de la demeure, spacieux et modestement décoré, dans lequel le major est occupé à tirer avec bonheur sur une pipe à chicha. L'homme se lève pour accueillir ses hôtes, leur serrant chaleureusement la main avant de les inviter à se joindre à lui.

Il est possible que des investigateurs aient déjà rencontré le major, par exemple s'ils sont basés au Caire ou impliqués dans l'étude de l'égyptologie ou des antiquités. Quoi qu'il en soit, le major est un hôte gracieux et des rafraîchissements font rapidement leur apparition.

MAJOR ALOYSIUS BLYTHE-MANDERS, INGÉNIEUR MILITAIRE À LA RETRAITE

Le major vit depuis très longtemps en Égypte, ayant été adjoint à l'armée égyptienne en qualité d'ingénieur dix ans avant le début de la Grande Guerre. Son travail, qui a fini par inclure toutes sortes de conseils sur des projets d'ingénierie dans les domaines aussi bien civil que militaire, l'a promené d'un bout à l'autre du Nil et lui a permis de se livrer à sa passion pour les babioles, les colifichets et les beaux objets.

La réputation du major dans ce domaine était devenue si grande que les colporteurs, les filous et les marchands locaux se rendaient jusqu'au lieu où il travaillait pour lui apporter leurs « plus belles » marchandises. Grâce à un regard avisé et à une tête bien posée sur les épaules, il a vite convaincu les plus malhonnêtes d'entre eux de cesser de tenter de lui refiler leurs faux et a fini par monter une collection impressionnante suscitant l'envie de nombreux musées et antiquaires professionnels.

Bien qu'il ait pris sa retraite de la vie militaire et publique il y a plusieurs années, il demeure généreux en temps et en énergie quand il s'agit d'entretenir son patrimoine égyptien, que celui-ci soit ancien ou beaucoup plus moderne. Il a même réussi à convaincre ses amis au sein du gouvernement de ne pas démolir une superbe résidence ancienne du district de Saiyida Zeinab, et il voue la fin de sa vie à rénover la propriété à la mode traditionnelle, l'utilisant pour stocker ses « babioles », comme il se plaît à les appeler.

Le major aime se tenir au courant des développements récents dans le monde et a de nombreux amis au sein des populations britannique et locale. Il apprécie à l'occasion un gin et un bon match de polo, mais vit relativement simplement et apprécie de partager sa connaissance avec ceux qui viennent lui rendre visite. Bienveillant, il n'en est pas pour autant stupide et traite rudement ceux qui tentent de l'utiliser (ou d'utiliser d'autres personnes) pour parvenir à leurs fins égoïstes.

Apparence : plutôt corpulent, légèrement rougeaud avec une touche de vanité, les cheveux blancs et les fines moustaches du major le signalent à la fois comme un militaire et un homme appartenant au passé. Si son vieil uniforme pend toujours dans son armoire, il préfère désormais porter de confortables costumes de lin soigneusement taillés et possède une jolie collection de cravates en soie et de mouchoirs assortis. Ses chaussures trahissent également sa formation militaire – en dépit de la poussière environnante, celles-ci semblent toujours impeccablement cirées.

*Un brave type, ce vieux B-M
A.T.*

Cth

FOR 11 DEX 09 INT 16 CON 11
TAI 13 APP 13 POU 09 EDU 19
SAN 45 Points de Vie : 12

Impact : aucun.

Compétences : Commandement 65 %, Conduite : automobile 40 %, Connaissance du terrain 45 %, Équitation 60 %, Métier : mécanique 45 %, Métier : explosifs 55 %, Négociation 65 %, Psychologie 60 %, Sciences formelles : ingénierie de combat 55 %, Sciences humaines : archéologie 50 %, Sciences humaines : histoire égyptienne 70 %, Tactique 35 %.

Langues : Anglais (langue maternelle) 95 %, Arabe 60 %, Français 40 %.

Armes : revolver de service Webley Mk.IV (Arme de poing) 50 %, dégâts 1D10, atts 2, portée de base 15m. Lee-Enfield Mk.III (Fusil) 45 %, dégâts 2D6+4, atts 1/2, portée de base 110m.

Sav



Attributs : Agilité d6, Intellect d8, Âme d6, Force d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Conduite d6, Connaissance (Arabe) d8, Connaissance (Archéologie) d8, Connaissance (Batailles) d6, Connaissance (Démolition) d8, Connaissance (Français) d6, Connaissance (Histoire) d8, Connaissance (Psychologie) d8, Détection d6, Discrétion d6, Équitation d8, Persuasion d8, Réparation d6, Tir d8.

Charisme : +2 ; Allure : 5 ; Parade : 5 ; Résistance : 6 ; Santé mentale : 5.

Handicaps : Bizarrierie (Chaussures propres), Code de l'Honneur, Corpulent.

Atouts : Charismatique, Connexions (Autorités locales), Rang (Officier), Richissime.

Équipement : revolver de service Webley Mk.IV (2d6+1, 12/24/48, Coups 6, PA 1), fusil Lee Enfield Mk.III (2d8, 24/48/96, Coups 10, PA 1, Tir statique).

CHEIKH JANIN EL-RAUF, SAINT HOMME ET JARDINIER

Le cheikh Janin a vécu toute sa vie dans la maison de Saiyida Zeinab, élevé pour prendre soin des jardins, des temples et des étages de la bâtisse comme le fit son père avant lui. Bien que sa relation avec le major ait commencé de façon épineuse, le cheikh a fini par apprécier l'amour et le respect de l'Anglais pour l'Égypte et ses coutumes ainsi que les soins que celui-ci porte à une propriété autrefois décrépite.

En tant que saint homme (la signification du mot « cheikh »), El-Rauf prend son devoir très au sérieux. Il est le gardien de la demeure terrestre et du terrain, et de la tombe de l'ancien voyant enterré ici ; ce dernier est officiellement le première ancêtre arabe d'El-Rauf, bien que sa véritable lignée soit beaucoup plus grande, étant en fait un descendant de prêtres atlantes (ce dont il est parfaitement conscient). Il sert également de gardien du puits de la propriété, une structure bien plus ancienne que la maison elle-même. Son savoir n'est connu de personne d'autre que lui, et mourra sans doute tristement avec lui puisqu'il n'a pas d'enfants à qui transmettre ses secrets.

Le cheikh fabrique toutes sortes de charmes et d'amulettes de protection qu'il vend contre quelques piastres aux visiteurs de la demeure (savoir si ces derniers ont un effet quelconque contre les forces du mal reste à la discrétion du Gardien).

Apparence : créature ancienne et minuscule, aussi rabougrie qu'une noix mais dotée d'yeux bleus lumineux, le cheikh n'a plus que quelques dents mais encore toute sa raison. Vêtu d'une simple djellaba blanche et d'un amama (un turban), il parle peu mais ne rate rien. À part ses yeux, le trait physique le plus surprenant du cheikh est l'étrange tatouage tournoyant sur l'intérieur de son avant-bras droit, juste au-dessus du poignet (mais souvent caché par sa manche).

Cth

FOR 11 DEX 13 INT 15 CON 11
TAI 09 APP 09 POU 16 EDU 18
SAN 40 Points de Vie : 10

Impact : aucun.

Compétences : Artisanat : charmes 55 %, Connaissance du Rêve 50 %, Écouter 65 %, Négociation 55 %, Mythe de Cthulhu 30 %, Persuasion 55 %, Rêver 65 %, Sciences de la vie : histoire naturelle 45 %, Sciences de la vie : pharmacologie 65 %, Sciences humaines : folklore 75 %, Sciences occultes 70 %, Trouver Objet Caché 60 %.



Langues : Arabe (Langue maternelle) 95 %, Anglais 25 %, Atlante 60 %, Français 30 %.

Armes : Coup de poing 50 %, dégâts 1D3, atts 1, portée de base contact.

Couteau 45 %, dégâts 1D4, atts 1, portée de base contact.

Sortilèges : *Bénir la Lame, Concocter la Potion Onirique, Détecter un Enchantement, Guérison immédiate, Invulnérabilité, Lier un Ennemi, Mauvais Œil, Poussière de Suleiman, Prédiction, Protection contre le Mauvais Œil, Tourmenter.*

Sav



Attributs : Agilité d8, Intellect d8, Âme d10, Force d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Atlante) d8, Connaissance (Anglais) d4, Connaissance (Folklore) d10, Connaissance (Français) d6, Connaissance (Mythe) d6, Connaissance (Histoire naturelle) d6, Connaissance (Sciences occultes) d10, Connaissance (Pharmacologie) d8, Détection d8, Persuasion d8, Rêver d8.

Charisme : +0 ; **Allure** : 6 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 4 ; **Santé mentale** : 3.

Handicaps : Frêle, Loyal, Serment (Entretenir les jardins et la maison).

Atouts : Érudit (Folklore et Sciences occultes), Vigilant.

Équipement : Couteau (For+d4).

Capacités spéciales

- **Sortilèges** : le cheikh Janin connaît les sortilèges suivants – *Bénir la Lame, Concocter la Potion Onirique, Détecter un Enchantement, Guérison immédiate, Invulnérabilité, Lier un Ennemi, Mauvais Œil, Poussière de Suleiman, Prédiction, Protection contre le Mauvais Œil, Tourmenter.*

Invitations alternatives

Il existe d'autres méthodes pour fournir aux investigateurs les informations les plus pertinentes si ceux-ci décident de ne pas rendre visite au major Blythe-Manders. Ils pourraient peut-être « tomber » sur El-Rauf en errant dans Le Caire, à un moment où le vieil homme peut leur montrer son tatouage ou leur glisser un message les invitant à un rendez-vous secret dans la maison. Le cheikh pourrait même se déguiser en mendiant pour tenter de demander l'aumône aux investigateurs et se servir de ce biais pour les contacter. Ou il pourrait tout simplement débarquer dans leur hôtel ou au musée et essayer de se faire embaucher comme guide, et les mener ensuite au district de Saiyida Zeinab et dans sa demeure.

Après que les investigateurs ont pu se nourrir et se rafraîchir, Blythe-Manders leur fait faire le tour de la demeure et de sa collection. La maison s'élève sur deux étages et est construite autour d'une cour centrale



rafraîchissante, avec au centre ce qui ressemble à une plaque ornementée recouvrant un ancien puits que la tuyauterie moderne a rendu inutile.

Le bâtiment tout entier est un bel exemple d'architecture et d'ingénierie islamiques, capable de détourner le plus gros de la chaleur urbaine de l'été (ce qui n'est pas un mince exploit).

En ce qui concerne les antiquités, toute personne ayant une connaissance quelconque en ce domaine (avec par exemple des pourcents en Sciences humaines (Archéologie) ou en Sciences humaines (Histoire) [Cth] / un dé en Connaissance (Archéologie) ou en Connaissance (Histoire) [Sav]) réalise rapidement que les acquisitions du major sont véritablement spéciales et comprennent une grande quantité d'éléments de la période d'Amarna, à propos de laquelle l'homme sera heureux de discuter (cela constitue un moyen bien pratique pour remplir les blancs qui pourraient persister dans leur connaissance de l'histoire du pharaon hérétique et de sa cour, p. 77).

Aux investigateurs de choisir ce qu'ils racontent à Blythe-Manders concernant leurs petites affaires. Il ne les pressera pas de questions à moins qu'il ne finisse par penser qu'ils sont là pour le piéger et lui faire révéler quelque chose (par exemple suite à un échec critique lors d'un test de Baratin ou de Persuasion [Cth] / de Persuasion [Sav]), auquel cas il leur demandera de partir.

S'ils interrogent le major sur Botho Ehrlichmann, le major confirme avoir rencontré le jeune homme plusieurs années auparavant, et avoir reçu une lettre de sa part il y a une douzaine de mois, mais n'avoir pas eu d'autres nouvelles de sa part (ces dates correspondent à peu près au moment où Ehrlichmann a commencé à rechercher la Pierre noire et devront être adaptées en fonction du temps qu'auront mis les investigateurs à arriver jusqu'ici). Mis au courant, il est extrêmement peiné d'apprendre la mort de celui-ci.

Lorsque le moment est venu pour les investigateurs de partir, ils tombent sur le cheikh en train de les attendre au portail du jardin. Ses manches ont été remontées jusqu'aux coudes et il est clair qu'il a été occupé à désherber compte tenu de la terre sur ses mains. Il est plus intéressant de noter ce qui ressemble à un vieux tatouage légèrement passé sur l'intérieur de son avant-bras droit, d'autant plus que le vieil homme semble faire son possible pour le leur laisser apercevoir.

Quiconque a déjà vu les symboles tournoyants sur les frottis de la Pierre noire (surtout s'il a déjà été au Musée des Antiquités égyptiennes et a observé la pierre elle-même) ou parmi les croquis du carnet de notes d'Ehrlichmann reconnaît immédiatement le tatouage, les deux étant résolument identiques. Cette révélation peut bien sûr fonctionner en sens inverse et venir confirmer les vieilles formes tachées des frottis si les investigateurs ont rencontré le major Blythe-Manders avant d'avoir visité le musée.

Une fois sûr que les visiteurs ont remarqué les marques sur son bras, le cheikh prend la main du personnage doté du plus haut score en Sciences humaines (Folklore) ou Sciences occultes [Cth] / en Connaissance (Folklore) ou Connaissance (Sciences occultes) [Sav] et lui parle dans sa langue maternelle s'il la connaît (p. 84) ou dans un étrange mélange d'arabe, de français et d'anglais sinon. Ses intentions restent claires de toutes façons : il veut qu'ils reviennent une fois la nuit tombée et qu'ils apportent des fleurs de lotus bleu (il insiste sur ce point en dessinant avec un bâton l'ancien symbole égyptien du lotus dans la terre puis en désignant ses propres yeux bleus).

Si les investigateurs ont déjà visité le Musée des Antiquités, ils peuvent se souvenir avoir vu les fleurs de lotus dans le bassin d'agrément de l'entrée (p. 79). La méthode par laquelle ils feront l'acquisition de quelques spécimens est à leur entière discrétion. Ils pourraient tenter de les voler directement dans le bassin, ou essayer de trouver un vendeur dans le bazar de Khan el-Khalili ; après tout, on peut presque tout trouver dans les anciens souks du Caire (bien qu'on soit en droit d'attendre un prix extrêmement élevé pour des objets aussi rares et précieux).

Scène 3 : sous une autre lumière

Après que les investigateurs ont rencontré Blythe-Manders et visité le musée, ils sont prêts à franchir la prochaine étape de leur quête : trouver l'endroit où l'Aton est caché.

Une fois la nuit tombée, Le Caire devient un lieu beaucoup plus menaçant, surtout pour les étrangers se promenant dans un quartier à majorité non-européenne. Les investigateurs doivent prendre bien soin de ne pas tomber sur une brute locale cherchant à tirer avantage des « touristes » perdus. Bien entendu, si vos joueurs aiment un peu d'action, n'hésitez pas à insérer une telle rencontre tandis qu'ils retournent à la maison de Blythe-Manders. Vous trouverez des caractéristiques de petite frappe ci-dessous.

PETITE FRAPPE ÉGYPTIENNE

Apparence : vêtue d'une tenue traditionnelle, l'âge de cette brute est difficile à déterminer – elle peut être extrêmement âgée, ou pas suffisamment pour avoir compris qu'il existait de meilleurs moyens pour gagner sa vie, des moyens qui permettraient de ne pas se mettre à dos les forces d'occupation. Enfin, dans la vie, on ne fait pas toujours ce qu'on veut...

**Cth**

FOR 12 DEX 12 INT 11 CON 13
TAI 10 APP 09 POU 13 EDU 10
SAN 65 Points de Vie : 11

Impact : aucun.

Compétences : Athlétisme 45 %, Baratin 40 %, Discrétion 50 %, Se Cacher 45 %.

Langues : Arabe (langue maternelle) 50 %, Anglais 10 %, Français 10 %.

Armes : *Coup de poing* 50 %, dégâts 1D3, atts 1, portée de base contact.

Cosh (Arme de mêlée – Bâton) 45 %, dégâts 1D6, atts 1, portée de base contact.

Couteau 45 %, dégâts 1D4, atts 1, portée de base contact.

Sav

Attributs : Agilité d8, Intellect d8, Âme d8, Force d6, Viguer d8.

Compétences : Combat d6, Discrétion d8, Persuasion d6.

Charisme : +0 ; **Allure** : 6 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 6 ; **Santé mentale** : 6.

Handicaps : Malveillant/Sale Caractère, Rancunier.

Atouts : Combatif/Réflexes de Combat.

Équipement : *Cosh* (For+d6, +6 aux dégâts quand l'attaquant a le bénéfice de la surprise), *Couteau* (For+d4).

Quand les investigateurs arrivent à nouveau devant la demeure de Blythe-Manders, le cheikh Janin les attend au portail et les fait entrer silencieusement à l'intérieur. Ce n'est qu'une fois tout le monde en sécurité entre les murs qu'il leur demande les fleurs de lotus bleu, qu'il décrit avec hésitation comme très importantes s'ils veulent « parcourir la route de la vérité » (selon ses propres mots). Il demande également à voir « la marque » (révélant une nouvelle fois son tatouage si les investigateurs ont l'air de ne pas comprendre). Montrer au vieil homme les frottis de la Pierre noire, les vieux ou les plus récents, ou les croquis des notes d'Ehrlichmann provoque un grognement de satisfaction.

Pressant fermement son index sur ses lèvres pour former le signe universellement reconnu du silence, il mène les investigateurs à travers le salamlik jusqu'à la cour intérieure

qui baigne dans la lumière argentée de la lune. Si quelqu'un demande au cheikh pourquoi celui-ci les aide, il se contente de sourire et de dire : « Parce que je vous ai aidé, je vous aide, et je vous aiderai, et qu'il en a toujours été ainsi. »

Ceux qui réussissent un test d'Écouter [Cth] / de Détection [Sav] peuvent entendre les bruits d'un ronflement sonore provenant de l'intérieur de la maison ; le major est bel et bien endormi et n'a pas conscience de leur présence. Les investigateurs peuvent tenter de le réveiller s'ils le désirent, mais ils devront alors lui expliquer ce qu'ils font dans sa demeure au beau milieu de la nuit.

Indiquant avoir besoin d'aide, El-Rauf commence à retirer la grande plaque ornée du sommet du puits. S'il est capable d'exécuter la tâche seul, toute aide reste la bienvenue et le rendra plus susceptible de donner aux personnages les informations dont ils ont besoin au lieu de les soumettre à l'achat de charmes ou de colifichets. Un petit rebord de pierre dressé de quelques centimètres de haut seulement soutient la plaque ; une fois exposées, il est possible de voir les eaux calmes du puits à seulement une trentaine de centimètres en-dessous des dalles de la cour.

Comme auparavant, le cheikh parle dans la langue qu'il partage avec les investigateurs ou dans un mélange de français et d'anglais. Même s'il ne s'exprime pas dans leur langue maternelle, les personnages n'ont pas vraiment de difficultés à comprendre le vieil homme, qui explique patiemment que le pouvoir du soleil est entré dans le Duat (le monde souterrain) et attend là qu'ils viennent le délivrer. Il leur faut d'abord trouver la porte du royaume de la nuit, et le seul moyen pour y parvenir est de passer par le Puits aux Étoiles, qui accorde une vision à ceux qui savent encore invoquer ses secrets.

Le cheikh remet une longue plume d'autruche marron à l'investigateur doté du plus haut score en Sciences humaines (Folklore) ou en Sciences occultes [Cth] / en Connaissance (Folklore) ou en Sciences occultes [Sav], puis mime avec la main droite un mouvement allant du haut vers le bas tout en désignant le puits. Pour clarifier ce qu'il veut dire, il dessine également un symbole dans la terre : le double tourbillon habituel. Il dit aux investigateurs que la réponse à l'une de leurs questions au moins apparaîtra quand les ondulations de leurs actions auront cessé.

La dernière route

Il est possible de mener quelques recherches supplémentaires sur le monde souterrain égyptien, le temps que le cheikh prépare la bière rouge. Les détails les plus intéressants peuvent être trouvés dans une partie du *Livre des Morts* connue sous le nom de *Livre des Portails*, dont il est possible de trouver une traduction par E. A. Wallis Budge dans la bibliothèque du Musée des Antiquités.

La forme abrégée de l'Am-Tuat et le Livre des Portails (vol. II) – en anglais et en hiéroglyphes, traduit par E. A. Wallis Budge, publié en 1905. Deuxième volume d'une série de trois, le livre de Budge contient le texte hiéroglyphique de la forme abrégée de l'Am-Tuat (le voyage de l'âme à travers le monde souterrain égyptien, dont le texte complet se trouve dans le volume I et le texte hiéroglyphique du *Livre des Portails*, avec les deux traductions correspondantes. Le *Livre des Portails* décrit le voyage de la barge du soleil à travers le Duat (représentant à la fois le monde souterrain et la nuit) et les épreuves que Ra affronte avant de renaître au matin. Divisé

en douze décans (des portions ou des heures), le voyage voit chacune de ses étapes bloquée par un portail à travers lequel la barge doit passer pour pouvoir continuer. Chaque porte ainsi que les terres, dieux et créatures étranges qui lui sont associés est décrit avec nombre de détails déroutants.

Diverses armes sont mentionnées, permettant de vaincre toute une batterie de dieux-serpents, mais une seule est appelée « metau » (un pieu fourchu utilisé pour transpercer), le dieu Apophis étant finalement vaincu en étant attaché avec cinq séries de lourdes chaînes.

Cth

Pas de perte de Santé mentale ; Sciences occultes +10 % si lu entièrement, +5 % si parcouru. Pas de sortilèges.

Sav

Langues : anglais et hiéroglyphes.

Sortilèges : aucun. Lire ce livre avec succès permet au lecteur de gagner un Jeton spécial qui ne peut être utilisé que sur des tests de Connaissance (Sciences occultes).

Le personnage à la plume va devoir s'agenouiller près du puits afin de tracer le double tourbillon sur la surface de l'eau. L'étendue est suffisamment grande pour qu'au moins deux autres personnes s'agenouillent à ses côtés, mais pas assez pour permettre à plus de quatre de s'y mettre confortablement (cinq en se serrant terriblement et seulement s'ils sont de faible constitution). Avant de commencer, la lune (peu importe son état) doit être clairement visible dans la surface miroitante du puits, aux côtés du reflet du groupe. Le toucher de la plume brise instantanément l'image, la fragmentant et la distordant. Pendant tout ce temps, le cheikh chante doucement pour lui-même, ne s'arrêtant que lorsque les personnages cessent de dessiner le symbole sur l'eau.

Au départ, rien ne semble se passer mais, à mesure que les ondulations s'estompent, ce que les investigateurs voient ne ressemble plus du tout à leur reflet. À la place, ils observent une énorme façade de grès supportée par six piliers, chacun d'entre eux contenant le visage sculpté d'une femme dotée d'oreilles de vache – la déesse Hathor, comme la reconnaîtra immédiatement tout personnage doté de la compétence Sciences humaines (Archéologie) ou Sciences humaines (Histoire) [Cth] / Connaissance (Archéologie) ou Connaissance (Histoire) [Sav] (El-Rauf pourra apporter ces informations si personne ne possède ces compétences).

L'image est remplacée par les ruines d'un bâtiment à la droite de ce qui est, sans aucun doute, un temple ; tandis que les investigateurs regardent, le sol s'ouvre et le soleil commence à s'élever à travers la faille qui déchire les pierres, les aveuglant au passage. Quand leur vision se rétablit (après quelques secondes), le puits est redevenu normal et ce sont leurs propres visages qui s'y reflètent.

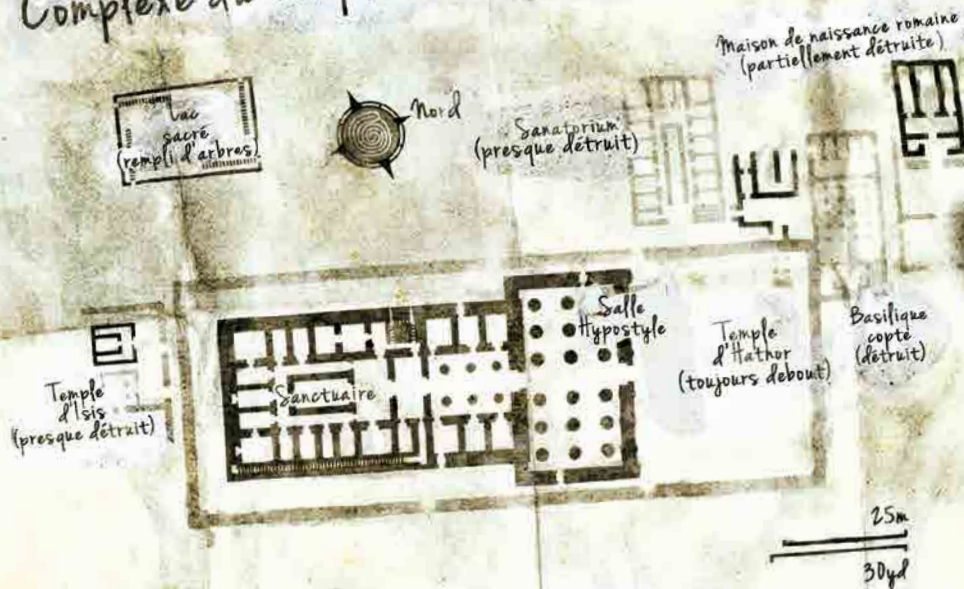
SIGNES ET PRÉSAGES

Le cheikh El-Rauf commence à recouvrir une nouvelle fois le puits, puis il reprend sa plume d'autruche. L'aide qu'ont pu ou non lui apporter les investigateurs avec le couvercle détermine ici s'ils vont devoir graisser les rouages de la diplomatie ou si le vieil homme leur laissera quelques informations sans rien exiger en retour. Bien entendu, une bonne dose de négociation est ce qui fait le charme d'une visite au Caire, et si vos joueurs apprécient ce genre de scènes, n'hésitez surtout pas à les encourager à batailler (s'ils n'ont pas déjà découvert les informations par eux-mêmes, bien sûr).

Le temple d'Hathor qu'ils ont vu est situé à quelques kilomètres au sud-ouest de Qena, sur l'autre rive (ouest) du Nil, à l'extérieur de la petite ville de Dendérah ; un investigateur doté de la compétence Sciences humaines (Archéologie) ou Sciences humaines (Histoire) [Cth] / Connaissance (Archéologie) ou Connaissance (Histoire) [Sav] sera capable de s'en souvenir sans effectuer de test. Il existe néanmoins une autre information sur le site qui demande, elle, un test réussi sous une des compétences susnommée (ou une négociation avec le cheikh) : dans les profondeurs d'une crypte souterraine à l'intérieur du temple se trouvent d'étranges gravures, que certains qualifient d'équivalent antique aux ampoules modernes (les fameuses « lumières de Dendérah »).

Rappelez-moi de chercher ce
cheikh Janin lors de mon prochain
passage par le Caire – je pense
que cet homme pourrait nous en
apprendre beaucoup plus sur
l'histoire occulte des environs
-R.D.

Complexe du Temple d'Hathor, Dendérah



Les investigateurs n'ont pas vu cette crypte dans leur vision mais un autre bâtiment. Les égyptologues savent qu'il s'agit là de l'ancien sanatorium, où les malades venaient trouver un remède à leur mal par le biais de rêves prophétiques induits par l'ingestion de bière narcotique ; El-Rauf peut également leur donner cette information si aucun spécialiste n'est présent.

Le cheikh les informera calmement que s'ils veulent récupérer le soleil, il leur faudra effectuer leur propre voyage dans le Duat et affronter les épreuves que les dieux y ont laissées pour eux. Si leurs cœurs sont suffisamment équilibrés (référence à l'idée que la déesse Ma'at soupèse les cœurs des défunts face à sa plume de la vérité, toute personne ratant le test se voyant avalée par les dévoreurs de morts, les terrifiants am'mut, hybrides de lion, de crocodile et d'hippopotame) et s'ils parviennent à vaincre le terrible Apophis (le dieu-serpent maléfique qui détruira le monde), le soleil sera à eux.

Le vieil homme se porte également volontaire pour leur préparer la « bière rouge de la vérité » dont ils auront besoin pour entreprendre leur voyage dans le Duat ; en réalité, la bière rouge est une variante de la potion onirique produite par le sortilège du même nom (cf. AdC6, p. 221 [Cth]/GG, p. 198 [Sav]), qui utilise comme ingrédient principal les fleurs de lotus bleu que les investigateurs ont déjà récupérées.

Selon leurs antécédents, certains d'entre eux pourraient déjà avoir entendu parler de la drogue et

pourraient même l'avoir déjà utilisée. Si ce n'est pas le cas, le cheikh leur expliquera pourquoi ils en ont besoin et comment s'en servir. La potion en question sera prête le lendemain matin, mais ils ne pourront pas assister à sa concoction ; El-Rauf a besoin d'espace et de calme pour pouvoir la préparer correctement et les chassera après avoir répondu aux questions qu'ils pourraient encore avoir sur ce qu'ils ont vu et sur ce qu'ils vont devoir faire.

Quand les investigateurs reviennent récupérer la bière rouge, le cheikh Janin leur dit une nouvelle fois comment l'utiliser correctement avant de la leur remettre en prononçant les mots suivants : « Gardez votre metau près de vous, et ne vous laissez pas figer dans l'idée que le saule n'est bon qu'à faire des battes de cricket. » Le vieil homme ne se laissera pas pousser à expliquer ce qu'il entend par là et chassera fermement les investigateurs si ceux-ci persistent à l'interroger.

Une fois la potion récupérée, les investigateurs devront organiser un voyage le long du Nil jusqu'aux vieilles ruines de Dendérah pour y affronter les mystérieux dangers que le Duat leur a préparé.

Comme à Rome, les archéologues de *Nachtwölfe* semblent être accompagnés d'au moins un moine en robe bleue..

Musique et joie (et mort)

La déesse-vache Hathor, souvent représentée par une femme avec des oreilles et des cornes de vache, était vue comme une déesse nourricière qui servait à la fois de nourrice et de femme à Horus. Au fil du temps, elle acquit les caractéristiques d'autres divinités et se vit attribuer les domaines de la guérison, de la joie, de l'or, de la couleur turquoise, de la musique, et devint aussi entre autres choses le corps du ciel. Les Grecs l'associaient à la déesse de la beauté et de l'amour, Aphrodite.

Selon un récit moins enjoué, Hathor, en tant qu'œil vengeur de son père Ra, aurait pratiquement détruit l'humanité après que son géniteur l'eut envoyée débarrasser le monde de la malignité des êtres humains. Se repentant de son désir de tout détruire pour tout recommencer, Ra dupa Hathor et lui fit étancher sa soif de sang humain en lui offrant une bière teintée de rouge. Ivre-morte, elle sombra dans un profond sommeil, convaincue de la mort de tous et de l'accomplissement de sa tâche. Quand elle se réveilla, elle était à nouveau en paix et prit les atours de la déesse de la bière et des festivités...

ÉPISODE DEUX : DANS LES TÉNEBRES

Les investigateurs disposent de trois moyens pour atteindre Qena et de là, Dendérah. Le premier est le plus évocateur (surtout pour les fans du roman de 1937 d'Agatha Christie, *Mort sur le Nil*) et le plus long : une croisière le long du Nil sur un vapeur ou une felouque. Dendérah est à environ 595 kilomètres au sud du Caire, et même si les investigateurs parviennent à se procurer le plus rapide navire gouvernemental, cela représente un voyage de plusieurs jours.

La seconde méthode passe par le train, en empruntant le service nocturne de wagons-lits de la gare centrale du Caire vers Louksor ou Assouan puis un train local jusqu'à Qena, suivi d'une marche ou d'une promenade en taxi sur 5 kilomètres jusqu'au temple. Un service de jour pour Qena existe aussi, mais il représente un trajet beaucoup plus long.

La troisième méthode consiste à prendre un avion pour Louksor ou Assouan à l'aérodrome d'Almaza (p. 74) puis à récupérer le train ; c'est de loin le moyen le plus rapide et le plus cher, et il pourrait bien être hors d'atteinte des bourses de certains investigateurs. Si les personnages sont affiliés à l'armée, ils ont également la possibilité de profiter d'un des convois de l'armée remontant la rivière – un voyage qui, une fois encore, prendra plusieurs jours.

En fonction de la route empruntée pour parvenir à Dendérah, les investigateurs pourraient devoir passer près d'Amarna qui se trouve approximativement à 305 kilomètres au nord de leur destination réelle. Ils pourraient même apercevoir l'équipe archéologique de *Nachtwölfe* au travail. Dans ce cas, comme à Rome, ils verront que l'équipe semble être accompagnée d'au moins un moine en robe bleue (voir description p. 59).

Sur ses gardes

Si un investigateur insiste pour rester sur ses gardes, peut-être à cause d'une mauvaise expérience dans les Contrées du Rêve ou parce qu'il a peur de prendre la potion onirique en raison d'une dépendance morbide aux narcotiques, n'essayez surtout pas de le dissuader.

Ajoutez au contraire une rencontre juste pour lui avant l'étape du Duat onirique. Pas besoin de quelque chose de grandiose – le personnage peut tout simplement se faire peur avec les ombres et les bruits d'un temple en ruines au milieu de la nuit, ou tomber sur les gardiens du site tandis qu'il fait sa ronde – mais de quoi faire croître la tension et offrir une pause à ceux qui cherchent directement l'Aton.

Vous pouvez détailler le voyage autant que vous voulez si cela intéresse vos joueurs. Si les investigateurs ont été poursuivis depuis Rome ou Vienne, le trajet pourrait fournir à leurs adversaires une occasion unique de saboter leur tentative pour récupérer l'Aton, loin des yeux scrutateurs de l'armée britannique du Caire. Il pourrait aussi offrir aux personnages des joueurs une chance d'acquérir une arme spéciale ou de l'équipement dont ils pourraient penser avoir besoin pour leur voyage dans le Duat, que ce soit avant de partir ou dans une des villes qu'ils traversent.

Scène 1 : pierre et sable

Qena est une ancienne ville qui s'étale sous le soleil brûlant d'un été désertique et est connue pour le froid glacial qui y règne la nuit dans les profondeurs hivernales. La principale raison pour une visite là-bas est la proximité des ruines de Dendérah, qui expliquent que l'endroit soit habitué aux visiteurs. Des taxis et les attelages sont devant la gare à attendre d'embarquer les touristes vers le temple et son complexe sur la rive ouest du fleuve, et des chameaux et des chevaux peuvent également être loués après d'intenses sessions de marchandage. La véritable ville de Dendérah se trouve à 2,4 kilomètres au nord-ouest des ruines du temple ; plus petite que Qena, elle n'en est pas moins habituée à voir passer tous ceux qui viennent admirer les vestiges des environs.

L'ancien nom égyptien du temple est Nikentori (ou Nitentori), ce qui signifie « bois de saule » (ou « terre de saule »). Bien que les ruines pouvant y être vues datent de la fin de la dynastie ptoléméenne, il y a sur place un temple dédié à la déesse Hathor depuis plus de quatre millénaires et demi.

Dès que les investigateurs arrivent aux ruines, tous ceux qui ont regardé dans le Puits aux Étoiles reconnaissent la façade et les colonnes à tête de déesse-vache. S'ils arrivent de jour, ils ont tout le temps d'explorer les lieux ; le plafond de la salle hypostyle (la salle aux nombreuses colonnes se trouvant juste derrière la façade) montre non seulement les différents états de la lune mais aussi les nombreuses étapes du voyage du soleil à travers le Duat, une version de ce qu'ils se préparent eux-mêmes à entreprendre.

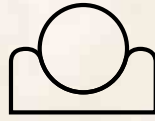
En fonction des informations que les investigateurs ont réussi à obtenir du cheikh Janin El-Rauf, ils pourraient même réussir à trouver les cryptes cachées contenant les gravures des « lumières de Dendérah », lesquelles sont situées deux étages en-dessous du niveau principal, dans la crypte la plus à l'est sous le mur sud du temple principal. Les pièces ne sont accessibles que par un conduit très étroit et les visiter n'est pas conseillé aux personnes souffrant de claustrophobie ou craignant l'obscurité.

Le sanatorium est à droite du temple principal, coincé entre les restes d'une maison de naissance et ceux d'une basilique copte. Il n'en reste pas grand-chose, mais il est possible de s'abriter à l'ombre des fragments de murs encore debout. Avec un petit peu de bakchich, les investigateurs pourront facilement convaincre les gardes locaux de regarder ailleurs s'ils souhaitent allumer un feu (la nuit tombant, cela pourrait se révéler nécessaire pour s'éclairer et se chauffer).

El-Rauf a bien précisé que les personnages devaient commencer leur voyage au soleil couchant ; les ténèbres s'étendant sur le désert, il est temps pour eux de boire la bière rouge que le vieil homme a préparée. L'épais liquide est doux et légèrement alcoolisé, et fonctionne comme décrit page 221 de la sixième édition des règles de *l'Appel de Cthulhu* [Cth] / page 198 du *Guide du Gardien de la Guerre secrète* [Sav]. Tous ceux qui boivent le liquide (il y en a plus qu'assez pour tout le monde) sombrent rapidement dans le sommeil.

Il pourrait être préférable de laisser quelqu'un de garde, surtout si les investigateurs ont eu quelques accrochages avec des membres de *Nachtwölfe* en Égypte. Le veilleur pourrait être un fidèle suivant embauché au Caire, ou quelqu'un de plus douteux trouvé dans une des villes traversées sur la route de Dendérah ; ce pourrait même être un des gardiens. Il serait préférable que ce ne soit pas un des membres du groupe, ou le joueur concerné manquera la scène suivante.

Scène 2 : le voyage vers l'en-dessous



Toute personne ayant bu de la bière rouge se réveille sur une large chaussée rectangulaire en pierre devant une chaîne de montagnes. Le soleil descend rapidement dans une percée formée par deux pics,

une vision qui rappelle à tous les égyptologues présents le hiéroglyphe représentant l'horizon. Le désert s'étend aussi loin que l'œil peut voir dans toutes les autres directions, mais la lumière déclinante du soleil souligne un chemin menant vers les sommets.

Les investigateurs ne se sont pas réveillés dans le monde souterrain égyptien mais dans une poche des Contrées du Rêve utilisée par les prêtres de l'Aton pour cacher leur précieux artefact. Cela signifie que toutes les armes modernes en leur possession au moment de s'endormir se sont métamorphosées de façon permanente en leur équivalent ancien (les armes à feu devenant des arcs par exemple). S'ils ne portaient pas de fibres synthétiques, leurs vêtements sont restés identiques (dans le cas contraire, ils se sont transformés eux aussi en quelque chose de plus ancien et de plus approprié).

Les distances sont trompeuses dans cette version du Duat ; leur voyage étant purement symbolique, les différentes étapes prennent aussi longtemps que nécessaire – pas plus, pas moins. Se réveiller et emprunter la route pavée menant aux montagnes ne prend que quelques minutes et pas les heures auxquelles ils auraient pu s'attendre compte tenu de la distance qu'ils semblaient avoir à franchir au premier coup d'œil.

Une fois parvenus au col montagneux, les investigateurs se retrouvent sur un sentier traversant un plateau sablonneux ; devant eux se dresse une impressionnante porte dont les murs semblent s'étirer à l'infini de chaque côté. Le passage est gardé par plusieurs momies (au moins une par personnage jusqu'à un maximum de neuf) et un étrange gardien aux allures de serpent. Bien que le gardien ne soit assurément pas un homme-serpent, toute personne ayant perdu de la Santé mentale [Cth] / gagné de la Demence [Sav] en voyant un représentant du peuple serpent à Rome perd automatiquement 1D6 SAN [Cth] / doit faire un test d'Horreur (+0) [Sav] en apercevant la créature – c'est aussi le cas pour tout individu souffrant de la phobie des serpents.



MOMIES GARDIENNES

Apparence : enfoncées dans des bandages et des amulettes protectrices, ces momies gardent la porte du Duat du Rêve depuis des temps immémoriaux. Seule leur tête est découverte, la peau tirée sur un nez brisé et un rictus grimaçant. Quelques mèches de cheveux s'accrochent encore à leur crâne, leurs dents sont jaunes et craquelées, et leurs orbites sont entièrement vides.



FOR 16 DEX 11 INT 10 CON 12
TAI 15 APP n.a. POU 16 EDU n.a.
SAN n.a. Points de Vie : 13

Impact : +1D4 ; Mvt. : 6.

Compétences : Discrétion 50 %, Trouver Objet Caché 55 %.

Armes : Coup de poing, dégâts 1D6+1D4, atts 1, portée de base contact.

Protection : 2 points (peau rigidifiée et bandages). Les armes susceptibles d'empaler n'infligent aucun dégât à moins d'être utilisées pour couper des membres.

Perte de SAN : 1/1D8.

Règles spéciales

- **Sortilèges : Invoquer/Contrôler un Am'mut**, *Invulnérabilité*, *Mauvais Œil*, *Mains de Colubra*.
- **Vulnérabilité** : le feu est particulièrement efficace contre les momies gardiennes, leur infligeant le double des dégâts habituels (voir AdC6 p. 57 pour plus de détails).



Attributs : Agilité d6, Intellect d6, Âme d8, Force d8, Vigueur d6.

Compétences : Combat d8, Détection d8, Discrétion d8.

Allure : 6 ; Parade : 6 ; Résistance : 9 (1).

Capacités spéciales

- **Armure (+1)** : peau rigidifiée et bandages.
- **Cogner** : For+d4.
- **Horreur (-2)** : ceux qui aperçoivent une momie gardienne doivent réussir un test d'Âme (-2) ou faire un test sur le Tableau des effets de l'Horreur (voir le *Guide du Gardien* p. 188).
- **Résistance (balles / armes d'estoc)** : les momies subissent la moitié des dégâts provenant de telles attaques.
- **Taille +1** : les momies gardiennes sont plus grandes que l'individu moyen.
- **Sortilèges** : les momies gardiennes connaissent les sortilèges suivants – *Invoquer/Contrôler un Am'mut*, *Invulnérabilité*, *Mauvais Œil*, *Mains de Colubra*.
- **Mort-vivant** : +2 en Résistance, +2 aux tests pour récupérer de l'état Secoué. Les Tirs ciblés n'infligent aucun dégât supplémentaire.
- **Faiblesse (feu)** : doublez les dégâts des attaques liées au feu.

SERPENT GARDIEN

Apparence : énorme serpent aux allures de boa, recouvert d'une peau mouchetée d'or et de lapis, le gardien se dresse sur sa queue puissante et recourbée. Sa voix est claire et évoque une clochette, dépourvue de la moindre trace de sifflements.



FOR 25 DEX 17 INT 12 CON 14
TAI 17 APP n.a. POU 10 EDU n.a.
SAN n.a. Points de Vie : 15

Impact : +2D6 ; Mvt. : 10.

Compétences : Discrétion 75 %, Se cacher 70 %.

Langues : toute langue lui permettant de se faire comprendre des investigateurs.

Armes : Morsure 45 %, dégâts 1D3+2D6, atts 1, portée de base contact.

Broyer 40 %, dégâts 1D6+2D6, atts 1, portée de base contact.

Enserer 40 %, voir règles spéciales.

Protection : 2 points (épaisse peau écailleuse).

Sortilèges : Implanter une Suggestion, Invoquer/Contrôler un Am'mut, Invulnérabilité, Instiller la Peur, Tourmenter.

Perte de SAN : 1/1D6.

Règles spéciales : au lieu de se contenter de broyer ou d'étourdir sa cible, sur un test réussi d'Enserer, le serpent gardien peut choisir à la place d'avaler la victime le round suivant. La cible peut tenter de se libérer sur un test réussi de FOR contre FOR (voir Table de Résistance, AdC6, p. 76).



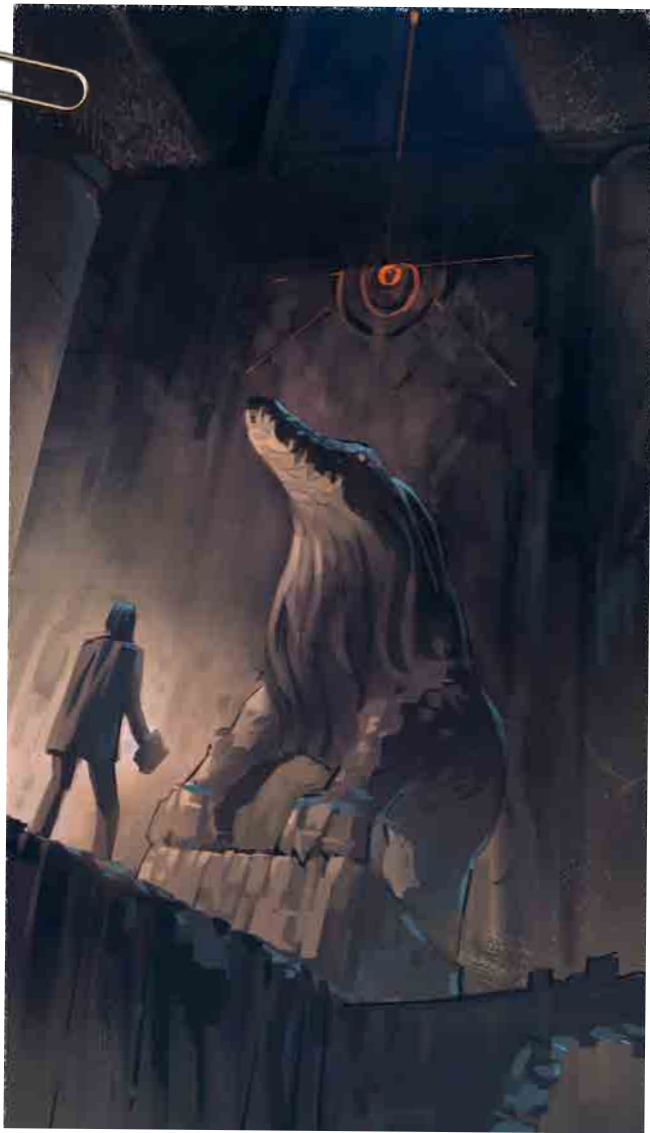
Attributs : Agilité d10, Intellect d6, Âme d6, Force d12+4, Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Connaissance (toute langue nécessaire) d8, Détection d6, Discrétion d10.

Allure : 6 ; Parade : 5 ; Résistance : 10 (1).

Capacités spéciales

- **Armure (+1)** : épaisse peau écailleuse.
- **Morsure** : For+d4.
- **Broyer** : For+d6 ; peut seulement être utilisé contre un ennemi qui a été enserré auparavant.
- **Enserer** : le serpent gardien et sa cible font un test de Combat en opposition. Si le serpent l'emporte, la cible est enserrée ; s'il obtient une Relance, la cible est également Secouée. Le tour suivant, la cible peut tenter de s'échapper en utilisant la Force ou l'Agilité, en opposition avec la Force du gardien.
- **Horreur** : ceux qui aperçoivent un serpent gardien doivent réussir un test d'Âme ou faire un test sur le Tableau des effets de l'Horreur (voir le *Guide du Gardien* p. 188).
- **Taille +3** : le serpent gardien est incroyablement grand.
- **Sortilèges** : le serpent gardien connaît les sortilèges suivants – *Implanter une Suggestion, Invoquer/Contrôler un Am'mut, Invulnérabilité, Instiller la Peur, Tourmenter*.
- **Avaler** : le serpent gardien peut choisir d'avaler plutôt que de broyer un ennemi enserré ; pour ce faire, il doit réussir deux tests de Force. Une fois la cible avalée, celle-ci subit 2d8 dégâts par tour ; elle va devoir s'ouvrir un chemin ou être vomie par la créature pour pouvoir s'échapper.



Le serpent gardien s'adresse tour à tour à chacun des investigateurs, leur demandant leur nom et la raison de leur voyage à travers le Duat. Toute personne mentant au gardien ou travaillant contre le reste du groupe (un double agent ou quelqu'un envisageant de trahir les autres – ou l'ayant déjà fait d'une façon ou d'une autre) sera automatiquement rejetée du Duat du Rêve pour se retrouver dans les ruines du sanatorium. S'il reste quelques investigateurs une fois l'interrogatoire terminé, les doubles portes s'ouvriront et ils seront autorisés à traverser la prochaine plaine sableuse.

Il est possible d'affronter les momies et le serpent gardien bien que cela représente une altercation difficile, surtout si l'on considère que les momies peuvent invoquer des am'mut pour les aider (p. 93). Si les investigateurs choisissaient tout de même le combat et s'ils vainquaient leurs adversaires, ils se retrouveraient bloqués derrière les portes – à moins de disposer du sortilège *Sables de Séparation*, cf. AdC6 p. 240 [Cth] / p. 317 [Sav] – et devraient rester sur place jusqu'à ce qu'ils se réveillent dans le vrai monde. S'ils le souhaitaient, ils pourraient réintégrer le Duat du Rêve au soleil couchant du jour suivant.

Le portail suivant est aussi gardé par des momies et par un serpent, devant lequel se trouvent cette fois deux chaises et une table dont la surface est incrustée d'ivoire, formant un damier de trois colonnes de profondeur et dix colonnes de largeur. Les pieds de la table ont été sculptés pour ressembler à ceux d'un animal de nature inconnue. Les égyptologues reconnaîtront la table comme un jeu de *senet*, aussi appelé « jeu du passage », considéré par le *Livre des Morts* comme un talisman pour ceux qui souhaitent passer dans le monde souterrain.

Le serpent gardien invite l'investigateur doté du plus haut score de Chance [Cth] / d'Âme [Sav] à le rejoindre à la table. Sans les mains, il parvient à placer les pièces sur le plateau puis il explique brièvement les règles du jeu, qui semblent relativement claires tant que le personnage joue mais se révéleront difficiles à garder en mémoire s'il lui prenait l'envie plus tard de les expliquer à quelqu'un d'autre (personne du monde de l'éveil ne sait vraiment ce que furent les règles du *senet*, bien qu'il existe plusieurs théories ; si l'investigateur parvient à s'en souvenir quand il se réveillera, il sera susceptible de faire grand bruit dans le domaine, à condition bien sûr que ces règles soient bien celles utilisées dans le monde réel...)

Le gardien le défie alors au jeu. Si l'investigateur l'emporte sur la créature dans une opposition de POU contre POU (voir la Table de Résistance de la sixième édition des règles de *l'Appel de Cthulhu*, p. 55) / dans un test d'Âme en opposition [Sav], alors il gagne. S'il échoue, il se réveille dans le monde réel. Il suffit qu'un seul investigateur l'emporte pour que le groupe soit autorisé à passer à travers le second portail.

LA BALANCE DE LA JUSTICE

Après avoir passé deux autres portes, toutes gardées mais n'offrant pas d'épreuve, les investigateurs arrivent à une troisième. Passer au travers ne fait pas atterrir sur un autre plateau « ordinaire » mais dans une pièce basse de plafond et étrangement décorée. Les têtes coupées d'étranges créatures cauchemardesques y pendent à l'envers, accrochées au plafond (perte de SAN 0/1D4 [Cth] / test de Nausée (+1) [Sav]), et les murs sont richement gravés et peints d'images divines et de scènes du *Livre des Morts* décrivant cette chambre : la Salle du Jugement d'Osiris.

Au centre de la pièce se dresse une estrade de pierre sur laquelle se trouve une énorme balance. Un égyptologue ou une personne possédant la compétence Sciences humaines (Histoire) [Cth] / Connaissance (Histoire) [Sav] reconnaît l'objet comme celui avec lequel Ma'at pèse les âmes des morts. Des deux côtés des plateaux se trouvent des silhouettes grotesques de monstres ; il s'agit là des terribles am'mut, les dévoreurs de morts.

AM'MUT, DÉVOREURS DE MORTS

Apparence : au repos, ces créatures ressemblent à l'étrange travail d'un taxidermiste dément. Elles ont la tête d'un crocodile, la crinière et les pattes avant d'un lion gigantesque, et l'arrière d'un hippopotame. Une fois activées ou invoquées, elles entrent en action, leur souffle empestant le charnier, leurs yeux rouges étroits luisant d'une intense malignité. Vous pouvez tenter de fuir un am'mut, mais ces monstres sont réputés pour leur persistance une fois qu'ils ont choisi une cible.

Cth

FOR 6D6+12 DEX 2D6+12 INT n.a. CON 4D6+6

TAI 5D6+12 APP n.a. POU 3D6 EDU n.a.

SAN n.a. Points de Vie : variables (13-36)

Impact : variable ; Mvt. : 6.

Compétences : Lutte 55 %, Pister 80 %.

Armes : Morsure 55 %, dégâts 1D10 + impact, atts 1, portée de base contact.

Griffes 50 %, dégâts 1D8 + impact, atts 1, portée de base contact.

Protection : 4 points (écailles, fourrure ou peau épaisse, suivant l'endroit touché).

Perte de SAN : 1/1D10.

Sav

Attributs : Agilité d10, Intellect d6 (A),

Âme d6, Force d12+6, Vigueur d10.

Compétences : Combat d8, Pistage d10.

Allure : 6 ; Parade : 6 ; Résistance : 13 (2).

Capacités spéciales

- **Armure (+2)** : peau épaisse.
- **Morsure** : For+d8 ; PA 2.
- **Griffes** : For+d6.
- **Frénésie améliorée** : un am'mut bénéficie de deux attaques par tour quand il attaque avec ses griffes.
- **Énorme** : les attaques contre un am'mut reçoivent un bonus de +2.
- **Bondir** : un am'mut peut bondir jusqu'à deux mètres, recevant un bonus de +4 à son attaque et à ses dégâts. La créature subit un malus de -2 à sa Parade jusqu'à sa prochaine action.
- **Terreur** : ceux qui aperçoivent un am'mut doivent réussir un test d'Âme ou faire un test sur le Tableau des effets de la Terreur (voir le *Guide du Gardien* p. 189).
- **Taille +4** : un am'mut est une créature énorme.

Sur un des plateaux se trouve une grande plume d'autruche marron, presque identique à celle que les investigateurs ont utilisé devant le Puits aux Étoiles. Bien que le *Livre des Morts* demande à ce que le cœur d'une personne soit soupesé, il n'est pas nécessaire que les investigateurs aient recours à des mesures aussi drastiques qu'un peu d'auto-chirurgie cardiaque (et mortelle) ; une étude des gravures et peintures sur les murs montrent des personnes se contentant de s'asseoir sur un plateau, ce qui constitue une solution au problème bien moins sanglante et définitive.

Tous ceux qui sont arrivé jusque-là devraient être capables de réussir le test de Ma'at ; après tout, s'ils

Le cœur de l'affaire

Si vous préférez une scène plus sombre que de voir les investigateurs tenter de se balancer sur les plateaux de Ma'at, les am'mut s'activent automatiquement au moment où ils s'approchent du dais et se mettent à avancer sur eux. Ils peuvent se défendre mais s'ils parviennent à infliger suffisamment de dégâts pour détruire une des créatures, une autre apparaît pour prendre sa place.

Sur un test réussi d'empoignade [Cth] / de Combat [Sav], un des am'mut réussit à agripper le bras du malheureux avant de déchirer sa poitrine à l'aide de ses griffes, lui arrachant le cœur. Bien que la victime soit vraisemblablement à genoux, contemplant le trou sanglant dans sa cage thoracique (1/1D6 points de SAN [Cth] / test d'Horreur (+1) [Sav]), elle ne meurt pas ni ne se réveille. Elle voit à la place la créature placer son cœur sur les balances afin que le jugement soit prononcé. S'il passe le test, l'investigateur est guéri immédiatement ; dans le cas contraire, il se réveille sain et sauf quoique secoué.

Chaque personnage doit passer le test avant que la porte de sortie de la Salle du Jugement ne s'ouvre pour laisser passer ceux qui sont encore debout. Autorisez aux joueurs un test d'Idee [Cth] / d'Intellect [Sav] après avoir vu les premiers cœurs arrachés s'ils ont du mal à comprendre ce qui se passe. Se soumettre ne rendra pas la chose plus facile à vivre, mais permettra au moins d'en finir rapidement.

n'étaient pas « bons », ils ne seraient pas passés au travers du premier portail du Duat du Rêve. Il est difficile de trouver la bonne posture pour rester sur le plateau, et cela nécessite un test réussi sous DEXx3 [Cth] / d'Agilité (-1) [Sav] ; à part quelques contusions, faire une chute n'entraîne pas de dégâts physiques et peut être retenté autant de fois que nécessaire. Il est surtout nécessaire d'avoir la foi : dès lors qu'ils n'ont rien à cacher, le plateau supporte leur poids et ne bougera pas.

Bien entendu, si un des investigateurs a quelque chose à cacher qui ne concernait pas le premier serpent gardien ou la quête de l'Aton mais constitue tout de même un terrible secret, cela pourrait faire momentanément pencher la balance vers le sol. Du moment que le secret ne menace pas le Duat du Rêve ou la récupération de l'Aton, le plateau se rétablira de lui-même ; cela permet cependant au Gardien d'injecter un peu de tension dans ce qui pourrait devenir un interlude légèrement comique.

Ce n'est qu'une fois que tous les investigateurs ont passé le test (ou ont été renvoyés dans le Monde de l'Éveil) que s'ouvre une porte cachée au fond de la pièce. Les terres par-delà la Salle du Jugement ne sont pas semblables à celles traversées jusque-là : la route est bordée d'étendards à tête de chacal, avec un cadavre fermement attaché à chacun. Un examen des visages des morts révèle que ceux-ci sont connus des investigateurs : ce sont les visages de personnes ayant tenté de les doubler ou de leur faire du mal (ou y étant parvenu), et ce même si ces dernières sont encore en vie dans le monde réel (perte de SAN 1/1D4 [Cth] / test de Nausée (+1) [Sav]). Les yeux aveugles des cadavres suivent les personnages dans leurs moindres mouvements, les têtes se tournant tandis qu'ils les dépassent.

La route est bordée d'étendards à tête de chacal, avec un cadavre fermement attaché à chacun.

Cette fois, la route ne semble pas mener à une autre porte mais aux rives d'un lac dont les eaux noires comme l'encre sont aussi calmes que du verre poli. Au centre de l'étendue se trouve une île sur laquelle un temple se dresse qui n'est pas sans rappeler celui de Dendérah, à une moindre échelle.

Des petits bosquets d'arbres longent la rive du lac et les bords de l'île ; toute personne ayant la compétence Sciences de la vie (Biologie) ou Sciences de la vie (Histoire naturelle) [Cth] / Connaissance (Biologie) ou Connaissance (Histoire naturelle) [Sav] reconnaît là un genre de saule. Si les investigateurs ont oublié les derniers mots que leur a adressés le cheikh El-Rauf (p. 88), permettez-leur de faire un test de Connaissance ou d'Idée [Cth] / un test d'Intellect [Sav] pour le leur rappeler, avec les instructions du *Livre des Morts* pour vaincre Apophis.

S'ils n'ont pas amené de métal avec eux, les saules peuvent être utilisés pour en fabriquer mais leur principale raison d'être est de fabriquer les chaînes qui permettront de capturer le dieu serpent afin de pouvoir entrer dans le temple et récupérer l'Aton. Le saule est très flexible, et même un investigateur dépourvu de toute compétence Pratique artistique [Cth] / Réparation [Sav] sera capable de fabriquer les liens, car c'est là ce que la quête exige. En raison de la nature interdépendante et circulaire de toutes choses dans le Duat du Rêve, les cinq chaînes dont ils ont besoin peuvent ainsi être conçues très rapidement.

Une petite barque est amarrée à un débarcadère en bois, là où la route s'achève. Il y a suffisamment de place (et de rames) pour toutes les personnes présentes. Si les investigateurs souhaitent atteindre l'île, ils vont devoir faire du sport.

Scène 3 : décisions, décisions

Le voyage sur le lac n'est pas très difficile. La barque ne demande que peu d'efforts pour avancer et ne semble pas avoir besoin d'être pilotée tandis qu'elle se dirige vers le débarcadère de l'île (semblable à celui sur la rive) où elle peut être arrimée en toute sécurité. Dès que le dernier des investigateurs pose le pied sur la terre, les eaux du lac se mettent à prendre feu et l'on peut voir d'horribles créatures hybrides (certaines ressemblant de manière troublante à celles pendues dans la Salle du Jugement d'Osiris) nager entre les flammes.

Si les investigateurs n'ont pas pris le temps de s'armer de métal et de chaînes sur le continent, il est maintenant temps de le faire.

Dès que les personnages se rapprochent de la porte du temple (en parfait état, contrairement à celui qu'ils ont vu à Dendérah), ceux qui réussissent un test d'Écouter [Cth] / de Détection [Sav] entendent ce qui ressemble à un train en approche ; ils peuvent également remarquer que le sol tremble sur un test réussi de Trouver Objet Caché [Cth] / de

Détection [Sav] ; si quelqu'un obtient une réussite Spéciale ou Critique [Cth] / une Relance [Sav], il peut également apercevoir dans un coin de son champ de vision une silhouette en robe bleue les observant depuis le rivage, mais celle-ci disparaît dès qu'on tourne le regard dans sa direction.

Soudain, une sorte de ver monstrueux, grotesque autant que massif, surgit du sol juste devant eux, leur barrant le passage. S'ils ne se sont pas préparés, ils sont jetés à terre à moins de réussir un test sous DEXx3 [Cth] / d'Agilité (-1) [Sav].

Si un des investigateurs a déjà vu un chthonien auparavant, cette créature n'est pas sans en évoquer un, si on excepte deux faits importants. Au lieu d'une masse de tentacules grouillants, on trouve au bout un visage humain énorme et déformé, accompagné de onze autres visages de taille normale émergeant des replis du corps immonde. Les faces ondulent et changent, hurlent et pleurent, menacent et cajolent ; elles tenteront de mordre quiconque se placera à portée. La monstruosité boursouflée est le gardien du temple, Apep-Apophis.

APEP-APOPHIS, ULTIME GARDIEN DU TEMPLE

Créé à partir d'un souvenir embrouillé de la créature partiellement responsable de la destruction de l'Atlantide, Apep-Apophis fut placé dans le Duat du Rêve pour protéger l'Aton Donneur de Vie de ceux qui n'en sont pas dignes.

Pour plus d'effet, les têtes sur le corps de la créature peuvent être encore une fois celles des ennemis des investigateurs, surtout de ceux qu'ils ont tués pendant leur recherche du Palladion ; ils pourraient même y voir ceux qu'ils n'ont pas encore rencontrés (voir les autres sections de ce livre pour trouver des candidats potentiels ; les personnages auront par la suite l'étrange impression de déjà-vu). Et si vous voulez vraiment les stresser, faites apparaître leurs propres visages...



FOR 30 DEX 07 INT n.a. CON 27

TAI 25 APP n.a. POU 17 EDU n.a.

SAN n.a. Points de Vie : 26

Impact : +2D6 ; Mvt. : 6.

Armes : Morsure 40 %, dégâts 1D3+1D6 (petites têtes), 1D6+2D6 (tête principale), atts 1, portée de base contact.

Écraser 60 %, dégâts 1D8+2D6, atts 1, portée de base contact.

Protection : 4 points (peau et muscles), sauf pour les visages qui n'ont que 1 point (voir règles spéciales). Les armes en saule ignorent la protection et brûlent la chair de la créature pour 1D4 points de dégâts supplémentaires.

Perte de SAN : 1/1D10+2.

Règles spéciales : pour parvenir à vaincre Apep-Apophis, chacun de ses onze petits visages doit être détruit avant que le monstre puisse être lié à l'aide de chaînes en saule, le renvoyant dans le monde souterrain. Détruire une tête nécessite une réussite spéciale ou critique (indiquant que l'investigateur a réussi à toucher la tête plutôt que le corps énorme). Utiliser un métal rend Faciles tous les tests contre Apep-Apophis, augmentant ainsi les chances d'obtenir une réussite spéciale (un cinquième du pourcentage doublé).

Le mythe des empreintes

Comme pour la pièce précédente du Palladion, le Clypeus, l'Aton Donneur de Vie possède également un mécanisme de sécurité interne basé, cette fois, non sur le sang mais sur les empreintes digitales. Dès lors que celui qui tente de s'en emparer est humain et en contact direct avec la structure (s'il ne porte pas de gants ni ne protège ses doigts d'une quelconque façon), les trous dans la structure (ceux qui permettent de tenir l'objet) lisent ses empreintes et désactivent le système de défense à décharges électriques. Des tentatives répétées pour s'emparer de l'Aton avec des empreintes dissimulées augmentent les dégâts causés par le décharge qui passent de 1D8 à 1D10, puis à 1D12, et ainsi de suite jusqu'à 1D100 [Cth] / augmentent d'un d6 à chaque fois [Sav]. Les pointes émergeant de l'anneau central ne sont pas assez solides pour être utilisées pour prendre l'Aton, pas plus que les étranges pinces au bout.

Sav



Attributs : Agilité d4, Intellect d6, Âme d8, Force d12+6, Vigueur d12+8.

Compétences : Combat d8, Détection d8,

Discretion d4.

Allure : 6 ; Parade : 6 ; Résistance : 20 (2).

Capacités spéciales

- **Armure (+2) :** armure lourde. La peau d'Apep-Apophis est épaisse comme du cuir.
- **Morsure :** For+d8 pour la tête principale, For+d4 pour les autres.
- **Attaque écrasante :** Apep-Apophis peut effectuer une attaque écrasante pour d12+6.
- **Onze têtes :** pour parvenir à vaincre Apep-Apophis, chacun de ses onze petits visages doit être détruit avant que le monstre puisse être lié à l'aide de chaînes en saule, le renvoyant dans le monde souterrain. Détruire une tête nécessite de la viser, ce qui implique une pénalité de -4 ; un succès détruit une tête. Utiliser un *metau* en saule réduit la pénalité à -2.
- **Énorme :** les attaques contre Apep-Apophis reçoivent un bonus de +4 en raison de sa taille gigantesque.
- **Taille +6 :** Apep-Apophis est une créature incroyablement grande.
- **Terreur (-2) :** ceux qui aperçoivent un Apep-Apophis doivent réussir un test d'Âme (-2) ou faire un test sur le Tableau des effets de la Terreur (voir le *Guide du Gardien* p. 189).

Apep-Apophis n'attaquera les investigateurs que si ceux-ci tentent de passer par la porte du temple ; s'ils reculent, il restera là mais ne tentera pas de les agresser (ils pourront se servir de cette opportunité pour se regrouper s'ils n'ont pas encore confectionné les chaînes en saule dont ils ont besoin pour le vaincre).

Lumières vives

L'Ancienne Égypte possédait plusieurs façons de représenter le soleil. Certaines étaient plutôt simples, un disque entouré d'un serpent (généralement un aspic représentant le pouvoir de la vie et de la mort) ; ce symbole est brandi par la statue située dans le coin sud-est du sanctuaire.



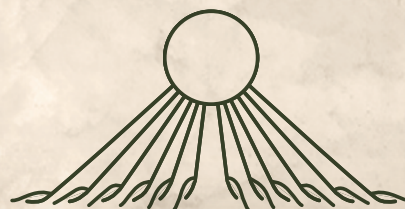
Une autre représentation montre le disque solaire dressé entre les cornes d'une vache, une forme généralement associée à Hathor ; la statue du coin sud-ouest utilise ce symbole.



Une troisième représentation, plus complexe, est celle du disque solaire avec les ailes du dieu-faucon Horus sur les côtés ainsi que deux uraei (des serpents protecteurs cracheurs de feu) se dressant autour. Ce symbole est brandi par la statue du coin nord-est du sanctuaire.

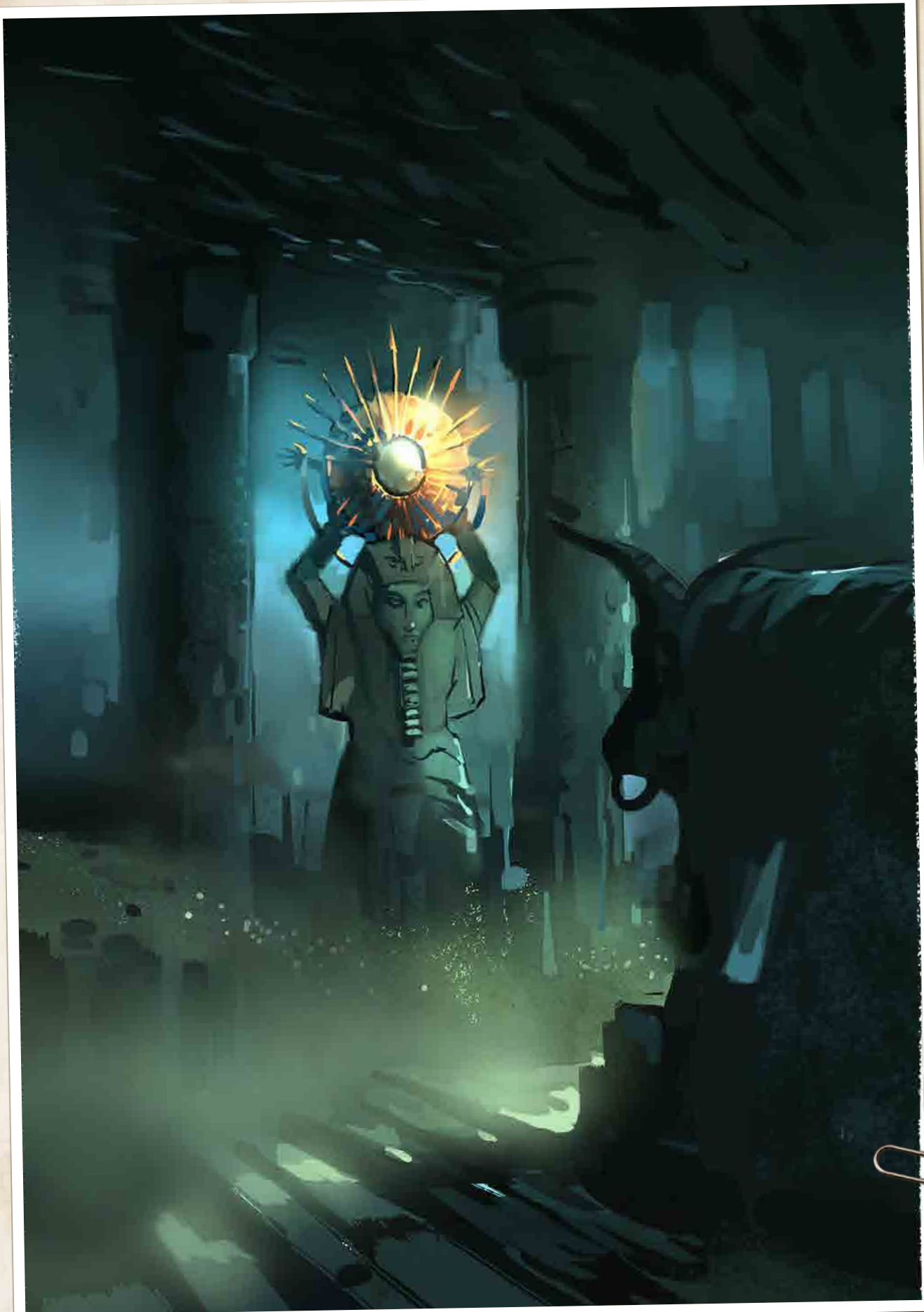


Il y a enfin celui utilisé par Akhenaton lui-même, un simple disque d'où tombent de multiples rayons de lumière, chacun se terminant par un étrange signe évoquant une main...



Attacher la créature avec une chaîne nécessite un test réussi d'Athlétisme [Cth] / de Lancer [Sav], à répéter pour les cinq chaînes. Chaque chaîne enserrant le monstre fait descendre son score d'attaque de 5 % [Cth] / la première chaîne impose malus de -2 aux attaques, malus qui se change en un score de Combat à d6 avec la deuxième chaîne, score qui subit à son tour un -2 avec la troisième chaîne avant de tomber à d4 avec la quatrième chaîne ; la Parade du monstre descend également à 5 avec la deuxième chaîne, puis à 4 avec la quatrième [Sav]. Une fois la cinquième chaîne en place, Apep-Apophis s'enfonce dans la terre, laissant libre le passage pour les investigateurs.

Si le monstre tue un personnage durant la confrontation, celui-ci se réveille dans le monde réel, devant le feu de camp dans les ruines du sanatorium. Si tous les investigateurs étaient tués, ils devraient tenter à nouveau d'entrer dans le Duat du Rêve la nuit suivante pour pouvoir récupérer l'Aton.



LE SANCTUAIRE

L'intérieur du temple est presque entièrement plongé dans les ténèbres, excepté une lumière diffuse qui semble émaner de l'arrière du bâtiment. Un égyptologue présent pourra émettre l'hypothèse que l'éclairage provient du sanctuaire, là où la statue de la divinité tutélaire du temple est normalement accueillie près de sa barque cérémonielle.

Tandis que les investigateurs se dirigent vers l'arrière du bâtiment, la lumière se fait en effet de plus en plus forte. Une fois le sanctuaire atteint, ils peuvent voir qu'au lieu d'une seule statue, il y en a quatre : une dans chaque coin de la pièce, chacune brandissant une variante du disque solaire dans leur direction.

À eux de choisir avec sagesse : un seul de ces disques est l'Aton. Ceux qui ont fait attention à la demeure du major Blythe-Manders ou qui ont étudié l'égyptologie devraient être capables de reconnaître quelque chose ressemblant assez au disque solaire associé à l'hérésie d'Amarna entre les mains de la statue dans le coin nord-ouest (la direction de l'endroit d'où arriva l'Aton en Égypte la première fois).

Il existe néanmoins quelques différences notables : l'orientation est différente (les « mains » se dirigeant vers le ciel) mais le soleil central est aussi fait d'un grand cristal doré et de cet étrange métal rouge que les investigateurs ont vu pour la première fois dans le Clypeus à Rome (p. 66).

En tout, le disque solaire central fait un peu plus de 60 centimètres de diamètre, les rayons ajoutant 20 centimètres supplémentaires à la taille totale. Il semble également y avoir une série d'indentations sur le bord inférieur de la structure supportant le cristal, un peu comme pour pouvoir y placer ses doigts (ce qui est bel et bien leur raison d'être, voir ci-dessus).

Toute personne touchant le mauvais disque est visiblement frappée par un flash de lumière aveuglante ; comme toute personne rejetée du Duat du Rêve, elle se réveille cependant saine et sauve, bien que secouée, dans le sanatorium. Quiconque tente de s'emparer du véritable Aton en portant des gants (ou autre chose empêchant ses empreintes digitales d'entrer en contact direct avec la monture d'orichalque) reçoit un choc électrique violent qui le projette à travers la pièce et lui inflige 1D8 points de dégâts [Cth] / 2d6 dégâts [Sav]. Du moment que l'investigateur brandit l'Aton sans porter de gants, il ne reçoit aucune décharge et la pièce peut être retirée en toute sécurité de la statue qui la détenait. Une fois l'Aton récupéré, autorisez à tous les investigateurs encore présents un test de Trouver Objet Caché [Cth] / de Détection [Sav].

Ceux qui réussissent remarquent un mouvement au niveau de la porte de sanctuaire. Si quelqu'un va voir ce qui peut être à l'origine de ce mouvement, il voit la silhouette d'un homme en robe disparaissant dans les ténèbres – un homme habillé exactement comme le moine qu'ils ont vu à Rome. Il sera vain de tenter de la suivre, la récupération de l'Aton provoquant le réveil des investigateurs dans le véritable monde, à quelques secondes les uns des autres.

ÉPILOGUE : TOUT LE MONDE DEBOUT

Maintenant que les investigateurs ont récupéré l'Aton, il ne leur reste plus qu'à le garder hors de portée de l'ennemi et à le ramener à leurs supérieurs, ce qui pourrait se révéler plus difficile que prévu.

VOIR BLEU

À deux reprises, les investigateurs auront peut-être remarqué dans le Duat du Rêve qu'ils ont été espionnés par un moine en robe bleue. La seule autre fois où ils ont aperçu une telle personne, c'était à Rome sur le site de fouilles du Meta, en compagnie d'équipes et de soldats de *Nachtwölfe* (ce qui ne veut pas dire qu'ils connaissent déjà le nom de l'ennemi, cette connaissance dépendant de la façon dont leurs aventures précédentes se sont déroulées).

Il ne devrait pas être trop aberrant de croire (à juste titre) que *Nachtwölfe* a été renseigné sur leur acquisition de l'Aton et que le groupe s'est lancé à leur poursuite. Une telle découverte devrait déclencher une course frénétique en direction du Caire, peu importe les moyens utilisés pour se déplacer. Il leur faudra planifier le voyage du retour avec soin – après tout, certains chemins pourraient les faire passer beaucoup trop près du site de fouilles de l'ennemi à Amarna.

Les investigateurs pourraient même être suffisamment désespérés pour risquer un passage par des routes « sauvages » à travers le désert pour éviter tout risque de rencontre ; un tel plan pourrait les mener à de terribles affrontements contre d'horribles entités tels que des habitants des sables (Adc6, p. 170 [Cth] / GG, pp. 230-231 [Sav]). Une fuite aussi désespérée pourrait en fait jouer le jeu de *Nachtwölfe* et permettre à l'ennemi de tendre une embuscade en utilisant des habitants des sables invoqués (ou d'autres moyens) avant de tomber sur les investigateurs pour leur voler l'Aton.

Le groupe pourrait aussi décider d'attendre que les personnages retournent au Caire avant d'agir ; après tout, des visiteurs s'égarent souvent dans les parties les plus louches de la ville avant de se voir dépouillés et ce, en dépit de la présence de militaires britanniques.

Les opérations de *Nachtwölfe* à Amarna sont actuellement dirigées par le docteur Reid Ystenson ; utilisez les caractéristiques de la page 100 pour tout membre de l'organisation et pour les brutes locales susceptibles de travailler pour lui. Il y a également au moins un moine en robe bleue présent dans chaque attaque (p. 59).

DR REID YSTENSON, CHERCHEUR DE NACHTWÖLFE SUR LE TERRAIN

Originaire de Norvège, Ystenson ne supporte pas le froid et a tout fait pour quitter son pays natal gelé pour un endroit où il pourrait dorer au soleil. Particulièrement brillant et charmeur, son visage poupin joue contre lui ; peu de gens le traitent avec le respect auquel il estime avoir droit, partant toujours du principe qu'il est beaucoup plus jeune qu'en réalité (29 ans).

Après avoir été formé par le professeur Ottilie Eshe (p. 99), d'abord en Allemagne puis en Égypte, Ystenson est devenu son meilleur élève et son assistant personnel, voyageant avec elle partout où elle allait. Tandis qu'il faisait briller son mentor, Ystenson a pris conscience que sa propre carrière ne se développait pas aussi vite qu'elle aurait dû et qu'Eshe s'appropriait de plus en plus de ses travaux. Il a d'abord tenté de tenir le coup, en partie à cause de ses mystérieux sponsors qui semblaient tout à fait prêts à financer leurs activités archéologiques pour le moins « limites » et à leur permettre de vivre dans un relatif confort lors des fouilles et de résider dans de beaux hôtels le reste du temps.

Mais les choses ont fini par changer ; après une expédition particulièrement tendue, Eshe a clairement établi que toute découverte faite par lui leur appartenait, à elle ainsi qu'à ses sponsors – il n'en tirerait aucune gloire, son rôle étant de la servir avec gratitude pour avoir veillé sur ses intérêts pendant toutes ces années. Il a remis sur le champ sa démission, et a été contacté peu après par Liesel Maurer.

Maurer a dit tout ce qu'Ystenson voulait entendre, lui promettant non pas la gloire et la fortune mais la reconnaissance de ses talents et le soutien dont il avait besoin pour éclipser son ancien mentor. Bien qu'il ne soit pas complètement sûr du rôle qu'il joue dans l'effort de guerre allemand, son désir de battre Eshe l'a poussé à faire taire ses scrupules. Il veut croire au fond de lui à une race maîtresse oubliée, il n'est juste pas sûr de la vouloir dans le Nord glacial.

En tant que citoyen norvégien, Ystenson est encore libre de se promener en Égypte bien qu'il prenne soin d'attirer le moins d'attention possible ; son ancienne association avec le professeur Eshe pourrait encore attirer trop de questions s'il venait à agacer les mauvaises personnes et il est bien trop intelligent pour risquer ouvertement de se faire expulser du pays (il utilisera donc d'autres personnes pour faire le sale boulot à sa place).

Apparence : une barrière de cheveux blonds par le soleil encadre le visage rond, légèrement joufflu d'Ystenson, qui semble véritablement plus jeune qu'en réalité. Ses yeux gris ardoise ont une tendance à pétiller d'un émerveillement enfantin quand il trouve quelque chose d'inhabituel ou quand il se voit féliciter par quelqu'un qu'il respecte. Le sens vestimentaire du Norvégien peut être décrit comme « vieux jeu », celui-ci tentant désespérément de convaincre les autres de sa maturité et de son sérieux.



FOR 16 DEX 11 INT 14 CON 16
TA 16 APP 12 POU 09 EDU 17
SAN 40 Points de Vie : 16

Impact : +1D4.

Compétences : Bibliothèque 65 %, Conduite : automobile 30 %, Équitation : chameau 25 %, Mythe de Cthulhu 05 %, Négociation 45 %, Persuasion 45 %, Sciences de la terre : géologie 45 %, Sciences humaines : anthropologie 60 %, Sciences humaines : archéologie 65 %, Sciences humaines : folklore 55 %, Sciences humaines : histoire 65 %, Sciences occultes 35 %, Survie : désert 15 %, Trouver Objet Caché 55 %.

Langues : Norvégien (langue maternelle) 85 %, Allemand 60 %, Anglais 20 %, Atlante 15 %, Hiéroglyphes 50 %.

Armes : *Coup de poing* 50 %, dégâts 1D3+1D4, atts 1, portée de base contact.

Walther PPK (Arme de poing) 25 %, dégâts 1D8, atts 3, portée de base 10m.



Attributs : Agilité d6, Intellect d8, Âme d6, Force d10, Vigueur d10.

Compétences : Combat d6, Conduite d6, Connaissance (Allemand) d8, Connaissance (Anglais) d4, Connaissance (Anthropologie) d8, Connaissance (Archéologie) d8, Connaissance (Atlante) d4, Connaissance (Folklore) d8, Connaissance (Géologie) d6, Connaissance (Hiéroglyphes) d8, Connaissance (Histoire) d8, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Sciences occultes) d6, Détection d8, Équitation d4, Investigation d8, Persuasion d6, Survie d4, Tir d4.

Charisme : -2 ; Allure : 6 ; Parade : 5 ; Résistance : 8 ; Santé mentale : 4.

Handicaps : Étranger (aspect enfantin), Prudent.

Atouts : Costaud, Érudit (Anthropologie, Archéologie, Folklore, Histoire), Vigilant.

Équipement : *Walther PPK* (2d6-1, 10/20/40, Coups 7, Semi-auto).

L'ENNEMI DE MON ENNEMI

Nachtwölfe, bien entendu, n'est pas le seul groupe occulte allemand à opérer en Afrique et dans le Moyen-Orient ; le Soleil Noir est lui aussi occupé à fouiller le désert en quête d'artefacts magiques d'Hyperborée ou d'autres origines (voir le *Guide de l'Afrique du Nord* pour **Achtung ! Cthulhu** pour plus de détails sur leurs recherches sur place).

Les relations entre *Nachtwölfe* et le Soleil Noir en Afrique sont officiellement amicales et coopératives ; en réalité, leur rivalité et leur méfiance sont trop profondément ancrées pour une telle amitié, et de nombreux agents de *Nachtwölfe* actuellement en Afrique du Nord sont des déserteurs du Soleil Noir qui ont accompagné Mina Wolff. À cela vient s'ajouter l'aigreur due au fait que *Nachtwölfe* est le groupe qui a reçu la mission de récupérer le Palladion, ce que certains membres du Soleil Noir ont pris comme une insulte personnelle et une bonne excuse pour régler de vieux comptes.

Si *Nachtwölfe* tente de voler l'Aton dans un endroit éloigné (ou largement dépourvu de témoins), et si les investigateurs ont du mal à défendre leur trophée, le Soleil Noir enverra un petit contingent incognito pour les aider. Cela pourrait être leur première rencontre avec des agents de l'organisation, mais ceux-ci ne porteront aucun signe évoquant leur affiliation, au cas où les choses ne se passeraient pas comme prévu.

Le Soleil Noir ne tentera pas de prendre l'Aton aux investigateurs même si ses membres leur sauvent la vie ; s'ils le faisaient, leur trahison serait immédiatement remarquée et ils seraient de toute façon forcés de remettre l'objet. Ils se contenteront donc d'embarrasser leurs rivaux et de s'assurer que les Alliés deviennent leurs débiteurs...

En réalité, la rivalité et la méfiance qui règnent entre *Nachtwölfe* et le Soleil noir en Afrique sont trop profondément ancrées.

PROFESSEUR OTTILIE ESHE, COORDINATRICE DU SOLEIL NOIR SUR LE TERRAIN

Le professeur Eshe a toujours rêvé de trouver quelque chose de suffisamment important pour se faire un nom dans le milieu académique. Malheureusement, ses talents n'ont jamais été à la hauteur de telles espérances, ce qui ne l'empêche pas d'être douée pour autre chose. Possédant un don magique, elle a utilisé ses « compétences » pour monter les échelons dans son domaine, de façon régulière si ce n'est spectaculaire, avant d'être remarquée par Astrid Urner, prieur du Soleil Noir (GG, pp. 89-90 Sav) et recrutée au sein du Hexenzirkel, la division magique de l'ordre.

Manipulatrice née, la professeure Eshe semble toujours extrêmement amicale et polie mais n'est pas

du genre à laisser passer une occasion de progresser socialement. Elle n'a pas été introduite dans le véritable secret derrière l'organisation de Reinhardt Weissler mais croit que son association avec l'ordre ne pourra que lui apporter pouvoir et prestige, surtout en sachant que l'exarque a l'oreille du Reichsführer des SS.

Avec l'éclatement de la guerre, Eshe s'est mise à couvert avec son équipe mais elle répugne à abandonner son travail de coordinatrice des recherches d'artefacts dans la vallée du Nil et le Delta. D'abord basés au Caire, ils se cachent désormais chez des sympathisants nazis locaux dans les villes et villages au bord du fleuve, avec toujours une longueur d'avance sur ceux qui pourraient les chercher.

Les sentiments d'Eshe à l'égard de Reid Ystenson (p. 98) sont complexes ; après tout, les travaux du jeune homme l'ont assurément aidée à faire avancer sa propre carrière. Elle l'apprécie à la manière d'une tante sans enfants appréciant un neveu éloigné, mais est aussi terriblement jalouse de ses talents académiques. Elle déplore que le schisme entre eux l'ait poussé à rejoindre *Nachtwölfe* mais elle est sûre que c'est là simplement une sorte de caprice et qu'il comprendra rapidement son erreur.

Apparence : plutôt grande et vive pour quelqu'un de son âge, le professeur Eshe a la peau tannée par le soleil et par le temps après plusieurs décennies à arpenter des sites de fouilles sous le féroce ciel d'Afrique. Ses ongles sont toujours pleins de terre et elle a tendance à plisser les yeux à cause de la lumière excessive. Ses cheveux noirs sont indisciplinés et tout juste maintenus par un chignon étroit à l'ancienne et un chapeau souple qui semble définitivement avoir connu des jours meilleurs. Préférant les vêtements pratiques sur le terrain, elle a aussi bien conscience de l'importance des premières impressions et se montre à la hauteur des situations quand elle n'est pas en fouilles.



Cth

FOR 10 DEX 14 INT 16 CON 12
 TAI 14 APP 10 POU 14 EDU 19
 SAN 45 Points de Vie : 13

Impact : aucun.

Compétences : Baratin 65 %, Bibliothèque 55 %, Écouter 65 %, Enseigner 20 %, Mythe de Cthulhu 15 %, Persuasion 65 %, Pratique artistique : dessin 40 %, Sciences de la vie : histoire naturelle 40 %, Sciences formelles : astronomie 40 %, Sciences formelles : météorologie 15 %, Sciences humaines : anthropologie 45 %, Sciences humaines : archéologie 50 %, Sciences humaines : folklore 35 %, Sciences humaines : histoire 60 %, Sciences occultes 45 %, Trouver Objet Caché 55 %.

Langues : Allemand (langue maternelle) 95 %, Atlante 15 %, Français 25 %, Grec 50 %, Hiéroglyphes 60 %.

Armes : Coup de poing 45 %, dégâts 1D3, atts 1, portée de base contact.

Sortilèges : Chant de Thoth, Contacter un Habitant des Sables, Crux Ansata de Prim, Flétrissement, Instiller la Peur, Invulnérabilité, Lever un Haboob, Lier un Ennemi, Mauvais Œil, Suggestion Mentale, Suggestion Profonde, Trou de Mémoire.

Sav

Attributs : Agilité d8, Intellect d10, Âme d8, Force d6, Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Conduite d6, Connaissance (Anthropologie) d6, Connaissance (Archéologie) d8, Connaissance (Astronomie) d6, Connaissance (Atlante) d4, Connaissance (Dessin) d6, Connaissance (Folklore) d6, Connaissance (Français) d4, Connaissance (Hiéroglyphes) d8, Connaissance (Histoire) d8, Connaissance (Histoire naturelle) d6, Connaissance (Grec) d8, Connaissance (Météorologie) d4, Connaissance (Mythe) d6, Connaissance (Sciences occultes) d6, Détection d8, Investigation d8, Persuasion d10.

Charisme : -1 ; **Allure** : 6 ; **Parade** : 2 ; **Résistance** : 6 ; **Santé mentale** : 4.

Handicaps : Bizarrerie (de la terre sous les ongles), Curieuse, Mauvaise habitude (sans pitié).

Atouts : Érudite (Archéologie, Histoire),

Capacités spéciales

- **Sortilèges** : le professeur Eshe connaît les sortilèges suivants – Chant de Thoth, Contacter un Habitant des Sables, Crux Ansata de Prim, Flétrissement, Instiller la Peur, Invulnérabilité, Lever un Haboob, Lier un Ennemi, Mauvais Œil, Suggestion Mentale, Suggestion Profonde, Trou de Mémoire.

GROS BRAS DU SOLEIL NOIR

Employés par le professeur Eshe pour assurer la sécurité sur le terrain et la protéger quand il devient nécessaire d'échapper aux forces de l'Angleterre et du Commonwealth, ces brutes n'ont pas conscience de la vraie nature de leurs maîtres. Certains servent par haine de l'occupation britannique de leur pays, d'autres sont des mercenaires et des vagabonds qui se moquent de la provenance de l'argent.

Cth

FOR 14 DEX 11 INT 12 CON 13
 TAI 11 APP 09 POU 11 EDU 10
 SAN 45 Points de Vie : 12

Impact : +1D4

Compétences : Athlétisme 60 %, Discrétion 40 %, Se cacher 50 %.

Langues : Langue maternelle (au choix) 50 %, Autre langue (Allemand ou Arabe) 50 %.

Armes : Coup de poing 60 %, dégâts 1D3+1D4, atts 1, portée de base contact.

Couteau 55 %, dégâts 1D4+2+1D4, atts 1, portée de base contact.

OU

Cosh (Arme de mêlée – bâton) 55 %, dégâts 1D8+1D4, atts 1, portée de base contact.

OU

MAS Modèle 1873 (Arme de poing) 55 %, dégâts 1D10, atts 2, portée de base 15m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Intellect d6, Âme d6, Force d8, Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Allemand ou Arabe) d4, Détection d6, Discrétion d8, Tir d8.

Charisme : -2 ; **Allure** : 6 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 6 ; **Santé mentale** : 5.

Handicaps : Cupide, Malveillant/Sale caractère.

Atouts : Combatif/Réflexes de combat.

Équipement : Matraque (For+d6, +6 dégâts quand l'attaquant a le bénéfice de la surprise), Couteau (For+d4), MAS Modèle 1873 (2d8, 12/24/48, Coups 6, PA 1, Revolver).

*Peut-être pourrions-nous utiliser
 ces rivalités à notre avantage ?*

A.T.



• Livre deux •

Moyen Orient
& Asie



CHAPITRE 1

le toit du monde

« Plus vous voyagez, plus vous voyez et entendez. »
– Proverbe tibétain

Ce chapitre, le premier du livre deux, « Moyen Orient & Asie », introduit un continent différent et un point de vue différent sur le monde au bord de la guerre. Il vous offre l'occasion de souligner ces changements avec une nouvelle équipe d'investigateurs, ou de continuer les aventures de ceux qui ont déjà été touchés par les ombres de la civilisation perdue de l'Atlantide.

LA GAZETTE DU TIBET

Khangjung, le « pays des neiges », est connu de son peuple sous le nom de « Bö » – le nom européen « Tibet » n'apparaît sous une forme avoisinante dans aucun document datant d'avant le 18^e siècle, et aurait été emprunté au mot turc désignant « les hauteurs ». Isolés du monde extérieur pendant la majeure partie de son histoire de par sa situation physique et, plus tard, politique, les déserts, plaines et forêts montagneuses de ses hautes altitudes ont constitué un aimant irrésistible pour les explorateurs, géographes et théologiens à travers le temps.

Khangjung, le "pays des neiges", est connu de son peuple sous le nom de "Bö".

Toucher le ciel

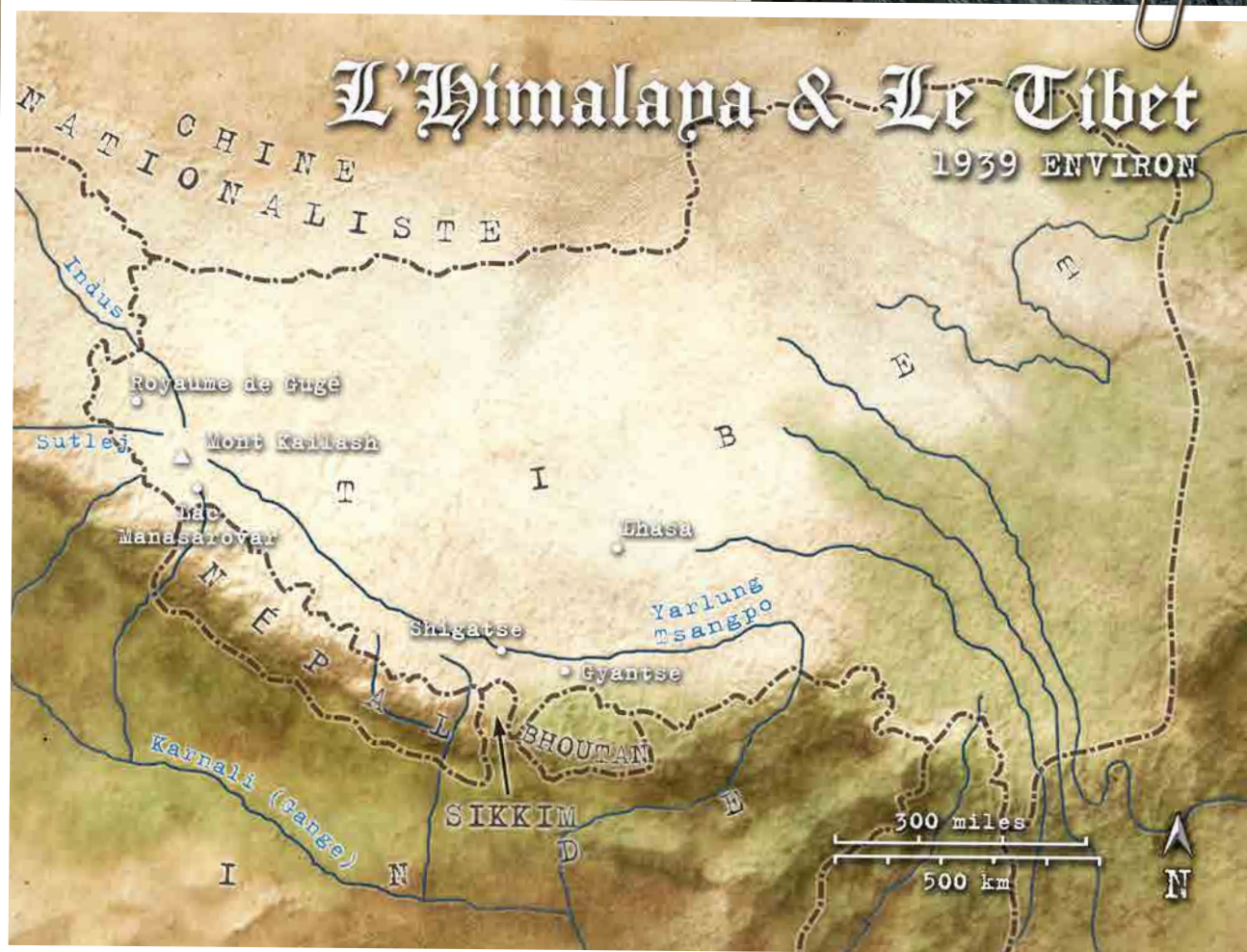
Quand la masse du sous-continent indien dérivait inexorablement vers celle de l'Eurasie près de cinquante-cinq millions d'années auparavant, elle entraîna peu à peu la formation des sommets de l'Himalaya et, derrière eux, souleva l'ancien plancher de l'océan Téthys dont on peut encore trouver des vestiges dans les lacs saumâtres du Changtang au nord du Tibet.

Ce haut plateau, bordé par les montagnes Karakorum à l'ouest, Kunlun et Altyn Tagh au nord, et par la chaîne de l'Himalaya au sud, s'étire sur un peu plus de 1000 kilomètres du nord au sud et 2500 kilomètres d'est en ouest.

Situé à une altitude moyenne d'environ 4500 mètres au-dessus du niveau de la mer, le plateau tibétain descend des déserts du nord-ouest vers les forêts du sud-est avant de tomber brusquement vers les plaines du Sichuan en Chine. Divisé traditionnellement en trois régions – le Kham à l'est, l'Amdo au nord et l'Ütsang à l'ouest – le pays a déjà vu à l'aube du 20^e siècle ses frontières grignotées par les dynasties Qing et Mandchou ainsi que par le Kuomintang (le Parti nationaliste chinois), perdant presque l'intégralité de l'Amdo au passage.

Parmi les terres restantes, on trouve le Tibet central constitué des régions Ü (au nord) et Tsang (au sud) ; le Kham demeure à l'est, le Ngari formant la portion ouest du pays. Bien qu'hébergeant les sources des plus grands cours d'eau du sous-continent indien, cette dernière région est une terre désolée excepté le long des vallées qui bordent ses rivières, des zones privilégiées qui ont vu naître autrefois deux royaumes aujourd'hui perdus (voir p. 104 & 105 pour plus de détails). Le Kham, à l'opposé, est un endroit fertile et couvert de verdure, bénéficiant de nombreuses rivières et des pluies des moussons en provenance de l'Inde.

Les fleuves du Tibet apportent de l'eau à un grand nombre de personnes vivant en Asie. Explorateur danois et sympathisant nazi, Sven Hedin prouva en 1908 que les quatre plus grandes rivières – le Karnali (Gange), le Yarlung Tsangpo (Brahmapoutre), le Langchen Tsangpo (Sutlej, ou rivière éléphant) et l'Indus – émergeaient toutes du mont Kailash en Ngari. Le Yarlung Tsangpo, la plus haute d'entre elles, se fraie un chemin vers l'est le long de l'Himalaya et apporte la vie au Tibet ; les plus grandes villes du pays se trouvent en effet le long de son bassin ou de ses affluents.



Une question de foi

Le Tibet est une terre où religion, paysage et vie sont étroitement entremêlés. Théocratie pendant la majeure partie de son histoire, le pays présente une hiérarchie cléricale et un mélange unique de pratiques religieuses anciennes, qui peuvent sembler déroutantes voire extraterrestres aux yeux des étrangers.

LES NOMBREUX VISAGES DES DIEUX

Dans le bouddhisme tibétain, toutes les divinités sont vues comme des aspects de l'ego humain ; ces aspects prennent la forme des différents bouddhas, d'entités illuminées (les bodhisattvas), de dieux protecteurs (les dharmapalas) et de divinités personnelles de méditations (les yidams).

Appartenant à l'école du Mahayana, le bouddhisme tibétain met largement en avant le concept de nyingje (compassion) ainsi que l'étude des textes et des méditations basés sur les mots du Bouddha historique, Siddhartha Gautama, connu comme dans le Mahayana sous le nom de Sakyamuni (ou, moins souvent, Sakya Thukpa).

Le bouddhisme tibétain défend ce qu'il appelle « la voie du milieu » : une vie de modération dans laquelle on ne s'abandonne ni aux attraites des plaisirs terrestres ni aux rigueurs de l'existence ascétique. Ses disciples arpentent la longue route vers l'illumination que supportent les Quatre

Nobles Vérités du dukha (la souffrance), du tantra (le désir), du namtrol (le relâchement, mieux connu sous le nom nirvana en Occident), et du Noble Chemin Octuple (l'action juste, la concentration juste, l'effort juste, le moyen d'existence juste, l'état d'esprit juste, le parler juste, la pensée juste et la compréhension juste).

Ceux qui atteignent l'illumination échappent au khonwa (ou samsara en sanskrit), le cycle sans fin des morts et des renaissances. Tous n'acceptent pas pleinement le nirvana cependant ; certains – les bodhisattvas – restent dans leurs terres de pureté (l'équivalent du paradis chrétien) pour assister ceux qui sont encore piégés par la roue et luttent pour s'en libérer. Un individu peut s'aider en obtenant du sonam (du mérite) dans sa vie actuelle, et tous ont conscience des effets du las (du karma) sur ce en quoi ils pourront être réincarnés après leurs voyages à travers le Bardo (le monde souterrain tibétain, habité par des esprits en transition entre leur mort et leur prochaine incarnation).

Au 5^e siècle ap. J.-C., selon la légende, 400 textes sacrés bouddhistes sont tombés du ciel sur le toit du Yumbulagang. Bien que personne n'ait pu les lire, leur apparence fut prise comme un signe et les textes, connus collectivement sous le nom nyenpo sangwa (« l'incroyable secret »), furent gardés précieusement jusqu'à l'arrivée de Guru Rinpoché (aussi connu sous le nom de Padmasambhava) près de 300 ans plus tard. Celui-ci était un grand sage et un magicien, et est encore considéré comme le père du bouddhisme tibétain.

Oignez vilain...

Le personnage du panchen-lama, ou Tashi, fut créé au 17^e siècle par le cinquième dalaï-lama, Ngawang Lobsang Gyatso, en signe de respect à l'égard de son mentor et ami, l'abbé du monastère de Tashilhunpo, Lobsang Chökyi Gyaltsen. Le nouveau panchen-lama (littéralement « grand érudit »), comme le dalaï-lama avant lui (p. 108), appliqua immédiatement le titre de façon rétroactive aux précédents abbés du monastère, faisant officiellement de lui le quatrième à porter le nom.

Les deux lignées prirent l'habitude de reconnaître officiellement les réincarnations de l'autre, mais avec le temps de fortes rivalités et de nombreux désaccords se développèrent entre les soutiens des deux saints hommes, forçant fréquemment l'un ou l'autre à fuir le pays pour sa propre sécurité (p. 109).

Il vainquit les démons et diables qui habitaient le pays à un endroit appelé *Hepo Ri* (près de Samye dans l'Ü) puis il les dompta, leur faisant intégrer le panthéon bouddhiste en qualité de protecteurs du Tibet.

Le chef de ces entités était Chenresig, que les bouddhistes rapprochaient d'Avalokiteshvara, « le doux glorieux », le bouddha de la Compassion. Le dalaï-lama (p. 106) est vu comme une manifestation de Chenresig mais aussi comme un tulkou (un lama incarné). Le panchen-lama, un homme presque aussi important que le dalaï-lama, est vu à la fois comme un tulkou et une manifestation d'Öpagme (Amitabha), le bouddha de la Lumière infinie.

CHAPEAU ROUGE, CHAPEAU JAUNE

Il existe plusieurs écoles, ou ordres, différents au sein du bouddhisme tibétain, dont le pouvoir et l'influence ont cru et décliné depuis que le pays devint officiellement bouddhiste au 8^e siècle. Le premier, celui des Nyingmapa (aussi appelés Chapeaux rouges) fut fondé à cette époque et son premier monastère érigé à Samyé. L'endroit est vu comme une école ancienne, basée sur les enseignements de Guru Rinpoché, associé aux pratiques magiques et ayant donc de fortes affinités avec le Bön et le Vajrayana.

Nyingma demeura la seule école bouddhiste du pays jusqu'au 11^e siècle, quand Atisha (un célèbre érudit de Bengali connu sous le nom de Jowo-je au Tibet) fonda les Kadampa avec son disciple, Dromtömpa. Peu après, Marpa et son disciple Milarépa fondèrent l'ordre Kagyu. Les Kagyupa (Chapeaux noirs) contiennent une branche connue sous le nom de Karma Kagyupa, ou Karmapa, laquelle introduisit le concept de lignées de réincarnation pour les lamas (des lignées de tulkou en fait). Le chef des Karmapa (aussi confusément appelé le Karmapa) est le troisième lama le plus respecté du Tibet, juste après le dalaï-lama et le panchen-lama.

Un autre ordre, celui de Sakya, fut également fondé au 11^e siècle par la famille Kön, qui déclara que la place d'abbé au sein de leur monastère principal à Tsang serait héritée d'une façon beaucoup plus pragmatique que la réincarnation. Cela signifie que les abbés de Sakya

étaient libres de prendre femme et d'avoir des enfants pour assurer la succession de leur charge. Le fils le plus célèbre de Sakya, Sakya Pandita (littéralement « l'érudit de Sakya ») transmet un immense pouvoir à l'ordre grâce à ses relations avec les Mongols (p. 108). Sakya Pandita et ses descendants sont, en dépit de leur politique pragmatique en matière d'héritage, encore vus comme les manifestations d'une entité spirituelles, Jampelyang (Manjushri), le bodhisattva de l'Intuition et de la Sagesse.

L'ordre de Gelugpa fut fondé par Tsongkhapa au 14^e siècle. Son nom signifiant « le Vertueux », ses membres (aussi appelés Chapeaux jaunes) revinrent vers une forme plus traditionnelle de bouddhisme tibétain, basée sur les enseignements d'Atisha, dans une tentative de se débarrasser des manipulations politiques et des rivalités des Sakyapa et Kagyupa. Après avoir absorbé la première école Kadampa, les Gelugpas devinrent rapidement l'ordre le plus puissant du Tibet, comptant à la fois le dalaï-lama et le panchen-lama dans ses rangs.

Sans oublier le Bön, la religion rejetée par la montée du bouddhisme, une ancienne foi animiste gouvernée par des chamans. La plupart des Tibétains considèrent celle-ci avec un certain degré de suspicion, même si nombre de ses aspects ont été incorporés au sein des versions nationales du bouddhisme. Fondé par Tonpa Shenrab Miwoche, le Bön est basé sur la dissipation et le contrôle des esprits malveillants par la magie, et fut la religion officielle du royaume de Shang-Shung (p. 106) et du reste du Tibet jusqu'à l'avènement de Songtsen Gampo (p. 107).

Il existe également une forte tradition ésotérique/tantrique au Tibet. Officiellement connus comme les Vajrayana, ceux qui suivent l'école tantrique croient qu'il est possible d'atteindre l'illumination au cours d'une unique vie (comme l'a fait Milarépa) en suivant la « voie courte ». Les enseignements tantriques ne sont pas écrits mais passés de maître à disciple ; un pratiquant choisit généralement un yidam et utilise de profondes méditations ainsi que des techniques non-conventionnelles pour se « propulser » vers le *nirvana*.

Bien qu'appelés « moines » en Occident, les érudits et étudiants religieux qui habitent les monastères du Tibet sont connus là-bas sous le nom de trapas – les « nonnes » étant appelées anis. Tous ceux qui portent la robe n'ont pas nécessairement prononcé les vœux monastiques, bien que la plupart aspirent à être pleinement ordonnés après des années d'études et de réflexion. La plupart gagnent leur vie en priant sur demande et en dirigeant des cérémonies. Les lamas (l'équivalent du terme sanskrit « gourou », enseignant) ne sont pas comme les trapas et sont choisis car ils sont considérés comme des réincarnations d'une lignée de tulkous (alors que n'importe qui peut devenir trapas ou ani).

UN PAYSAGE SACRÉ

La mystique du Tibet a autant à voir avec la religion qu'avec la géographie, et le paysage lui-même n'est pas épargné. Montagnes, rivières et lacs ont fréquemment des aspects divins et, selon les religions populaires anciennes (*mi-chös*) de la région, il n'est de chose qui n'ait un esprit en elle. Depuis les *nyen* des rochers et des arbres aux *lu*

Des sens multiples

La svastika, pour des yeux européens, ne représente qu'une seule et unique chose : le nazisme. En Asie cependant, il s'agit d'un symbole ancien dont le sens est multiple. À l'origine, le signe était censé représenter les rayons du soleil ou le vent faisant tourner ces mêmes rayons, le tournoiement des bras représentant une force créatrice. Elle devint plus tard un symbole de chance, accompagné de nombreux autres aspects en fonction de la personne qui l'utilisait.

Au Tibet, en tant que yungdrung, elle représente l'éternité ; la direction de ses bras est censée vous dire si le symbole est utilisé par des Bönpo (sens anti-horaire) ou des bouddhistes (sens horaire). Dans l'hindouisme, c'est la marque du dieu Brahman, évoquant l'énergie, les quatre directions ainsi que la santé, la libération et le désir.

des eaux, des *sadok* (seigneurs de la terre) aux *tsen* aériens porteurs de maladies, sans oublier les paisibles esprits de la demeure et du foyer, tous font partie de la vie de tous les jours et doivent être traités avec respect.

Les deux plus importants sites sacrés du pays sont le mont Kailash et le lac Manasarovar à Ngari. Isolés, désolés, entourés de dunes de sable instables, ils furent découverts par un Européen pour la première fois que lorsque Sven Hedin s'y rendit, bien que des rumeurs abondent sur un prêtre italien appelé Ippolito Desideri qui aurait précédé ce dernier d'environ deux cents ans.

Vénéralisé par les hindous comme par les bouddhistes, le mont Kailash n'a jamais été gravi. Connue des Tibétains sous le nom de Kang Rinpoché (« le précieux joyau des neiges »), cette montagne à quatre versants est aussi appelée la « Pyramide blanche » et chacun de ses côtés est tourné vers un des points cardinaux. L'ensemble représenterait le mont Meru, le nombril du monde. Pour les hindous, c'est là la demeure de Shiva et de son épouse, Parvati ; pour les bouddhistes, c'est ici que Korlo Demchok (Chakramsamvara, le dieu de l'extase suprême) résiderait avec Dorje Phagmo, « la truie de diamant », dont le lama incarné (traditionnellement une femme) est en charge du monastère de Samdung à Tsang ; pour les Jaïns, c'est là que leur premier saint fit son ascension vers le nirvana ; pour les Bönpo (les disciples du Bön, le prédécesseur du bouddhisme au Tibet), cet endroit est le Yungdrung Gutseg, la pyramide des neuf svastikas, où Tonpa Shenrab Miwoche (le fondateur de la religion) descendit du ciel.

Le lac Manasarovar (Mapham Yum-tso, le « lac victorieux » pour les Tibétains) est tout aussi révéralisé ; il est même mentionné dans les puranas, les anciennes histoires hindoues traitant des dieux et de la formation du monde. Ses eaux glacées sont reliées à un lac plus petit doté d'une réputation moins glorieuse : le Rakhshas Tal, pour les hindous demeure du roi-démon Ravana. Manasarovar est un des quatre lacs sacrés du Tibet ; dans les mythes locaux, il constitue un passage vers d'autres mondes.

Autre lac sacré, le Lhamo la-tso d'Ü se voit lui aussi attribuer des pouvoirs magiques – on parle dans son cas

Souris protectrices

Il existe deux autels dédiés à Palden Lhamo dans le temple de Jokhang à Lhassa : un pour son aspect vengeur et l'autre pour son aspect plus doux. Les deux lieux sont envahis par des souris que les autochtones considèrent comme des manifestations de la divinité. Personne n'ose faire de mal aux animaux mais la légende raconte que la peau de ces rongeurs est immunisée aux balles et aux flèches...

de visions (généralement du futur) pouvant être aperçues dans ses eaux miroitantes. L'endroit est aussi la demeure de la déesse protectrice Palden Lhamo (Shri Devi, probablement dérivée de la déesse hindoue Kali), qui porte la peau de ses victimes et dévore leurs cerveaux à même le crâne. Les Tibétains croient que cet aspect vengeur de leur déesse (qui possède également un aspect plus doux) se réincarna dans la reine Victoria. Notez que Palden Lhamo est censé déterminer le sort de ses victimes en utilisant des dés noirs et blancs qu'elle porte dans un sac à la taille.

Palden Lhamo est censé déterminer le sort de ses victimes en utilisant les dés noirs et blancs qu'elle porte...

La Roue de la Vie

Selon une légende tibétaine, le monde fut autrefois recouvert d'eau, et celle-ci finit un jour par reculer de la région autour du Gangpo Ri (une des quatre collines sacrées du Tibet). Chenresig, la divinité tutélaire du pays, prit la forme d'un singe et, dans une grotte au sommet du Gangpo Ri, s'accoupla avec la déesse blanche Sinmo. Leurs enfants furent les ancêtres des six clans du Tibet : les Se, Mu, Deng, Tong, Wra/Ra et Dru, qui sont représentés par les six bandes rouges sur le drapeau national dit « au lion blanc ».

En termes moins mythologiques, il existe des preuves d'une présence humaine sur le plateau tibétain depuis au moins 26 000 av. J.-C. Les premières histoires montrent des vagues migratoires quittant l'Amdon pour l'Ouest où elles fondèrent le royaume de Shang-Shung près de Tsaparang à Ngari. La capitale de ce royaume était située à Kyunglung (le Palais d'Argent de la vallée de Garuda) sur la rivière Langchen Tsangpo, au sud-ouest du mont Kailash. Certains textes relient également la vallée de Sutlej à la terre fantastique de Shambhala, plus connue sous le nom de Shangri-la.

Le royaume de Shang-Shung fut abattu au 7^e siècle par le roi d'une dynastie rivale fondée dans la vallée de Yarlung au centre du Tibet. Selon leurs légendes, quelque part aux environs du 2^e siècle av. J.-C. le « véritable » roi du Tibet descendit des cieux au moyen d'une corde de soie, arrivant sur la colline Lhabab Ri avant de s'établir dans la vallée au palais de Yumbulagang (qui serait le plus ancien bâtiment du pays à être encore debout).

Le premier roi, Nyatri Tsenpo, était une créature atrocement laide, effrayante, dotée d'une langue gigantesque, d'un pied unique et de mains palmées, et avait été chassé de ses propres terres par les habitants terrifiés. Les résidents de la vallée de Yarlung le prirent pour un dieu et en firent leur roi. Au lieu de mourir, ses descendants se contentaient de remonter la corde vers les cieux lorsque leur règne s'achevait, du moins jusqu'à ce que le roi Drigun Tsenpo soit contraint de couper la corde (devenant ainsi mortel) après une dispute avec son magicien de cour ou son grand écuyer (selon la version à laquelle vous avez accès).

La plupart des rois de la dynastie de Yarlung, on le sait aujourd'hui, sont plus mythologiques qu'historiques, du moins jusqu'au 6^e siècle quand Namri Songtsen, le trente-deuxième roi du Tibet, commença à unifier le pays sous sa bannière (ou à défier le Shang-Shung pour le contrôle total, selon le récit que vous choisissez de croire). La première délégation politique à parvenir jusqu'à l'empereur de Chine fut envoyée par Namri Songtsen en 608, initiant des relations longues et souvent tendues avec le géant impérial de l'Est.

Songtsen Gampo, le fils de Namri Songtsen, devint roi au début du 7^e siècle et continua comme son père de tenter d'unifier le pays et de conquérir de nouveaux territoires. La Chine et le Népal avaient si peur des prouesses martiales des Tibétains qu'ils se lancèrent tous deux dans des mariages politiques avec le roi dans le but d'obtenir la paix. La princesse chinoise Wengcheng et la princesse népalaise Bhrikuti se voient toutes deux attribuer le renforcement du bouddhisme au Tibet – en tous cas au sein de l'aristocratie. Sadmakhar épousa le roi de Shang-Shung dans le but d'une alliance politique, bien qu'elle fût aussi impliquée dans la trahison et la mort de celui-ci des mains de Songtsen Gampo (et donc dans la chute du royaume).

Shangri-la

Connue à la fois comme la terre du feu vivant et comme Tsang Shambhala, la cité nordique de la paix, Shambhala est apparue hors du Tibet dans des histoires des environs du 10^e siècle. Le *Kalachakra* (le Cycle du Temps), un livre bouddhiste tibétain, décrit le royaume comme étant Shangri-la, un paradis perdu sur terre, quand dans les légendes sanskrites il s'agit d'une cité en or cachée par des montagnes enneigées et remplie d'êtres surhumains. Bouddhistes et zoroastriens (p. 186) croient que les habitants de la ville, les gardiens de la connaissance, émergeront un jour pour vaincre un mal terrible menaçant le monde entier. Shambhala s'est vue attribuer de nombreux visages et emplacements au fil du temps. Les théosophes ne la placent pas au Tibet mais dans le désert de Gobi ; ses habitants seraient les descendants de ceux qui auraient vaincu les sorciers maléfiques de l'Atlantide (p.10). Dans d'autres histoires, l'endroit est associé à la cité d'Agarthi/Agartha via une relation dualiste ; Shambhala y joue néanmoins le rôle de la cité maléfique de Shampullah, dirigée par le Roi de la Peur, quand Agarthi prend un rôle de gardienne et de protectrice.

On assiste à une résurgence du mythe de Shangri-la dans les années 1930, d'abord en 1933 avec la parution du livre de James Hilton, *Les Horizons perdus*, suivi de son adaptation cinématographique par Frank Capra en 1937 – basé sur des récits du 16^e siècle, le roman raconte l'histoire d'une société utopique cachée dans les profondeurs montagneuses du Tibet. Le film réveilla l'intérêt des gens pour une société paisible et idyllique dans un monde qui se remettait à peine d'une guerre et craignait de sombrer dans une autre.



Songtsen Gampo déplaça sa capitale de la vallée de Chongye vers Lhasa, la « demeure des dieux » dans la vallée de Kyi Chu, et construisit son palais sur Marpo Ri (« la colline rouge »), le site sur lequel le palais du Potala (celui du dalaï-lama) se dresse désormais. L'endroit demeura la capitale jusqu'à la chute de la dynastie Yarlung, et ne redevint un lieu de puissance qu'en 1642.

À la fin du 8^e siècle, le Tibet du roi Trison Detsen englobait de vastes étendues dont des parties de la Route de la Soie. Le roi avait même eu la témérité d'attaquer en 763 la capitale chinoise, Chang'an, quand le paiement d'un tribut avait été retardé. Le bouddhisme était alors devenu religion d'État et avait remplacé l'ancienne religion Bön tout en absorbant nombre de ses composantes animistes ; la construction de Samyé, le premier monastère bouddhiste, avait commencé seulement deux années après l'attaque sur Chang'an.

La nouvelle religion n'était pas encore acceptée de tous cependant. Le successeur de Trison Detsen, Tritsug Detsen Ralpachen, fut assassiné par son frère Langdharma, qui, une fois au pouvoir, entama une campagne pour débarrasser son pays du bouddhisme. En 842, l'usurpateur fut tué à son tour par un moine bouddhiste appelé Lhalung Palye, dont les actions sont encore commémorées par la Danse du Chapeau noir (la danse que le moine aurait exécutée devant le roi dans le but de se rapprocher suffisamment de celui-ci pour délivrer la flèche fatale).

Avec la mort de Langdharma, le Tibet sombra dans la guerre civile et se divisa en petits fiefs dépourvus d'autorité centrale. La Chine saisit cette opportunité pour reprendre la majorité des territoires qui lui avaient été arrachés et les relations diplomatiques entre les deux pays s'effondrèrent.

Au 13^e siècle, un nouveau pouvoir tourna le regard vers le Pays des Neiges : celui des Mongols. En 1240, le prince Godan, petit-fils de Genghis Khan, entra dans le pays à la tête de son armée. Kunga Gyaltzen, aussi nommé Sakya Pandita (p. 105), fut envoyé pour négocier avec lui au nom des Tibétains. Le prince fut si impressionné par la sagesse et le savoir du vieil homme qu'il le nomma conseiller spirituel et chef laïc du Tibet, établissant au passage une relation interdépendante patron-conseiller religieux entre les deux peuples et plaçant le contrôle du Tibet entre les mains des Sakyapa pour le siècle à venir. Le geste installa de manière effective le pays au rang d'autocratie religieuse, un système qui se verrait conforté aux 16^e et 17^e siècles.

Culbuto

Les pratiques matrimoniales au Tibet ont pu par le passé impliquer aussi bien la polyandrie (plusieurs maris) que la polygamie (plusieurs femmes). Dans les communautés rurales, la polyandrie était vue comme un moyen d'empêcher la division des terres familiales ; une femme épousait non seulement l'homme le plus âgé mais aussi tous ses frères plus jeunes, permettant ainsi de « rester en famille » même à la mort du chef. La polygamie était vue comme un moyen de cimenter les relations politiques entre royaumes multiples, mais aussi d'assurer la production d'un héritier.

Au début des années 1250, les Mongols effectuèrent une nouvelle fois des raids dans le Tibet central, et une fois encore les monastères accédèrent à leurs demandes. Kubilai Khan, le nouveau chef de l'Empire mongol, fit du neveu de Sakya Pandita, Phagpa, son précepteur impérial ; le pays fut étroitement intégré à l'administration mongole tout en conservant un large degré d'autonomie politique. Pendant la dynastie Yuan (établie par Kubilai Khan en 1271 et s'achevant en 1368), le Tibet fut gouverné par ceux qui occupaient le poste de Sakya Pandita, même si c'était le dpon-chen (« grand administrateur ») qui tenait les rênes militaires et administratifs.

Le pouvoir des Sakyapa au Tibet commença à décroître avec la mort de Kubilai Khan à la fin du 13^e siècle, et l'ordre perdit finalement le contrôle soixante ans après la chute de son bienfaiteur, des suites de leurs rivalités avec l'ordre des Kagyupa (p. 105). Le pays se retrouva une nouvelle fois sans autorité centrale, une situation qui perdura jusqu'à ce que les rois des Tsang s'emparent du contrôle laïc au milieu du 16^e siècle. Basés à Shigatse, ces rois étaient les alliés des Kagyupa, qui prirent la direction spirituelle du Tibet.

En 1578, le troisième chef de l'ordre de Gelugpa (p. 105), Sonam Gyatso, rencontra le chef des Mongols, Altyn Khan, et leur réunion entraîna la création d'une des « personnalités » les plus connues du pays. Le Khan, comme son prédécesseur le prince Godan avant lui, fut impressionné par le lama, tant qu'il lui accorda le titre de « Dalaï » (« océan de sagesse »), créant de fait la position de dalaï-lama. Bien qu'il fût le premier à porter le titre honorifique, Sonam Gyatso l'accorda promptement et de façon rétroactive à ses deux prédécesseurs, devenant officiellement le troisième du nom.

Quand le quatrième dalaï-lama fut identifié comme étant l'arrière-petit-fils d'Altyn Khan, les relations entre le Tibet et les Mongols s'approfondirent encore davantage. Les rois Tsang, eux, s'inquiétaient de plus en plus de l'étroitesse des relations entre Gelugpa et les chefs Khan. Ils attaquèrent ainsi plusieurs grands monastères et forcèrent le dalaï-lama à quitter le pays.

Après la mort du quatrième dalaï-lama, le cinquième, Ngawang Lobsang Gyatso, fut ramené au pays sous escorte par ses alliés Mongols. Avec la mort du dernier roi de Tsang des mains de Gushri Khan au début des années 1640, le cinquième dalaï-lama commença peu à peu à raffermir son contrôle spirituel et temporel du Tibet avec le soutien des Mongols, réunifiant le pays et faisant une nouvelle fois de Lhasa la capitale.

Le cinquième dalaï-lama décéda en 1682 mais son trépas fut dissimulé pendant plus de douze ans, avant tout par peur de voir le pays récemment unifié sombrer une nouvelle fois dans l'anarchie en l'absence du saint homme. On raconta qu'il s'était retiré du monde et avait laissé la nation entre les mains de son régent, le *Desi*.

Les régents réussirent à arracher un contrôle quasi-absolu aux dalaï-lamas.

Quand le secret fut éventé, le régent fut contraint de choisir en hâte un nouveau dalaï-lama. Son choix de Tsungyang Gyatso ne fut pas des plus sages ; doté d'un tempérament de séducteur, le nouveau saint homme refusa de prononcer ses vœux et s'échappa fréquemment du palais du Potala pour écumer les maisons closes et les bars de Lhassa, utilisant le pseudonyme « Norsang Wangpo » pour « masquer » sa véritable identité.

Dégoûté par le comportement du sixième dalaï-lama et par son manque de sérieux, un prince mongol appelé Lhabzang Khan se rendit auprès de Kangxi, le second empereur Mandchou de Chine, pour lui demander de soutenir son plan pour prendre le contrôle du Tibet. Kangxi, furieux de ne pas avoir été averti de la mort du cinquième dalaï-lama, accepta, et une force mongole soutenue par les Chinois prit Lhassa et destitua Tsungyang Gyatso en 1705.

Douze ans plus tard, un autre groupe de Mongols, connus sous le nom de Dzughar, tua Lhabzang et destitua Yeshe Gyatso, le septième dalaï-lama. L'acte provoqua une réponse directe de la part de Kangxi et de la Chine, qui chassèrent les Dzughar quelques années plus tard et réinstallèrent le septième dalaï-lama au poste de leader du Tibet. Le pays devint protectorat chinois sous direction Mandchou, représenté à Lhassa par deux ambans (représentants de la cour) et par une garnison de troupes chinoises.

Le Kashag, le cabinet du gouvernement tibétain, fut constitué dans les années 1720 après que les Chinois y eurent établi leur présence. Constitué de quatre membres (shapés, aussi connus sous le titre de « Kalön ») dont trois étaient des représentants laïcs (ils n'appartenaient pas au clergé), son rôle était de traiter des problèmes du Tibet et de transmettre leurs découvertes et recommandations au Premier ministre (le Lönchen, quand il y en avait un) ou directement au dalaï-lama et aux ambans (quand n'y avait pas de Lönchen).

En-dessous du Kashag on trouvait sept ministères, chacun représenté par un fonctionnaire laïc et un clérical, à l'exception du ministère des Finances qui possédait trois fonctionnaires laïcs appelés Tspön. Le Kashag n'avait aucune juridiction sur les affaires monastiques et religieuses, lesquelles étaient gérées par le Yigtsang, lui-même dirigé par le Chigyub Khembo et soutenu par quatre moines appelés Trunyichenmo. Le Chigyub Khembo était chargé de transmettre les délibérations des Trunyichenmo au dalaï-lama mais soumettait aussi ces dernières à sa propre approbation et aux modifications qui lui semblaient nécessaires.

Suite à l'augmentation des troubles politiques dans le pays et aux événements de la Guerre Sino-Sikh de 1841-1842 (quand l'armée sikh partit de Ladakh, qu'elle avait annexé sept ans auparavant, pour envahir la frontière occidentale du Tibet), le Kashag fut réorganisé en 1751 par l'empereur Qianlong qui donna aux ambans et à la Chine encore plus de contrôle sur les affaires tibétaines ; le poste traditionnel de Desi fut également abandonné à cette occasion.

Un nouveau poste de régent, le Gyeltshab, fut créé en 1757 à la mort du septième dalaï-lama, soi-disant pour laisser à son successeur le temps de grandir avant de prendre le pouvoir. Malheureusement, les régents

Que ton nom soit loué

Les conventions tibétaines liées aux noms sont complexes. Chaque enfant reçoit un nom à la naissance, constitué de deux parties. Les termes sont généralement unisexes, bien que certains soient plus largement attribués aux filles et d'autres aux garçons. De nombreux Tibétains reçoivent un nom lié à la semaine de leur naissance ; si ce n'est pas possible, les parents piochent souvent dans les noms qu'ils considèrent les plus favorables, allant jusqu'à demander son aide au dalaï-lama afin de faire le meilleur choix pour leur enfant.

Excepté pour la noblesse (et encore, une partie de ses membres), les noms de famille n'existent pas. Les nomades du pays (Drokpa) tendent à utiliser un nom de clan, et les familles des communautés rurales peuvent utiliser le nom de leur foyer, mais les membres d'une même famille auront généralement des noms différents les uns des autres.

Il est extrêmement mal vu de s'adresser à une personne de plus haut statut en l'appelant par son nom. De nombreuses personnes sont ainsi connues seulement par leurs titres, comme le dalaï-lama, bien que les Tibétains l'appellent Yeshe Norbu (« la gemme qui exauce les souhaits ») ou, plus simplement, Kundun (« la présence »). Dans d'autres cas, un des noms (ou les deux) est suivi d'un titre. Les moines de leur côté changent souvent leur nom en entrant dans les ordres, ce qui signifie qu'une seule personne peut avoir jusqu'à quatre (sinon plus) noms différents par lesquels être appelée, en fonction de son interlocuteur.

réussirent à arracher un contrôle quasi-absolu aux dalaï-lamas, deux d'entre eux seulement parvenant à atteindre l'âge adulte (le huitième et le treizième) ; les autres périrent mystérieusement pendant leur enfance sans jamais pouvoir monter sur le trône.

La situation empira encore davantage en 1788 avec l'invasion des Gurkhas, en partie provoquée par une dispute au sujet de la production au Tibet de pièces en argent. Bien que les ambans aient réussi à mettre en sécurité le dalaï-lama et le panchen-lama (p. 108), la Chine ne développa aucune réponse militaire et les Gurkhas finirent par simplement rentrer chez eux. Quand ils revinrent trois ans plus tard cependant, ils furent repoussés par une armée composée de Chinois et de Tibétains. Suite à la nouvelle réorganisation administrative provoquée par les invasions, la Chine exerça un contrôle plus étroit encore sur le Tibet en s'assurant que les ambans aient plus de pouvoir que le Kashag et le dalaï-lama réunis.

Les frontières du Tibet furent fermées aux étrangers à partir des années 1850 ; ceux qui étaient dans le pays furent chassés à moins d'appartenir à une nation limitrophe (afin de ne pas nuire aux relations commerciales). Cela n'empêcha pas l'Angleterre de lancer un projet secret de cartographie du plateau en 1865, ni ne découragea les aventuriers comme Alexandra David-Néel (voir p.110) et le moine zen japonais Ekai Kawaguchi d'explorer le pays.

Une voyageuse avertie

Louise Eugénie Alexandrine Marie David (1868-1969), aussi connue sous le nom d'Alexandra David-Néel. Bien que née près de Paris, d'un journaliste et enseignant français et d'une dévote catholique belge, Louise passa sa petite enfance en Belgique après que sa famille y eut emménagé. Bien décidée dès son plus jeune âge à voyager et parcourir le monde, « Alexandra » fugua à plusieurs reprises de son domicile et, une fois majeure, partit vivre à la Société théosophique de Paris. C'est dans la capitale française qu'elle se radicalisa et sombra dans l'ésotérisme, assistant aux rendez-vous des sociétés secrètes et écrivant des pamphlets fortement politisés. Au début des années 1890, elle visita l'Inde à deux reprises et tomba amoureuse de l'Asie. Elle parcourut même l'Indochine en qualité de chanteuse d'opéra avant de se retrouver en Tunisie où elle épousa un ingénieur français des chemins de fer, Philip Néel. La vie maritale ne lui convint pas cependant, et tous deux

décidèrent de mener des existences séparées, Alexandra retournant en Inde et en Orient. Au fil des trente-cinq années qui suivirent, elle explora avec assiduité le continent et ses religions, devenant experte du Tibet et du bouddhisme. De retour en France, elle publia en 1924 l'histoire de son voyage secret dans la capitale du Tibet dans le livre *Voyage d'une Parisienne à Lhassa* ; au moment de son aventure, déguisée en mendicante pour ne pas attirer l'attention des Britanniques, elle avait 56 ans et était devenue la première Européenne à atteindre la capitale. Elle écrivit également *Mystiques et magiciens du Tibet*, détaillant certaines de ses études bouddhistes ainsi que les pouvoirs prêtés aux lamas tibétains. Ses tentatives pour retourner au Tibet à la fin des années 1930 seront sabordées par le déclenchement de la guerre ; avec son fils adoptif, le lama tibétain Aphur Yongden, elle sera piégée sur la frontière avec la Chine pendant toute la durée du conflit.

Le treizième dalaï-lama arriva au pouvoir au milieu des années 1870, à temps pour présider une nouvelle période tumultueuse de l'histoire du Tibet. Le Sikkim, un des principaux passages entre le Tibet et l'Inde, fut cédé aux Britanniques en 1893. Entre la fin des années 1890 et le début du siècle suivant, trois députations russes menées par Agvan Dorjief et envoyées par le tsar Nicolas II furent accueillies à Lhassa, quand les demandes britanniques pour une audience avec le dalaï-lama demeuraient lettres mortes.

Lord Curzon, fervent anti-Russe et vice-roi d'Inde, commença à se préoccuper de plus en plus de la sécurité des frontières indiennes, craignant que les Russes ne prennent la main dans le « Grand Jeu » (la bataille entre les deux empires pour la suprématie en Asie centrale). Il demanda audience au dalaï-lama pour en discuter ; les Chinois ordonnèrent à ce dernier d'accepter mais celui-ci refusa, tout comme il refusa de fournir un moyen de transport pour permettre à un des ambans de traiter à sa place.

Convaincu que les Chinois n'avaient aucun contrôle sur leur protectorat, Lord Curzon mobilisa fin 1903 une « expédition britannique au Tibet » sous l'égide de la Commission des frontières tibétaines (en gros, l'armée britannique) et sous la supervision du colonel Francis Younghusband. Durant les neuf mois qui suivirent, Younghusband se fraya un chemin depuis le Sikkim jusqu'à Lhassa via une série d'affrontements de plus en plus écrasants et sanglants avec l'armée tibétaine. Une fois à la capitale, il força le régent et le Tsangdu (le gouvernement mis en place après la fuite du dalaï-lama en Mongolie extérieure) à signer une convention entre l'Angleterre et le Tibet qui garantissait le commerce entre les deux pays, consolidait les frontières du Sikkim et empêchait le pays d'avoir des relations diplomatiques ou commerciales avec d'autres (et qui réclamait également de lourdes compensations financières pour avoir forcé les Britanniques à les envahir en premier lieu). Le Tibet était devenu, à tous les niveaux, un protectorat britannique.

Les Chinois refusèrent de reconnaître la convention, n'ayant pas été consultés dans l'affaire, et une nouvelle fut signée en 1906, qui reconnaissait cette fois la souveraineté de la Chine sur le Tibet. Cette convention fut aussi

acceptée par la Russie un an plus tard, ce qui atténua considérablement les tensions dans la région.

En 1910, durant les derniers jours de la dynastie Qing, le général Zhao Erfeng envahit le Tibet, forçant le treizième dalaï-lama à fuir en Inde pour se placer sous protection britannique. En 1911 cependant, les jours glorieux des Mandchous étaient derrière eux, et les dernières troupes chinoises et les ambans furent escortés hors du Tibet en 1912. Quand le dalaï-lama revint d'exil, il reprit le contrôle temporel et spirituel du pays et déclara le Tibet indépendant de la Chine (bien que cette dernière, désormais sous contrôle nationaliste, ne reconnaisse pas cette assertion).

Les Britanniques continuèrent d'affirmer leurs droits sur le Tibet au cours des années 1920. Ayant déjà mis en place un poste d'agent commercial britannique à Gyantse durant la campagne de Younghusband, ils construisirent une ligne télégraphique entre Shigatse et Lhassa, initièrent une étude géologique du pays (cette fois ouvertement), commencèrent à former les officiers de l'armée tibétaine en Inde et à Gyantse et mirent en place une école anglaise ; quatre jeunes Tibétains furent aussi envoyés à l'école de Rugby pour y être éduqués comme des gentlemen anglais. Les Britanniques promirent même de fournir des armes à l'armée tibétaine si les fusils étaient seulement utilisés pour se défendre.

Les tentatives du dalaï-lama pour moderniser la théocratie et le gouvernement étaient néanmoins désapprouvées par des leaders religieux conservateurs qui voyaient leur propre pouvoir s'éroder sous le coup des changements. En conséquence, nombre des innovations introduites ne prirent pas, la nouvelle force de police s'effondra et un schisme apparut entre le dalaï-lama et le panchen-lama, ce dernier s'enfuyant en Chine en 1923 pour ne jamais revenir.

En 1932, le Tibet tenta de reprendre des territoires à Qinghai durant la Guerre Sino-Tibétaine ; la campagne échoua, laissant l'ancienne région d'Amdo entre les mains chinoises. Le treizième dalaï-lama mourut l'année suivante, le pouvoir passant au cinquième Réting Rinpoché (l'abbé du monastère Réting en Ü), Jamphel Yeshe Gyaltsen, qui servit de régent au pays pendant les années 1930 en dépit d'une tentative pour supprimer son poste en 1936. Il sera expulsé en 1941 par Ngawang Sungrab Thutob, le troisième Taktra Rinpoché.

Le quatorzième dalaï-lama, Tenzin Gyatso, a été identifié au monastère de Kumbum à Amdo en 1937, mais il est depuis tenu en otage par le seigneur de guerre chinois local. Ce n'est qu'après le paiement d'un énorme pot-de-vin que le jeune lama sera autorisé à se rendre à Lhassa où il montera sur le trône en février 1940, à seulement quatre ans et demi (le pouvoir restera entre les mains de ses régents).

LA LANGUE

Du fait de sa taille, le Tibet est une terre de contrastes, y compris au niveau des langues pratiquées. Le tibétain lui-même est constitué de plusieurs dialectes entre lesquels l'intercompréhension n'est pas toujours possible. Comme le chinois cependant, la langue écrite (développée par le trapa Tonmi Sambhota durant le règne de Songtsen Gampo) est universellement comprise par ceux qui peuvent la lire ; elle possède même sa propre graphie, développée à partir des styles d'écritures indiens auxquels Tonmi Sambhota avait eu accès durant ses études au sud de l'Himalaya.

Les autres langues pouvant être entendues sur place sont le chinois mandarin, le népalais, l'anglais, le hindi, le sikkim et parfois même le français et l'allemand.

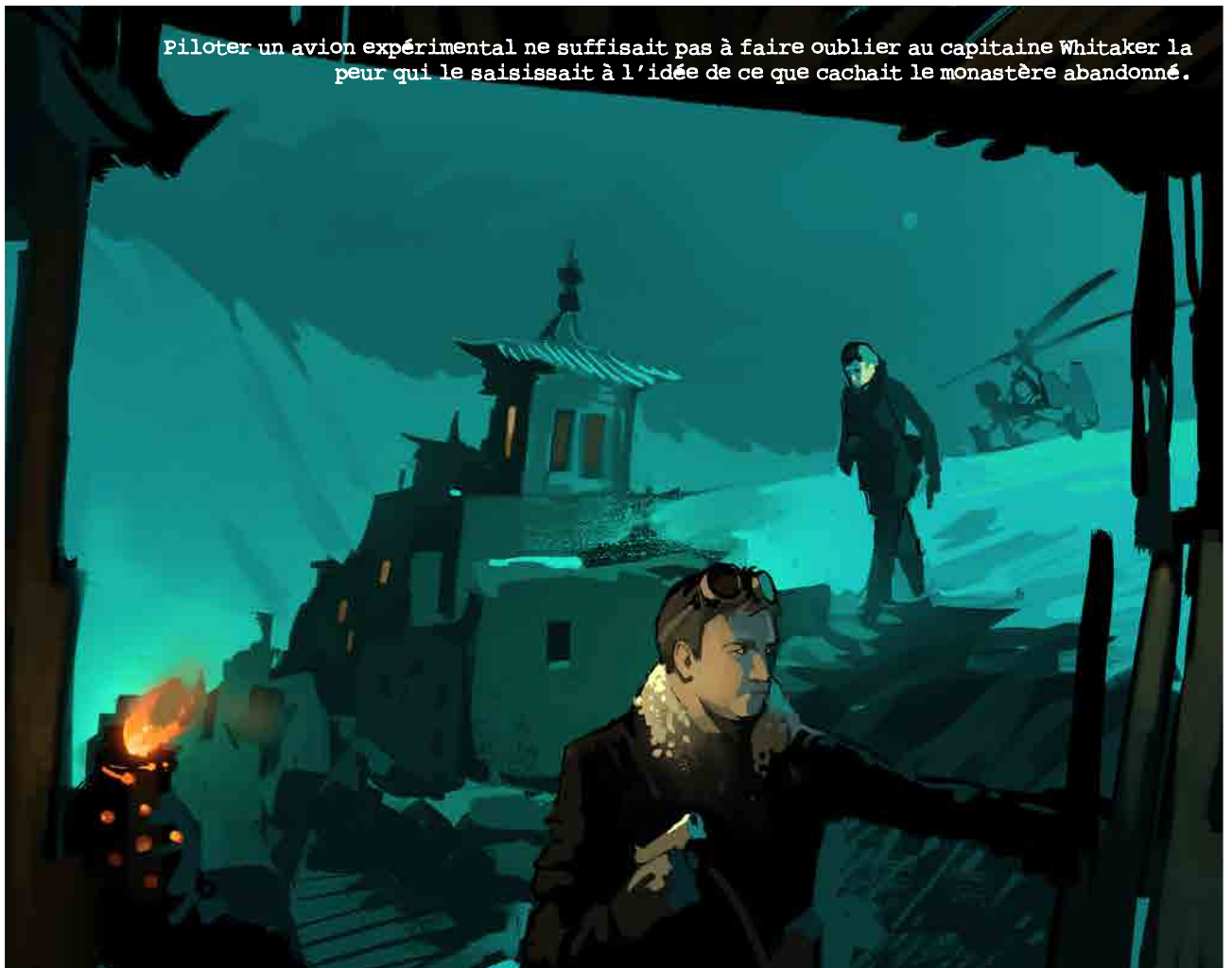
LE CLIMAT

Bien que l'on puisse dire que l'hiver au Tibet dure de décembre à février, l'été occupant les mois de mai à septembre, la grande taille du pays et les différences d'altitude jouent en réalité un rôle énorme dans le type de climat propre à chaque région.

Lhassa (la capitale) a un climat sec, quasi-désertique, mais en dépit d'étés chauds voire très chauds, l'endroit souffre également d'hivers froids. Quelques rares zones comme certaines parties du Kham et de Ngari ont des hivers doux quand d'autres comme celles autour du mont Kailash subissent le froid toute l'année. Les passes sont souvent enterrées sous de brusques déluges de neige même au beau milieu de l'été, et les plaines ouvertes souffrent de températures basses à cause des refroidissements éoliens que produisent les bourrasques glacées les balayant constamment.

En termes de pluies, le Tibet reçoit à peu près la moitié de ses précipitations annuelles en juillet et en août. La partie occidentale peut être tout particulièrement affectée par une combinaison de pluies de mousson et d'eau en provenance de glaciers fondus, qui conduisent souvent à des rivières déchaînées et des inondations massives de juillet jusqu'à la fin du mois de septembre.

Piloter un avion expérimental ne suffisait pas à faire oublier au capitaine Whitaker la peur qui le saisissait à l'idée de ce que cachait le monastère abandonné.



"Non" n'est pas une option

En raison de la grande quantité de dialectes parlés au Tibet, il sera probablement plus facile pour les investigateurs d'embaucher un interprète comme Dawa Rabten (p. 118) pour parler à leur place, mais nous fournissons ici quelques expressions pour ceux qui se sentiraient prêts à relever le défi. Officiellement, il n'y a pas d'exact équivalent à « oui » et « non » en tibétain, mais certaines formulations alternatives devraient vous permettre d'en faire passer l'idée en cas de besoin.

Bonjour— <i>tashi delek</i>	Excuse me/sorry— <i>gongda</i>
Oui— <i>la ong</i>	Non— <i>la men</i>
Merci— <i>tujaychay</i>	S'il vous plaît— <i>tujaysig</i>
Au secours !— <i>rog nāngda</i>	Où se trouve...?— <i>...kabah yōray?</i>
Lac— <i>tso</i>	Montagnes— <i>ri</i>
Passe— <i>la</i>	Rivière— <i>tsāngpo</i>

VOYAGES

Bien qu'il existe des routes au Tibet, la plupart sont à peine plus que des sentiers de terre battue. Les biens sont transportés par des caravanes tirées par des mules et sont soigneusement emballés dans de grandes sacoches en cuir. Les ânes et les yaks sont également utilisés, bien que ces derniers soient connus pour s'indigner des charges « inhabituelles » et se rouler brusquement sur le sol dans le but de déloger les fardeaux qui les dérangent. Yaks, mules et poneys servent aussi à transporter les gens mais l'huile de coude (ou plutôt ici, de genou) est souvent la seule option pour les terrains difficiles et abrupts.

Le transport à l'intérieur du Tibet est organisé autour d'un système de corvées, les paysans étant forcés d'offrir des heures de travail non-payé à titre de service public (ici pour satisfaire une taxe connue sous le nom de *tawu khema*, qui appartient à un impôt plus vaste appelé *Ulag*). Chacune des routes principales du pays est coupée en divisions reliées par des stations de relais nommées *satsigs* (à environ une demi-journée de distance les uns des autres). À chaque *satsig*, les autochtones doivent fournir à toute personne détenant le permis approprié (*lamyik*) de la nourriture, un abri et des animaux pour la prochaine partie du voyage (bien que la qualité des bêtes soit souvent un peu douteuse). Si aucun animal n'est en état, les locaux doivent servir de porteurs à leur place.

On trouve seulement trois voitures au Tibet dans les années 1930, toutes offertes au treizième dalaï-lama et rangées dans le Norbulingka, le palais d'été du saint homme situé à l'ouest de Lhassa. Les véhicules, dans l'ensemble, sont regardés avec beaucoup de suspicion par la plupart des Tibétains, la roue étant un symbole particulièrement sacré de leur religion. Des rumeurs racontent que les Britanniques ont cédé à la pression et cessé d'utiliser des camions pour transporter leurs biens depuis l'Inde à cause de cela (la véritable raison est sans doute la mauvaise condition des routes et la difficulté à maintenir une réserve d'essence suffisante).

La voie traditionnelle partant d'Inde le long des anciennes routes de commerce passe par le minuscule royaume du Sikkim. À partir de là, l'entrée dans le Tibet est soigneusement contrôlée par les Britanniques et les permissions pour traverser la frontière doivent être obtenues auprès de fonctionnaires anglais à New Delhi en hiver ou à Simla en été (p. 140), voire plus haut si l'on n'est pas citoyen britannique (l'expédition d'Ernst Schäfer a dû obtenir la permission de Neville Chamberlain avant de pouvoir pénétrer dans le pays ; p. 120).

Cela étant dit, quantité de personnes déguisées se sont faufilées de l'autre côté au fil des ans, et il y a toujours la possibilité de passer par la frontière chinoise (une option qui comporte ses propres dangers maintenant que la Chine et le Japon sont en guerre).

*« Le toit du monde » - voilà
un défi que j'aurais aimé relever quand j'en
avais l'opportunité*

A. T.

INTRODUCTION DU SCÉNARIO

Pendant un vol entre Calcutta et Delhi, le petit avion de transport à bord duquel les investigateurs voyagent se voit soudain détourné de sa course et perdu au milieu des sommets de l'Himalaya. Après avoir réussi contre toute attente à se poser, ils se voient confier une étrange mission de la part d'un vieux lama, qui promet de les plonger dans un monde trouble fait d'apparences trompeuses et de magies puissantes autant que mortelles.

ÉPISODE UN : SANS CRIER GARE

Ce scénario, comme celui basé à Vienne, ne concerne pas directement la recherche d'un fragment du Palladion. Il aide en revanche à poser la situation d'un autre théâtre d'opération et vous offre l'opportunité d'introduire de nouveaux personnages comme expliqué dans l'encart « Des prêtirés sinon rien ? » ci-dessous.

Bien entendu, en fonction des choix des joueurs (ou des préférences du Gardien), la quête du Palladion pourrait ne pas commencer à Vienne. Il est possible que les investigateurs partent d'Orient, de ce mystique sous-continent indien qui depuis l'Antiquité constitue une source de fascination pour les Européens. Si nous vous

recommandons de commencer la campagne en Autriche avec une équipe avant de passer en Inde, au Tibet et en Perse (l'ancien Iran), rien n'empêche réellement le Gardien de plonger directement ses joueurs dans ce chapitre s'il pense que cela leur plaira.

Ce scénario étant étroitement lié au suivant (lequel commence p. 165), nous conseillons au Gardien de lire les deux avant de faire jouer le premier. Il aura ainsi une meilleure vision des informations que Tsering Lama pourrait ou non avoir besoin de communiquer aux investigateurs – ces derniers, en tant que nouvelle équipe, n'auront pas conscience de l'existence du Palladion ni de son importance. Bien entendu, si les joueurs ont apporté leur équipe européenne avec eux, ils sauront déjà pourquoi ils se dirigent vers Ellora.

NOTE SUR LE TIMING

Si les joueurs commencent avec une nouvelle équipe d'investigateurs, ce scénario peut prendre place en même temps que celui à Vienne (juste avant la guerre). Le timing idéal impliquerait de voir la deuxième équipe revenir du Tibet au moment où la guerre est déclarée en Europe et, par extension, en Inde (p. 149). Si, d'un autre côté, *Les Ombres d'Atlantis* est joué sous la forme d'une aventure linéaire avec une même équipe d'investigateurs d'un bout à l'autre, les personnages pourraient atteindre l'Inde et le Tibet en décembre 1939 ou en janvier 1940, en qualité cette fois de membres à part entière de la Section M. Pour plus d'informations sur l'Inde et les potentiels effets que le temps pourrait avoir sur un tel voyage, voir p. 153.

Des prêtirés sinon rien ?

Comme pour le livre un, nous vous fournissons quatre investigateurs prêtirés aux pages 289-292 pour être utilisés avec les scénarios du livre deux. Si les joueurs n'utilisent pas ces personnages et ont décidé de créer les leurs pour cette partie du voyage, ils devraient idéalement compter dans leurs rangs au moins un investigateur parlant hindi (ou anglais), un parlant persan (ou français), un muni de compétences d'ingénierie ou de sabotage et un possédant une formation en histoire, folklore ou théologie. La liste des compétences désirables comprend aussi une formation au combat ou au moins un apprentissage poussé en auto-défense.

Bien que des liens avec les services de renseignement ou la police de l'Inde britannique puissent se révéler utiles, ils ne sont aucunement obligatoires compte tenu du point de départ du premier scénario. Au lieu d'être envoyés par leurs gouvernements respectifs, les investigateurs pourraient avoir entendu d'étranges rumeurs disant qu'au moins une des armes anciennes mentionnées dans le *Mahabharata* est tout sauf mythologique (livre deux, chapitre 2) et avoir décidé d'enquêter sur le sujet selon un angle historique ou ésotérique plutôt que militaire. Ils pourraient aussi faire partie d'une équipe scientifique britannique envoyée au Tibet et cooptée par Tsering Lama (p. 116) alors qu'ils traversent Ngari. La mise en place officielle de ce scénario permet d'introduire assez facilement les personnages des joueurs, peu importent les motivations qui les animent : comme les prêtirés, ils peuvent être

de simples étrangers à bord d'un vol en partance de Calcutta (la Kolkata moderne) pour Delhi qui se retrouvent embarqués dans une quête pour avoir été au mauvais endroit au mauvais moment (ou au bon endroit finalement...).

Les investigateurs pourraient aussi être à bord d'un vol partant d'Europe et passant par Karachi avant de se rendre en Thaïlande, en Birmanie, à Singapour ou même en Australie (autant de routes passant au-dessus de l'Inde et suffisamment près de l'Himalaya), ou inversement. Si les joueurs continuent directement les aventures de leurs investigateurs une fois le scénario égyptien terminé plutôt que de prendre de nouveaux personnages, le vol peut être celui qui les voit quitter Le Caire et est détourné vers les étendues sauvages du Tibet occidental (voir livre deux, chapitre 2 pour plus de détails sur les vols en provenance et en direction de l'Inde).

Les long-courriers de l'époque étant petits et effectuant de fréquents arrêts pour se réapprovisionner en carburant, le nombre des passagers qu'ils peuvent porter est limité, ce qui signifie que le Gardien n'a pas à avoir peur de gérer trop de figurants inutiles. Les escales permettent également l'ajout de nouveaux investigateurs lorsque cela est nécessaire (ceux-ci pourraient même faire partie de l'équipage !). Avec la diversité des personnes voyageant vers et depuis l'Inde, cela signifie qu'il est possible pour les investigateurs voulant se joindre à cette partie de l'aventure d'appartenir à toutes sortes de catégories.

Il est aussi important de garder à l'esprit que le calendrier tibétain est lunaire, et que les célébrations pour la nouvelle année (Losar) prennent place en février. L'ancienne année est saluée lors de complexes danses cham cérémonielles exécutées dans les monastères afin de chasser les esprits maléfiques. Voyager à cette période peut être difficile, les Tibétains se concentrant sur les célébrations, et pourrait même se révéler dangereux en fonction des lieux.

Une partie des commémorations est constituée du festival Mönlam Chenmo à Lhassa ; c'est une période où les moines des trois plus grands monastères des environs (Sera, Drepung et Ganden) entrent dans la ville pour effectuer un pèlerinage près du temple Jokhang. L'événement finit généralement dans l'anarchie, quand les moines s'emparent de la ville et se balancent leurs rivalités au visage ; les étrangers ne sont pas les bienvenus et sont souvent victimes de violentes corrections lorsqu'ils se font prendre.

À quelques mètres en dessous du bout des ailes, de chaque côté de l'appareil, on peut voir deux ou trois petites orbes de lumière rouge.

Scène 1 : une diversion mineure

L'aéroport de Dum Dum, situé à environ 18 kilomètres au nord-est de Calcutta, est un point d'arrêt important pour ceux qui voyagent en Asie du Sud-Est et au-delà, y compris pour des sommités comme Amelia Earhart (voir le *Guide de l'Investigateur* p. 30) qui y fit un arrêt en 1937. À l'origine simple terrain jouxtant la Royal Artillery Armoury, il commença à être utilisé comme aérodrome par la Dutch Airline KLM en 1924 et vit le Bengal Flying Club y ouvrir ses portes en février 1929, les pistes se voyant protégées contre les intempéries l'année suivante. Air Orient et Imperial Airways utilisèrent tous deux Dum Dum pour leurs routes transcontinentales à partir de mi-1933, en faisant une étape sur leurs vols respectifs Paris-Saïgon et Londres-Australie.

Les investigateurs arrivent à l'aéroport (séparément s'ils ne se connaissent pas, ensemble sinon), à temps pour le vol bihebdomadaire (le mercredi et le samedi) pour Delhi et au-delà. Les passagers sont escortés depuis le terminal jusqu'à leur avion, un Douglas DC3, une fois que leurs papiers ont été vérifiés et leurs bagages chargés ; en fait, ils semblent être les seuls à voyager aujourd'hui si l'on excepte le pilote et le reste de l'équipage.

L'intérieur de l'avion est confortable, avec de grands sièges ressemblant à des fauteuils, un sofa ainsi qu'une sélection de livres et de magazines. Le steward plaisante aimablement avec ses hôtes, leur apportant boissons et canapés dans l'attente du départ. Il est probable qu'au moins un personnage un peu curieux (voire malpoli) tentera de lancer une conversation avec ses compagnons de voyage (par exemple Nora St Dennis ou le frère Yago D'Souza si les joueurs utilisent les prétextes des pages 289-292).

L'avion décolle à l'heure prévue, grimpant avec régularité en direction de l'ouest. Après un bref arrêt à Allahabad, il devient rapidement évident qu'en dépit de la clarté du ciel au départ, le temps se dégrade désormais rapidement (un test réussi de Trouver Objet Caché [Cth] / de Détection [Sav] permettra de voir qui s'en rend compte en premier). Si quelqu'un s'inquiète de l'épaisse couverture luisante de brouillard blanc qui entoure désormais l'avion, le steward tente d'apaiser ses craintes en rappelant que l'équipage est des plus expérimentés et qu'ils pourront bientôt faire une halte à Cawnpore, prochaine étape sur la route de Delhi.

Il n'est pas rare à l'époque de voir des passagers parler au pilote pendant un vol, et si les investigateurs veulent plus d'informations sur ce temps peu clément, ils ont tout à fait la possibilité d'aller toquer à la porte du cockpit et d'attendre qu'on les autorise à entrer. Une personne dotée de la compétence Sciences formelles (Météorologie) [Cth] / Connaissance (Météorologie) [Sav] pourrait, sur un test réussi, découvrir qu'il y a quelque chose d'anormal dans ce brouillard, ce qui pourrait l'encourager à rendre visite au pilote. Des investigateurs ayant l'expérience du pilotage pourraient aussi arriver à la même conclusion, de même que ceux empruntant régulièrement cette route (par exemple David Rafael Manasseh, p. 292).

Si quelqu'un entre dans le cockpit, il constate immédiatement que quelque chose ne va pas. Le pilote et le co-pilote chuchotent, le deuxième effectuant fréquemment des gestes brusques et colériques en direction du panneau de contrôle. Les investigateurs dotés des compétences de pilotage appropriées et réussissant un test remarqueront que les aiguilles des diverses jauges s'agitent dans tous les sens. Les autres le verront aussi s'ils réussissent un test de Trouver Objet Caché Difficile [Cth] / de Détection (-2) [Sav].

Si on lui demande directement s'il y a un problème, le pilote confirme qu'ils ont quelques complications avant de demander aux investigateurs de retourner à leur siège et d'attacher leur ceinture. Il les prie également de bien vouloir demander au steward de venir un moment. Celui-ci revient de la cabine peu de temps après et demande à tout le monde de bien s'attacher, une précaution strictement temporaire bien sûr...

Toute personne dans la cabine à avoir jeté un œil par les fenêtres est en position de voir quelque chose d'encore plus inhabituel que le brouillard : à quelques mètres en-dessous du bout des ailes, de chaque côté de l'appareil, on peut voir deux ou trois petites orbes de lumière rouge semblant voler à la même allure. L'avion est visiblement en train de gagner de l'altitude. Plus l'avion monte, et plus la cabine devient froide, au point que le steward sort des couvertures ainsi que de copieuses tasses de thé et de café pour aider les passagers à se tenir au chaud.

S'ils regardent leurs montres pour savoir combien de temps ils ont passé dans les airs, ils découvrent que toutes les aiguilles à bord se sont arrêtées à peu près dix minutes après qu'ils ont quitté Allahabad (si quelqu'un décide de regarder sa montre avant les événements, ce détail pourrait être le déclencheur de la prise de conscience des investigateurs).

Toute tentative du pilote pour modifier la course de l'appareil entraîne une réponse immédiate de la part des



orbes rouges qui se rapprochent aussitôt, ne reprenant leur place que lorsque l'altitude et la direction de l'avion semblent les satisfaire ; le Gardien devrait autoriser un test d'Idée [Cth] / d'Intellect [Sav] si les investigateurs ne l'ont toujours pas compris après deux ou trois tentatives avortées.

Si quelqu'un observe depuis le cockpit (ou obtient une réussite Critique sur un des précédents tests de Pilotage ou de Trouver Objet Caché [Cth] / une relance sur un des précédents tests de Pilotage ou de Détection [Sav]), il peut apercevoir une autre orbe rouge à seulement quelques mètres du nez de l'appareil.

Sans objet pour indiquer l'heure, le sort de l'avion est visiblement à la merci de ces étranges lumières éthérées venues du ciel et il est fort possible qu'un investigateur au moins ait du mal à accepter la situation. Si l'un d'entre eux souffre d'une phobie susceptible d'entrer en jeu dans de telles circonstances ou si le Gardien souhaite appliquer ce traitement à tous les occupants, des tests de Santé mentale peuvent être de rigueur (perte de SAN 0/1D4, 0/1D6 si lié à une phobie préexistante) [Cth] / des tests de Nausée (-1) liés à la phobie [Sav]. Un échec pourrait même, dans certains cas, pousser un personnage à tenter de sortir de l'appareil (souvenez-vous que les mécanismes de fermeture des portes en 1939 ne sont pas aussi sûrs qu'aujourd'hui) avec toutes les conséquences que cela pourrait entraîner. À partir du moment que les personnes faisant l'expérience d'une « réaction nerveuse » sont calmées ou immobilisées, après ce qui ressemble à des heures d'angoisse le brouillard commence à se dissiper lentement. Deux choses sautent immédiatement aux yeux des personnes regardant par la fenêtre : la nuit est tombée quand ce devrait être au plus tard le milieu de

l'après-midi, et l'avion est tout sauf à portée de vue de Delhi – il semble en effet voler au-dessus d'une interminable étendue de montagnes et de plaines indistinctes.

Après une démonstration de vol des plus habiles de la part des deux pilotes, les orbes rouges guident l'avion jusqu'à une grande vallée fertile où l'on peut apercevoir une rivière luisant sous l'éclat de la lune. L'atterrissage, qui s'effectue dans un champ herbeux et bien entretenu, est relativement doux. Une fois l'avion en sécurité au sol, les orbes rouges repartent, accélérant dans le ciel nocturne avant de disparaître par-delà les montagnes en direction de l'endroit d'où elles sont venues.

Alors que les investigateurs et l'équipage descendent, ils découvrent qu'un vieil homme vêtu à la façon d'un trapa bouddhiste les attend. L'étrange silhouette courbée les accueille en tirant la langue – un investigateur connaissant déjà le Tibet (par exemple Nora St. Dennis, p. 289) sait qu'il s'agit là d'une forme usuelle de salutation servant à montrer que l'interlocuteur n'est ni un démon (lequel posséderait une langue verte même sous déguisement humain) ni un disciple de la religion Bön (lequel aurait la langue noire à force de marmonner de terribles incantations magiques).

Le trapa prononce alors une salutation plus moderne, « Tashi delek ! », suite à quoi il se présente comme étant Tsering Lama dans la langue maternelle de chacun des investigateurs avant de basculer vers la langue la plus partagée au sein du groupe. Il accueille le « peuple du Garuda » (voir encadré p.116) dans son humble demeure et demande aux voyageurs qui sont sans aucun doute épuisés, hagards et migraineux de bien vouloir le suivre jusqu'à sa résidence où il pourra fournir nourriture et abri pour le reste de la nuit.

Vue d'oiseau

Les légendaires créatures aviaires connues sous le nom de garuda jouent un rôle important dans les mythologies hindou et bouddhiste. Dans la première, Garuda est un dieu doté d'un corps humain en or, d'une tête d'aigle (ou de vautour) blanche et de gigantesques ailes écarlates. Il sert de monture à Vishnou (vahana) et est aussi appelé Taraswin, « le rapide ». Pour les bouddhistes, les garuda (kyung en Tibétain) sont d'énormes homme-oiseaux, mélanges d'essences à la fois animales et divines, dotés d'une société hiérarchique complexe et capables de changer de taille et de forme à volonté (p. 125). Représentant l'une des Quatre Dignités (qui symbolisent les points cardinaux et toutes sortes d'autres aspects nobles), ils étaient à l'origine adorés comme des dieux par les Bönpo.

TSERING LAMA, ANCIEN ÉRUDIT TIBÉTAIN / ATLANTE

Ne se souvenant plus exactement de ce qui fut son vrai nom, le vieil homme réside dans sa baeyul (sa vallée cachée) depuis très, très longtemps. Après avoir fui l'Atlantide durant la chute, il voyagea sans s'arrêter à travers le monde avant de se retirer dans un coin reculé, emportant avec lui les connaissances qu'il avait sorties de son ancien foyer, terrifié à l'idée que celles-ci puissent être utilisées par les sociétés de plus en plus violentes qu'il avait croisées au cours de ses voyages.

Après avoir trouvé son sanctuaire, le vieil homme finit par être connu par les autochtones des vallées environnantes sous le nom de Jamyang Tsering (« celui à la longue vie et à la voix douce ») ou, en signe de respect, de Tsering Lama. Peut-être, comme les Drokpas (les nomades) le racontent, est-il de la lignée des saints hommes qui vivent, meurent et se réincarnent ici depuis bien avant que le royaume de Gugé ne domine la région (p. 117), peut-être même avant l'époque de la dynastie Shang-Shung aujourd'hui disparue (p. 106). Peut-être s'agit-il aussi d'un puissant ngagspa (un magicien) venu d'un temps où le Guru Rinpoché n'avait pas encore dompté les démons du Tibet. Tsering Lama ne les a pas détrompés ; après tout, cela l'arrange de les voir le prendre pour un des leurs.

Bien qu'il soupçonne fortement le Palladion d'avoir joué un rôle dans la destruction de l'Atlantide, il ne sait rien de l'influence de Daoloth sur les cristaux qui l'alimentaient ; il craint seulement ce qui se passerait si certains des fragments (voire tous) tombaient entre des mains malveillantes ou imprudentes. Si un peuple aussi sage et instruit que le sien a été réduit à néant par leur influence, combien de dégâts pourront-ils causer sous le contrôle des impulsifs, des cruels ou des fous ?

Tsering Lama n'est pas entièrement sûr des raisons qui lui ont permis de vivre aussi longtemps ; il pense que s'il devait quitter Ngari (peut-être même sa vallée), ses jours seraient comptés. Les raisons derrière cette longévité ? Il a simplement attendu l'arrivée des investigateurs pour pouvoir les lancer sur le chemin qui mène à la sauvegarde du monde au lieu de sa destruction dans les flammes de la guerre...

Apparence : il a les cheveux blanchis et le dos courbé par l'âge, et son visage marqué par les intempéries est crevasé de rides profondes. Les yeux gris-lavande de Tsering Lama sont emplis de bonté et de chagrin, et ses mains tremblent un peu plus avec chaque année qui passe. Il porte la robe rouge des *trapas* bouddhiste, qui lui rappelle celles qu'il portait durant sa jeunesse atlante, avant sa fuite.

Un lourd collier de corail, d'ambre, de turquoise et d'argent pend à son cou, et un mala (un chapelet) en bois de rose et en os de yak de 108 perles est entortillé autour de son poignet. On le voit rarement sans son bâton, cadeau des Drokpas locaux, surmonté d'un os de yak sculpté pour ressembler à un aigle.

Cth

FOR 08 DEX 12 INT 15 CON 12

TAI 10 APP 10 POU 26 EDU 20

SAN 40 Points de Vie : 11

Impact : aucun.

Compétences : Artisanat : agates 60 %, Bibliothèque 60 %, Cryptographie 50 %, Dissimulation 45 %, Médecine 45 %, Mythe de Cthulhu 40 %, Négociation 60 %, Persuasion 70 %, Pratique artistique : peinture 45 %, Pratique artistique : chant 45 %, Psychologie 65 %, Sciences de la vie : biologie 50 %, Sciences de la vie : histoire naturelle 50 %, Sciences de la vie : pharmacologie 45 %, Sciences formelles : astronomie 65 %, Sciences formelles : chimie 50 %, Sciences formelles : mathématiques 50 %, Sciences formelles : physique 60 %, Sciences humaines : folklore 65 %, Sciences humaines : histoire 60 %, Sciences occultes 65 %, Se cacher 40 %, Théologie : bouddhisme 60 %, Trouver Objet Caché 65 %.

Langues : Atlante (langue maternelle) 95 %, toute autre langue 60 %.

Armes : Coup de poing 50 %, dégâts 1D3.

Bâton de marche (Arme de mêlée – Bâton) 35 %, dégâts 1D8, atts 1, portée de base contact.

Sortilèges : Âme errante, Anomalie Météorologique, Bénir la Lame, Créer une Fenêtre, Déflagration mentale, Détecter un Enchantement, Enchanter des Perles de Dzi, Enchanter un Piège à Esprits, Guérison immédiate, Identifier un Esprit, Immunisation/Rempart de Chair, Lévitation, Malédiction des ténèbres, Vision onirique, Voyage Extra-Dimensionnel.

Sav



Attributs : Agilité d6, Intellect d10, Âme d12+6, Force d4, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (toutes les langues) d8, Connaissance (Astronomie) d8, Connaissance (Biologie) d8, Connaissance (Bouddhisme) d8, Connaissance (Chimie) d8, Connaissance (Cryptographie) d8, Connaissance (Folklore) d8, Connaissance (Histoire) d8, Connaissance (Histoire naturelle) d8, Connaissance (Mathématiques) d8, Connaissance (Mythe) d6, Connaissance (Physique) d8, Connaissance (Psychologie) d8, Connaissance (Sciences occultes) d8, Détection d8, Discrétion d6, Investigation d8, Persuasion d8, Soigner d6.

Charisme : +4 ; Allure : 5 ; Parade : 6 ; Résistance : 5 ; Santé mentale : 5.

Handicaps : Code de l'Honneur, Curieux, Phobie (peur de quitter sa vallée).

Atouts : Charismatique, Érudit (Astronomie, Biologie, Chimie et Physique), Lien Mutuel, Linguiste, Noble, Sang-Froid.

Équipement : bâton de marche (For+d6, Parade +1).

Capacités spéciales

- **Sortilèges :** *Âme errante, Anomalie Météorologique, Bénir la Lame, Créer une Fenêtre, Déflagration mentale, Détecter un Enchantement, Enchanter des Perles de Dxi, Enchanter un Piège à Esprits, Guérison immédiate, Identifier un Esprit, Immunisation/Rempart de Chair, Lévation, Malédiction des ténèbres, Vision onirique, Voyage Extra-Dimensionnel.*

Quiconque observe le ciel nocturne pendant que Tsering Lama emmène le groupe vers sa demeure dans les collines (Sciences formelles (Astronomie) [Cth] / Connaissance (Astronomie) [Sav]) remarque que les constellations ne sont pas là où elles devraient être à cette latitude et cette période de l'année. Poser la question au vieil homme entraînera pour toute réponse un « Tout sera comme il doit être au matin ».

Tsering Lama mène les investigateurs et l'équipage à travers la vallée jusqu'à un escalier sculpté dans le versant de la montagne. À la lumière tremblante de la torche qu'il porte, on peut apercevoir ce qui ressemble à des fenêtres et un passage coupés dans la roche ; d'étranges tunnels obscurs partant des marches enténébrées font leur apparition au fur et à mesure de la montée.

Ils aboutissent à une terrasse étroite d'où partent d'autres ouvertures sombres mais le vieil homme continue droit devant et les précède dans un nouvel escalier menant encore plus haut. La montée est épuisante à cause du brusque changement d'altitude (p. 118). Un niveau en terrasse en remplace un autre mais, après ce qui semble être une éternité, ils finissent par émerger sur une petite place sur la crête de la colline. La vue sur la vallée baignée de lune est d'une beauté inoubliable – mais qui peut perturber ceux qui se sont aperçu du problème avec le ciel au-dessus de leurs têtes.

Sur un des côtés de la place se dressent les restes d'un grand bâtiment à l'intérieur duquel Tsering Lama disparaît en silence après avoir invité les personnages à le suivre. Là, après quelques minutes de marche supplémentaires, ils se retrouvent dans une chambre intacte dont les murs sont richement peints d'images d'hommes et de créatures mythiques – dont des garuda (p. 125) –, toutes partiellement voilées par les ombres tremblantes que jette la lumière d'un feu de bouse de yak.

Le vieil homme fait signe aux investigateurs de s'asseoir sur les couvertures et les coussins éparpillés dans la chambre avant de disparaître par une deuxième porte. Quand il revient, il est accompagné d'un jeune garçon (à peine plus qu'un enfant) vêtu de la chuba locale, un manteau à manches longues en peau de mouton attaché

La voie vers l'Ouest

Quand le monarque anti-bouddhiste Langdharma fut assassiné par le moine Lhalung Palye au 9^e siècle (p. 108), un de ses fils s'enfuit à l'ouest vers Ngari et la vallée de la rivière Langchen Tsangpo. Là, à quelques kilomètres du *Palais d'Argent de Garuda* (p. 106), il fonda le royaume de Gugé et établit sa capitale à Burang. Le gouvernement se déplaça par la suite, d'abord à Thöling puis à Tsaparang.

Le royaume devint une étape importante le long des routes de commerce de l'Inde et entretenait des liens étroits avec le Ladakh et le Cachemire. Yeshe Ö, roi de Gugé au 10^e siècle, nourrit des relations encore plus étroites avec l'Inde, y envoyant nombre d'érudits pour leur permettre d'y étudier. L'un d'entre eux, Rinchen Zangpo, revint chez lui après dix-sept ans ; il était passé maître dans la traduction des textes bouddhistes sanskrits et joua un rôle crucial dans la renaissance de la religion au Tibet, fondant le monastère Thöling dans ce but.

Des prêtres jésuites de Goa partis à la recherche du royaume perdu du légendaire prêtre Jean tombèrent sur Gugé en 1624 et furent autorisés à y établir une mission l'année suivante, introduisant de fait le christianisme au Tibet. Des tentatives de plus en plus audacieuses pour convertir la population entraînèrent de nombreux troubles et un soulèvement des locaux, et Gugé tomba devant les armées du Ladakh six ans après seulement.

Parfois assimilé en Occident à Shambhala (p. 107), Tsaparang ne fut redécouvert par les Européens que dans les années 1930, et l'archéologue italien Giuseppe Tucci passa deux saisons à y faire des fouilles entre 1933 et 1935.

à la taille par une ceinture et laissant libre une épaule. Les deux hommes portent des plateaux recouverts de nourritures et de boissons fumantes.

Bien que les investigateurs soient probablement affamés, ils auront peut-être du mal à digérer ce qu'on leur offre. Les momos (raviolis à la vapeur), thugpa (soupes de nouilles garnies de légumes) et le pain tsampa sont parfaitement comestibles, mais le bö cha (thé au beurre de yak rance) est une autre affaire ; tout investigateur tentant d'en boire doit réussir un test de CONx4 [Cth] / Vigueur (+1) [Sav] pour ne pas régurgiter le mélange baratté de beurre, de feuilles de thé, de soda, de sel, de lait et d'eau chaude.

Une fois que les investigateurs ont avalé leur bö cha, Tsering Lama leur offre un autre thé étrange appelé « solomano », qu'il verse lentement dans leurs bols en leur expliquant que cela les aidera à lutter contre leurs migraines et leurs vertiges (en termes de jeu, boire ce thé annule les modificateurs aux tests de CONx4 [Cth] / donne un modificateur de (+2) aux tests de Vigueur [Sav] pour résister au mal des hauteurs ; p. 118). Une fois que tout le monde a mangé et bu les différents thés, le vieil homme les encourage gentiment à dormir, remettant leurs questions à plus tard, une fois qu'ils auront récupéré.

Tête dans les nuages, estomac dans les talons

Le mal des hauteurs est une condition potentiellement grave qui affecte les personnes qui n'ont pas l'habitude des zones élevées et accompagne les niveaux d'oxygène bas comme ceux que l'on trouve sur le plateau tibétain. La version bénigne entraîne des maux de tête, nausées, vertiges, léthargie, irritabilité, perte de l'appétit et troubles du sommeil. Les effets peuvent prendre brusquement une forme plus lourde, la personne affectée devenant irrationnelle, confuse et perdant toute coordination (se déplaçant comme une personne en état d'ébriété aggravé) ; elle peut aussi se mettre à vomir ou à cracher une salive rose écumeuse.

Cth

En termes de jeu, chaque personnage doit faire un test de CON chaque jour passé en haute altitude jusqu'à s'être acclimaté, en commençant par un multiplicateur de x4 pour déterminer les effets dont ils souffrent déjà. Un succès indique que le personnage s'ajustera à la hauteur actuelle après un jour de repos ou d'activité réduite (ne pas escalader de montagne pendant ce temps !) ; un échec décrie qu'il devra tester à nouveau le jour suivant, le multiplicateur descendant de 1 à chaque échec (le deuxième test s'effectue donc à x3, et ainsi de suite).

Un personnage qui ne s'est pas acclimaté à l'altitude souffre d'une pénalité à tous ses tests de CON (représenté par le multiplicateur décroissant) mais aussi à tous les tests demandant des efforts physiques ou de la concentration, qui deviennent Difficiles.

Un échec critique lors d'un test d'acclimatation indique que la condition est brusquement devenue grave et que le personnage doit immédiatement être emmené à une altitude plus basse pour y recevoir les soins appropriés. Dans le contraire, le personnage jouera sa vie et perdra temporairement 1D4 CON pour chaque jour passé dans les hauteurs (la mort intervenant lorsque la CON atteindra zéro).

Des personnages dans cette situation devront aussi réussir un test de Santé mentale par jour (0/1D6) et pourraient bien se lancer dans des actions potentiellement dangereuses (voire fatales) lors des crises de folie qui risquent d'en découler (voir la sixième édition des règles de l'**Appel de Cthulhu**, p. 317).

Sav

Les personnages en altitude doivent réussir un test de Vigueur chaque jour jusqu'à s'être acclimatés aux hauteurs ; un échec entraîne un niveau de Fatigue. Lorsque cette dernière atteint le niveau « Incapacité », le personnage devient un danger pour lui-même et commence à se comporter de façon délirante. Il doit immédiatement être transporté dans un endroit moins élevé pour pouvoir récupérer. Comme toujours, une personne atteignant le quatrième niveau de Fatigue meurt, ici d'épuisement et de manque d'oxygène.

Scène 2 : la froide lumière du jour

Les investigateurs sont réveillés au petit matin par le jeune homme qui avait aidé à porter la nourriture la nuit précédente. Dans un anglais imparfait (ou une autre langue parlée par la majorité du groupe), il se présente comme étant Dawa Rabten, l'assistant de Tsering Lama. Il est encore venu avec de la nourriture – cette fois un porridge à base de la même farine de tsampa que le pain de la veille, mais aussi du solomano et du bö cha. Des investigateurs vigilants remarqueront que chacun reçoit le thé dans le même bol que celui utilisé précédemment (les Tibétains ne partagent pas leur bol personnel).

DAWA RABTEN, TRAPA EN FORMATION

La famille de Dawa Rabten a été des plus honorées en voyant son fils choisi dès son plus jeune âge par Tsering Lama pour devenir son assistant. Après tout, cela n'était guère différent d'une véritable position de trapa bouddhiste, et il restait capable d'aider les siens lorsque ceux-ci revenaient dans la vallée chaque année.

L'enfant était moins enthousiasmé par la décision de ses parents de le laisser dans un vieux palais lugubre des montagnes avec un vieil homme étrange, mais lorsqu'il commença à écouter les histoires de Tsering Lama et à explorer la cité abandonnée, il se prit de passion pour l'endroit et pour toutes les choses merveilleuses qu'il apprenait. Il aime aujourd'hui sincèrement son maître et se montre très protecteur. Bien qu'il ne comprenne pas toujours ses décisions, il sait que tout ce que le vieil homme fait repose sur de bonnes raisons.

Dawa Rabten n'a pas rencontré beaucoup de philing (des étrangers de par-delà les mers) à l'exception d'un gentleman italien, dans la vallée en amont de la rivière, quelques années auparavant. Il aime poser des questions sur la vie hors du Tibet, même s'il soupçonne secrètement les investigateurs d'être en réalité des garuda déguisés, les ayant vus sortir de l'avion la nuit précédente (entre autres parce qu'il ignore ce qu'est un avion).

Apparence : n'ayant pas encore terminé sa croissance, Dawa Rabten est petit mais bien décidé à rendre sa famille et son lama fiers de lui. Son visage rond est souvent fendu par une grimace radieuse sauf quand il se concentre, ses sourcils ayant alors une tendance à se rejoindre et ses lèvres à faire la moue. Si sa tête est rasée à la façon d'un trapa, il préfère s'habiller dans le style de son clan de Drokpas avec une chuba bien chaude, des bottes bouclées et un grand bonnet de fourrure. Il aime arpenter le palais comme un roi des temps jadis quand il pense que Tsering Lama ne peut pas le voir.

**Cth**

FOR 10 DEX 10 INT 17 CON 14
 TAI 09 APP 13 POU 11 EDU 11
 SAN 50 Points de Vie : 11

Impact : aucun.

Compétences : Athlétisme 55 %, Discrétion 50 %, Écouter 50 %, Équitation 50 %, Mythe de Cthulhu 02 %, Négociation 50 %, Orientation 50 %, Sciences de la vie : histoire naturelle 35 %, Sciences humaines : folklore 35 %, Sciences occultes 20 %, Trouver Objet Caché 65 %.

Langues : Tibétain (langue maternelle) 60 %, toute autre langue nécessaire 35 %.

Armes : Coup de poing 50 %, dégâts 1D3.

Couteau 50 %, dégâts 1D6, atts 1, portée de base contact.

Sortilèges : Guérison immédiate, Immunisation/Rempart de Chair.

Sav

Attributs : Agilité d6, Intellect d12, Âme d6, Force d6, Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Folklore) d6, Connaissance (toutes langues nécessaires) d6, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Orientation) d8, Connaissance (Histoire naturelle) d6, Connaissance (Sciences occultes) d4, Détection d8, Discrétion d8, Équitation d8, Lancer d6, Persuasion d8.

Charisme : +2 ; **Allure** : 6 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 5 ; **Santé mentale** : 5.

Handicaps : Curieux, Frêle, Loyal.

Atouts : Chanceux, Charismatique, Esquive, Sens du danger/Sixième sens, Vigilant.

Équipement : Couteau (For+d4).

Capacités spéciales

- **Sortilèges** : Guérison immédiate, Immunisation/Rempart de Chair.

Il est toujours possible qu'un investigateur ou plus ait saisi l'occasion d'explorer les environs avant que Dawa Rabten ne vienne les réveiller (avec l'équipage de l'avion). S'ils sortent de nuit, ils devront faire très attention à ne pas basculer par-delà le rebord de la place, ou chuter dans une volée de marches invisibles (voir « Les chutes » dans la sixième édition des règles de *l'Appel de Cthulhu*, p. 150 [Cth] / le chapitre 4 : Situational Rules—Hazards du livre des règles de *Savage World* [Sav]). En plein jour, la vue depuis l'esplanade est toujours aussi spectaculaire ; fort heureusement, le soleil au moins semble au bon endroit.

Il est extrêmement facile de se perdre dans le labyrinthe de couloirs et d'escaliers qui parsèment le vieux palais où ils ont passé la nuit ainsi que les différents niveaux de la cité, bien que Dawa Rabten et Tsering Lama soient toujours prêts à secourir une personne finissant totalement désorientée. Si quelqu'un doté de compétences de pilotage atteint l'avion sans se perdre, ses tentatives pour redémarrer l'engin resteront lettres mortes, même si l'appareil ne semble pas avoir été endommagé par ses précédentes aventures.

Tsering Lama rejoint les investigateurs pour le petit déjeuner et s'excuse en premier lieu pour les problèmes qu'il a pu leur causer en les faisant venir dans sa baeyul. Le fait qu'ils puissent voir la vallée est d'une importance cruciale car cela montre qu'ils sont exactement ceux qu'il attendait. Seuls des cœurs purs (peu importe la façon dont ils se considèrent) auraient pu entrer dans son refuge ; sans

cela, l'endroit serait resté caché par le brouillard et même leur « escorte » aurait été incapable de les faire atterrir sains et saufs. Le vieux lama entreprend alors de répondre aux questions qui les hantent ; le seul sujet sur lequel il ne se laisse pas entraîner est celui des lumières rouges, qu'il se contente d'appeler des « amis ». D'un autre côté, il est plus que disposé à parler de ses origines atlantes, peu importe si cela le fait passer pour un fou auprès de ses interlocuteurs.

Tout en sirotant son bö cha, il commence à expliquer les raisons qui l'ont poussé à les détourner vers Kyung Ri, puisque c'est le nom de ce lieu. Il existe d'autres vallées cachées, ajoute-t-il, des vallées qui ne constituent pas un refuge en ces temps de chaos mais cherchent au contraire à apporter la destruction sur le monde. Un tel endroit existe près du monastère Tashilhunpo à Shigatse, qui est la demeure d'une secte folle de moines qui s'appellent les Chankopa (les frères-loups) mais sont plus connus sous le nom de Chapeaux bleus (p. 127).

D'une façon ou d'une autre, quelques-uns d'entre eux ont atteint Berlin à la fin des années 1920, attirés par le mal qui grandissait là-bas (voir le *Guide du Gardien* p. 5), mais la vallée est restée dissimulée excepté à ceux qui nourrissaient les ténèbres en leur cœur. La venue de « l'Expédition égarée » comme il l'appelle (il s'agit de l'expédition Schäfer), en avril 1939, a soulevé le voile encore davantage. Durant sa visite au Monastère voilé, Schäfer reçut un livre dont Tsering Lama croyait être l'unique possesseur, un ouvrage qu'il appelle le *Livre de la Machine* (p. 135).

Pour la science ?

Ernst Schäfer, déjà célèbre en Allemagne pour ses deux précédentes expéditions en Asie aux côtés de l'explorateur américain Brooke Dolan, entreprit une troisième aventure au Tibet en 1938 et 1939, à la demande officielle d'Heinrich Himmler. Accompagné du botaniste Ernst Krause, du géographe Karl Wienert, de l'expert technique Edmund Geer et de l'anthropologue Bruno Beger, il s'enfonça dans le pays pour y conduire des études scientifiques (agaçant au passage les Britanniques dont l'autorité se vit bafouée à plusieurs reprises). Edmund Kiß (p. 218) était censé les accompagner mais Schäfer refusa de l'emmener.

Au Tibet, Schäfer s'empara d'autant de spécimens d'oiseaux et de bêtes qu'il pouvait en tuer, ignorant ostensiblement l'interdiction de chasser prononcée en 1901 par le dalaï-lama ; Beger prit des mesures anthropologiques des Tibétains pour prouver les théories aryennes sur la pureté de la race ; Krause collecta des milliers de graines pour l'initiative Lebensraum ; et Wienert prit en secret des relevés magnétiques détaillés...

Durant sa visite à Tashilhunpo, Schäfer reçut le *Kangyur* (des écrits bouddhistes tibétains compilés dans près de 108 volumes) ; les rumeurs racontent également qu'il parvint à acquérir la statuette de l'Homme de Fer. Sculptée dans un morceau de « métal céleste » (une météorite), celui-ci représenterait Vaisravana, le gardien (ou le roi) du Nord, qui vit sur le mont Meru et protège les trésors de la terre avec l'aide de ses yakshas (les esprits de la nature). Parmi ses autres acquisitions dans la région, on peut trouver un livre sur l'histoire de la race aryenne qui se trouve être en réalité l'ouvrage décrivant les secrets du Palladian : le *Livre de la Machine*.

Le groupe de Schäfer participa également à la mise en place d'une antenne radio sur le monastère, et Tsering Lama est convaincu que les moines l'utilisent désormais pour aider leurs frères à Berlin, non seulement pour traduire le *Livre de la Machine* mais aussi pour d'autres entreprises tout aussi funestes. Ses informateurs à Shigatse lui ont rapporté que deux autres Allemands portant l'image d'une étrange patte de loup sur leurs vêtements ont été récemment vus entrant dans la vallée du Chankopa. C'est leur présence qui a poussé le saint homme à entreprendre des actions drastiques et à faire venir les investigateurs à lui.

Tsering Lama déclare alors que la situation est critique : la traduction du livre offrirait aux hommes maléfiques les indications dont ils ont besoin pour plonger le nouveau monde dans la mort et la folie, comme ce fut le cas autrefois pour son propre monde. En fait, il craint d'avoir trop longtemps repoussé son intervention. Aussi fantastique que son histoire semble être, les investigateurs ne peuvent pas ignorer ce qui se passe dans le reste du monde et à quel point l'équilibre global est précaire.

La proposition du lama est simple : les investigateurs devront voyager (avec son aide) jusqu'au Monastère voilé et détruire l'antenne radio afin de faire perdre aux nazis une source vitale d'informations occultes. En échange, il les renverra en Inde avec une traduction du *Livre de la Machine* et des détails concernant deux artefacts importants qui ne doivent pas tomber entre les mains allemandes. S'ils ne le veulent pas, ils n'auront même pas besoin de récupérer eux-mêmes ces objets : l'information pourra être transmise aux Britanniques ou aux Américains (ou à tout autre pays auquel ils pourraient être affiliés). Il sait cependant que l'heure arrive où les hommes ordinaires vont devoir se dresser s'ils veulent voir survivre ce qu'ils connaissent et aiment, et que les investigateurs sont les dignes représentants de ces hommes.

La traduction du livre offrirait à des hommes maléfiques les indications dont ils ont besoin pour plonger le monde dans la mort et la folie.

Bien que Tsering Lama soit prêt à discuter de la nature des deux artefacts si on l'y pousse, il préfère garder ces informations pour le retour des investigateurs, ces derniers devant d'abord se concentrer sur la tâche en cours (pour plus de détails sur les objets et leur emplacement, voir p. 135). La révélation de la présence d'un trésor à Ellora sera bien entendu une grande importance si quelqu'un joue le sergent Gillespie (p. 291) ou si la raison derrière le voyage d'un des investigateurs est liée à l'objet en question comme suggéré p. 113.

LES HOMMES DE BIEN NE FONT RIEN

Si les investigateurs refusent de se rendre au Monastère voilé, Tsering Lama ne leur forcera pas davantage la main. Il leur proposera au contraire d'utiliser le palais et la vallée jusqu'à ce qu'ils soient suffisamment rétablis pour voyager et que leur avion soit remis en état. Les Drokpas locaux ont déjà constitué une petite cache de carburant selon les instructions du lama ; ce n'est pas grand-chose mais cela devrait leur permettre de retourner à Delhi.

Ne pas s'impliquer dans cette affaire signifie que les moines Chankopa vont continuer de conseiller *Nachtwölfe* ainsi que leurs frères à Berlin, apportant aux forces occultes allemandes des informations vitales sur l'utilisation des pièces du Palladion (souvenez-vous que la Pierre noire de Saïs ne donne que de vagues indications sur la localisation des fragments et ne parle pas de ce qu'ils font ou de leur fonctionnement). Cela pourrait même, si le Gardien le désire, leur offrir des chances beaucoup plus grandes de récupérer les morceaux n'ayant pas été pris par l'équipe européenne (que ce scénario soit mené en même temps que les événements en Europe ou pas).

Ce que *Nachtwölfe* reçoit, les investigateurs le perdent : il manquera à ces derniers d'importantes informations sur le fonctionnement (ou l'exploitation) du Palladion et les tentatives des Alliés pour découvrir les secrets des cristaux sans cette aide deviendront aussi difficiles que dangereuses (un sort qui aurait été celui des Allemands si les moines de Berlin avaient perdu leurs soutiens tibétains dans les recherches sur *le Livre de la Machine*).

Par-dessus tout, les investigateurs n'auront pas d'indications sur l'emplacement des deux autres fragments, l'un d'eux étant (potentiellement) un artefact qu'au moins l'un d'entre eux recherche. Bien entendu, si ce scénario est mené après que les artefacts européens ont été retrouvés, les investigateurs pourraient déjà savoir où les autres morceaux se trouvent.

Scène 3 : au long cours

Partant du principe que les investigateurs acceptent l'étrange requête de Tsering Lama, les préparatifs du voyage jusqu'à Shigatse et au Monastère voilé commencent immédiatement. Le trajet lui-même ne commencera pas avant que les trois quarts au moins des personnes se soient remis du mal des hauteurs (p. 118).

ON NE PEUT QUE RESPECTER
CES DROKPAS – QUI DIT VIE
DIFFICILE, DIT PEUPLE
DIFFICILE..

-SERGENT. CARTER

Avant de partir, chaque investigateur se voit remettre une *chuba* (munie d'une ceinture rouge incroyablement longue), une culotte en laine, des bottes tibétaines remontant jusqu'aux genoux et un bonnet de fourrure. Les femmes se voient également offrir une robe longue sans manches à porter par-dessus le pantalon, ainsi qu'un tablier (*pangden*) à rayures des plus colorés. Les vêtements sont chauds et bien plus appropriés aux conditions que leurs tenues actuelles (pour les règles sur les effets du froid comme les engelures ou l'hypothermie, voir p. 311-312).

Tsering Lama insiste également pour que les investigateurs prennent Dawa Rabten avec eux, comme interprète et comme guide. Si le garçon n'a guère quitté la vallée pendant sa courte existence, il connaît le chemin qu'ils vont devoir emprunter et a appris le plan du Monastère voilé en prévision de ce jour.

Plusieurs autres Drokpas vont accompagner le groupe vers sa première destination, le lac Manasarovar, situé à approximativement 200 kilomètres à vol de corbeaux (un voyage d'environ cinq jours de monte). Pour ceux qui connaissent leur géographie (ou qui pensent à poser la question), Shigatse est à plus de 1200 kilomètres de Kyung Ri – une randonnée considérable – mais le vieil homme ne semble pas perturbé par la distance et se contente d'un sourire entendu si les investigateurs s'inquiètent du temps que le voyage leur prendra, ou du manque visible de nourriture dans ce que les Drokpas chargent sur leurs petites poneys à poil épais.

DROKPAS,
NOMADES GARDIENS DE TROUPEAUX

Les Drokpas du Tibet vivent dans certains des climats les plus rudes au monde, et leur existence nomade (ou semi-nomade) leur a apporté force et endurance en quantité. Leurs tentes en poils de yak (*bar*) et leurs troupeaux de yaks et de moutons sont généralement gardés par de féroces mastiffs tibétains, aussi connu sous le nom de dok khyi (« chiens nomades »). Chaque tente appartient à une famille et contient un four, un autel et quelques possessions ; ces abris sont souvent auréolés de volutes de fumée bleue provenant des feux à base de bouse de yak séchée.

Apparence : peuple beau autant que robuste, les Drokpas s'habillent avec la *chuba* traditionnelle et portent des culottes (pour les hommes) ou des robes et des *pangden* (pour les femmes) ; les coiffures et les bonnets varient en fonction de la région d'origine de la famille. Les Drokpas, et les Tibétains en général, apprécient particulièrement de chanter, par exemple en travaillant.

CthTableau 1 : *Phurba* en argent

Équipement en argent	Pays	Disponibilité	Comp. de départ	Dégâts du Mythe et esprits	Portée de base	Att./ Round	Munitions	PdV	Malfonction
<i>phurba</i> enchanté en argent	Tibet	—	AB:AdM*	1D4+2 + impact contre créatures	Contact	1	—	15	—

*AB:AdM= Armes blanches : armes de mêlée

Sav

Équipement	Dégâts	Portée	Poids	Notes
<i>phurba</i> enchanté en argent	For+d6	Contact	4	Enchantée avec <i>Bénir la lame</i> (GG, p. 197-198), peut donc blesser les créatures immunisées aux armes ordinaires.

Cth

FOR 14 DEX 12 INT 13 CON 16
TAI 11 APP 14 POU 10 EDU 10
SAN 50 Points de Vie : 13

Impact : +1D4.

Compétences : Athlétisme 65 %, Équitation 60 %, Négociation 50 %, Orientation 60 %, Pratique artistique : chant 40 %, Sciences de la vie : histoire naturelle 50 %, Sciences humaines : folklore 25 %, Survie : montagnes 60 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Langues : Tibétain (langue maternelle) 50 %.**Armes** : Coup de poing 50 %, dégâts 1D3+1D4.

Couteau 55 %, dégâts 1D6+1D4, atts 1, portée de base contact.

Sav

Attributs : Agilité d6, Intellect d6, Âme d6, Force d8, Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Folklore) d4, Connaissance (Histoire naturelle) d8, Connaissance (Orientation) d8, Détection d8, Jeu d6, Lancer d8, Persuasion d8, Équitation d8, Survie d8.

Charisme : +2 ; **Allure** : 6 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 7 ; **Santé mentale** : 5.

Handicaps : Ignorant, Loyal.**Atouts** : Charismatique, Costaud.**Équipement** : Couteau (For+d4).

L'inscrutable lama a un cadeau supplémentaire pour chacun des investigateurs en plus de leurs nouvelles tenues : une perle ronde, évoquant de façon perturbante un œil, attachée à une lanière de cuir. L'objet, connu sous le nom de *luk mik* (œil de chèvre) *dzi*, est fait en agate et porté par les Tibétains comme charme de protection lors des voyages. Tsering Lama insiste : porter ces perles accélérera leur allure et les protégera des embûches pendant qu'ils s'approcheront du Monastère voilé (voir p. 129 pour davantage de détails).

*Phurba en argent*

Le vieil homme fait enfin un dernier cadeau à Dawa Rabten et à l'investigateur doté de la compétence Armes blanches (Armes de mêlée) [Cth] / ayant un score de Combat de d6 ou plus [Sav] (par exemple le sergent Gillespie ou Nora St. Dennis, p. 277 et 285 respectivement) : une *phurba* en argent (un couteau rituel gravé, voir tableau 1). Il explique que nombre de Chapeaux bleus sont des *ngagspas* accomplis et que tous les dangers qu'ils devront affronter ne seront pas faits de chair et d'os ; si ce couteau n'inflige que des dégâts minimes aux mortels, il se montrera très efficace contre les créatures d'autres mondes et les spectres.

Il reste bien sûr la question de l'équipage de l'avion. Les deux pilotes et le steward peuvent être laissés en arrière pour réparer l'appareil en attendant que les investigateurs reviennent, ou être emmenés en qualité de PNJ et de cibles potentielles face aux étranges dangers qui les attendent

Tableau 2 : rencontres lors des promenades tibétaines

IDI00 Rencontre

- 01-17 Une météo abominable force les investigateurs à s'abriter dans leurs tentes, retardant leur arrivée au lac Manasarovar. Lancez ID4 pour déterminer la durée de la tempête en jours (ou en heures pour une tempête de moindre envergure). Les Tibétains croient que le mauvais temps, surtout l'orage, est provoqué par des démons ou de mauvais sorciers, et un moine Chankopa pourrait bien être en train d'utiliser le sortilège *Anomalie Météorologique* pour détourner la mission.
- 18-35 Les loups du Tibet sont connus pour attaquer aussi bien les hommes que les animaux. Une meute de loups noirs inhabituels (ID4/ID6 chanko nagpo, selon leurs capacités martiales) attaque le groupe à la tombée de la nuit. Même si ces animaux (aussi connus sous le nom de loups laineux) ont les pattes plus courtes que leurs frères européens, utilisez les caractéristiques p. 210 de l'AdC6 [Cth] / caractéristiques du chien/loup du chapitre 7 : Bestiaire du livre des règles de *Savage World* [Sav]. Les bêtes pourraient agir de leur propre volonté ou avoir été envoyées par les Chankopa.
- 36-50 Les investigateurs sont attaqués une fois la nuit tombée par ID4 pretas (des fantômes affamés, voir caractéristiques p. 125).
- 51-69 Sur un test réussi de Trouver Objet Caché Difficile [Cth] / de Détection (-2) [Sav], les investigateurs remarquent une silhouette isolée dans le lointain, vêtue de bleu. Celle-ci peut apparaître n'importe où : à un endroit par lequel le groupe est déjà passé, ou vers lequel ils se dirigent, ou sur le côté. Seules les personnes ayant réussi le test de compétence peuvent la voir, et elle disparaît dès que l'on fait mine de s'en approcher. Les Chankopa les observent...
- 70-80 Alors qu'ils contemplent le paysage et la vie qui l'habite, les investigateurs remarquent une ombre gigantesque glissant le long du sol. Levant les yeux, leur première hypothèse est qu'un avion est en train de les survoler, mais toute personne ayant quelques pourcents en Écouter [Cth] / un dé correct en Détection [Sav] réalise qu'il n'y a aucun bruit de moteur. Viennent-ils d'apercevoir un garuda (p. 125) ou sont-ils victimes de leur imagination ? (Il est même possible qu'un garuda transformé « passe » une nuit par leur camp pour voir ce qui les amène ici.
- 81-00 Les investigateurs tombent sur des trapas bouddhistes indiens, sikkim ou tibétains (p. 124) en pèlerinage pour le mont Kailash ou le lac Manasarovar. Selon leur destination, ceux-ci pourraient même rejoindre le groupe pour un bout de chemin. Les investigateurs théologiens (comme le frère Yago D'Souza, p. 290) pourraient vouloir faire un détour par le mont Kailash et y entreprendre la marche de trois jours autour du kora sacré (le chemin de pèlerinage), pour leur propre édification ou par simple curiosité. Si le scénario prend place durant le festival de Saga Dawa (mai-juin), il sera presque impossible de ne pas rencontrer des voyageurs se rendant à la montagne pour l'élévation du Tarboche darchen (mât de prière) géant

– faisant courir le risque à l'ensemble du groupe de ne plus pouvoir repartir si jamais les deux pilotes étaient tués. Si l'équipage décide de rester en arrière, il sera toujours là quand l'expédition reviendra.

LE VOYAGE JUSQU'AU LAC MANASAROVAR

Les Drokpas ont gentiment choisi pour les investigateurs des poneys qu'utilisent habituellement les enfants apprenant à monter ; sauf circonstances exceptionnelles, aucun test d'Équitation [Cth] / [Sav] ne devrait être nécessaire pendant le trajet. À la fin du premier jour néanmoins, toute personne n'ayant pas l'habitude de la monte risque de souffrir de bleus au postérieur (sur un test raté de CON x5 [Cth] / de Vigueur (+2)[Sav]).

Les symptômes peuvent être soulagés par l'application de graisse de yak sur les zones affectées et par l'ajout d'une couverture en peau de mouton sur la selle. Ignorer le problème pourrait mener à la formation d'abcès voire à des infections (voir le *Guide du Gardien*, p. 30, pour des règles sur ce genre de situations).

Combattre les éléments

En plus du mal des hauteurs et des douleurs dues à la montée, plusieurs autres problèmes pourraient affecter les investigateurs durant leur visite du Tibet. Les températures peuvent descendre drastiquement en très peu de temps, et les plaines de Ngari sont balayées par des vents glacés toute l'année durant, faisant des engelures et de l'hypothermie un réel danger pour tous ceux qui ne s'habillent pas en conséquence.

À l'opposé, il est aussi très facile de souffrir de coups de soleil et de chaleur à cause de la finesse de la couche atmosphérique et de la force des rayons sur le toit du monde. Si le Gardien décide de les utiliser dans sa campagne, des règles permettant de gérer ces problèmes peuvent être trouvées aux pages 310-312.

Selon ce que les joueurs aiment et le type d'investigateurs choisis pour ce scénario, le voyage vers le lac sacré pourrait constituer une occasion paisible d'apprécier le paysage et d'en apprendre un peu plus sur la mission à venir de la bouche de Dawa Rabten (qui en connaît les bases à défaut des détails). Si, d'un autre côté, joueurs et investigateurs préfèrent une excursion un peu plus animée, vous disposez de plusieurs obstacles pouvant être mis sur leur chemin. Faites un test de rencontre aléatoire sur le tableau 2 (p. 123) ou choisissez celle qui vous semble la plus appropriée (vous pourriez bien entendu alterner les deux méthodes).

Les plaines autour du mont Kailash (par lesquelles leur route les mène) sont peuplées de gazelles (*goa*), d'antilopes (*chiru*), d'ânes sauvages (*kyang*), de marmottes (*chiwa*) et de quelques loups tibétains (*chanko*), des vautours et des aigles (*tra*) tournant au-dessus. Bien que désolé, le paysage est proprement spectaculaire.

Le soir, une fois le camp monté, les investigateurs peuvent même réussir à convaincre les Drokpas de leur apprendre à jouer au *sho*, une sorte de jeu de course utilisant deux dés à six faces, soixante-quatre coques et neuf pièces de monnaie anciennes (ou d'autres types de jetons). La première personne à faire « sauter » toutes ses pièces jusqu'au bout du cercle de coques gagne. Les paris restent à votre discrétion, mais les investigateurs risquent de découvrir qu'ils n'ont que peu de choses dont les nomades pourraient avoir envie (et inversement) – l'argent notamment n'a que peu d'utilité pour eux, surtout l'argent des étrangers, si on excepte l'aspect nouveau des pièces.

En termes de jeu, un joueur débutant doit réussir un test de Chance Extrême [Cth] / de Jeu (-4) [Sav] pour battre son adversaire ; si plus d'un personnage joue, celui qui réussit et obtient la marge la plus grande [Cth] / obtient le meilleur résultat [Sav] l'emporte. Le niveau du test tombe à Difficile [Cth] / (-2) [Sav] pour les huit parties suivantes, le temps d'apprendre les règles et les stratégies, puis à Normal [Cth] / (+0) [Sav] pour les autres.

Les investigateurs risquent de découvrir qu'ils n'ont que peu de choses dont les nomades pourraient avoir envie (et inversement).

Une petite partie à l'occasion,
Carter?

—Capitaine Harris

TRAPAS / PÈLERINS BOUDDHISTES

Apparence : si le pèlerin est un trapa, il porte la robe rouge et safran traditionnelle des moines bouddhistes ; des anis (les femmes trapas) peuvent également être rencontrées, vêtues de la même façon que leurs équivalents masculins. Tous les pèlerins ne sont cependant pas des trapas ; dans ce cas, utilisez la description et les caractéristiques des Drokpas aux pages 121-122.

Cth

FOR 14 DEX 14 INT 16 CON 14
TAI 10 APP 11 POU 14 EDU 17
SAN 70 Points de Vie : 12

Impact : aucun.

Compétences : Bibliothèque 65 %, Écouter 60 %, Négociation 60 %, Orientation 40 %, Persuasion 65 %, Psychologie 65 %, Sciences humaines : histoire 70 %, Survie : montagne 40 %, Théologie : bouddhisme 70 %, Trouver Objet Caché 65 %.

Langues : Hindi/Sikkim/Tibétain (Langue maternelle) 85 %, Sanskrit 40 %.

Armes : Bâton (Arme de mêlée – Bâton) 35 %, dégâts 1D8, atts 1, portée de base contact.

Sortilèges : les *trapas* peuvent connaître 1D4 sortilèges non-liés au Mythe (comme *Immunsation/Rempart de Chair* ou *Lévitacion*) au choix du Gardien (ce qui leur donne également Sciences occultes à 20 %). De tels *trapas* sont connus comme des *naljorpas* (magiciens saints).

Sav

Attributs : Agilité d8, Intellect d10, Âme d8, Force d8, Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Investigation d8, Connaissance (Bouddhisme) d8, Connaissance (Histoire) d8, Connaissance (Orientation) d6, Connaissance (Psychologie) d8, Connaissance (Sanskrit) d6, Détection d8, Persuasion d8, Survie d6.

Charisme : +2 ; **Allure** : 6 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 7 ; **Santé mentale** : 6.

Handicaps : Code de l'Honneur, Curieux, Loyal.

Atouts : Charismatique, Costaud.

Équipement : Bâton (For+d6, Parade +1).

Capacités spéciales

Sortilèges : les *trapas* peuvent connaître 1D4 sortilèges non-liés au Mythe (comme *Immunsation/Rempart de Chair* ou *Lévitacion*) au choix du Gardien. Ceux-ci fonctionnent exactement de la même façon que leur équivalent lié au Mythe, mais utilisent la compétence Connaissance (Sciences occultes) au lieu de Connaissance (Mythe) pour fonctionner. De tels *trapas* sont connus comme des *naljorpas* (magiciens saints). Même les sortilèges sans lien avec le Mythe peuvent avoir un effet sur la Santé mentale, et il vous faudra en tenir compte.

GARUDA, HOMME-OISEAUX CHANGEURS DE FORME

Les semi-divins garuda naissent entièrement couverts de plumes et peuvent voler dès l'éclosion, grandissant rapidement jusqu'à atteindre des tailles gigantesques (qu'ils peuvent modifier à volonté). Prédateurs féroces, surtout quand ils s'attaquent à leurs anciens ennemis nagas (voir le *Guide du Pacifique* pour **Achtung ! Cthulhu**), les garuda sont organisés en sociétés stables, chacune dirigée par un roi et cachée au milieu des plus hautes montagnes au monde. Les bouddhistes tibétains les vénèrent comme un symbole du feu et du lâcher-prise des émotions terrestres comme la peur ou l'espoir.

Apparence : apparaissant généralement sous la forme de gigantesques aigles dotés d'ailes or et rouge, les garuda peuvent prendre n'importe quelle forme (et n'importe quelle taille). Sous forme humaine, ils adoptent souvent les traits du groupe indigène prédominant mais ont toujours des yeux couleur ambre et des cheveux d'un blanc pur.

Cth

FOR 5D6 DEX 3D6+6 INT 6D6+6

CON 6D6 TAI 5D6+33 APP n.a.

POU 6D6+12 EDU n.a.

SAN n.a. Points de Vie : variables (22-49)

Impact : variable

Mvt : 8 (marche/humain) / 20 en vol.

Compétences : Écouter 75 %, Trouver Objet Caché 80 % plus toute autre compétence jugée utile par le Gardien.

Langues : Garuda (langue maternelle) 95 %, dialecte humain local 70 %, autres langues 40 %.

Armes : Morsure 80 %, dégâts 1D10.

Griffes 50 %, dégâts 1D6+impact.

Battement d'ailes 60 %, impact réduit de 1D6 par tranche de 40 mètres de distance (voir Règles spéciales).

Protection : 4 points sous forme d'oiseau (plumes solides et duvet), plus invisibilité (voir Règles spéciales).

Sortilèges : un garuda connaît 1D10 sortilèges au choix du Gardien.

Perte de SAN : aucune sous forme humaine ; 0/1D4 sous forme d'oiseau.

Règles spéciales

- **Invisibilité** : en dépensant 1 point de magie par round, le garuda peut devenir invisible. Cela affecte lourdement les chances de le toucher – la difficulté de tous les tests pour ce faire devient Extrême, à moins de réussir un test d'Écouter Difficile, auquel cas les attaques sont seulement Difficiles.
- **Transformation** : pour changer de taille ou de forme, le garuda doit dépenser la moitié de son maximum de points de magie. S'il subit des dégâts égaux ou supérieurs à la moitié de ses point de vie sous une autre taille ou forme ou est plongé dans l'inconscience (ou meurt), il reprend sa forme et sa taille d'origine.
- **Battement d'ailes** : le garuda peut créer un courant d'air puissant en frappant ses ailes l'une contre l'autre. En plus des dégâts provoqués par le choc, chaque personnage en face de l'attaque doit aussi réussir un test de FORx3 pour ne pas être jeté à terre (ce qui signifie qu'il ne pourra pas agir lors du tour suivant, le temps de se remettre sur ses pieds).

Sav

Attributs : Agilité d8, Intellect d12+2, Âme d12+4, Force d10, Vigueur d12.

Compétences : Combat d10, Connaissance (dialecte local) d8, Connaissance (autres langues) d6, Détection d10, Discrétion d8.

Allure : 6 ; **Parade** : 7 ; **Résistance** : variable.

Capacités spéciales

- **Armure (+2)** : plumes solides et duvet épais.
- **Coup de bec** : For+d6.
- **Vol** : sous sa forme d'aigle, un garuda a une allure en vol de 16.
- **Invisibilité** : peut devenir invisible à volonté. Les tentatives pour détecter et attaquer un garuda invisible subissent une pénalité de -4.
- **Nausée** : voir un garuda changer de forme entraîne un test d'Âme. Un échec signifie que l'observateur a succombé à la Nausée.
- **Changement de forme** : un garuda peut copier une cible dont la Taille est entre -2 et +6 sur un test réussi d'Intellect.
- **Taille (variable)** : un garuda peut avoir une taille entre -2 et +6 ; ajustez sa Résistance en conséquence.
- **Petit/Grand/Énorme** : selon la taille prise par le garuda, les attaquants subissent soit un -2 (petit), soit un +0 (moyen), soit un +2 (grand) soit un +4 (énorme) à leurs jets d'attaque.
- **Sortilèges** : un garuda connaît jusqu'à 10 sortilèges, qu'il lance en utilisant son attribut Âme plutôt que la compétence Connaissance (Mythe).
- **Arrachage** : un garuda sous sa forme la plus grande peut arracher ses ennemis du sol en obtenant une Relance lors d'un test d'attaque. La victime peut tenter de se libérer ou au contraire de s'accrocher sur un test réussi de Force ou d'Agilité (-1).
- **Battement d'ailes** : le battement d'ailes d'un garuda sous sa forme la plus grande inflige non seulement 2d8 dégâts à toute personne située dans un volume d'espace conique mais ses victimes doivent aussi résister aux dégâts via un test de Force sous peine de tomber au sol.

PRETAS, FANTÔMES AFFAMÉS

Créatures terrifiantes et cauchemardesques, les pretas sont des esprits malins semi-corporels poussés par une faim et une soif insatiables, souvent déterminées par les obsessions de leur ancienne vie. Dans certains cas, ils peuvent simplement vouloir de la nourriture ou de l'eau ; dans d'autres, des substances moins ragoûtantes comme la chair putréfiée ou les excréments. L'obsession pourrait même viser l'argent ou un type spécifique d'objet ; quoi qu'il en soit, le preta ne s'arrêtera pas tant qu'il n'aura pas pu assouvir son désir (l'ironie dans l'histoire étant que sa physiologie l'en empêche, d'où un tourment perpétuel).

Apparence : presque humain en apparence, un preta possède un énorme ventre distendu, un long cou fin comme une aiguille et une petite bouche plissée. Peu importe à quel point il tente d'assouvir sa faim, sa gorge minuscule l'empêche d'en avaler plus d'une minuscule quantité à la fois. Certains pretas, connus sous le nom de yidags, ajoutent à cela le désespoir de voir l'objet de leur obsession (souvent de l'eau) prendre feu et disparaître sous leurs yeux au moment où ils tentent de s'en emparer.

Cth

FOR 2D6+3 DEX 3D6 INT 2D6 CON 2D6+6
TAI 3D6+3 APP n.a. POU 3D6+3
EDU n.a. SAN n.a.

Points de Vie : variables (6-19)

Impact : variable ; **Mvt** : 8.

Compétences : Discrétion 60 %, Trouver Objet Caché 70 %.

Armes : Morsure 60 %, dégâts 1D3+impact.

Griffes 50 %, dégâts 1D6+impact, atts 2, portée de base contact.

Protection : aucune.

Sortilèges : aucun. Particulièrement susceptibles aux variantes du sortilège Appâter les humains, mais seulement si l'objet correspond à leur désir maudit.

Perte de SAN : 1/1D8.

Règles spéciales : les armes ordinaires ne lui infligent que la moitié des dégâts à cause de sa nature semi-corporelle. Les armes enchantées font des dégâts normaux ; le feu voit ses dégâts doubler (voir AdC6 p. 59 pour plus de détails). Les pretas peuvent être attrapés et détruits en utilisant de grands pièges à esprits (p. 319).

Sav

Attributs : Agilité d6, Intellect d6, Âme d10, Force d6, Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Détection d8, Discrétion d8.

Capacités spéciales

Morsure : For+d4.

- **Griffes** : For+d6.
- **Combustion** : un yidag peut, sur une attaque réussie, faire brûler sa cible, lui infligeant 1d10 dégâts par round jusqu'à ce que le feu soit éteint. Ces flammes ont 1 chance sur 6 de s'étendre ; chaque fois que c'est le cas, augmentez les dégâts causés de +2.
- **Éthéré** : les pretas ne peuvent pas être blessés par des attaques non-magiques.
- **Frénésie** : quand il utilise ses griffes, un preta reçoit deux attaques par round.
- **Horreur (-1)** : ceux qui aperçoivent un preta doivent réussir un test d'Âme ou faire un test sur le Tableau des effets de l'Horreur (voir *le Guide du Gardien* p. 188).
- **Absorption de l'âme** : une morsure de preta qui entraîne un état Secoué ou une blessure inflige également un niveau de Fatigue.

Scène 4 : vers la victoire !

Après un voyage truffé ou dépourvu d'embûches, les investigateurs atteignent les bords du lac Manasarovar, le lac Victorieux, la porte vers d'autres mondes (si vous croyez aux mythes). L'eau est entourée d'une steppe désolée, jaunâtre, et de plusieurs gompas (maisons religieuses ou monastères) et chörtens (*stupas*) de petite taille ; les bords du lac eux-mêmes sont recouverts de *manis* (prières) soigneusement empilées, gravées et peintes, ainsi que d'innombrables darchens. Dans le lointain, on peut apercevoir le mont Kailash s'élever au-dessus des eaux bleu clair jusqu'aux cieux.

On trouve souvent autour de l'endroit des personnes suivant le kora dans le sens des aiguilles d'une montre, et des pèlerins occupés à nager dans les eaux glacées afin de se laver de leurs péchés. Personne ne fera particulièrement attention à ce qui ressemble simplement à un autre groupe de voyageurs habillés chaudement (à moins que les moines Chankopa ne soient sur le qui-vive, p. 123).

Le soir venu, devant un ragoût particulièrement savoureux à base de viande de yak, de patates et de riz (appelé *shemdre*) arrosé de *chang* (une bière d'orge tibétaine), Dawa Rabten leur explique comment ils vont chercher à atteindre Shigatse avant que le soleil ne se lève. Une fois la nuit tombée, ils entreront dans l'eau. Le *luk mik dzi* qu'ils portent permettra à Tsering Lama de savoir qu'ils sont prêts à le voir ouvrir un portail vers leur destination, et ce dès qu'ils auront mis un pied dans le lac. La perle les protégera également de la noyade quand ils s'immergeront sous la surface. Ils ressortiront alors dans un autre lac, plus petit, que Dawa Rabten nomme Drölma-tso (le lac de Tara), près de Tashilhunpo (p. 128) et du Monastère voilé, prêts à mener à bien leur mission de sabotage. Une fois celle-ci terminée, ils pourront repartir par le même moyen.

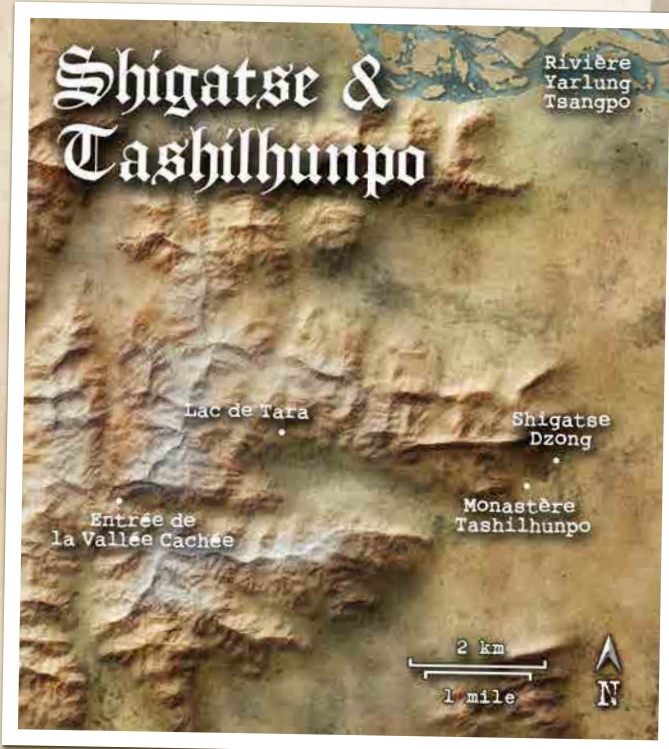
Aussi étrange et fantastique que tout cela semble aux investigateurs, Dawa Rabten croit fermement à ce qu'il leur raconte et n'a aucun doute sur les pouvoirs du lama. Il sera impossible de le persuader de reconsidérer l'affaire, et il rappellera à ses compagnons que le temps leur est compté et que chevaucher jusqu'à Shigatse prendrait des semaines ; ils n'ont de toutes façons pas les vivres nécessaires pour un tel voyage.

Aux investigateurs de décider s'ils ont autant foi en Tsering Lama que son jeune assistant. Après avoir été jusque-là, la seule alternative à ce plan visiblement incroyable serait de revenir avec les Drokpas à Kyung Ri et à leur avion en sachant avoir échoué, ou de rejoindre un groupe de pèlerins retournant à la civilisation (ce qui entraînera sans aucun doute nombre de questions de la part des autorités britanniques et indiennes).

Bien entendu, si les investigateurs ont rencontré d'étranges créatures surnaturelles en chemin, ont déjà croisé le Mythe sous une forme quelconque ou pris part à la chasse aux morceaux du Palladion, ils devraient être bien plus disposés à accepter ce que Dawa Rabten leur raconte. Ils pourraient aussi se voir attaqués par un groupe de moines du Chapeau bleu qui les convaincraient

Nuit et jour

Drölma, aussi connue sous le nom de Tara, est l'équivalent féminin de Chenresig et sert également de protectrice au Tibet et à son peuple. Représentant la fertilité et la pureté, elle possède vingt-et-un aspects différents, dont la Tara verte (la nuit) et la Tara blanche (Drölkar, le jour).



de se dépêcher – un assaut pourrait même faire du lac une échappatoire s'ils se voyaient débordés (utilisez les caractéristiques p. 59 pour ces jeunes Chankopa).

Bien que les Drokpas n'aient pas été chargés d'accompagner les investigateurs et Dawa Rabten au Monastère voilé, si les joueurs ont besoin d'un peu de soutien martial, le Gardien peut autoriser 1D4 PNJs à posséder des *luk mik dzi* enchantés ce qui leur permettra de voyager avec le groupe et de leur apporter quelques muscles supplémentaires.

Partant du principe que les investigateurs acceptent de se joindre à Dawa Rabten sans y être poussés par une attaque surprise, le garçon attend minuit passé avant de les faire entrer dans l'eau. Toute personne qui souffrirait de la phobie appropriée devra faire un test de Santé mentale (1/1D6) [Cth] / de Nausée (-1) [Sav] au moment de s'enfoncer lentement dans le lac ; même ceux ne souffrant pas de troubles mentaux devraient faire un test (0/1D4 [Cth] / Nausée (+0) [Sav]) au moment où les eaux glaciales se referment sur leurs têtes.

Les investigateurs ne voient rien dans les eaux noires et magiques. Une seconde à peine après avoir disparu sous la surface (bien que cela paraisse sans doute bien davantage), ils ont une brusque sensation d'aspiration et de tournoiement et se retrouvent en train de marcher hors de l'eau, sains et saufs, et secs. Ceux souffrant d'une constitution délicate pourront devoir réussir un test de CONx5 [Cth] / de Vigueur (+2) [Sav] pour éviter d'avoir des haut-le-cœur à cause de la désorientation qu'ils ressentent à peine ressortis.

Peu importe l'endroit d'où ils venaient, ils n'y sont plus. Au lieu de se tenir sur la rive exposée d'un lac, ils sont entourés de montagnes et peuvent voir les lumières et les feux de Shigatse et de Tashilhunpo scintiller faiblement dans le lointain...

Les cycles du temps

Selon d'anciens manuscrits sanskrits, l'univers évolue à travers une série de quatre âges avant d'être détruit et de renaître. Le premier est le Krita (ou Satya) Yuga, l'Âge d'Or heureux, empli de paix et de félicité. Après vient le Treta Yuga, l'Âge d'Argent, qui voit la vertu diminuer au profit des conflits. Le troisième âge est le Dvapara Yuga, l'Âge de Bronze, un temps d'affrontements et de mensonges où il ne reste plus qu'une poignée de gens de bien. Arrive enfin le Kali Yuga, l'Âge de Fer ou Âge du Conflit, une ère de tyrannie, de mal, de désastres naturels à la fin duquel le monde est éradiqué. De nombreuses personnes au sein des cercles ésotériques pensent que le 20^e siècle est bien avancé dans le Kali Yuga et la fin des temps.

ÉPISODE DEUX : ONDES & STANCES

Personne ne sait vraiment quand les Chankopa se sont séparés de l'ordre des Nyingmapa (p. 105) ou ce qui a poussé ses moines sur des cheminements plus sombres. Peu importent les faits, le Monastère voilé est ancien, maléfique, et a passé son temps dans cette version tordue d'un *baeyul*, attendant que le monde plonge tête en avant dans la folie et la démence. La situation politique extérieure devenant de plus en plus chaotique, ses moines ont décidé que le temps était venu de s'impliquer pour amener la fin du Kali Yuga et forcer le monde à renaître sous une forme nouvelle et « glorieuse ».

Grâce à leurs frères à Berlin et suite à leurs entretiens avec Ernst Schäfer, les Chankopa croient avoir trouvé des âmes sœurs en *Nachtwölfe*. Même si leurs buts sont, à bien des égards, plus proches de ceux de Reinhardt Weissler et de son Ordre du Soleil noir, les Chapeaux bleus ont pris le symbole du loup utilisé par Mina Wolff comme un signe. Schäfer s'est révélé un pion utile, quoique un peu stupide, dans leur plans. Il les a non seulement aidés à mettre en place un moyen relativement facile pour communiquer avec leur enclave dans la capitale allemande (ce qu'ils faisaient auparavant via consultations télépathiques, voir p. 317), mais ils voient également en lui un *terton* (un chasseur de trésors) dont le rôle est de découvrir des textes cachés (*terma*) ne pouvant être révélés qu'une fois le monde prêt. C'est pour cette raison que Schäfer a été autorisé à ramener dans sa patrie le moyen par lequel les Chankopa entendent bien augmenter le prestige de *Nachtwölfe* au sein du Troisième Reich : le *Livre de la Machine* (p. 135).

CE N'EST PAS VRAIMENT L'IDÉE QUE
JE ME FAIS D'UN BAIN DE MINUIT..

-SERGENT CARTER

Tactiques de temporisation

Des investigateurs intelligents se rendront compte que détruire l'antenne (ou la radio) risque de n'apporter qu'une rupture momentanée des communications entre le Monastère voilé et Berlin. Pour Tsering Lama, toute interruption fera perdre à *Nachtwölfe* son avantage actuel dans la quête pour comprendre le Palladion, peu importe combien de temps cela durera.

Réparer l'équipement, le remplacer ou faire venir d'autres opérateurs radio prendra du temps. De plus, les moines du Chapeau bleu pourraient bien reconsidérer l'hébergement d'une telle antenne si cela devait régulièrement attirer l'attention malvenue d'étrangers...

Scène 1 : à la grâce de dieu

Étant arrivés dans les montagnes à l'ouest de Shigatse par des moyens pour le moins peu conventionnels, les investigateurs pourraient avoir besoin de reprendre leur souffle une minute avant de tourner leur attention vers ce qui les attend, c'est-à-dire détruire l'antenne radio mise en place par Schäfer et ses associés au Monastère voilé.

S'ils n'ont pas encore eu une occasion d'établir un plan, c'est le moment. Dawa Rabten, apparemment épargné par son voyage à travers le lac, connaît l'organisation globale du monastère mais ne sait pas quel but ont les différents bâtiments ni qu'un abri radio se trouve contre un mur à *thangkas* (voir le plan p. 130). Ni lui ni Tsering Lama ne sont entièrement sûrs de l'étendue des protections mises en place dans la lamaserie, même s'ils s'attendent à une forme ou une autre de résistance.

Autre complication potentielle, les Chankopa pourraient savoir que Tsering Lama cherche à interrompre les communications avec Berlin. Si c'est le cas, le monastère sera en état d'alerte et prêt à recevoir les investigateurs, rendant leur infiltration beaucoup plus difficile. Si le groupe a déjà rencontré des moines du Chapeau bleu, ceux-ci seront sur leurs gardes.

Plusieurs stratégies pour détruire l'antenne radio sont possibles, en voici quelques-unes :

- **Douuuuacement** : les investigateurs pourraient se glisser discrètement dans le périmètre ou s'approcher en passant par la montagne derrière pour accéder au mur à *thangkas* et à l'antenne radio au sommet. Une fois sur place, un test réussi de Sabotage, de Métier (Électricité) ou de Métier (Mécanique) [Cth] / de Réparation [Sav] leur permettra de mettre l'appareil hors d'état. Voler des câbles ou se contenter de casser des composantes essentielles permettra de s'assurer que les tentatives de réparation futures prendront énormément de temps voire ne pourront être menées à bien.

- **Boum !** : si les investigateurs possèdent des compétences comme Génie de combat, Métier (Démolition) ou Sabotage [Cth] / Connaissance (Démolition) ou Réparation [Sav], ils pourraient faire sauter l'antenne à condition d'avoir accès à des explosifs. Dans le cas contraire, une personne dotée de la compétence Débrouillardise [Cth] / de l'atout Scrounger [Sav] pourra tenter de récupérer les composantes nécessaires à Shigatse, à condition de disposer d'une liste de courses détaillée. Les investigateurs pourraient aussi tenter d'utiliser Négociation [Cth] / Persuasion [Sav] pour récupérer les objets dans les marchés réguliers de la ville ou auprès des autochtones (y compris auprès des informateurs de Tsering Lama, p. 118). S'ils ont sur eux quelques grenades ou un mortier, tout sera plus simple évidemment...
- **Une cervelle et des biceps** : si les investigateurs se rendent compte qu'il y a un abri radio dans la vallée (avant ou après avoir atteint l'antenne), ils pourront vouloir saboter également cet endroit en plus (ou à la place) de leur objectif initial. Voler ou détruire les livres de codage (p. 130), casser l'équipement ou tuer un ou deux opérateurs radio de *Nachtwölfe* (p. 133) contribuera grandement au succès de leur mission.

À partir de là, les investigateurs sont livrés à eux-mêmes avec juste Dawa Rabten pour les aider. Ils doivent entrer, faire le boulot, ressortir et retourner à Kyung Ri s'ils veulent recevoir leur récompense et continuer leur voyage vers l'Inde.

Si les Chankopa savent que Tsering Lama cherche à leur nuire, le monastère sera en état d'alerte.

SHIGATSE & TASHILHUNPO

Shigatse se situe à environ 270 kilomètres au sud-ouest de Lhassa. Capitale de Tsang, la ville se trouve là où se rencontrent les rivières Yarlung Tsangpo et Nyangchu, son nom signifiant littéralement « la terre fertile » (bien qu'elle n'en ait pas l'air aux yeux d'un Occidental). Le contrôle temporel de la ville est aux mains des Dzungpöns, deux fonctionnaires nommés par Lhassa qui résident dans la puissante *dzong* (forteresse) qui fut l'ancien foyer des rois de Tsang (p. 108) et écrase la petite ville recroquevillée autour de sa base.

Le contrôle spirituel de Shigatse est à la charge du panchen-lama, dont la demeure est le monastère Tashilhunpo (« empilement de gloire »). Véritable ville fortifiée, Tashilhunpo fut fondée au milieu du 15^e siècle par Genden Drup, un disciple de Tsongkhapa (p. 105). Elle se dresse au pied de la Drölma Ri (la montagne de Tara), son gigantesque mur à *thangkas* s'élevant bien au-dessus. À la fin de 1939 le neuvième panchen-lama en est absent ; ses soutiens ainsi que le gouvernement de Lhassa sont actuellement en train de rechercher son tulkou (le neuvième s'est exilé en Chine en 1937).

Tashilhunpo est localisé à environ 5 kilomètres du lac de Tara, Shigatse se trouvant un petit peu plus loin encore. Les trapas de Tashilhunpo n'ont rien à faire avec les Chapeaux bleus même s'ils ont pris conscience de leur existence ces dernières années. Les habitants se méfient grandement des moines bien qu'ils n'osent pas agir contre eux par peur des représailles. Utilisez pour eux les caractéristiques des pèlerins bouddhistes et des Drokpas aux pages 124 & 121 si les investigateurs décident d'interagir avec eux.

Scène 2 : lever le voile

Comme Kyung Ri, le Monastère voilé repose dans une vallée cachée, l'entrée passant par un défilé étroit au sud et à l'ouest du lac de Tara (voir la carte p. 130). La vallée en elle-même a la forme d'une petite cuvette et contient le monastère ainsi que les champs, les arbres fruitiers chétifs et les yaks dont les moines ont besoin pour se nourrir. L'eau provient de sources montagneuses et est collectée dans de grandes citer d'œil elle puisse passer pour une énorme *darchen* à cause des nombreux drapeaux de prière flottant sur elle.

Le nombre de personnes dans la vallée dépend largement du moment de la journée. En plein jour, les moines travaillent dans les champs et le périmètre grouille d'une activité intense. La nuit, on trouve beaucoup moins de témoins et les champs sont déserts (à l'exception possible de quelques loups noirs de garde et de dobdobs, au choix du Gardien ; p. 131). Quiconque regarde les étoiles dans la vallée reconnaît les constellations étranges déjà observées à Kyung Ri (p. 117).

Il est possible de se faufiler dans le défilé et de jeter un œil sans entrer véritablement dans la vallée (bien que le Gardien puisse poster des dobdobs là aussi, s'il le souhaite). Un personnage muni de la compétence Tactique [Cth] / Connaissance (Batailles) [Sav] (comme le sergent Gillespie, p. 291) ou Théologie (Bouddhisme) [Cth] / Connaissance (Bouddhisme) [Sav] (comme le frère D'Souza, p. 290) pourra deviner que le mur à *thangkas* peut être atteint sans même avoir à pénétrer dans le monastère. Un test réussi d'Idée [Cth] / d'Intellect [Sav] pourrait permettre d'arriver à la même conclusion.

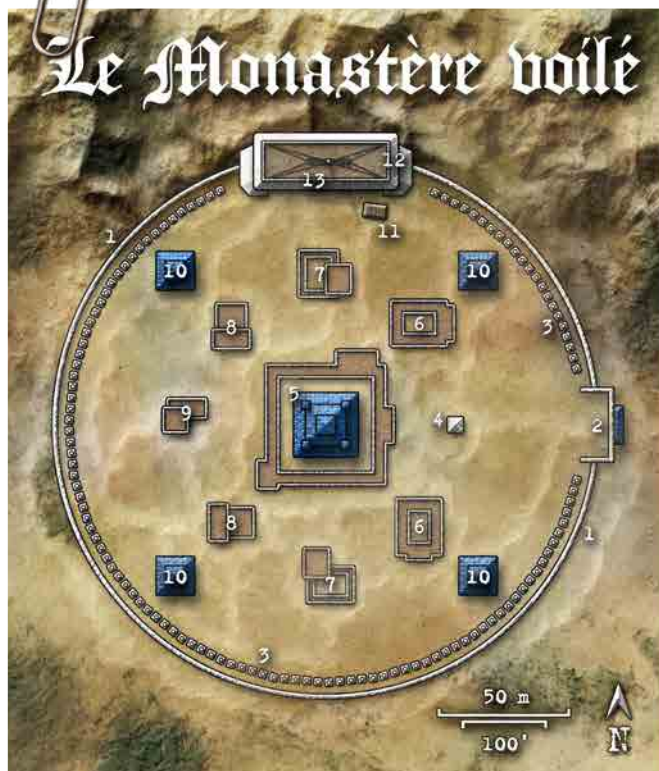
Quelqu'un ayant la compétence Athlétisme [Cth] / Escalade [Sav] devrait pouvoir trouver un moyen de crapahuter le long de la montagne au-dessus du monastère, mais atteindre l'endroit voulu ne sera pas facile et il faudra un test réussi d'Orientation [Cth] / de Connaissance (Orientation) [Sav] pour retrouver l'endroit depuis l'extérieur de la vallée.

Il n'y a qu'en entrant dans le monastère que les investigateurs pourront savoir ce que les bâtiments cachent. Une brève description de chaque endroit est fournie au cas où ils parviendraient à entrer dans l'enceinte, à moins qu'ils ne soient capturés et ramenés de force à l'intérieur. Le nombre de moines présents dans le Monastère voilé devrait être estimé pour représenter une menace pour les investigateurs sans les paralyser pour autant ; après tout, il s'agit là d'un ordre fermé et secret doté d'un potentiel de recrutement limité.

Faire le mur

Les thangkas sont des peintures religieuses sur soie ou coton, montées sur un brocart et conservées en étant enroulées entre deux bâtons. De gigantesques variantes appelées ghekus sont affichées pendant les festivals sur d'immenses murs construits près des monastères dans ce but.

1. **Mur extérieur** : le mur qui entoure le monastère possède une surface étrangement irrégulière, pour une raison qui ne se révèle que lorsqu'on s'approche suffisamment pour l'examiner. Le mur tout entier est fait de crânes humains, enchâssés dans une sorte de mortier et maintenus par une série de soutiens en bois. Le nombre de crânes seul devrait suffire à demander un test de Santé mentale (0/1D4) [Cth] / de Nausée [Sav] à ceux qui n'ont pas l'habitude des morts et des cadavres. Tous les crânes regardent vers l'extérieur, comme pour surveiller les personnes s'approchant du monastère...
2. **Entrée** : un bâtiment à même le sol muni d'une façade extérieure haute de deux étages elle-même surmontée d'une plateforme avec une cloche d'alarme et un toit de tuiles bleues.
3. **Chörten** : un anneau constitué de 117 stupas blancs de petite taille (1,2 mètre), suivant la partie intérieure du mur et ne faisant une pause qu'aux endroits où l'entrée et le mur à *thangkas* interrompent le périmètre. Les chörtens contiennent généralement les restes incinérés d'objets saints ou de lamas ; étant donné la nature du Monastère voilé, mieux vaut ne pas imaginer ce qui pourrait se trouver dans ceux-là (le Gardien devrait néanmoins préparer quelque chose de particulièrement dérangeant pour satisfaire l'éventuelle curiosité de certains investigateurs).
4. **Stèle** : un pilier de pierre noire de 6 mètres de haut avec des démons gravés et d'autres créatures hideuses, certaines issues de la mythologie tibétaine, d'autres des profondeurs du Mythe. Un examen minutieux de la sculpture demande un test de Santé mentale (0/1D4) [Cth] / de Nausée [Sav] à cause de la nature graphique et dérangeante des gravures.
5. **Temple central et lieu de réunion** : construit sur une plateforme surélevée, le temple principal est un sombre labyrinthe de petits temples arrangés autour d'une grande salle centrale (la seule à couvrir les trois étages du bâtiment). Au lieu des 108 chömay (lamps à beurre) brûlant habituellement à tout moment sur les autels de ce genre d'endroit, on en trouve, comme pour les chörtens à l'extérieur, 117 (si quelqu'un veut s'amuser à les compter). D'horribles statues tordues accompagnent les corridors et les escaliers, et l'air est lourd d'odeurs de beurre fondu, de sang et de genévrier. Le temple contient également les quartiers de l'abbé du monastère, Khenpo Choden (à ce moment de l'intrigue,



celui-ci voyage vers Berlin pour y rencontrer Mina Wolff et Liesel Maurer). L'extérieur du temple semble bien différent des bâtiments blanchis à la chaux des chapelles rouges de Shigatse et Tashilhunpo ; ses murs sont peints en bleu-gris avec des séries de rayures verticales bleu pâle et rouge sombre. Comme l'entrée et les quatre temples, le bâtiment possède aussi un toit de tuiles bleues.

6. **Bibliothèques** : les bibliothèques du Monastère voilé consistent en de vastes pièces bordées d'énormes rayonnages remplis de textes blasphématoires. Contrairement aux bibliothèques monastiques habituelles, qui contiennent des manuscrits tibétains (de longues feuilles minces imprimées au bloc de bois et attachées librement par des bandes de tissu entre deux planches), on peut trouver ici des livres de style occidental. La bibliothèque la plus au nord contient la copie des *Stances de Dzgyan* actuellement utilisées comme base de code pour les transmissions radio entre les Chankopa et *Nachtwölfe* (voir aussi p. 131).
7. **Salles d'entraînement et dortoirs des dobdobs** : les dobdobs sont les moines combattants des Chankopa, chargés de maintenir l'ordre et de l'imposer à ceux qui ont besoin d'être remis sur le droit chemin. Ils s'entraînent et dorment dans ces deux bâtiments situés à l'écart des autres. Environ 15 % des moines du Monastère voilé sont des dobdobs.
8. **Dortoirs** : l'endroit où les moines du Chapeau bleu dorment quand ils n'étudient pas.
9. **Cuisine et réfectoire** : là où les moines se rassemblent pour manger et débattre.
10. **Les Temples des Quatre Indignités** : chacun de ces petits temples est dédié à l'antithèse d'une des Quatre Dignités que l'on trouve généralement sur les drapeaux de prière tibétains. Au nord-est se trouve le Temple

de la Peur ; au sud-est, le Temple du Doute ; celui du sud-ouest est le Temple de la Cruauté, et le dernier au nord-ouest est le Temple de l'Avarice. À l'intérieur, on peut trouver des autels dédiés à de hideuses créatures démoniaques, manifestations corrompues des bêtes représentant d'ordinaire les Quatre Dignités (garuda, lion des neiges, tigre et dragon), leurs tables recouvertes de sang et décorées d'os sculptés. Des *mandalas* triangulaires (symboles de magie noire) ornent les murs et les sols.

11. **Abri radio et quartiers de *Nachtwölfe*** : ce petit bâtiment sans étage n'est pas comme les autres constructions de l'enceinte, n'ayant été que récemment construit pour abriter l'équipement radio laissé par Schäfer. Deux opérateurs radio de *Nachtwölfe* (p. 133) vivent dans la moitié de la « hutte », leur générateur spécialement adapté, leur équipement, leurs notes et leurs livres de code occupant l'autre moitié. L'abri contient également des rations en conserves, un petit four et les casseroles et les poêles que les Allemands utilisent pour se préparer à manger. Si les investigateurs essaient de saboter la radio ou son générateur, une personne munie de la compétence Opérateur Radio ou Métier (Mécanique) [Cth] / Connaissance (Communications) ou Réparation [Sav] remarquera que la construction est inhabituelle. Il pourrait même être utile de voler quelques composants à l'allure étrange pour pouvoir comprendre plus tard comment le système fonctionne.

12. **Mur à *thangkas*** : avec ses 50 mètres de largeur à sa base et ses 30,5 mètres de hauteur, le mur n'occupe peut-être qu'une fraction de celui de Tashilhunpo mais reste impressionnant. Se rétrécissant légèrement depuis ses fondations renforcées jusqu'au parapet du sommet, le mur a été partiellement construit dans la montagne pour plus de sécurité. Le mur d'enceinte ne vient pas se coller directement à lui à cause de la pente naturelle, permettant l'entrée dans le monastère sans passer par l'entrée principale. D'ordinaire, l'accès au parapet et à l'antenne radio s'effectue via un escalier interne dont la porte se trouve à la base du côté du mur donnant vers l'intérieur. Ceux dotés de la compétence Athlétisme [Cth] / Escalade [Sav] peuvent tenter d'escalader le mur depuis la montagne mais le test sera Difficile [Cth] / à (-2) [Sav].

13. **Antenne radio** : au sommet du mur à *thangkas* se dresse l'antenne, un pilier central haut de 30,5 mètres attaché à emplacements réguliers à ce qui ressemble à une sorte d'échafaudage improbable. L'édifice tout entier est recouvert de drapeaux de prière qui, même s'ils ne sont là que depuis mai 1939, ont déjà été déchiquetés par le vent des montagnes. Des câbles ancrent la pointe à la montagne, au mur à *thangkas* et au sol du monastère, et sont eux aussi recouverts de drapeaux. D'autres câbles, nus ceux-là, connectent l'antenne à l'abri radio ; un test réussi de Trouver Objet Caché ou d'Opérateur Radio [Cth] / de Détection ou de Connaissance (Communications) [Sav] permet de les identifier pour ce qu'ils sont et donc de déterminer la nature de l'abri lui-même.

LOUPS GARDIENS

De féroces loups noirs tibétains entraînés par les Chankopa.

Cth

Utilisez les caractéristiques des loups page 210 de la sixième édition des règles de *l'Appel de Cthulhu*, mais augmentez leur compétence Morsure à 40 %.

Sav

Utilisez les caractéristiques des chiens/loups du livre de base de *Savage Worlds* du Chapitre 7 : Bestiaire.

DOBDOBS, MOINES COMBATTANTS

Sélectionnés pour leur force et leur endurance parmi les enfants kidnappés par les moines pour maintenir leurs effectifs, les dobdobs sont déterminés, loyaux et sans pitié quand il s'agit de remplir leur rôle brutal au sein de la hiérarchie du monastère. Comme ceux des ordres bouddhistes, ils ne sont pas ce que les étrangers s'attendent à trouver chez un moine, étant plus que capables de battre à mort un homme à l'aide de leurs seuls poings.

Les dobdobs sont utilisés par les Chankopa pour prévenir toute dissension, mettre en œuvre les punitions et kidnapper de nouvelles recrues. Ils sont les moins « éduqués » parmi les habitants du Monastère voilé car ils n'ont rien appris d'autre que le combat depuis leur plus jeune âge.

Apparence : vêtus de courtes robes bleues et de pantalons descendant à hauteur de mollets, les dobdobs sont plus grands et plus forts que les autres Tibétains. Ils ne semblent guère concernés par leur hygiène personnelle et auraient autant que leurs vêtements bien besoin d'un bain.



Percer le code

Les opérateurs radio au Monastère voilé envoient les traductions faites par les moines du *Livre de la Machine* à Berlin sous forme codée. La base du code est une copie des *Stances de Dzyan* se trouvant au monastère. Les moines traduisent le document atlante en tibétain avant de le coder, puis les Allemands le transmettent. Le processus est inversé de l'autre côté et les transcriptions sont transmises à Liesel Maurer et à l'équipe du Projekt Atlantis.

Grimoire du Mythe : *LES STANCES DE DZYAN* – en tibétain, traduction effectuée à partir des versions chinoises et sanskrites par des auteurs inconnus, Tibet, 8^e siècle environ. Aussi connu sous le nom de *Livre de Dzyan*. Basé sur une version plus ancienne du légendaire manuscrit, ce n'est pas là le mythique texte atlante que le monastère Tashilhunpo est censé posséder. Bien qu'il contienne des détails sur l'histoire du monde et de l'île perdue, ainsi qu'une dissertation complexe sur la véritable nature des dieux et la structure de l'univers, il lui manque nombre des sortilèges que l'original est censé contenir mais en comprend aussi d'autres presque introuvables ailleurs.

Cth

Perte de Santé mentale 1D4/1D8 ; Mythe de Cthulhu : +8 % ; environ 18 semaines d'étude et de compréhension / 42 heures pour le survoler.

Sorts : Invisible à l'Esprit, Converser avec les Seigneurs des Cieux lointains (Appeler/Congédier Yidam), Inviter l'Ennemi ailé des Garuda (Invoquer/Contrôler un Byakhee), Inviter les Enfants du Goa (Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton), Inviter le Marcheur entre les Mondes (Invoquer/Contrôler un Vagabond dimensionnel), Inviter Ceux qui Brûlent (Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu), Inviter le Dévoreur maudit (Invoquer/Contrôler un Preta), Voix dans le Vent.

Sav

Langue : Tibétain (+0). 8 tests réussis sont nécessaires pour lire l'ouvrage. Sortilèges : Invisible à l'Esprit, Converser avec les Seigneurs des Cieux lointains (Appeler/Congédier Yidam), Inviter

l'Ennemi ailé des Garuda (Invoquer/Contrôler un Byakhee), Inviter les Enfants du Goa (Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton), Inviter le Marcheur entre les Mondes (Invoquer/Contrôler un Vagabond dimensionnel), Inviter Ceux qui Brûlent (Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu), Inviter le Dévoreur maudit (Invoquer/Contrôler un Preta), Voix dans le Vent.

Pour d'autres versions du *Livre de Dzyan* voir la sixième édition des règles de *l'Appel de Cthulhu* pp. 175-176 [Cth] / les pages 318-319 [Cth & Sav].



FOR 17 DEX 16 INT 13 CON 15
TAI 16 APP 09 POU 10 EDU 10
SAN 30 Points de Vie : 15

Impact : +1D6.

Compétences : Arts martiaux 60 %, Athlétisme 60 %, Mythe de Cthulhu 20 %, Pister 40 %, Sciences occultes 20 %, Survie : montagnes 60 %, Théologie : mysticisme oriental 20 %.

Langues : Tibétain (langue maternelle) 50 %.

Armes : Coup de poing 65 %, dégâts 1D3+1D6*.

Empoignade 50 %, voir AdC6 p. 89 pour plus de détails.

Bâton (Arme de mêlée – Bâton) 50 %, dégâts 1D8+1D6, atts 1, portée de base contact.

OU

Couteau 50 %, dégâts 1D6+1D6, atts 1, portée de base contact.

* Si le jet d'attaque est inférieur ou égal au pourcentage du dobdob dans la compétence Arts martiaux, l'attaque inflige le double de ses dégâts de base.



Attributs : Agilité d8, Intellect d6, Âme d6, Force d10, Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Mysticisme oriental) d4, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Sciences occultes) d4, Lancer d8, Pistage d6, Survie d8.

Charisme : -2 ; Allure : 6 ; Parade : 7 ; Résistance : 7 ; Santé mentale : 4.

Handicaps : Fanatique, Malveillant, Serment (protéger le monastère).

Atouts : Arts martiaux, Costaud, Combatif/Réflexes de Combat, Esquive, Frappe éclair.

Équipement : Couteau (For+d4) ou bâton (For+d6, Parade +1).

NGAGSPAS DU CHAPEAU BLEU (SORCIERS)

Comme leurs frères dobdobs plus enclins à la bagarre, les ngagspas Chankopa furent presque tous kidnappés étant enfants et ramenés de force dans la vallée cachée, bien que certains trouvent d'eux-mêmes le chemin du Monastère voilé pour en apprendre les sinistres secrets. Rejetant l'épuisement physique au profit de la discipline mentale, les ngagspas étudient les textes anciens et pratiquent d'immenses rituels voués à tous les démons et dieux antédiluviens possibles, se choisissant une déité personnelle à glorifier personnellement en une vile parodie des yidams bouddhistes (p. 104).

Les moines du Chapeau bleu que les investigateurs ont rencontré ailleurs sont de jeunes membres du Monastère voilé à qui il reste encore à atteindre le niveau de maîtrise des ngagspas dans le domaine de la magie et de l'occulte. La plupart des habitants du monastère sont du même niveau (voir p. 59 pour leurs caractéristiques) ; on ne peut trouver qu'une poignée de sorciers véritablement entraînés à la fois (la folie et une mort atroce sont des événements malheureux mais courants chez eux, maintenant leur nombre à un niveau assez bas).

Apparence : plus petits et plus minces que leurs

acolytes spécialistes en arts martiaux, les ngagspas portent de grandes robes bleues et peuvent être souvent aperçus arborant de grands chapeaux à cimier semblables à ceux des autres moines tibétains, ornements dont ils tirent leur surnom. Chaque ngagspa porte une amulette gau qui contient une image ou une petite figurine de leur divinité d'élection (ce qui pourrait attirer de nouvelles complications en fonction de qui ils vénèrent).



FOR 13 DEX 12 INT 18 CON 10
TAI 11 APP 11 POU 14 EDU 21
SAN 10 Points de Vie : 10

Impact : aucun.

Compétences : Artisanat : objets rituels 35 %, Bibliothèque 60 %, Écouter 55 %, Mythe de Cthulhu 40 %, Persuasion 60 %, Psychologie 65 %, Sciences de la vie : pharmacologie 30 %, Sciences formelles : astronomie 40 %, Sciences humaines : folklore 55 %, Sciences humaines : histoire 65 %, Sciences occultes 65 %, Survie : montagnes 55 %, Théologie : mysticisme oriental 45 %, Trouver Objet Cachée 65 %.

Langues : Tibétain (langue maternelle) 95 %, Allemand 25 %, Atlante 50 %, Grec ancien 40 %, Latin 30 %, Sanskrit 50 %.

Armes : Coup de poing 50 %, dégâts 1D3.

Sortilèges : Appeler/Congédier Yidam, Anomalie Météorologique, Commander à un animal (loup), Commander à un Fantôme, Créer un Tulpa, Générer un Thumo, Invisible à l'Esprit, Invoquer/Contrôler un Preta, Jambes du Coureur de Vent, Lévitiation, Prédiction, Tourmenter un Esprit, Voix dans le Vent, Voyage Extra-Dimensionnel, tout sortilège approprié de Contact, tout sortilège approprié d'Invoquer/Contrôler.



Attributs : Agilité d6, Intellect d12, Âme d8, Force d8, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Allemand) d4, Connaissance (Astronomie) d6, Connaissance (Atlante) d8, Connaissance (Folklore) d8, Connaissance (Grec ancien) d6, Connaissance (Histoire) d8, Connaissance (Latin) d6, Connaissance (Mysticisme oriental) d6, Connaissance (Mythe) d6, Connaissance (Psychologie) d8, Connaissance (Sanskrit) d8, Connaissance (Sciences occultes) d8, Détection d8, Investigation d8, Persuasion d8, Soins d6, Survie d8.

Charisme : -2 ; Allure : 6 ; Parade : 6 ; Résistance : 5 ; Santé mentale : 1.

Handicaps : Fanatique, Malveillant, Serment (faire progresser la cause du Monastère voilé).

Atouts : Arts martiaux, Chanceux, Combatif/Réflexes de Combat, Commandement, Sang-froid.

Capacités spéciales

- **Poings/Pieds :** For+d4.
- **Sortilèges :** ces sorciers connaissent les sortilèges suivants – Appeler/Congédier Yidam, Anomalie Météorologique, Commander à un animal (loup), Commander à un Fantôme, Créer un Tulpa, Générer un Thumo, Invisible à l'Esprit, Invoquer/Contrôler un Preta, Jambes du Coureur de Vent, Lévitiation,

Prédiction, Tourmenter un Esprit, Voix dans le Vent, Voyage Extra-Dimensionnel, tout sortilège approprié de Contact, tout sortilège approprié d'Invoquer/Contrôler.

OPÉRATEURS RADIO DE NACHTWÖLFE

Envoyés par Liesel Maurer pour aider les Chankopa dans leurs tentatives de traduction du *Livre de la Machine*, les deux opérateurs radio allemands sont tout sauf heureux d'avoir été envoyés dans cet avant-poste de l'humanité aussi miséreux que glacial. Ils ne comprennent pas pourquoi Ernst Schäfer ne cessait de délirer à propos d'un tel pays. Préférant leur propre compagnie à celle des moines, ils souffrent tous deux de l'isolement et de l'atmosphère désagréable qui règne dans le Monastère voilé.

Apparence : bien qu'ils portent encore leurs uniformes de *Nachtwölfe*, les deux hommes sont généralement emmitouflés dans des couvertures ou des fourrures pour se protéger du froid constant et commencent à avoir l'air plutôt dépenaillés en dépit de la courte durée de leur séjour. Ils portent constamment deux paires de gants, même dans l'abri (une paire de mitaines pour pouvoir utiliser les clés de Morse, surmontée d'une paire en peau de mouton quand ils ne sont pas de service).

Les investigateurs vont devoir s'enfuir de la vallée cachée aussi vite que possible.

Cth

FOR 11 DEX 15 INT 12 CON 11
TAI 13 APP 09 POU 10 EDU 18
SAN 35 Points de Vie : 12

Impact : aucun.

Compétences : Écouter 75 %, Métier : électricité 70 %, Métier : mécanique 70 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Opérateur radio 80 %, Sciences formelles : cryptographie 60 %, Sciences formelles : physique 20 %, Sciences occultes 45 %, Téléphonie 60 %, Trouver Objet Caché 65 %.

Langues : Allemand (langue maternelle) 90 %, Atlante 15 %, Tibétain 15 %.

Armes : *Coup de poing* 50 %, dégâts 1D3.

Walther PPK (Arme de poing) 40 %, dégâts 1D8, atts 3, portée de base 10m.

Sav



Attributs : Agilité d8, Intellect d6, Âme d6, Force d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Communications) d10, Connaissance (Cryptographie) d8, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Physique) d4, Connaissance (Sciences occultes) d6, Détection d8, Réparation d8, Tir d6.

Charisme : -6 ; **Allure :** 6 ; **Parade :** 5 ; **Résistance :** 5 ; **Santé mentale :** 4.

Handicaps : Assoiffé de Sang, Fanatique, Malveillant, Serment (*Nachtwölfe*).

Atouts : Combatif/Réflexes de Combat, Penchant pour la Mécanique.

Équipement : *Walther PPK* (2d6-1, 10/20/40, CdT. 1, Coups 7, Semi-auto).





Scène 3 : une retraite en toute hâte

Partant du principe que les investigateurs ont réussi à régler le problème de l'antenne radio (ou de l'appareil et de ses opérateurs), ceux-ci vont devoir s'enfuir de la vallée cachée aussi vite que possible – peu importe la discrétion dont ils peuvent avoir fait preuve durant leur acte de sabotage, le fait que les transmissions ont cessé finira tôt ou tard par être remarqué par les moines du Chapeau bleu (plus l'acte a été subtil et plus ils mettront de temps à s'en apercevoir).

Retourner directement au lac de Tara pourrait demander un temps dont ils pourraient ne pas disposer en fonction des circonstances. Des étendues d'eau (pas particulièrement grandes) sont éparpillées un peu partout sur les terres du monastère et dans la vallée elle-même : les citernes d'eau. Tsering Lama saura grâce aux *luk mik dzi* que les investigateurs sont entrés dans un de ces réservoirs et pourra activer la fenêtre de retour au lac Manasarovar, juste à côté des Drokpas qui y attendent le groupe (des personnages pourraient néanmoins devoir défendre leurs arrières pour permettre à tout le monde de s'échapper).

Les investigateurs pourraient aussi foncer vers leur point originel d'arrivée, utilisant les règles de mouvement aux pages 51-52 de la sixième édition des règles de *l'Appel de Cthulhu* [Cth] / les règles de poursuite du livre de base de *Savage Worlds* au chapitre 4, Situational Rules [Sav]. Toute personne blessée aura du mal à courir à pleine vitesse, et tout loup gardien lancé à leur poursuite pourra couvrir la distance les séparant bien plus vite qu'un simple humain, même en bonne santé.

Le groupe pourrait aussi fuir vers Tashilhunpo. Si les trapas qui s'y trouvent ne seront pas ravis d'apprendre leurs démêlées avec les Chankopa, leurs propres dobdobs défendront le monastère contre tout acte de violence commis sur leur territoire. Le monastère contient également un petit lac qu'ils pourraient utiliser pour retourner à Manasarovar.

Partant du principe que les investigateurs parviennent à s'en sortir, ils réémergent des eaux du lac sacré et retrouvent les Drokpas qui les attendaient et sont prêts à les escorter jusqu'à Kyung Ri. Les soins nécessaires peuvent être effectués sur place avant de repartir, même si les Drokpas seront heureux de pouvoir hâter le pas sur le chemin du retour afin d'éviter tout incident (que le Gardien pourrait vouloir infliger à la troupe).

ÉPILOGUE : SUR LE SEUIL

Les ruines de Kyung Ri offrent une vue réconfortante, de même que l'avion en parfait état reposant dans la prairie en-dessous des ruines de la cité abandonnée. Tsering Lama attend là leur retour ; il leur pose quantité de questions sur les rencontres faites pendant leur voyage et sur le Monastère voilé. Le vieil homme semble bien plus frêle que lorsqu'ils l'ont rencontré pour la première fois mais sa voix est encore vivace et ses yeux brillent d'excitation tandis que les personnages lui narrent leurs aventures autour du bö cha obligatoire.

Garder la foi

Comme promis, Tsering Lama est maintenant prêt à leur transmettre son savoir concernant le Palladion. Il raconte ce qu'il sait aux investigateurs sur les fragments, leur origine et ce qui a provoqué leur éparpillement à la chute de l'Atlantide. Comme mentionné précédemment, il craint que des forces obscures ne cherchent à rassembler les parties séparées, ce qui selon lui ne pourra mener qu'à une catastrophe de grande ampleur (cette partie de la discussion pourra être sautée si les investigateurs se sont déjà lancés dans la chasse aux artefacts).

Bien qu'il ne sache pas où chaque fragment a été caché, il a réussi à identifier l'emplacement de deux d'entre eux. Le premier, qu'il appelle l'Arme de Flammes Agneya, peut être trouvé dans les grottes d'Ellora, à 354 kilomètres au nord-est de Bombay. Le vieux lama soupçonne l'autre d'être la Coupe de Yima, également associée au feu et se trouvant cette fois dans les temples de feu des Parsis (zoroastriens) près d'Ispahan, en Perse.

En plus de partager ces informations avec les investigateurs, Tsering Lama leur remet également sa traduction du *Livre de la Machine* ; il ne se séparera pas de l'original, affirmant que l'ouvrage est en trop mauvais état pour survivre aux affres du voyage.

En plus du livre, le vieil homme remet à l'investigateur doté du plus haut score de POU [Cth]/ du plus haut dé d'Âme [Sav] une petite statuette gravée représentant un individu en robe. La figurine androgyne est étonnamment lourde et un de ses bras semble articulé ; c'est là l'alter ego de l'objet se languissant au petit musée du Club de lecture du Sphinx à Vienne (voir p. 31 pour plus de détails). Tsering Lama explique aux investigateurs comment l'utiliser, le degré d'élévation du bras indiquant à quel point le possesseur se rapproche d'un cristal du Palladion, la direction indiquée par ce même bras étant assez simple à interpréter.

LE LIVRE DE LA MACHINE – en anglais (ou dans la langue la plus couramment pratiquée au sein du groupe d'investigateurs), traduction de la version atlante effectuée par Jamyang Tsering en 1939 environ. L'auteur d'origine du livre n'est pas clair dans cette traduction, pas plus que la façon dont le traducteur a mis la main sur une copie. Écrit dans un style assez proche de celui de la Pierre noire de Saïs, le manuscrit relate l'histoire des cinq fragments d'une machine fabuleuse, divisés et cachés par des survivants de l'Atlantide. Bien que l'emplacement de chaque composant n'y soit pas indiqué, les fonctions des différents éléments sont détaillées – l'auteur omet cependant de décrire ce à quoi ils ressemblent exactement, se contentant de parler « d'incroyables assemblages » de cristaux, de verre et de métaux précieux.

Le premier chapitre du livre consiste en un récit légèrement clinquant de la destruction de l'Atlantide, comprenant nombre d'éléments repris par des hommes comme Platon, les théosophes et Cayce mais introduisant aussi la présence du grand ver Shudde M'ell. On y trouve également des spéculations sur le lien entre le retrait de « la machine » et la précipitation de la catastrophe finale.

Suivent alors cinq courts chapitres décrivant chacun un segment différent, lui donnant son nom et le rôle qu'il jouait dans la machine. Le chapitre 2 traite du Donneur de Vie Aten, la source d'énergie principale ; le chapitre 3 décrit le Clypeus dont la fonction était de fournir un bouclier de protection à la cité (si les investigateurs ont déjà trouvé les pièces en Égypte et à Rome, ils reconnaissent les deux grâce à leur nom et aux notes d'Ehrlichmann). La protection offensive fournie par l'Arme de Flammes Agneya est couverte par le chapitre 4, tandis que les capacités de surveillance visuelles et auditives de la Coupe de Yima forment le chapitre 5. Enfin, le chapitre 6 se fait lyrique en traitant des capacités temporelles du dernier fragment, le Mitawir (le Miroir de Viracocha).

Cth

Perte de Santé mentale 0/1D4 (grâce à une description pour le moins vivace de Shudde M'ell) ; Mythe de Cthulhu : +1 % ; Sciences humaines (Folklore) +10 % ; Sciences occultes +5 % ; environ 10 jours d'étude et de compréhension / 3 heures pour le survoler (à cause d'un style plutôt ampoulé). Aucun sort.

Sav

Langues : Anglais (+0). 4 jours sont requis pour lire le livre. Bien que l'ouvrage contienne de vagues allusions au Mythe, cela n'est pas suffisant pour faire monter la compétence Connaissance (Mythe) d'un dé complet. À la place, la lecture offre trois jetons spéciaux pouvant être seulement dépensés sur des tests de Connaissance (Mythe, Folklore et Sciences occultes).

Le manuscrit relate l'histoire des cinq fragments d'une machine fabuleuse, divisés et cachés par des survivants de l'Atlantide.

Retour en Terra Cognita

Quels que soient les problèmes qui ont affecté le DC3 à son arrivée à Kyung Ri, l'avion est maintenant entièrement ravitaillé, fonctionnel et prêt à ramener les investigateurs et l'équipage en Inde. Avant qu'ils ne partent, Tsering Lama offre à chacun d'entre eux un kathak (une écharpe de prière) blanc comme dernier cadeau. Souriant presque à lui-même, il leur dit qu'il attend avec impatience leur prochaine rencontre et leur présente par avance ses excuses pour le cas où il ne les reconnaîtrait pas.

Si un personnage lui pose la question à propos des *luk mik dzi*, le lama explique qu'ils ont joué leur rôle et ne pourront plus servir que de porte-bonheur à partir de maintenant, si du moins ils croient en ce genre de choses. Il souligne même le fait que chaque perle a subi des dégâts d'une façon ou d'une autre (des fissures ou des éclats manquants), montrant qu'elles ont protégé leurs porteurs de grands dangers.

Dawa Rabten a ses propres cadeaux pour les investigateurs : du thé, du yaksha (de la viande de yak séchée) et du tsampa pour s'assurer qu'ils se nourrissent correctement pendant le voyage. Il insiste également pour qu'ils emportent leurs bols à thé, qu'il a soigneusement emballés pour le trajet.

Une fois les adieux terminés, l'avion secoue sa carcasse le long de la piste sauvage et grossièrement délimitée par l'équipage. Alors que l'appareil s'élève, une personne regardant derrière elle verra non seulement les silhouettes minuscules de Tsering Lama et Dawa Rabten leur adressant des signes, mais les orbes rouges qui sont venues une nouvelle fois escorter l'avion. Le temps commence quant à lui à empirer, et le brouillard blanc et luisant qui les avait accompagnés jusqu'à Kyung Ri les enveloppe une nouvelle fois.

ATTERIR À DELHI

Si les investigateurs le souhaitent, l'avion sera une nouvelle fois escorté par des orbes rouges jusqu'à Delhi, leur destination d'origine. L'aérodrome se tient sur le site de l'ancien terrain d'aviation de Willingdon, qui fut rénové pour devenir l'aéroport de Safdarjung entre la fin des années 1920 et le début des années 1930 et accueillit son premier vol commercial en 1927.

Juste avant d'atteindre Safdarjung, le brouillard comme les orbes disparaissent. L'atterrissage est une simple routine ce qui n'est pas le cas de l'accueil, l'avion ayant été porté disparu il y a au moins dix jours de cela (peut-être plus). Les investigateurs et l'équipage doivent s'attendre à être longuement interrogés sur leur absence par des fonctionnaires britanniques, ce qui pourrait attirer sur eux l'attention des services de renseignement (en fonction de qui ils sont et de ce qu'ils révèlent).

Partant du principe que c'est là leur premier contact avec le Palladion, certains pourraient souhaiter se retirer et remettre l'affaire entre les mains des autorités, ou au contraire tenter d'atteindre Ellora par leurs propres moyens (voir p. 149 pour plus de détails sur les voyages à travers l'Inde). Ils pourraient même être recrutés par les Services secrets des Indes britanniques pour récupérer l'Arme de Flammes Agneya, avant d'être transférés dans la Section M après sa création en octobre 1939 ; cette solution est d'autant plus plausible si un ou plusieurs d'entre eux ont déjà des liens avec les opérations militaires ou le renseignement, comme le sergent Gillespie (p. 291).

ATTERIR À BOMBAY

Dans des circonstances normales, une personne voulant atteindre Bombay en partant de Calcutta doit changer de service à Safdarjung (par exemple pour un appareil de Tata Airlines, cf. p. 165). Mais les personnages ne se trouvent pas dans des circonstances normales.

Si les investigateurs le désirent, l'avion sera guidé jusqu'à l'aéroport Juhu à Bombay, fondé en 1928 et qui fut le premier aéroport civil d'Inde (c'est-à-dire le premier à ne pas avoir d'abord été développé pour les avions de l'armée britannique).

Comme pour l'atterrissage à Delhi, les orbes rouges et le brouillard blanc disparaissent juste avant l'arrivée. Se poser se révèle ici un peu plus délicat, le pilote n'ayant pas l'habitude de cet aéroport et étant plutôt surpris de se retrouver là plutôt qu'à Delhi. L'arrivée de l'avion est accueillie avec encore davantage d'incrédulité que s'il avait visé sa destination d'origine, et les investigateurs peuvent s'attendre là aussi à un débriefing de leurs épreuves une fois qu'ils auront été identifiés.

En fonction du timing de ce scénario, l'Inde pourrait se retrouver soudainement happée par une guerre lancée à des milliers de kilomètres de là par une puissance qu'elle connaît à peine, ou bien être déjà enfoncée dans le conflit depuis plusieurs mois. Quoi qu'il en soit, un secret attend dans les temples rocheux d'Ellora, un secret susceptible d'avoir un effet dévastateur sur le pays et sur les efforts de guerre des Alliés...



Photo: Schäfer, Ernst.-Tibetexpedition, Mönche mit Muscheltrompeten, 1938-Bundesarchiv, Bild 135-S-16-05-08 / Schäfer, Ernst / CC-BY-SA



CHAPITRE 2

Un joyau précieux

« La culture d'une nation réside dans le cœur et dans l'âme de son peuple. »
— Mahatma Gandhi

Aucune couronne ne peut soutenir de gemme aussi grosse ou aussi brillante que cette terre. Elle arbore sur son front de grands pics mystiques, demeures des dieux voluptueux qui ne font qu'un en dépit de leurs nombreux visages. Un peuple fier, un peuple noble de seigneurs et de guerriers monteurs de chevaux, emporte ce qui aurait dû être oublié depuis le nord vers des terres plus chaudes, des terres gorgées d'opportunités. Ils s'en empareront, sans jamais savoir ce qu'ils cachent en leur sein. Les perceptions évolueront, la chair se fera faible et oublieuse, surtout quand la vérité aura été si soigneusement dissimulée. Comment pourraient-ils savoir que leurs compagnons leur ont menti, qu'ils ont emporté cela même qu'ils craignaient ? Car ils craignaient tant cette chose que celle-ci devait être cachée, et devra être cachée encore, par des hommes plus sages qu'eux, jusqu'à atteindre la montagne du destructeur qui n'est pas une montagne, et même alors que sa destruction aura été assurée.

— Extrait de *La Pierre noire de Saïs*, traduit par le docteur Botho Ehrlichmann, 1938-1939 environ.

Dans ce chapitre, les investigateurs pénètrent sur les lieux de la gloire déclinante du Raj britannique dans le but de tenir la promesse qu'ils ont faite à un saint homme, un homme qui les a kidnappés et les a envoyés dans une dangereuse mission pour supprimer les soutiens des forces occultes allemandes. Pays massif et fascinant, doté d'une riche culture, l'Inde cache de nombreux secrets en plus de ceux qu'ils espèrent trouver, et les dangers auxquels ils feront face seront nombreux, surtout dans un endroit où il pourra être difficile de distinguer l'ami de l'ennemi.

LA GAZETTE DE L'INDE

L'Inde, le joyau brillant de l'Empire britannique, fut connu sous bien des noms au cours de sa longue histoire. Dans le *Rig Veda* (p. 141), elle est appelée Bharatam varsam – le royaume des rejetons du roi Bharata (un souverain légendaire de la région) ; d'autres l'appelaient Aryavata (la terre des Aryens).

Les anciens Perses la connaissaient sous le nom de Hindustan (la terre par-delà l'Indus), une appellation que les empereurs moghols (p. 145) utilisaient également pour leurs territoires. Bien que ne faisant techniquement référence qu'au nord et au nord-ouest du pays, au moment du Raj britannique le nom est utilisé comme synonyme du

Subversion

Comme pour bien d'autres choses, le Parti national-socialiste a déformé l'usage du mot « Ar yan » pour servir ses propres objectifs. Dérivé du sanskrit « arya » qui signifie « noble », le terme a été utilisé de bien des façons, d'abord par les Aryens préhistoriques eux-mêmes dans le *Rig Veda*, puis, plus récemment, de façon académique pour décrire les peuples descendant des tribus indo-européennes ainsi que leurs langues. Le dévoiement du terme par les nazis se base sur la croyance que le nord est le véritable berceau de la « race maîtresse » (comme ils l'appellent) et non l'Asie centrale ; le mot fait dès lors référence à ceux dont les traits correspondent au type idéal nordique tel que vénéré par le haut-commandement allemand.

sous-continent tout entier, souvent sous la prononciation alternative « Hindoostan ». Une version plus courte – Hind – est adoptée par les nationalistes indiens au début du 20^e siècle et pendant la guerre (p. 157).

Le peuple a lui aussi possédé de nombreux noms. Pour les anciens Grecs, ils étaient les Indoi (ceux qui vivaient par-delà l'Indus), quand les envahisseurs qui partaient d'Asie centrale pour écumer les plaines gangétiques (p. 144) se nommaient les Aryens (« les nobles ») ; un nom chargé d'un sens nouveau depuis sa récupération par l'Allemagne nazie (p. 137). Le peuple indien s'appelle lui-même le Bharata.

Déserts, montagnes et plaines

L'Inde recouvrant une zone gigantesque, elle contient sans surprise de nombreux paysages, depuis les hautes montagnes au nord aux grandes étendues planes du Gange d'où la civilisation émergea autrefois ; depuis les déserts brûlants à l'ouest au plateau central du Deccan, aux forêts verdoyantes de l'Est et aux Ghats occidentaux qui les bordent. Ajoutez à cette diversité géographique les plaines côtières, les jungles tropicales, les marais à mangroves et plus de 7 200 kilomètres de bord de mer.

Une terre aussi riche et variée a provoqué l'envie pendant presque toute son histoire, et les différentes régions ont porté quantité de noms différents en fonction de ceux qui les ont détenues. Sous la Compagnie britannique des Indes orientales (p. 139), le pays fut divisé en trois présidences : celles du Bengale, de Bombay et de Madras. Quand l'Empire britannique prit le contrôle en 1858, le pays fut divisé en provinces gouvernées directement par les Anglais et en plus de 500 États princiers régis par des monarques locaux sous domination de l'Angleterre – représentée sur place par un résident (p. 146).

Les frontières de ces provinces, agences et États ont constamment varié entre les 19^e et 20^e siècles, mais à la fin des années 1930, à peu près 60 % du pays relève des « Indes britanniques » (et sont donc gouvernés directement), les 40 % restants reposant entre les mains de dirigeants locaux (bien que le terme « Indes britanniques » reste utilisé pour désigner l'Inde dans son entier). La Birmanie fut considérée comme province de l'Inde jusqu'en 1937, quand elle gagna son indépendance et devint une colonie à part (vous trouverez plus de détails sur la Birmanie durant la Seconde Guerre mondiale dans le *Guide du Front Pacifique* d'**Achtung ! Cthulhu**).

Une sélection des provinces les plus importants et des plus grands États princiers d'avant la guerre est fournie ci-contre :

LES ÎLES ANDAMAN-ET-NICOBAR

Désignation : province

Capitale : Port Blair (îles Andaman)

Situées dans le golfe du Bengale, résidence de féroces tribus de pygmées chasseurs de têtes (rendues célèbres par l'histoire de Sherlock Holmes *Le Signe des quatre*), les îles Andaman-et-Nicobar virent leurs premiers Européens au 18^e siècle sous la forme de la Compagnie danoise des Indes orientales. Après avoir abandonné à plusieurs reprises les îles suite à des épidémies de malaria, les Danois les vendirent aux Britanniques en 1868, lesquels transformèrent Port Blair en une prison violente pour prisonniers politiques connue sous le nom de Kali Pani (« l'eau noire »). La prison resta ouverte jusqu'en 1938.

Les îles seront occupées par les Japonais en mars 1942 et seront remises (officiellement seulement) à l'Azad Hind de Subhas Chandra Bose (p. 157) en décembre 1943.

ASSAM

Désignation : province

Capitale : Shillong

Situé loin au nord-est de l'Inde, le long de la vallée du fleuve Brahmapoutre, l'Assam partage une frontière avec l'ancienne province indienne de la Birmanie et est célèbre pour son thé. Il devient une province à part entière une fois encore en 1912, ayant auparavant été incorporé dans la présidence du Bengale puis existé en tant que province indépendante avant d'être absorbé par l'est du Bengale durant la tentative de partition entre 1905 et 1912.

Distant, abritant de nombreuses tribus indigènes d'Inde (dont le peuple Naga, qui ne doit pas être confondu avec les adorateurs reptiliens de Tsathoggua et de Yig), il verra des pans entiers de son territoire occupés par les Japonais entre mars et juillet 1944. Les célèbres batailles d'Imphal et de Kohima y prendront place, la défense épique du court de tennis devant le bungalow du préfet de police en avril 1944 devenant rapidement légendaire.

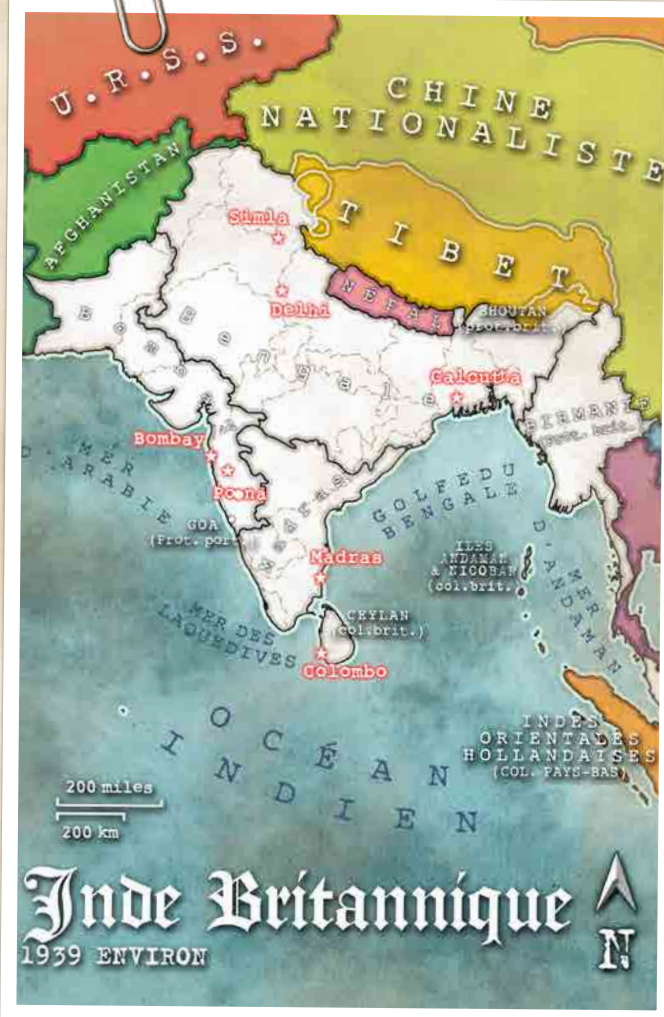
BENGALE

Désignation : province

Capitale : Calcutta (Kolkata ; p. 160)

Situé au nord-est de l'Inde près de l'Assam, le Bengale recouvrait autrefois un territoire beaucoup plus vaste qu'aujourd'hui, ayant été une des premières présidences de la Compagnie des Indes orientales. Après une tentative de partition entre 1905 et 1912 et la perte de Bihar et d'Orissa en 1912, la province a retrouvé son ancien nom de « présidence du Bengale » en 1937.

L'endroit est vu comme bien peu désirable par ceux intégrant le Service civil indien (le CSI, cf. p. 147) en raison des actes de violence fréquents et du fort sentiment anti-Anglais qui y règnent (p. 147).



BOMBAY

Désignation : province

Capitale : Bombay (Mumbai ; p. 158)

Située sur la côte ouest de l'Inde, en-dessous des États princiers et agences de Gujarat et Baroda, Bombay formait autrefois l'une des trois présidences de la Compagnie britannique. Elle devint province de Bombay et du Sind en 1935, avant que le Sind ne s'en sépare pour former sa propre province en 1936. Poona (Pune), la capitale anglaise de la mousson au 19^e siècle, se trouve à 161 kilomètres au sud-est de Bombay.

PROVINCES CENTRALES ET BERAR

Désignation : province

Capitale : Nagpore (aujourd'hui Nagpur)

Reposant entre Rajputana, Hyderabad et les États orientaux, les Provinces centrales se trouvent, comme leur nom l'indique, au centre de la péninsule indienne.

Attention à l'eau noire.

Les Anglais arrivent...

La plus ancienne des Compagnies européennes des Indes orientales, la Compagnie britannique, aussi appelée la John Company ou l'Honorable Compagnie des Indes orientales, reçut sa charte royale des mains d'Élisabeth I^{re} en décembre 1600. Cette charte accordait à la compagnie le privilège exclusif de pouvoir sécuriser des accords de commerce dans les Indes orientales (en Asie du Sud et du Sud-Est) dans le but de casser les monopoles espagnol et portugais sur l'épice.

Après s'être imposée comme un acteur d'importance en Inde en s'introduisant auprès de l'empereur moghol Jahangir (p. 146) en 1612, la compagnie continua d'affronter ses principaux rivaux (les Hollandais, Portugais et Français) pour la suprématie commerciale dans la région, plaçant peu à peu l'Inde sous son contrôle ; une tâche rendue d'autant plus facile par le roi Charles II qui lui avait donné la permission de lever sa propre armée, d'acquérir des territoires, de frapper sa monnaie, de présider les affaires civiles et criminelles et de provoquer des guerres en son nom.

La compagnie finit par représenter la moitié du commerce mondial, se spécialisant dans le coton, la soie, le sel, le thé et l'opium. Ses opérations en Chine liées au trafic de cette dernière marchandise entraînèrent la première des Guerres de l'Opium (1839-1842) qui s'achevèrent sur la cession de Hong Kong aux Britanniques. Mais son pouvoir en Inde était déjà déclinant ; ayant perdu son monopole commercial en 1813, la société devint de fait une simple agence de gestion pour le compte du gouvernement britannique à partir de 1834. La mutinerie indienne de 1857 (p. 147) sonna le glas de « l'honorable » société qui se vit dépossédée de ses responsabilités et tomba en disgrâce. Elle fut finalement dissoute en 1874.

DELHI

Désignation : province

Capitale : New Delhi (p. 163)

Situé au nord de l'Inde entre le Pendjab et les Provinces unies, Delhi se sépare du premier en 1912 pour former sa propre – petite – province.

GOA

Désignation : colonie portugaise

Capitale : Panjim (Panaji)

Située sur la côte ouest de l'Inde, au bord de la présidence de Madras et des États du Deccan, Goa est tout ce qu'il reste des possessions portugaises en Inde. Foyer de l'inquisition jésuite en Inde entre les années 1560 et 1812, elle fut le témoin de violences terribles commises à l'encontre de la population hindoue – dont de nombreuses épreuves de foi (*auto da fé*) où ceux qui refusaient la doctrine catholique étaient brûlés vifs.

HYDERABAD**Désignation** : État princier**Capitale** : Hyderabad

Reposant sous les Provinces centrales, l'État d'Hyderabad est dirigé par les Nizam, Osman Ali Khan s'emparant du trône en 1911. Sa Grandeur Exaltée, soit-disant l'homme le plus riche de l'Inde, est célèbre pour osciller entre comportements répréhensibles et actes de charité et de générosité grandioses, comme le don de tout un escadron au Royal Flying Corps durant la Première Guerre mondiale.

MADRAS**Désignation** : province**Capitale** : Madras (Chennai)

Recouvrant la majeure partie du sud de l'Inde à l'exception des États princiers de Mysore et de Travancore, la présidence de Madras tire son nom de son passé au sein de la Compagnie britannique des Indes orientales. La cité de Madras forma en effet le premier véritable bastion de la compagnie en Inde. Basé autour du fort St George, l'endroit resta au centre jusqu'à ce que la John Company (voir ci-dessus) déplace son « gouvernement » à Calcutta en 1772.

La Société théosophique dirigée par Helena Blavatsky et sir Henry S. Olcott acheta en 1882 Huddleston Gardens à Adyar, une des banlieues de Madras, faisant de l'endroit le quartier général de l'organisation. La bibliothèque de sir Henry avait la réputation d'être une des plus fournies d'Inde. Madras héberge aussi la librairie de Higginbotham sur Mount Road, la plus vieille (et une des meilleures) du pays.

La présidence de Madras abrite l'enclave française de Pondichéry (Puducherry) qui fut, jusqu'à la fin de la Troisième Guerre carnatique (p. 146), la capitale de la Compagnie française des Indes orientales. Le français est encore parlé là-bas et les policiers portent toujours des képis.

MYSORE**Désignation** : État princier**Capitale** : Mysore

Mysore se situe en Inde du sud et est entourée par la présidence de Madras. L'État est dirigé par les maharajas de la dynastie des Wodeyar, qui ont réussi à garder le contrôle de leur territoire depuis la fin du 14^e siècle, si l'on excepte une brève période sous Tipu Sultan (p. 154) et son père, Haidar Ali.

PENDJAB**Désignation** : province**Capitale** : Lahore

Situé en Inde du nord-ouest, entre les États princiers qui forment *Rajputana et Jammu & Cachemire*, le Pendjab tire son nom des cinq rivières qui le traversent (panch – cinq ; ab – rivière). La province contient plusieurs sites historiques et religieux d'importance comme Kurukshetra (où eut lieu la dernière bataille décrite dans le *Mahabharata*) et la cité sainte sikhe d'Amritsar.

On peut trouver les quartiers d'été de l'administration britannique à Simla, aux côtés de l'Agence d'État de la Colline de Pendjab, un conglomérat de petits États princiers situés dans la région. Simla, une station « découverte » par les Britanniques au début du 19^e siècle, a été urbanisée comme plusieurs autres villes de ce type, avec le but avoué de permettre aux Anglais de se sentir chez eux même dans un pays lointain.

L'endroit se permet quelques excentricités néanmoins, comme le Gloom Club (dont la fraternité de célibataires envoie des invitations à liseré noir pour danser dans des salles décorées comme pour un enterrement) et l'Ordre Très Hospitalier des Cœurs noirs (un ordre quasi-maçonnique de célibataires dont les membres s'appellent entre eux « chevaliers », sont dirigés par un « grand maître » et portent chacun un cœur noir suspendu par un ruban rouge sang à la poitrine).

Les Rajput ont aussi la réputation de construire des bâtiments quasi-imprenables au sommet des montagnes.

RAJPUTANA**Désignation** : État princier**Capitale** : variable

Aussi connue sous le nom d'Agence Rajputana, comme les États de la Colline de Pendjab, le Rajputana est un ensemble d'États princiers de petite taille comprenant Jaipur, Jodhpur, Mewar (Udaipur) et Bikaner. La région tire son nom des Rajput, les « fils des rois » dont l'origine pourrait remonter aussi loin que la chute de l'empire Gupta (p. 145).

Connus pour produire de fiers et féroces combattants, les Rajput ont aussi la réputation de construire des bâtiments quasi-imprenables au sommet des montagnes, complétés de portails suffisamment larges pour permettre à un éléphant et à un *howdah* de passer (bien que les portes elles-mêmes soient doublées de piques énormes pour briser la charge des éléphants ennemis).

Jaipur, la ville rose, contient un des cinq Jantar Mantars (observatoires célestes, cf. p. 165) du maharaja Sawai Jai Singh II, qui fut construit au début du 18^e siècle – les autres sont situés à Delhi, Ujjain, Bénarès et Mathura. À Jodhpur, le projet de construction de l'Ummid Bhavan Palace du maharaja Ummid Singh, initié en 1929, apportera du travail et un revenu plus que bienvenu aux citoyens démunis jusqu'en 1944.

Seul à la maison

Les Anglais ont un terme, « grass-widower », pour désigner un homme marié ne vivant pas avec sa femme pour une raison ou une autre. La plupart des stations sur les collines ont un équivalent féminin (« grass-widow ») pendant les temps chauds, femmes et enfants se déplaçant généralement vers les hauteurs pour éviter la chaleur (à condition de pouvoir se le permettre), quand leurs maris restent à travailler dans les plaines.

Un autre bâtiment étrange, beaucoup plus ancien, peut être vu à Deshnok, près de Bikaner : le temple de Karni Mata, résidence de milliers et de milliers de rats noirs dont on pense qu'ils sont la réincarnation des anciens prêtres des lieux.

PROVINCES UNIES

Désignation : province

Capitale : Lucknow

Se trouvant au centre du nord de l'Inde, près du Pendjab, la province a reçu plusieurs noms avant 1937 quand elle est devenue simplement connue sous le nom de Provinces unies. Contrairement à leur ancien voisin le Bengale, les PU (comme elles sont généralement appelées) sont vues comme un poste particulièrement désirable par les membres du Service civil indien.

Les Provinces unies comprennent les villes d'Allahabad, de Cawnpore (Kanpur) et d'Agra, ainsi que la cité sacrée de Bénarès (Varanasi). Allahabad se tient à la confluence de trois rivières sacrées : le Gange, la Yamuna et la mythique Saraswati (qui doit son nom à la déesse hindoue de la connaissance, voir p. 142) ; il abrite également le membre bien connu du Congrès national indien (CNI), agitateur et partisan de l'indépendance du pays, le pandit Jawaharlal Nehru. Agra est célèbre pour le Taj Mahal, le jardin funéraire que l'empereur moghol Shah Jahan fit construire pour son épouse préférée, Mumtaz Mahal.

Bénarès est la ville de Shiva, une des formes de la Trimurti hindoue (p. 142). Elle est aussi connue sous le nom de Kashi, la ville de lumière, et est une des villes habitées les plus anciennes au monde, remontant au 7^e siècle av. J.-C. Sarnath se trouve près de Bénarès ; ne devant pas être confondue avec la cité funeste des Contrées du Rêve, cette version terrestre est celle où Bouddha donna son premier sermon après avoir atteint l'illumination à propos de la roue de la loi (le *dharmachakra*). L'entrée dans les Contrées du Rêve est néanmoins plus facile ici compte tenu de l'importance mystique et mythique de l'endroit.

Avatars & Apsaras

Comme chez ses voisins bouddhistes au nord, en Inde la religion est étroitement entremêlée au tissu de la société. Une des premières religions connues du pays est reliée à la période védique (p. 144). Les dieux védiques étaient généralement vus comme les manifestations de la nature et des éléments. Selon la légende, Indra, le dieu des ciels, aurait repoussé les glaciers afin que les Aryens puissent quitter le nord. Quand il atteint l'Inde, il découvrit que les sept rivières sacrées (le Gange, la Yamuna, la Saraswati, la Narmada, l'Indus (Sindhu), la Godavari et la Kaveri) avaient été emprisonnées par un démon. Indra tua promptement ce dernier, libérant ainsi les rivières et amenant la vie en Inde.

UNE MULTIPLICITÉ DE L'UNIQUE

En des temps plus modernes, la foi principale du pays devint l'hindouisme, dont les fidèles croient qu'il n'existe qu'une seule conscience divine, Brahman, le pouvoir universel qui est la seule réalité et d'où tout objet matériel découle. Tout ce qui n'est pas Brahman est Maya (illusion), et les dieux et déesses hindous ne sont que des avatars de la force unique. En plus de cet esprit central, on trouve également cinq éléments : l'air, le feu, l'eau, la terre et l'éther.

Un des concepts clés de l'hindouisme est celui de la Trimurti, formée par Brahma le créateur (qui est entièrement différent de Brahman en dépit des similarités entre leurs noms), Vishnou le protecteur et le préservateur, et Shiva le destructeur. Adapté des premières divinités védiques, chaque dieu de la Trimurti est généralement accompagné de son épouse, soit

Le matériel écrit

Il existe de nombreux textes religieux hindous d'importance. En voici quelques-uns :

LE VEDA

Souvent appelé le *Samhitas* (ensemble de mantras), le *Veda* est une anthologie d'hymnes et de prières divisée en quatre livres (le *Rig Veda*, le *Yajurveda*, le *Samaveda* et l'*Atharvaveda*). Le mot « *veda* » signifie « connaissance », et chacun des livres aborde les dévotions appropriées pour effectuer certains rites donnés, et contient également des détails sur l'histoire ancienne de l'Inde. Les hindous croient que ces textes ont une origine surnaturelle (qu'ils ne sont à l'initiative d'aucune « volonté humaine »). Bien que les informations d'origine datent d'entre 1500 et 500 av. J.-C., elles ne furent pas écrites avant le 10^e siècle environ ; avant cela, elles faisaient partie d'une grande tradition orale. Le *Rig Veda* est le premier et le plus ancien ; il partage de nombreux points communs avec le livre sacré des zoroastriens, l'*Avesta* (p. 186).

LES BRAHMANAS

Chacun des livres du *Veda* est accompagné d'un *Brahmana*, qui explique les rituels de chaque ouvrage et développe leurs thèmes et leurs significations.

LES PURANAS

Écrits en couplets narratifs (comme le *Mahabharata* et le *Ramayana*, cf. p. 168), les *Puranas* traitent des cinq signes majeurs : la création de l'univers, la généalogie des dieux et des nobles seigneurs, l'histoire des dieux, le règne du *manus* (l'Homme) et l'annihilation de l'univers (suivie de sa recréation). Les *Puranas* contiennent également des détails sur toutes sortes de rituels, dont l'exécution de la plupart nécessite la présence d'un brahmane.

LES UPANISHADS

Aussi connus sous le nom de *Vedanta*, les *Upanishads* forment le cœur de l'enseignement hindou. Contrairement au *Veda* et aux *Brahmanas*, ils ne contiennent pas de rituels mais des textes philosophiques dont l'origine se situe entre 1200 et 500 av. J.-C.

respectivement : Saraswati, la déesse de la connaissance (Brahma), Lakshmi, la déesse de la richesse et de la bonne fortune (Vishnou) et Parvati, la déesse de la fertilité, de l'amour et de la dévotion (Shiva).

S'il n'existe aucun texte sacré centralisateur équivalent à la Bible chrétienne ou au Coran musulman, tous les hindous croient faire partie du samsara (le cercle de la vie, de la mort et de la renaissance) ; en vivant selon les principes du dharma (devoir, vérité et responsabilité), ils finiront par trouver le moksha (la libération). Les prêtres hindous appartiennent à la caste des brahmanes (p. 144) mais tout le monde peut accomplir des pujas (rituels) pour apaiser les dieux.

SHAHADAH

L'autre foi la plus répandue en Inde est l'islam (p. 185), bien que ses disciples soient bien moins nombreux que la majorité hindoue. La plupart des musulmans du pays sont membres de la branche orthodoxe sunnite. Des soufis (des mystiques musulmans) voyagèrent en Inde au 14^e siècle même si l'islam s'y fit connaître dès le 7^e siècle grâce aux relations commerciales avec l'Arabie. La religion connaît son âge d'or à l'époque du sultanat de Dehli et de l'empire moghol (p. 145-146). De nombreux soufis devinrent des pirs (des saints vivants) ; on pense que leurs tombes, appelées dargahs (« portails »), sont des lieux magiques associés à des miracles. Vous trouverez plus de détails sur l'islam dans le chapitre suivant.

L'ÉVANGILE DE LA VÉRITÉ

Le christianisme apparut pour la première fois en Inde au milieu du 1^{er} siècle, porté sur ses rives par l'apôtre (saint) Thomas l'Incrédule. Les chrétiens en Inde se trouvent essentiellement au sud et au nord-est, autour des colonies européennes comme Goa, Pondichéry, Calcutta et Bombay.

AMRITDHARI

Le sikhisme, une religion synchrétique empruntant des éléments à l'hindouisme et à l'islam, se développa entre la fin du 15^e siècle et le début du 16^e. Son fondateur, le guru Nanak, basa sa foi sur le principe central que tous les hommes sont égaux et qu'il n'existe qu'un seul dieu ; des concepts hindous comme la réincarnation et le karma ont aussi été incorporés mais, contrairement aux croyances dont il était dérivé, le sikhisme n'a pas de prêtres.

Le texte central de la religion est le *Siri Guru Granth Sahib*, dont la simple présence sanctifie un lieu. Après la mort du dixième guru, Govind Singh, en 1708, le livre devint lui-même le guru de tous les sikhs. Tous les temples sikhs sont ainsi connus sous le nom de gurdwaras – des passages vers le guru (le livre).

Govind Singh réussit également à faire des Sikhs une formidable puissance armée. Ceux qui rejoignent les Khalsa (« les purs ») sont censés porter avec eux les cinq symboles de leur foi, connus comme les cinq K : le *kesh* (les cheveux non coupés), le *kangha* (un peigne en bois ou en ivoire qui représente la pureté), le *kara* (un bracelet de fer qui symbolise la détermination), le *kirpan* (une épée

pour défendre le faible) et le *kuchera* (des sous-vêtements de coton qui représentent la vigilance ou la chasteté). Les initiés masculins prennent le nom de *singh* (« lion »), les femmes celui de *kaur* (« princesses »).

PASSÉ, PRÉSENT ET FUTUR

Bien que le prince Siddhartha Gautama ait atteint l'illumination sous un arbre bodhi à Bodh Gaya, dans la province de Bihar, qu'il ait donné son premier sermon à Sarnath (p. 141) et soit mort dans les Provinces unies à Kusinara (Kushinagar), le bouddhisme n'est plus une religion très pratiquée en Inde. Le pays est ponctué d'anciens autels bouddhistes, de temples rocheux et de ruines prouvant sa lointaine notoriété, et on peut souvent voir des pèlerins voyager le long des routes menant aux sites sacrés. Pour plus de détails sur le bouddhisme tibétain (Mahayana), voir livre deux, chapitre 1.

NE BLESSER PERSONNE

Une autre foi répandue est celle du jaïnisme. Se basant sur le principe de la non-violence (*ahimsa*), les jaïns évitent de faire du mal à toutes les créatures vivantes, certains ascètes allant jusqu'à se couvrir la bouche pour ne pas avaler d'insectes par accident. Au cœur de cette foi se trouve le concept du *karma* et la conviction que l'âme peut être purifiée par la foi, la bonne conduite et la connaissance (que l'on atteint par l'abstinence, l'ascétisme et l'*ahimsa*).

La création du jaïnisme est historiquement attribuée à Rishabha, le premier des vingt-quatre saints illuminés que l'on appelle tirthankaras (« bâtisseurs de ponts ») ou jinas (« ceux qui ont triomphé »). Le dernier jina, Vardhamana Mahavira, « le Grand Héros », fut l'un des instructeurs les plus influents de la foi.

Les Jaïns se trouvent principalement dans des parties de Rajputana, de Bombay et des Provinces centrales ; leurs temples sont souvent des havres pour les animaux sauvages et les insectes.

ATTISER LA FLAMME

Autrefois religion officielle d'État sous Cyrus le Grand, le fondateur de l'Empire achéménide perse au 6^e siècle qui régna sur de grandes parties du Moyen-Orient et de l'Asie jusqu'à la vallée de l'Indus (p. 187), le zoroastrisme revint en Inde pendant le 10^e siècle après que la montée de l'islam eut chassé nombre de ses disciples de Perse (Iran).

Ces réfugiés s'installèrent d'abord à Surate, dans le Gujarat – bien qu'une migration ultérieure pour Bombay eût lieu par la suite –, où les Parsis (comme on les appelait) s'impliquèrent dans la finance, les affaires et le commerce ; ils développèrent également une réputation de généreux philanthropes.

Vous trouverez plus de détails sur le zoroastrisme au livre deux, chapitre 3.



LE PEUPLE DU LIVRE

Le judaïsme est présent en Inde depuis des millénaires : la légende raconte que les premiers d'entre eux arrivèrent à Cochin, sur la côte sud-ouest de la présidence de Madras, en qualité de suite commerciale du roi Salomon. Les ancêtres d'un autre groupe, celui des Bene Israël, arrivèrent à Gujarat et à Bombay vers le tournant du premier millénaire ; quelques controverses demeurent quant à leurs liens avec une des tribus perdues d'Israël.

La vague suivante arriva par la mer au 17^e siècle : des juifs européens d'Espagne, d'Angleterre et du Portugal qui apparurent quand les routes commerciales s'ouvrirent en Occident. Ils furent suivis des juifs de Bagdad, qui commencèrent à s'installer dans les villes de Calcutta et de Bombay vers le milieu du 18^e siècle.

Les trois principales concentrations de juifs en Inde sont situées autour de Cochin, Bombay et Calcutta, mais les différentes communautés ne se mélangent guère. Les juifs nés dans le pays souffrent de moins de discriminations sous la gouverne britannique que les autres Indiens, leur offrant un accès à de meilleures positions civiles et militaires et leur permettant d'échapper largement à l'antisémitisme qui se répand dans le reste du monde.

UNE AUTRE VOIE

Il existe d'autres religions en plus de celles déjà mentionnées. Les tribus indigènes qui n'ont pas été converties au christianisme suivent encore les anciennes

voies, apaisant les esprits animaux, les éléments et les ancêtres pour montrer leur dévotion. Il y a également les théosophes et leurs pratiques ésotériques, ainsi que plusieurs yogis indépendants comme Sri Aurobindo Ghose, ancien nationaliste et leader spirituel dont l'ashram (« retraite ») a ouvert à Pondichéry en 1926.

Des hauts et des bas

L'histoire de l'Inde est complexe et potentiellement aussi déroutante que sa géographie et ses religions, elle est donc souvent divisée en périodes majeures tirant leur nom de l'empire ou de la civilisation du moment. Le pays fut rarement unifié sous une bannière unique, ce qui signifie que plusieurs gouvernements ont pu co-exister en suivant généralement une division nord-sud.

LE BERCEAU DE LA CIVILISATION

Bien que les preuves d'une agriculture n'apparaissent pas en Inde avant 7000 av. J.-C., des signes d'habitations préhistoriques remontant aussi loin que -250 000 ans ont été découverts dans le sous-continent. En -2500, une civilisation florissante semble avoir existé, dont le centre se situait dans la vallée de l'Indus et qui s'étendait jusqu'au lointain nord-ouest aux environs de Gujarat. Connue sous le nom de civilisation de la vallée de l'Indus ou civilisation harappéenne (d'après le site d'Harappa dans le Pendjab, où fut déterrée une des premières cités au début du

Connaître sa place

La plus haute des quatre castes originelles est celle des brahmanes, les prêtres ; en-dessous, on trouve les guerriers et les nobles de la caste des kshatriyas. Puis viennent les riches mais déconsidérés vaishyas, les marchands védiques, et enfin les shudras, les artisans et les serviteurs. Seules les trois castes supérieures sont considérées comme dignes d'utiliser le terme honorifique « Ar yan ». Et puis il y a ceux qui ne sont même pas des shudras : les sans-caste, plus connus sous le nom d'Intouchables ou de dalits, qui exécutent souvent des tâches cruciales mais méprisées comme toutes celles liées aux morts.

Même au 20^e siècle, la caste détermine non seulement le métier que l'on peut avoir mais aussi le rôle dans la famille et dans la communauté, ainsi que les chances de recevoir une éducation, le nom que l'on reçoit et les vêtements que l'on porte. Ce n'est qu'en devenant un sadhu (un saint homme) qu'il est possible d'échapper aux restrictions de sa caste ; toute autre méthode attire la honte et l'ostracisme sur l'offenseur et sa famille.

Certaines personnes dressent un parallèle direct entre les quatre castes védiques et la hiérarchie qui existe dans le Raj britannique,

la Compagnie des Indes étant l'équivalent des brahmanes, l'armée celui des kshatriyas et les hommes d'affaires (qualifiés ironiquement de « box-wallahs », « colporteurs à boîtes », par les membres de la Compagnie et les militaires) assimilés aux vaishyas. On trouve en-dessous les personnes aux lignées mêlées : les Eurasiens (aussi appelés Anglo-Indiens, bien que ce terme puisse également désigner un Européen né en Inde) et les « domiciliés » (ceux qui sont devenus des « natifs » et ont décidé d'installer leur famille en Inde de façon permanente).

Autre système de ségrégation, le *purdah* est une forme de retrait du regard public qui est attendu des femmes indiennes de haute caste, qu'elles soient hindoues ou musulmanes. Il est largement pratiqué sous le Raj et permet de s'assurer que les femmes ne puissent interagir librement avec des hommes ou des étrangers.

En termes de jeu, si les contraintes et les inégalités du système de castes et du *purdah* ne semblent pas utiles à votre campagne, ignorez-les, de même que toutes les autres formes de discrimination raciale ou religieuse largement pratiquées en Inde à l'époque.

20^e siècle), ces premiers habitants de l'Inde menaient des vies sophistiquées dans de grands environnements urbains soutenus par l'agriculture et le commerce.

L'existence des Harappéens fut largement oubliée jusqu'à ce qu'un sceau en stéatite soit découvert près d'Harappa dans les années 1850 pendant des travaux de construction d'une voie ferrée entre Lahore et Multan. Faisant à peu près la taille d'un timbre-poste, le sceau était gravé de ce qui ressemblait à une licorne et d'une sorte de texte. L'exhumation d'autres sceaux dans la région mena à l'expédition de 1906 qui découvrit l'ancienne cité. Une deuxième ville fut mise au jour à Mohenjodaro dans les années 1920.

Aux environs de -1800, la civilisation originelle commença à décliner. L'explication la plus probable est que les rivières desquelles la culture dépendait commencèrent à s'assécher ou à changer de cours à cause de transformations environnementales ; manquant d'eau, les cités furent abandonnées.

Il est intéressant de noter que les mystères des sceaux ne sont pas encore résolus : les chercheurs prétendent que c'est parce qu'il y en a trop peu pour pouvoir en déchiffrer le sens, mais certains soupçonnent d'autres raisons derrière la réticence apparente à les traduire...

LA VENUE D'INDRA

Aux environs de 1500 av. J.-C., un nouveau peuple apparut dans la vallée de l'Indus, venant d'Asie centrale par la voie qui deviendrait bientôt la principale route vers l'Inde : la passe de Khyber. S'appelant eux-mêmes les Aryens, ils établirent la civilisation védique au nord avant de s'étendre à travers les plaines du Gange.

Les Aryens formaient un peuple semi-nomade qui finit par s'organiser en seize grands royaumes (Maha

Janapadas) dotés d'une monarchie et d'un système précis de hiérarchie sociale, lequel constitua la base du système de castes (voir ci-dessus). Consistant à l'origine en quatre castes ou varnas déterminées par la fonction des personnes, le système vit leur nombre exploser au fil du temps tandis que ces dernières se faisaient plus rigides et héréditaires. Le système devint aussi appliqué à tous les membres de la société indienne et pas seulement aux hindous qui l'avaient conçu à l'origine.

C'est vers la fin de la période védique (généralement estimée vers 500 av. J.-C.) que le bouddhisme et le jaïnisme furent fondés ou plus largement professés. Ni l'un ni l'autre ne demandaient de sacrifices, ni n'étaient (alors) définis par le système des castes, ils étaient même ouverts aux femmes.

TROIS GRANDS HOMMES

La période védique s'achevant, les Perses arrivèrent par le nord-ouest de l'Inde. Les premières conquêtes de Cyrus le Grand en 538 av. J.-C. furent étendues et consolidées par son neveu, Darius le Grand, aux alentours de -520, laissant les terres à l'ouest de la vallée de l'Indus entre les mains des Perses.

Les choses restèrent ainsi pendant près de 200 ans, quand les Perses furent chassés de la région par le roi macédonien Alexandre le Grand en 327 av. J.-C. Après dix-neuf mois de batailles contre des seigneurs locaux, les hommes du général refusèrent de passer la rivière Beas ; Alexandre n'eut d'autre choix que de laisser des émissaires derrière lui pour diriger à sa place, et de se frayer un chemin de retour à travers la vallée de l'Indus, atteignant finalement sa destination trois ans après être entré dans le pays.

LE GRAND EMPIRE MAURYA

Il y eut d'autres empires en Inde en plus de ceux des Perses et des Macédoniens ; en fait, la crainte de l'un d'entre eux, le Magadha (situé dans ce qui est devenu le Bihar), eut une grande influence sur la mutinerie des troupes d'Alexandre devant la Beas. Dirigé par le roi Dhana Nanda, l'empire Magadha fut défait par Chandragupta Maurya alors que la nouvelle de la mort d'Alexandre atteignait le pays en 322 av. J.-C.

Fils illégitime d'un noble et d'une paysanne, forcé d'adopter la caste de sa mère et envoyé en exil, Chandragupta aurait utilisé 9000 éléphants de guerre ivres pour arracher le contrôle du royaume aux Magadha. Personnage excentrique, on le disait également en possession d'une garde personnelle faite de 700 guerrières en provenance d'Inde et de Grèce et équipées d'arcs.

Les possessions de Chandragupta furent étendues par son fils Bendusara et par son petit-fils Ashoka, le Lion de Sarnath. À son sommet, l'empire Maurya s'étendait du golfe du Bengale à l'est à la mer d'Arabie à l'ouest, et des pentes de l'Himalaya au nord à Pondichéry au sud.

Ashoka fut peut-être un des plus grands dirigeants Maurya, et un des plus sanglants (au moins pendant la première partie de son règne). Il mena une campagne d'expansion agressive qui entraîna une guerre brutale avec le royaume de Kalinga dans le golfe du Bengale aux environs de 260 av. J.-C. S'il finit par triompher, il fut tellement horrifié par le nombre de morts causés par le conflit qu'il renonça à la violence et se fit moine bouddhiste.

Cette conversion entraîna de nombreux changements dans l'empire Maurya dont des réformes qui prirent la forme de sept édits et de nombreuses proclamations gravés sur une série de piliers et de rochers dispersés dans le domaine d'Ashoka. Les secrets de ces piliers sombrèrent dans l'oubli et ne furent déchiffrés à nouveau que lorsque James Prinsep, philologue renommé et membre de la Société asiatique royale (p. 161) les étudia au milieu du 19^e siècle ; ses études confirmèrent également l'origine de leur érection (laquelle était alors le sujet de nombreux débats).

INTÉRIM

Quand l'empire Maurya chuta à la fin du 2^e siècle av. J.-C., le pays était principalement dirigé au niveau régional, quelques empires mineurs apparaissant avant de sombrer au nord et au sud comme les empires Scythe et les Kouchan au nord qui s'étendirent sur la majeure partie des plaines gangétiques jusqu'au Cachemire.

Avant et pendant le règne des Maurya au nord, trois familles contrôlaient la majeure partie du sud : les Chera, les Chola et les Pandya. Toutes d'ascendance dravidienne non-aryenne (p. 149), elles continuèrent à régner jusqu'aux environs de 400 ap. J.-C., étant devenues incroyablement riches grâce au commerce avec Rome. À leurs côtés, bien qu'arrivant beaucoup plus tard, on vit également s'élever les Pallava, les Satavahana et les Chalukya.

UN ÂGE D'OR

Aux alentours de 320, une nouvelle dynastie arriva au pouvoir dans le nord. Fondé par Chandra Gupta I^{er}, l'empire vit fleurir l'art, la science, les mathématiques et la littérature, notamment sous son quatrième dirigeant, Chandra Gupta II. La société mit en place des liens commerciaux et diplomatiques avec la Chine, la Perse, Rome et les pays de ce qui deviendrait plus tard l'Indonésie. Elle conserva le pouvoir jusqu'au milieu du 6^e siècle (elle était alors particulièrement affaiblie et sur le déclin suite à des attaques de Huns à partir de 450).

Ashoka fut si horrifié par le nombre de morts causés par le conflit qu'il renonça à la violence et se fit moine bouddhiste.

L'ÂGE CLASSIQUE

Après la chute des Gupta, le nord de l'Inde fut une nouvelle fois fragmenté en royaumes plus petits. Pendant ce temps, les Chalukya avaient fini par l'emporter dans le sud avant d'être remis à leur place par les Pallava.

Avec l'arrivée du 8^e siècle, les Rajput du nord commencèrent à consolider leur pouvoir et virent émerger trois dynasties majeures : les Pratihara au nord-ouest, les Rashtrakuta dans le Deccan du nord, et les Pala au Bengale. Plusieurs royaumes indépendants s'étendaient entre ces factions ; au milieu de conflits continus entre Rajput, non-Rajput et envahisseurs musulmans du califat des Omeyyades (p. 71), on assista tout de même à de nouvelles avancées dans les domaines des arts et des sciences.

À la fin du 9^e siècle, les Chola avaient repris le contrôle du sud et créé le plus grand empire que l'Inde eut connu depuis les jours glorieux des Gupta, plus de 400 ans auparavant. Au nord-ouest, les armées musulmanes d'Afghanistan commençaient une nouvelle fois à piller le pays.

LES SULTANS DU NORD

Vers la fin du 12^e siècle, Muhammad de Ghur conquiert le Pendjab et s'empara de Delhi. En 1206, son ancien esclave Qutbuddin Aibak établit ce qui deviendrait connu sous le nom de sultanat de Delhi, une base musulmane qui commença par diriger le nord de l'Inde puis la majeure partie du continent pendant près de 300 ans avant d'être une fois encore repoussée vers le nord.

Tout n'alla pas aussi bien, néanmoins, pour les diverses dynasties qui suivirent Qutbuddin. Les Vijayanagar hindous du sud arrachèrent leur indépendance aux seigneurs du nord au milieu du 14^e siècle, et des nobles et des généraux rebelles se partagèrent le royaume du Bengale à peine trente ans plus tard. Le grand conquérant Tamerlan contrôla brièvement certains des territoires du sultan du nord à la fin de ce même siècle, capturant et pillant Delhi et laissant la cité en ruines. Pendant ce temps, les Rajput et les États d'Inde centrale réaffirmaient leur indépendance.

L'explorateur portugais Vasco de Gama arriva durant cette période turbulente. En 1498, il débarqua à Calicut (Kozhikode) sur la côte de Malabar en Inde de l'ouest. En moins de trente ans, le sultanat de Delhi s'effondra pour être remplacé par le grand empire moghol. De Gama lui-même fut enterré à Cochin en 1524, bien que son corps soit exhumé et ramené au Portugal quatorze ans plus tard.

GURKANI

En 1526, Zahir ud-din Muhammad Babur (un Ouzbek descendant de Genghis Khan et de Tamerlan) fut invité par des nobles indiens à renverser Ibrahim Shah Lodi, le dernier sultan de Delhi. Lodi fut vaincu par Babur à la bataille de Panipat, qui fut le lieu de plus d'un conflit au fil des siècles, et le règne des Moghols commença. Le fils de Babur, Humayun, fut renversé seulement dix ans après le début de son règne par Sher Shah Suri, un autre « roi lion » qui s'empara du pouvoir pendant que Humayun tentait de mater une révolte à un autre endroit du royaume. Sher Shah mourut en 1545, cinq ans après avoir pris le trône, mais Humayun ne parvint pas à regagner son empire avant une dizaine d'années supplémentaires.

La majeure partie de ce qui allait constituer l'empire moghol fut mis en place sous Sher Shah Suri, mais la civilisation atteint sa véritable magnificence sous la direction du fils d'Humayun, Jalaluddin Muhammad, plus connu sous le nom d'Akbar le Grand. Âgé de seulement treize ans quand il monta sur le trône, son règne devint un exemple de tolérance envers les autres fois, une qualité qui avait clairement manqué à ses prédécesseurs.

Suivie de son fils Jahangir et de son petit-fils Shah Jahan (connu grâce au Taj Mahal), la dynastie s'acheva en 1707 avec la mort du tyrannique et intolérant Aurangzeb, qui avait renversé la quasi-totalité des lois libertaires de son arrière-grand-père. Le pouvoir une nouvelle fois décentralisé, Aurangzeb ayant ruiné l'économie de l'empire, une multitude de seigneurs indépendants apparut pour combler le vide, dont les Nawab au Bengale, les Nizam d'Hyderabad, les Rajput de Rajputana, les Wodeyar de Mysore, les Maratha du Deccan et les sikhs au nord-ouest.

INTERFÉRENCE EUROPÉENNE

Après l'arrivée de Vasco de Gama en 1498, le Portugal se tailla un avant-poste dans le pays où il ne trouva guère de rivaux jusqu'à ce que les Hollandais s'installent à Ceylan (futur Sri Lanka), sur la côte est et au Bengale au début du 17^e siècle. À peu près au même moment, la Compagnie britannique des Indes orientales (p. 139) négociait des accords de commerce avec Jahangir et s'installait à Surate, sur la côte sud-est de Gujarat.

Vers la fin du 17^e siècle, les Portugais avaient perdu virtuellement toutes leurs possessions en Inde, d'abord au profit des Hollandais puis des Anglais, ne réussissant à s'accrocher qu'à Goa et dans une poignée de petites enclaves. Les Britanniques leur prirent Bombay en 1661 à l'occasion du mariage de Catherine de Bragançe avec le roi Charles II, la ville étant offerte comme dot. Le roi loua ensuite la province à la Compagnie britannique contre une coquette somme d'argent.

La Compagnie française des Indes orientales arriva sur la scène au début du 18^e siècle. En retard pour la fête, elle commença à s'impliquer lourdement dans la politique indienne pour reprendre la main sur ses rivaux et en particulier sur les Britanniques. Les conflits en Europe et les tactiques agressives des Français au sud du pays menèrent sans surprise à des confrontations et à trois Guerres carnatiques (1746-48, 1749-54 et 1757-63).

À la fin de la deuxième Guerre carnatique, Joseph-François Dupleix, le gouverneur de la Compagnie française, fut rapatrié en France en disgrâce suite à ses échecs répétés face aux Britanniques ; à la fin de la troisième guerre, le pouvoir français en Inde était pratiquement éradiqué. Si les Anglais autorisèrent les Français à conserver leurs comptoirs commerciaux, ils ne les laissèrent pas les diriger et, pour ajouter l'injure à la blessure, les contraignirent à soutenir les gouvernements des clients britanniques.

La Bataille de Plassey en 1757 témoigna de l'irrésistible montée de la Compagnie britannique vers le pouvoir suprême en Inde. La société continua de s'étendre de façon continue dans d'autres territoires et à en prendre le contrôle par des traités ou des guerres. Les États alliés qu'elle ne gouvernait pas directement étaient contraints d'accueillir un contingent de ses troupes et de se soumettre aux conseils et à la direction d'un résident (le principal « conseiller » anglais sur place).

Au début et au milieu du 19^e siècle, la Compagnie géra ses trois présidences depuis son siège à Calcutta avec une arrogance et un mépris grandissants à l'égard de la culture indienne, ce qui finit par entraîner la révolte des cipayes en 1857. Les causes exactes du soulèvement étaient



Photo: Inconnu-Bombay, Bewaffnete englische Matrosen, 1932-Bundesarchiv, Bild 102-12898 / CC-BY-SA

complexes et renforcées par un ensemble de rumeurs répandues sans le moindre contrôle ; une des histoires les plus influentes concernait la soi-disant utilisation de gras de porc et de taureau pour graisser les chargeurs de munitions des fusils Enfield, ce qui constituait une insulte envers les cipayes (soldats) musulmans et hindous desquels les armées de la présidence dépendaient.

Les cartouches n'étaient pas le seul problème : des changements dans le règlement de l'armée menaçant potentiellement les statuts et pensions des soldats de haute caste, des rumeurs de conversion forcée au christianisme, l'impopulaire doctrine du lapse (qui forçait les femmes et les héritières à remettre leurs terres à la compagnie si le dirigeant mourait sans héritier légitime mâle) et l'annexion britannique de Lucknow en 1856 jouèrent aussi un rôle dans l'affaire.

Lors de soulèvements à la fois militaires et civils, les violences éclatèrent en mai 1857 au cantonnement de Meerut avant de s'étendre dans les Indes centrales et supérieures dont Delhi, Lucknow, Agra et Cawnpore. Des régions habituées aux troubles telles que le Bengale ne se joignirent pas à l'insurrection, et les princes de haut rang ne la soutinrent pas non plus.

Après de terribles atrocités commises dans les deux camps, la paix fut finalement déclarée en juillet 1858. Le gouvernement britannique (et le public) fut si horrifié par les événements que la Compagnie des Indes se vit déchoir de sa position, ce qui entraîna la naissance du Raj britannique. Les systèmes administratifs et militaires furent remaniés en profondeur et une meilleure communication avec les citoyens indiens mise en place afin d'essayer d'apprendre des erreurs qui avaient mené à la chute de la Compagnie. Malheureusement, le Raj fit rapidement preuve d'une mémoire plutôt courte et sembla condamné à répéter les mêmes travers.

POUR LA REINE ET LE PAYS

Désormais « propriété » de sa majesté la reine Victoria, l'Inde se retrouvait entre les mains du vice-roi (le chef de l'administration britannique), du Service civil indien (le SCI, souvent appelé « le cadre de fer de l'Inde ») et du Service politique indien (SPI). Le SCI apportait le personnel administratif nécessaire à la gestion du pays sous le commandement de la reine-impératrice, ainsi que le système judiciaire avec ses juges et ses magistrats.

Un membre du SCI, assisté par des membres de la pseudo-classe « babu » (des bureaucrates et professionnels anglophiles sélectionnés dans les hautes castes hindoues), avait bien plus de pouvoir que son équivalent anglais mais aussi bien plus de responsabilités. Le SPI quant à lui se retrouvait coincé entre le SCI et l'armée, ses agents travaillant au sein des États princiers et des Agences comme résidents.

Le Raj garda Calcutta comme capitale mais décréta en 1863 que Simla deviendrait sa capitale d'été, provoquant la migration annuelle de ses équipes et de ses archives vers les collines du Pendjab. La capitale d'hiver passa de Calcutta à New Delhi en 1911, en partie à cause des troubles croissant dans la zone suite à la proposition de partition (p. 138) et parce que l'endroit semblait trop « hors d'atteinte » du reste de l'Inde, au grand désespoir de ceux qui vivaient au Bengale.

Lokmanya

Kashav Gangadhar Tilak (1856-1920). Né à Ratnagiri, dans la province de Bombay, Tilak était une sorte de génie universel (comme son équivalent bengali, Rabindranath Tagore, cf. p. 161). Mathématicien, avocat, journaliste, écrivain et enseignant, il devint connu chez les Anglais sous le nom de « père du désordre indien » et fut un des pionniers du Mouvement pour l'indépendance indienne. Arrêté pour incitation à la révolte et au meurtre en 1897, Tilak fut emprisonné pendant dix-huit mois, durant lesquels il écrivit *Origine polaire* de la Tradition védique. Le livre expose sa conviction que les ancêtres aryens des Védiques arrivèrent en Inde depuis l'Arctique aux environs de 5000 av. J.-C. après que la dernière ère glaciaire eut détruit leur demeure polaire (les preuves se trouvant dans les hymnes du *Veda* qui auraient été recopiés quand le souvenir de cette migration épique était encore frais). Le livre lui-même ne fut pas publié avant 1903.

Héros national au moment de la sortie, Tilak continua de soutenir des tactiques agressives pour obtenir la liberté des mains des Anglais et, en 1908, il fut déporté pour six ans à Mandalay en Birmanie. Ses positions s'adoucirent pendant son exil et il s'impliqua dans la lutte pacifiste pour l'indépendance de l'Inde à son retour. Il promut également (et créa) des festivals religieux hindous comme moyen de renforcer la culture et les croyances nationales, qui s'étaient pour lui trop diluées au cours des années de colonialisme.

Le 19^e siècle devenant le 20^e, les appels à l'indépendance de l'Inde se répétèrent au sein du Congrès national indien (CNI) et d'autres mouvements nationalistes. Lord Curzon, alors vice-roi, divisa le Bengale en deux parties, l'est (surtout musulman) et l'ouest (surtout hindou) en 1905, malgré la multiplication des protestations de la part des citoyens de la province. La partition entraîna la création du mouvement swadeshi (auto-suffisance), dont les membres boycottèrent les produits anglais en signe de protestation. Et ce n'était là qu'une partie des demandes grandissantes pour plus de représentation et d'autonomie vis-à-vis de l'Empire.

LE DROIT À L'AUTOGESTION

Le Congrès national indien (CNI) fut créé en 1885 avec l'aide de la Société théosophique ; au départ, ses membres appartenaient largement à une élite urbaine et bien éduquée qui souhaitait s'assurer une part confortable de la gestion de l'Inde. Se rassemblant une fois l'an, en décembre, le groupe s'agaça du manque de progrès et commença non seulement à réclamer une implication plus grande mais aussi, dès 1929, l'indépendance vis-à-vis de l'Angleterre. La divergence quant aux méthodes à utiliser pour parvenir à un tel but provoqua un schisme en 1907 avec la formation d'une faction modérée cherchant la négociation et d'une faction radicale affirmant que la violence était le seul moyen valable.



Le CNI ne fut pas le seul groupe à finir par appeler à la libération du pays. En 1906, la Ligue indienne musulmane fut fondée ; comme le CNI, son but changea au fil du temps, passant de la promotion de l'éducation et de la compréhension entre musulmans, hindous et anglais à la demande d'une nation musulmane séparée à partir de 1940.

Le parti Jugantar fut également formé en 1906 ; il provenait du groupe révolutionnaire secret Anushilam Samiti et se cachait derrière un club de fitness à Calcutta. Il fut impliqué dans des assassinats politiques au sein de l'ancienne capitale et reçut du soutien et des armes de révolutionnaires indiens basés en Allemagne pendant la Première Guerre mondiale. Après avoir passé des années à « retirer » tous les policiers qui tentaient d'enquêter sur leurs activités, plusieurs membres du parti furent arrêtés ou tués après qu'un projet soutenu par les Allemands pour provoquer un soulèvement au Bengale fut découvert et déjoué par la police.

Le CNI et la Ligue musulmane furent rejoints en 1916 par la Ligue pan-indienne pour l'autodétermination qui espérait gagner pour son pays le même statut que l'Australie, la Nouvelle-Zélande et le Canada, celui d'un dominion de la Couronne. Comprenant des membres des deux autres groupes tels qu'Annie Besant, Muhammad Ali Jinnah et « Bal » Gangadhar Tilak (p. 147), la Ligue pour l'autodétermination fut absorbée par le CNI en 1920.

Les appels à l'indépendance augmentèrent pendant et après la Première Guerre mondiale ; en fait, le conflit en Europe, le manque de gratitude apparent de l'Angleterre vis-à-vis des contributions indiennes et les divisions sur le sujet de l'implication de l'Inde dans le conflit soulignèrent un changement d'objectif politique

pour de nombreuses personnes. Certains, comme l'ancien agitateur Bal Gangadhar Tilak et le parti Jugantar, décrétèrent que la confrontation violente ralentissait en fait toute avancée possible quand d'autres (comme les Anushilam Samiti et plus tard le parti de la Néo-violence) préféraient suivre un chemin sanglant.

En 1919, les actions du brigadier-général Reginald Dyer durant un mouvement de protestation dans le jardin de Jallianwala Bagh à Amritsar entraînèrent le massacre de civils non-armés et servit de pivot aux politiques nationalistes, contribuant directement à la formation du Mouvement de non-coopération du Mahatma Gandhi de 1920-1922, qui se basait sur le concept de *satyagraha* (résistance non-violente).

Tandis que l'Inde entrait dans les années 1930, les nationalistes plus ou moins pacifiques continuaient leurs luttes. Calcutta vit les actions terroristes augmenter, même si de nombreux résidents britanniques prétendaient ne pas se sentir plus en danger qu'auparavant. 1930 vit également le début du Mouvement de désobéissance civile, lancé par le *satyagraha* « du sel » de Gandhi en signe de protestation contre le monopole britannique sur cette denrée.

Le Government of India Act de 1935 mit en place une structure fédérale lâche autour de la gestion du pays, accordant un certain degré d'autonomie aux provinces et protégeant les intérêts des minorités grâce à la création de protectorats séparés. L'Act fut vu par certains comme un pas dans la bonne direction, quand bien d'autres pensaient qu'il n'allait pas assez loin. En 1936, le terrorisme au Bengale était sur le déclin, et au cours des élections de 1937, le CNI obtint la majorité dans cinq provinces (et prit le dessus dans deux autres).

La déclaration unilatérale de guerre du vice-roi Lord Linlithgow contre l'Allemagne en 1939 (sans avoir consulté le moindre gouvernement provincial sur le sujet) a ajouté un peu plus de grain au moulin des nationalistes. En dépit de propositions constitutionnelles promettant le statut complet de dominion après la guerre, le CNI rejettera le projet et le Mouvement pour quitter l'Inde sera formé en août 1942, réclamant le *swaraj* (l'autogestion) et refusant de combattre pour l'Angleterre tant que ses conditions ne seraient pas acceptées.

Dans les heures suivant l'annonce, la direction du CNI et un nombre considérable de ses membres seront arrêtés et emprisonnés pour sédition, et nombre d'entre eux resteront en détention sous une forme ou une autre pour le restant de la guerre. De vastes émeutes suivront, surtout à Bombay et à Delhi, qui seront brutalement réprimées par les autorités britanniques.

Notez que le CNI ne bénéficie pas d'un large soutien auprès des citoyens indiens, notamment de la Ligue musulmane, des personnes impliquées dans le commerce (qui tirent un profit substantiel de l'industrie de guerre), des princes (qui craignent de perdre leur pouvoir et leur prestige si les Anglais s'en vont) et des plus radicaux (qui suivent les activités de Subhas Chandra Bose avec un intérêt croissant, cf. p. 156).

UNE LIGNE DE FRONT OUBLIÉE

Sur ce fond politique agité, l'Inde formera tout de même son propre front face aux puissances de l'Axe. Le Japon lancera des attaques aériennes contre Madras et Ceylan en avril 1942 après s'être emparé des îles Andaman-et-Nicobar le mois précédent (les Anglais les ayant abandonnées).

Les navires anglais du golfe du Bengale seront aussi sujets aux déprédations de la Marine impériale japonaise, et Calcutta sera bombardée pour la première fois en décembre 1943. L'invasion de l'Inde via la Birmanie commencera en mars 1944 et entraînera l'évacuation des populations civiles de Delhi ; en juin, l'offensive aura été repoussée de l'autre côté de la frontière.

Pendant ce temps, l'industrie textile indienne aura été en plein essor et aura produit plus d'un million de couvertures pour les militaires britanniques ; elle aura également fourni des millions d'uniformes, de parachutes et de bottes. Les manufactures de rails auront été transformées pour produire des munitions, et la nourriture exportée outre-mer pour soutenir la campagne des Alliés (en dépit de la dépendance de l'Inde vis-à-vis des importations de nourriture).

Pour autant, de maigres récoltes, des catastrophes naturelles, un nombre grandissant de réfugiés de la guerre en Asie du Sud-Est et la perte de la Birmanie comme source d'approvisionnement en nourriture auront entraîné de nombreuses famines et épidémies (surtout de choléra) pendant tout le début des années 1940. Le pire exemple sera celui de la famine au Bengale de 1943-1944, qui provoquera la mort d'environ trois millions de personnes. Le désastre sera encore aggravé par l'inflation rampante,

l'intransigeance britannique et le refus de Churchill d'intervenir pour remédier à la situation. Contrairement aux famines similaires en Russie, on ne rapportera cependant aucun cas de cannibalisme.

À cause des démonstrations nationalistes de plus en plus vives, cinquante bataillons de troupes anglaises seront stationnées en Inde pendant la guerre afin de maintenir l'ordre civil – soit plus de soldats que les bataillons envoyés combattre au Japon dans le Pacifique. Les citoyens nés en Inde auront souvent plus l'impression de vivre dans un pays occupé que d'être des alliés de valeur – car c'est bien comme cela qu'ils seront considérés...

La Grand Trunk Road est une très vieille artère principale parsemée d'un bout à l'autre de caravansérails.

Bourlinguer

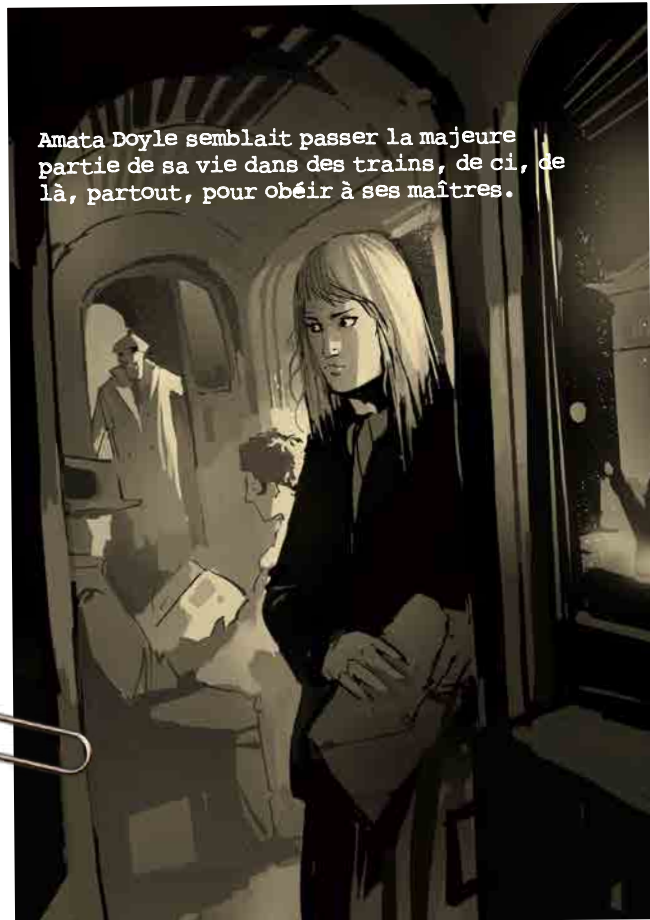
Le transport en Inde peut se révéler pour le moins difficile étant donné l'étendue du pays. À l'exception de la Grand Trunk Road et de quelques autres voies, la majorité des routes indiennes ne sont guère plus que des chemins de terre impraticables pour la plupart des véhicules à l'exception de ces charrettes omniprésentes qui jonglent pour leur moyen de traction entre taureaux, chevaux, chameaux (p. 314) et éléphants.

Décrite par Rudyard Kipling dans son roman *Kim* comme « une rivière de vie telle qu'il n'en existe nulle part ailleurs dans le monde », la Grand Trunk Road est une très vieille artère principale parsemée d'un bout à l'autre de caravansérails, une voie construite et reconstruite au fil des siècles pour relier l'Est et l'Ouest. Servant de route commerciale principale à travers l'Inde, elle relie également l'Asie du Sud-Est à l'Asie centrale et au-delà.

Sous le nom d'Uttarapatha (« la route du Nord »), elle existait déjà du temps du Grand Empire Maurya (p. 145) mais elle fut repavée et grandement revue sous Sher Shah Suri au 16^e siècle, étendant son influence de Chittagong à Kaboul. La seule partie entre Kaboul et Calcutta faisait plus de 2500 kilomètres de long.

Serpentant entre Calcutta, Bénarès, Allahabad, Cawnpore, Delhi, Lahore, Peshawar et à travers la passe de Khyber vers Kaboul, son nom fut changé en Sadek-e-Azam (« la grande route ») sous Sher Shah. Les Britanniques améliorèrent à leur tour la voie entre 1833 et 1860, et celle-ci acquit le surnom de « longue promenade ».

À cause du manque de réseaux routiers fiables, la majorité des transports en Inde reposent sur les voies ferrées ou maritimes. Le pays étant traversé par de larges rivières navigables, les bateaux sont essentiels au transport massif de marchandises (en attendant que la vapeur se démocratise) et nombre de personnes préfèrent les services fluviaux, plus calmes et moins fréquentés, aux trains plus chauds, surpeuplés et souvent chaotiques.



GLORIEUSE VAPEUR

La célèbre aventure du rail indien commença en 1854 avec la fondation de l'Association ferroviaire indienne, prédécesseur de la Grande société ferroviaire de la Péninsule indienne et première des nombreuses compagnies privées à être chargées de construire et de diriger l'infrastructure ferroviaire du pays.

Ce n'est pourtant qu'en avril 1853 que les trois premières locomotives à vapeur de l'Inde – appelées Sultan, Sindh et Sahib – tractèrent le premier service joignant Bombay à Tannah (Thrane), la cité des lacs. Le trajet n'était long que de 34 kilomètres et prenait entre quarante-cinq minutes et une heure, mais il annonçait l'aube d'un nouvel âge mécanique pour le sous-continent.

Au milieu des années 1860, la ligne Calcutta (Howrah)-Allahabad-Delhi fut terminée, pour être rejointe en 1870 par le service Calcutta (Howrah)-Allahabad-Bombay (après que les lignes des différentes compagnies eurent eu la possibilité de se croiser, cf. tableau 3). L'ouverture de cette dernière aurait été une des inspirations du *Tour du monde en quatre-vingts jours* de Jules Verne.

Dix ans plus tard, moins de trente après l'ouverture de la première ligne, on trouvait près de 14 500 kilomètres de voies en Inde, partant pour la plupart des trois principales villes « présidentielles » qu'étaient Calcutta, Madras et Bombay. Les compagnies ferroviaires et leurs ingénieurs avaient conquis le terrain le plus sauvage et le plus incroyablement jamais imaginé (sans mentionner les effets de la mousson et de la chaleur étouffante des plaines).

À la fin du 19^e siècle, la ligne Calcutta-Madras ouvrit et de nouvelles extensions permirent la création d'un service plus rapide entre Calcutta et Bombay via Nagpore, qui se révéla beaucoup plus populaire que son équivalent

Tableau 3 : Le territoire couvert par les compagnies ferroviaires

Le tableau montre cinq des plus importantes compagnies ferroviaires opérant en Inde dans les années 1930, le territoire qu'elles couvrent, l'emplacement de leur quartier-général et les lignes principales.

Compagnie	Territoire	Quartier-général	Ligne(s) principale(s)
Société ferroviaire Bengale Nagpur	Inde de l'Est et Inde centrale	Calcutta	Calcutta (Howrah)-Nagpore-Bombay
Compagnie ferroviaire d'Inde de l'Est	Inde de l'Est et du Nord	Calcutta	Calcutta (Howrah)-Allahabad-Delhi
Grande société ferroviaire de la Péninsule indienne (GIPR)	Inde de l'Ouest et Inde centrale	Bombay	Bombay-Poona-Raichore (ligne sud-est, reliant la ligne de la Compagnie ferroviaire de Madras et du Mahratta du Sud)
			Bombay-Jabalpur (ligne nord-est, reliant la ligne Jabalpur-Allahabad-Delhi de la Compagnie ferroviaire d'Inde de l'Est)
			Madras-Raichore
Compagnie ferroviaire de Madras et du Mahratta du Sud	Inde du Sud et de l'Est	Madras	Madras-Vijayanada (reliant la ligne vers Calcutta de la Société ferroviaire Bengale Nagpur)
			Delhi-Amritsar-Lahore-Karachi
Compagnie ferroviaire du Nord-Ouest	Northwest India	Lahore	Delhi-Amritsar-Lahore-Karachi

plus long, plus lent et plus ancien à travers Allahabad. En dépit de graves problèmes pendant la Première Guerre mondiale liés au détournement des équipements de maintenance pour l'effort de guerre, en 1929 les voies ferrées étaient largement entre les mains du gouvernement et couvraient une distance de plus de 66 000 kilomètres, transportant 62 millions de passagers et près de 100 millions de tonnes de fret chaque année.

En plus des voies ferrées à écartement standard, l'Inde possède également trois lignes à écartement rétréci, connues sous le sobriquet officieux de « petits trains » ou sous le nom officiel de Société de chemin de fer des collines. Escaladant les pentes les plus raides, s'enfonçant dans les montagnes et bringuebalant près des falaises les plus raides, la Société ferroviaire des collines de Darjeeling (de Siliguri à Darjeeling), celle de Nilgiri (de Coimbatore à Ooty) et celle de Kalka-Simla ont été des exploits d'ingénierie défiant la mort elle-même, bien que se montrant plus lentes encore que les trains ordinaires.

La Société des montagnes de Nilgiri a même été forcée d'utiliser un système de crémaillère pour empêcher ses trains de glisser tout en bas de la colline dans les sections les plus raides.

On retrouve aussi la ségrégation dans les chemins de fer. Les locomotives sont seulement conduites par des Européens blancs et on trouve des wagons réservés aux Européens et d'autres aux voyageurs indiens. Bizarrement, les Européens importants se voient souvent demander la permission quand le train est sur le point de quitter une gare. Les trains militaires sont également bien séparés des trains civils.

On trouve autour de toutes les gares une colonie ferroviaire, principalement habitée par des métis anglo-indiens qui pratiquent des métiers qui leur sont réservés par les compagnies de chemins de fer. Les gares jouissent également d'une grande popularité auprès des animaux sauvages locaux : les singes ont intégré les horaires et se montrent quand un train doit arriver pour s'emparer de tous les restes oubliés ou jetés par les chai-wallahs (des vendeurs de thé), les marchands ambulants ou les passagers. Il n'est pas rare sur la Société ferroviaire des collines de Darjeeling de voir des éléphants assoiffés près des citernes d'eau servant normalement à remplir les chaudières des locomotives, ce qui provoque des retards supplémentaires.

La Seconde Guerre mondiale verra le service presque entièrement nationalisé entrer dans une nouvelle phase de déclin sous influence extérieure. Les manufactures ne permettront plus d'entretenir ou de réparer les locomotives (p. 149) et des kilomètres et des kilomètres de rails seront arrachés pour leur métal. Après 1939, 40 % du matériel roulant sera transféré pour servir l'effort de guerre au Moyen-Orient, ce qui rendra les voyages encore plus difficiles.

La variété...

... fait, comme ils disent, le sel de la vie, et l'Inde offre une grande diversité dans de nombreux domaines tout en exhibant un tout aussi grand conformisme dans d'autres. Cette section vise à souligner certaines similarités et différences pouvant être constatées dans le pays. Les exemples spécifiques liés à une zone ou une ville données seront traités séparément.

PETITE MONNAIE

La roupie est la monnaie qui circule en Inde et qui constitue un des rares cas où les Britanniques n'ont pas contraint la population à accepter la livre sterling. Elle tire son nom d'un mot sanskrit qui désignait ce qu'elle a été historiquement : une pièce en argent (rupya), bien qu'elle soit aussi connue sous le terme taka au Bengale.

La roupie a existé sous différentes formes au fil des années. Les Britanniques en ont frappé leur propre version, d'abord sous la Compagnie puis sous le Raj, ces pièces étant marquées de la couronne et du nom du monarque. Plusieurs États princiers autonomes ont également leur propre monnaie, de même que les Français. Les Anglais ont émis des roupies papier à partir du milieu du 19^e siècle, mais les pièces restent la forme la plus utilisée par la majorité des gens.

Les Anglais d'Inde tendent à tout payer par reconnaissances de dettes (sur un compte) et à ne régler la facture qu'à la fin du mois. Ne pas réussir à régler ses dettes, c'est s'exposer à la honte publique même si de nombreuses personnes (surtout chez les jeunes officiers) ont l'habitude de vivre au-dessus de leurs moyens, ce qui les conduit à se tourner vers leurs supérieurs pour qu'ils les aident (ou pour affronter la disgrâce, le renvoi ou pire encore).

L'HABIT FAIT LE MOINE

Bien que les Européens en Inde insistent pour faire quelques concessions au temps en ce qui concerne leur façon de s'habiller, il est un vêtement dont un Anglais voyageant par-delà Port-Saïd sait ne pouvoir se passer, et c'est le casque colonial. Casques en liège permettant de se protéger du soleil, différents des variantes d'autres colonies, nombre d'entre eux ont été transmis de père en fils chaque fois qu'une nouvelle génération prenait sa place dans la machine impériale.

Une petite pièce ?

Tout comme le système sterling, la roupie n'est pas une monnaie décimale et il existe des myriades de pièces différentes. En gros : 1 roupie = 16 annas = 64 paises (singulier pice/paisa) = 192 pies. La roupie a connu une dévaluation importante après que de grandes réserves d'argent eurent été découvertes aux États-Unis et en Europe au 19^e siècle. Au début de la Première Guerre mondiale, le taux de change était en dessous de 5 roupies pour une livre britannique, et il sera à 13 à la fin de la Seconde Guerre mondiale. En termes de jeu, 1 £ = 12 roupies.

Les vêtements indiens varient en fonction de la région. Les turbans ne sont pas portés que par les sikhs, et les couleurs et le style dénotent la caste de leur porteur, sa religion et l'endroit d'où il vient. Les femmes qui ne subissent pas le *purdah* couvrent généralement leur tête d'un *duppata* ou d'un *odhni* (de longues écharpes apparentées à des voiles) ou d'un *pallav* (la partie longue et libre du sari) lorsqu'elles sont en public.

On peut généralement voir les hommes porter un *dhori* blanc, un sous-vêtement attaché entre les jambes afin de constituer un vêtement proche d'un pantalon, couplé à un *kurta* (une chemise à manches longues). Certains peuvent porter un pyjama *churidar*, un pantalon avec de nombreux plis aux chevilles (lesquels ressemblent à des bracelets *churi*), la plupart du temps en-dessous d'un *sherwani* (un long manteau à col haut).

Les femmes ont tendance à porter des saris ou des *cholis* (des chemisiers près du corps) avec des robes volumineuses descendant à hauteur de cheville (des *ghargharas* ou des *lehengis*), en plus de l'écharpe mentionnée ci-dessus dont le rôle est de « préserver leur pudeur ».

Elles peuvent également porter le *salwar kameez* qui consiste en des pantalons de pyjama amples (*salwar*) et une tunique longue et lâche ; certains hommes portent également une variante du *salwar kameez*.

LA LANGUE MATERNELLE

Plus de 1500 langues sont parlées en Inde, pour la plupart dérivées de deux racines principales : le sanskrit (la langue ramenée sur le sous-continent par les Aryens) et le dravidien (probablement la langue pré-aryenne qui fut entraînée vers le sud par des incursions répétées depuis l'Asie centrale). De nombreux mots ont également

été empruntés au perse ou à l'arabe et amenés par des envahisseurs plus tardifs, quand d'autres appartiennent à des langues tribales uniques.

Le hindi, développé à partir du sanskrit ancien, est très répandu, de même que l'ourdou avec lequel il est étroitement lié. Ces deux formes sont connues des anglais sous le terme « hindustani », bien que l'appellation fasse techniquement référence au second. Le tamil et le télougou sont deux des principales langues parlées au sud de l'Inde. On peut en entendre d'autres au Bengale, au Gujarat, au Maharashtra, au Pendjab et au Rajasthan, par exemple.

La langue est utilisée pour témoigner le respect : les termes utilisés pour s'adresser à une personne expriment souvent son statut social, reconnaissant son ancienneté ou au contraire sa jeunesse. Malheureusement, le respect n'est pas quelque chose qui se gagne en Inde : ceux qui se situent au-dessus de vous dans la hiérarchie sociale en attendent automatiquement de votre part, et tout manquement à la règle vous plongera dans la honte.

LE PEUPLE DES COLLINES

Même à la fin des années 1930, il y a quelque chose de très victorien dans la société britannique en Inde. Socialement parlant, c'est une culture très conservatrice ; même dans les *moffusil* (les zones rurales, aussi appelées « arrière-pays ») les gens portent des tenues pour dîner, en partie pour le confort et l'hygiène bien sûr, mais aussi pour maintenir une forme de discipline personnelle face à la chaleur et au relâchement de l'Inde.

En plus de faire se ressembler autant que possible leurs stations sur les collines, les Britanniques ont des idées très arrêtées sur l'organisation de leurs colonies dans l'arrière-pays. Celles-ci consistent souvent en un cantonnement



Il était devenu évident aux yeux du révérend Jess Coffee qu'un journal enroulé serait insuffisant contre cette espèce de *Vespula*.

(une enceinte militaire où les forces armées vivent et travaillent et que l'on trouve également en bordure ou à l'intérieur des grandes villes), des lignes civiles (où les civils européens vivent et travaillent ; c'est aussi l'emplacement du club, où les rencontres entre personnel en service et hors-service sont permises, dans une certaine mesure) et la « ville » (abritant de nombreuses boutiques ainsi que la population locale).

Les maisons, commerces, cours et lieux militaires européens sont gérés par de grandes quantités de serveurs, y compris juste avant la guerre. Cette démesure est liée au système des castes qui régule de manière très stricte les activités qu'une personne peut ou ne peut pas faire (et personne ne violera ce statu quo en dépit de son inefficacité flagrante). Le nombre de personnes requises pour effectuer même les tâches les plus simples tend à ralentir le rythme de la vie de façon considérable.

GARDER LA FORME

Beaucoup estiment que faire de l'exercice est essentiel dans les climats chauds pour se maintenir en forme, et les Anglais de l'Inde s'assurent d'avoir quantités d'occasions pour s'adonner à une forme de sport ou une autre. Chaque colonie possède un terrain sportif où l'on joue au polo et au cricket, le tennis constituant également un passe-temps des plus populaires.

Un autre sport qui a les faveurs des Britanniques est la chasse, peu importe son incarnation. Le *shikar*, la chasse au fusil, a conduit un certain nombre d'espèce au bord de l'extinction mais dans les années 1930, de nombreux chasseurs de fauves en Inde se tournent vers la préservation ; la première réserve naturelle (le parc national Hailey, futur parc national Corbett) a ouvert en 1936 près de Nainital dans les Provinces unies.

La « pique à cochon » est un autre sport populaire et sanglant. Armés de piques spéciales, des hommes partent à pieds ou à cheval traquer des cochons sauvages ou des sangliers. L'activité est vue comme un bon entraînement pour les officiers compte tenu du danger lié à la férocité et à la ténacité de l'animal. Ceux qui partent seuls tendent à ne pas revenir en un seul morceau... quand ils reviennent.

Les Indiens aiment la lutte, qu'ils considèrent comme un sport noble car pratiqué au départ par les seigneurs védiques. Le cricket est aussi très populaire en hiver ; l'équipe internationale indienne a fait ses débuts sur le stade du Lord's Cricket Ground, à Londres, en 1932, et des tournois de haut niveau ont été organisés en Inde pendant toutes les années 1930.

DERNIÈRES NOUVELLES !

En dépit de toute l'énergie investie dans la censure par le Press Act de 1914, les journaux indiens n'ont pas peur d'exprimer leur opinion sur tous les sujets, même si cela doit entraîner l'arrestation de leurs rédacteurs en chef. Le *Hindustan Times*, écrit en anglais et dirigé par le fils de Mahatma Gandhi, Devdas, préférera même arrêter sa production pendant quatre mois et demi en 1942 plutôt que de se soumettre à davantage de régulation britannique.

Un des plus vieux journaux, le *Times of India* (en anglais), apparut en 1838 pour donner des nouvelles de l'Angleterre et du monde à ceux qui servaient aux limites de l'Empire ; pendant trente ans, le *Times* a servi d'agent indien pour le compte de Reuters.

Les journaux d'Inde, comme partout ailleurs, tendent à présenter certains biais idéologiques. Plutôt de droite et très conservateur, le *Pioneer* de Lucknow ; à gauche (d'après certains, bien que d'autres le considèrent comme libéral), le *Hindu*, basé dans la ville de Madras qui est aussi le foyer du quotidien nationaliste *The Indian Express*. Le brûlot indépendant et anti-establishment de Calcutta est le *Statesman*, quand le principal organe nationaliste de Bombay s'appelle le *Bombay Chronicle*.

Les journaux et périodiques anglais sont expédiés en Inde mais ils sont souvent périmés quand ils arrivent.

IL PLEUT, IL MOUILLE

Si les Anglais aiment parler de la pluie, mêmes eux tendent à penser qu'il pleut un peu trop en Inde. L'Himalaya au nord empêche l'air froid de descendre depuis l'Asie centrale, réchauffant ainsi le climat. Bien que le nord soit considéré comme relativement tempéré, les côtes sont généralement chaudes et humides comme l'est le sud. En dépit des pluies de la mousson, de nombreuses zones (les déserts de l'ouest et les endroits abrités de la pluie par les montagnes) sont sujettes à des sécheresses qui peuvent avoir des effets catastrophiques sur les récoltes (cf. p. 149).

En général, on s'accorde pour attribuer au pays trois saisons : l'été (la saison chaude), la mousson (la saison des pluies) et l'hiver (la saison froide). Le printemps (connu en Inde sous le nom de *basant*) et l'automne adviennent à des degrés divers en fonction de l'endroit où vous vous trouvez ; dans certaines régions, les Européens prétendent que le basculement d'une saison à une autre est pratiquement instantané.

La saison chaude se situe à peu près entre avril et juin, avec des températures qui grimpent en flèche dans le sud et dans les plaines du nord. L'été est souvent accompagné au nord par le Loo, un vent puissant, chaud et sec qui souffle depuis l'ouest et amène des températures si fortes qu'elles peuvent causer des coups de chaleur et des morts en un temps record (voir p. 312 pour les règles sur les coups de chaleur).

De juillet à novembre environ, le vent change de direction et provient cette fois de la mer, ce qui provoque les moussons. Il en existe de deux types : la mousson du sud-ouest qui, en juin/juillet-septembre balaie l'ouest et le nord, et la mousson du nord-est qui frappe le sud d'octobre à novembre, au moment où le vent change une nouvelle fois de sens. Les inversions des courants aériens précédant les deux moussons étaient utilisées par les anciens marchands arabes pour se rendre en Inde et en repartir, ce qui donna son nom au phénomène : mousson vient en effet du mot arabe désignant une saison (*mawsim*).

La pluie apporte une eau bienvenue dans certaines régions, entraînant une croissance végétale importante et transformant ces endroits en régions verdoyantes, mais elle peut aussi provoquer des inondations violentes

Le tigre de Tipu

Soldat et érudit accompli, Tipu Sultan, aussi connu sous le nom de Tigre de Mysore, fut une épine dans le pied de la Compagnie des Indes au 18^e siècle. Il méprisait les Britanniques qui avaient pris des pans entiers des terres de son père Haidar Ali. Voulant développer un État indien moderne en utilisant le savoir européen, Tipu travailla étroitement avec les Français pour donner vie à son rêve avant sa mort pendant la bataille de Seringapatam en 1799. Les ingénieurs français auraient apparemment construit pour lui (au moins partiellement) un automate miraculeux en bois appelé Tigre de Tipu. L'objet fut saisi à la mort de son propriétaire et envoyé à Londres, d'abord au musée de la Compagnie puis au Victoria and Albert Museum où il eut rapidement la faveur des touristes. L'objet fait pratiquement la taille d'un véritable tigre (symbole personnel de Tipu) et représente l'animal en train de mutiler un Européen en manteau rouge (ce qui l'identifiait comme un membre de la Compagnie). Le tigre est non seulement capable de gronder, mais sa victime peut s'agiter et hurler grâce au mécanisme d'horlogerie qui est contenu à l'intérieur ; l'animal cache également un orgue à dix-huit notes dans ses entrailles. Durant la Seconde Guerre mondiale, une bombe frappa le toit du musée juste au-dessus de la pièce où le tigre se trouve, le broyant ainsi que la caisse en bois qui le contient en plusieurs centaines de morceaux, lesquels seront minutieusement rassemblés en vue de sa reconstruction une fois le conflit terminé.

dans d'autres lieux. Elle peut aussi être source d'autres problèmes : la malaria, le choléra, les infections de la peau et la bourbouille ne sont que quelques-unes des maladies se répandant pendant la mousson.

En plus des moustiques, d'autres insectes se multiplient et se mettent à infester tous les endroits et même la nourriture. Les serpents se rapprochent eux aussi des habitations ce qui entraîne un accroissement des cas de morsures venimeuses (voir p. 310 pour les règles sur les morsures de serpents).

Les tigres sont connus pour développer un goût pour notre chair lorsque les guerres entraînent une surabondance de cadavres humains

DENTS ET GRIFFES

En plus des insectes, de nombreuses créatures rôdent dans les jungles, collines et plaines d'Inde. Tout le monde a conscience de la présence d'éléphants, de singes, de tigres et de serpents (surtout de cobras) mais on y trouve aussi des lions, des paons, des sangliers, des ours, des rhinocéros et encore bien d'autres animaux, sauvages ou domestiqués.

La rage reste un vrai problème en Inde, et un de ses porteurs principaux est l'omniprésent chien paria (ou pi), l'archétype même du molosse indien. Élané et mince, généralement doté d'une fourrure brun-doré, on le trouve absolument partout. Il ne doit pas être confondu avec le dhole qui est un chien de chasse (lequel ne doit pas non plus être

Tableau 4 : les grades dans l'armée indienne

Ce tableau contient quelques-uns des grades ayant cours dans l'armée indienne et se base sur la structure simplifiée de la page 70 du *Guide de l'Investigateur*. Les grades pour lesquels un équivalent direct n'a pu être trouvé sont notés « — ».

Soldats

Armée indienne	Cavalerie Indienne	Armée britannique
Cipaye	Sowar	Soldat
Première classe-Naik	Aspirant Première classe-Daffadar	Première classe
Naik	Première classe-Daffadar	Caporal

Sous-officiers

Armée indienne	Cavalerie Indienne	Armée britannique
Havildar	Daffadar	Sergent
Havildar-Major	—	Sergent Major

Officiers de commandement

Armée indienne	Cavalerie Indienne	Armée britannique
Jemadar	Jemadar	Lieutenant
Subedar	Risaldar	Capitaine
Subedar-Major	Risaldar-Major	Major

confondu bien évidemment avec l'autre type de dhole, enfin si vous souhaitez survivre un petit peu plus longtemps).

Les tigres et léopards d'Inde ont une longue et sombre histoire derrière eux. Entre 1876 et 1912 en effet, plus de 33 000 personnes sont censées avoir été tuées par de tels animaux. Bien que ce genre de problèmes n'advienne généralement que lorsqu'une blessure, une maladie ou des petits empêchent ces bêtes de chasser normalement, les tigres sont connus pour développer un goût pour notre chair lorsque les guerres entraînent une surabondance de cadavres humains.

Plusieurs chasseurs de fauves se sont fait une réputation en s'occupant de mangeurs d'hommes connus, comme Jim Corbett (qui tua son premier en 1907 et son dernier en 1938) et Kenneth Anderson, célèbre pour avoir abattu l'ours lippu de Mysore, qui arrachait le visage de ses victimes avant de se repaître des corps.

L'armée indienne

L'armée subit de nombreuses réorganisations après la rébellion de 1857 dans le but d'empêcher un nouveau soulèvement. Les trois armées des présidences furent démantelées et l'armée indienne (aussi appelée parfois, à juste titre, « armée indienne britannique ») fut formée. Depuis le début du 20^e siècle, elle est constituée de deux

parties : l'armée indienne à proprement parler, et l'armée britannique en Inde (des unités postées en Inde dans le cadre du service outre-mer).

Au sein de l'armée indienne, seuls les régiments d'autochtones qui étaient restés loyaux pendant la mutinerie (comme les sikhs et les Gurkhas) furent autorisés à rester tels quels ; ils sont rapidement devenus connus sous le terme de « régiments de classes ». Les autres ont été mélangés. Bien que les compagnies et les unités au sein des régiments soient constituées d'une seule caste ou d'un seul groupe régional ou religieux, les régiments dans leur ensemble sont faits de groupes extrêmement variés.

L'armée indienne n'est pas seulement faite de cipayes mais aussi de soldats britanniques se trouvant là à cause d'antécédents familiaux ou, dans le cas de la cavalerie, parce qu'ils n'avaient pas les moyens de rejoindre l'équivalent anglais. Les régiments indiens ont beaucoup moins d'officiers anglais que les régiments britanniques en Inde ; la compétition pour obtenir ces places est donc beaucoup plus rude, ce qui permet à ces groupes de ne recevoir que la crème de la crème.

Comme chez les Britanniques, l'armée indienne du 20^e siècle a deux niveaux d'officiers indiens : les officiers indiens du roi et les officiers du vice-roi. Si les premiers ont les mêmes pouvoirs et responsabilités que leurs équivalents britanniques (y compris la possibilité de commander à des troupes anglaises), les seconds peuvent seulement diriger des troupes indiennes et sont soumis à la fois à leurs supérieurs d'Angleterre et aux officiers indiens du roi. Avant que l'académie militaire indienne n'ouvre à Dehra Dun en 1932, les officiers indiens du roi étaient formés à Sandhurst tandis que ceux du vice-roi apprenaient à l'université des officiers d'état-major de Quetta. Les équivalents des rangs militaires sont indiqués dans le tableau 4 (p. 154).

Les jeunes subalternes de l'armée indienne (des officiers débutant en-dessous du rang de capitaine) passent généralement une année dans un régiment britannique, afin que l'on s'assure qu'ils sont « à la hauteur », avant d'être transférés dans le régiment « approprié » ; ceux de l'armée britannique en Inde passent un an dans l'armée indienne pour les mêmes raisons. Les officiers anglais au sein des régiments anglais ne prennent généralement pas la peine d'apprendre une des langues locales, contrairement à leurs « confrères » des régiments indiens.

Les soldats stationnés en Inde au sein de l'armée britannique effectuent généralement un service de quatre années, mais celui-ci peut être étendu à cinq au moindre prétexte et sans recours possible pour le malheureux soldat. Ce temps de service supplémentaire est devenu connu sous le nom d'année « *buckshee* » (« gratuite », le terme provenant du mot *bakchich*).

Le mépris atteint des sommets dans l'armée et les unités anglaises et indiennes ne fraternisent que rarement, excepté sur le terrain de sport durant les périodes d'exercice quotidiens de fin d'après-midi. La cavalerie de l'armée britannique se croit au-dessus de tous les autres (Anglais et Indiens) ; dans l'armée indienne, le sommet de la hiérarchie est occupé par la cavalerie qui est suivie

des Gurkhas, le Royal Ordnance Corps et le Royal Service Corps se trouvant en bas de la pyramide (ils sont d'ailleurs appelés « commis » par les « meilleurs » régiments).

Dans les années 1930, l'armée indienne a entamé un processus de modernisation et gagné son premier régiment d'artillerie. En 1939, elle possède vingt-deux régiments de cavalerie régulière, vingt régiments d'infanterie régulière (dont les Fusiliers de Birmanie) et dix régiments de Gurkhas. Tous manqueront d'armes et d'équipement modernes quand la guerre éclatera.

Pendant le conflit, les soldats indiens serviront vaillamment dans les théâtres d'Europe, d'Afrique et du Pacifique, même s'ils ne sont payés qu'un quart de ce que leurs compatriotes britanniques touchent. Pour plus de détails sur le rôle joué par l'armée indienne en Afrique et dans le Pacifique, et sur l'utilisation de l'Inde comme base d'opérations des Alliés pendant la campagne de Birmanie, voir le *Guide de l'Afrique du Nord* et le *Guide du Front Pacifique* pour *Achtung ! Cthulhu*).

Certains le voient même comme Kalki, le dixième et dernier avatar de Vishnou.

Le point de vue est tout ce qui compte - le gêneur des uns est le combattant pour la liberté des autres.
A. T.

Les amis du Reich

De nombreux Indiens, écœurés par les méthodes despotiques des Anglais, ont décidé que leurs besoins seraient sans doute mieux servis sous le patronage d'autres puissances mondiales, et notamment celui de l'Allemagne qui fait de son mieux pour courtiser tous ceux qui pourraient l'aider à déstabiliser le Commonwealth et l'empire britannique.

Avant même le déclenchement de la Seconde Guerre mondiale, de nombreux groupes hindous sont déjà pro-Hitler en raison de sa prétendue adoption de la mythologie aryenne et de son utilisation de la swastika. Certains le voient même comme Kalki, le dixième et dernier avatar de Vishnou, celui qui verra la destruction de l'univers et sa renaissance lors d'un nouvel Âge d'Or.

En 1938, le rédacteur en chef du *New Mercury* (un magazine national-socialiste basé à Calcutta), Sri Asit Krishna Mukherji, est loué pour ses contributions à la cause allemande en Inde dans un message secret envoyé par l'ambassadeur du Reich à toutes les légations allemandes d'Extrême-Orient. Après que les Anglais ont fermé le magazine en 1937, Mukherji commence un nouveau journal, le *Eastern Economist*, en association cette fois avec la légation japonaise à Calcutta.



L'homme qui aura travaillé le plus étroitement avec les Allemands d'abord et les Japonais ensuite dans le but de débarrasser l'Inde des Anglais est Subhas Chandra Bose. Né au Bengale et politiquement actif dès son plus jeune âge, Bose a été emprisonné pour sédition à plusieurs reprises dans les années 1920 et 1930, période pendant laquelle il a également grimpé les échelons du Congrès national indien.

Après une rencontre avec Mussolini lors d'un voyage en Europe au milieu des années 1930, Bose a publié *l'Indian Struggle* à Londres en 1935 (lequel fut immédiatement interdit en Inde à cause de son contenu critique), avant de croiser Ernst Schäfer trois ans plus tard à Calcutta (p. 118). Il fut président du CNI en 1938 et en 1939, au grand désespoir de Gandhi (le célèbre pacifiste désapprouvait les appels à la violence de Bose).

Le mandat de président de Bose en 1939 fut de courte durée et il fut contraint de démissionner après un désaccord avec le Comité de travail du congrès (le corps exécutif du CNI). La même année, il a lancé le Bloc d'avancée de l'Inde, un groupe nationaliste de gauche au sein du congrès ; il appellera également à la désobéissance civile au Bengale après le début de la guerre.

En 1940, il sera arrêté et emprisonné une nouvelle fois à cause de ses activités au sein du Bloc (ce dernier sera finalement interdit par les Britanniques en 1942). Il sera rapidement relâché suite à une grève de la faim mais restera sous surveillance du Département des enquêtes criminelles et placé en résidence surveillée avant de s'échapper en janvier 1941. Arrivant en Allemagne cette même année, il y recevra un accueil chaleureux.

Bose sera rapidement placé dans le Bureau spécial pour l'Inde, un organe du ministère des Affaires étrangères nazi dont le but spécifique sera de chasser les Anglais d'Inde. Il insistera pour que le personnel l'appelle « son excellence ».

Tout en vivant à Berlin, il lancera la Légion de libération de l'Inde (p. 156) et mettra en place le Centre de libération de l'Inde en novembre 1941 puis la radio du même nom, laquelle diffusera ses appels à l'indépendance de l'Inde toutes les nuits. Début 1942, il obtiendra le titre de « Netaji » (chef respecté) des mains de ses associés allemands, en l'honneur de son action.

Lorsque la défaite allemande à Stalingrad en février 1943 aura signé la fin de toute possibilité de voir un jour l'Inde envahie avec le soutien des nazis, Bose embarquera dans un sous-marin allemand pour Madagascar où il rejoindra un autre appareil japonais en route pour Sumatra. Une fois « avec » les Japonais, il redonnera vie à l'Armée nationale indienne et mettra en place l'Azad Hind (p. 157).

LA LÉGION DU TIGRE

Formée en Allemagne en 1941 par des soldats indiens emprisonnés pendant les affrontements en Afrique du Nord et par des étudiants volontaires expatriés, la Légion de libération de l'Inde (aussi connue sous le nom de Légion du tigre) est censée constituer la colonne vertébrale des forces de libération de l'Inde. Contrairement à l'armée indienne, les unités impliquées ne subissent pas de ségrégation de caste, de région ou de religion.

Une centaine de membres de la légion s'entraînent avec les Brandenburgers d'élite (voir le *Guide du Gardien* p. 37 et 58) pour l'opération Bajadere, laquelle prendra

place en janvier 1942. Les soldats seront parachutés en Perse avec pour instructions expresses d'infiltrer l'Inde, d'y accomplir des actes de sabotage et d'encourager le ressentiment antibritannique. Les nazis prétendront que l'opération aura été un grand succès mais il n'existera que peu de preuves sur le terrain pour étayer cette assertion.

Certains membres de la légion seront plus tard transférés dans l'armée nationale indienne mais la plupart resteront en Europe, occupant des rôles non-militaires dans les Pays-Bas et en France. Certains se lanceront dans des actions contre les armées des Alliés en Italie en 1944 mais ceux résidant en France lutteront avant tout contre la Résistance. En août 1944, la légion sera transférée au sein des Waffen-SS et renommée « Légion volontaire indienne ».

L'ARMÉE NATIONALE INDIENNE

L'ANI sera formée sous Mohan Singh (un officier de l'armée indienne et un partisan de l'indépendance) après la chute de Singapour en février 1942. Dans un premier temps, elle sera constituée de prisonniers de guerre indiens capturés par les Japonais mais elle s'effondrera en décembre 1942 quand nombre de volontaires décideront de retourner dans leurs camps d'emprisonnement.

À l'invitation du Japon, Subhas Chandra Bose prendra la direction de l'ANI début 1943 ; il la transformera en armée d'Azad Hind (p. 154) et recrutera parmi les nombreux exilés et expatriés indiens vivant au sud-est de l'Asie pour en augmenter les effectifs.

L'armée nationale se distinguera par l'existence du régiment de la Rani de Jhansi. Tirant son nom de la célèbre héroïne anti-colonialiste de la mutinerie indienne, cette unité constituée uniquement de femmes volontaires fournira non seulement des services médicaux au reste de l'armée mais servira aussi de force armée à part entière.

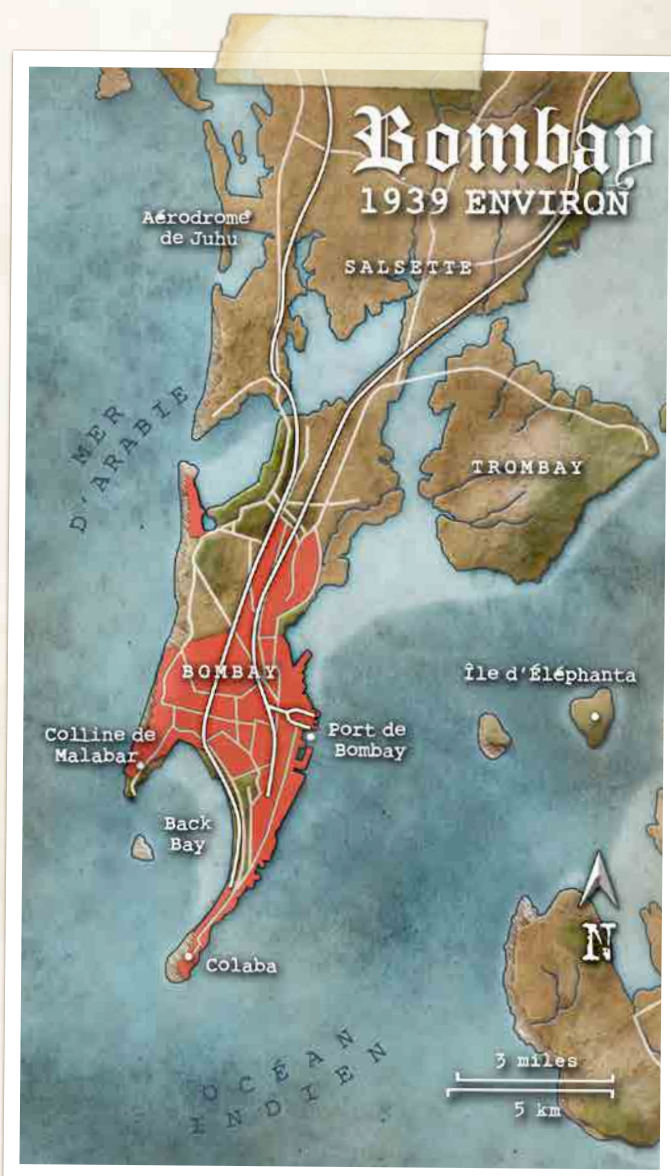
Après avoir déclaré la guerre aux forces alliées dans le Pacifique, l'ANI combattrait aux côtés de l'armée japonaise en Birmanie et en Inde entre 1944 et 1945, et s'impliquera tout particulièrement dans les affrontements à Imphal et Kohima. Vous pourrez trouver plus de détails sur l'ANI dans le *Guide du Front Pacifique* pour *Achtung ! Cthulhu*.

AZAD HIND

Mis en place avec le soutien du haut-commandement japonais en octobre 1943 avec Bose au poste de chef de l'État, l'Arzi Hukumat-e-Azad Hind (le gouvernement provisoire de l'Inde libre, généralement raccourci en « Azad Hind ») sera initialement stationné à Singapour et doté de son propre code civil, de ses cours de justice et de sa monnaie. Le Japon offrira officiellement les îles Andaman-et-Nicobar à l'Azad Hind en 1943, mais le gouvernement n'aura que peu de pouvoir véritable. Tout ce qu'il fera (ou ne fera pas) sera étroitement contrôlé par les représentants du Japon dont Bose et ses alliés dépendront entièrement.

PAYSAGE URBAIN

L'Inde est bien trop vaste pour que nous puissions rendre justice à la grande diversité des villes que les investigateurs pourraient explorer au cours de leurs aventures. Nous nous sommes donc contentés de donner un peu de corps à trois lieux du Raj britannique : Bombay, Calcutta et Delhi. Si les personnages commencent la section asiatique de la campagne à Calcutta (p. 113), nous conseillons au Gardien de commencer à lire p. 150 avant de faire jouer le scénario au Tibet.



Bombay - la véritable porte vers l'Inde.

A.T.

Un port sécurisé

Bombay se dresse sur la côte ouest de l'Inde, au bord de la mer d'Arabie. Elle fut construite progressivement le long de sept îles et sur les terres marécageuses des environs, les premières habitations des pêcheurs Koli étant récupérées par les Portugais en 1534 – la ville tira par la suite son nom de cet événement (*Bom Bahia*, « la bonne baie »).

Les Britanniques en prirent le contrôle en 1661 (p. 147) ; le roi Charles loua immédiatement la colonie à la Compagnie des Indes qui la développa pour en faire un port des plus profitables. Pendant un temps, l'enclave en pleine croissance servit de quartier-général à la Compagnie (après avoir quitté son ancien emplacement à Surate) puis elle devint la capitale de la présidence de Bombay.

Au 18^e siècle, la cité était devenue un port et un chantier naval importants et débordant d'activité. Des travaux pour installer des terre-pleins au 19^e siècle (les premiers d'une longue série) permirent de relier les îles entre elles, formant un promontoire étroit sur la mer et achevant de faire du port un havre contre les tempêtes océaniques. Avec l'arrivée du canal de Suez, la popularité du port de Bombay ne fit qu'augmenter, la ville devenant une des plus grandes du long de la mer d'Arabie.

Comme Calcutta, Bombay abrite une communauté de juifs de Bagdad et possède également une forte présence jésuite (grâce à ses premiers habitants portugais). On y trouve également une communauté de parsis (p. 142), leur Tour de silence (l'endroit où les corps des morts subissent une inhumation céleste, p. 187) se trouvant dans le district résidentiel de la colline de Malabar.

La ville est un lieu important d'activités nationalistes au 20^e siècle. Sa presse libre exprime de manière assez forte son soutien envers l'indépendance et la ville voit quelques émeutes répondre aux dernières exactions britanniques.

EMPLACEMENTS REMARQUABLES

Bombay contient plusieurs sites importants pouvant intéresser les visiteurs (ou investigateurs). Nous en détaillons quelques-uns ici :

- La chaussée de Colaba : construite en 1838 pour relier la partie principale de Bombay à l'île de Colaba (aussi connue sous le nom « d'île de la vieille femme »), la chaussée héberge Cusrau Baug, une colonie résidentielle parsi construite en 1934. On y trouve également les docks de Sassoon où les pêcheurs locaux viennent suspendre leurs prises à la fin de la journée.
- Le marché de Crawford : ce marché est surtout intéressant pour les sculptures en marbres créées par John Lockwood Kipling, le père de Rudyard Kipling. Le bazar de Zaveri, spécialisé dans les diamants, l'or et l'argent, se trouve à l'ouest du marché ; au nord-ouest s'étend le joliment nommé « marché aux voleurs » (bazar de Chor).
- La fontaine Flora : ce monument aquatique marque le rempart ouest du premier fort de la Compagnie des Indes, démoli au milieu du 19^e siècle pour faire place à l'expansion de la ville. Elle se trouve près du Watcha Agiary, un temple du feu parsi.
- La Porte de l'Inde : il s'agit là de la première vue qu'un étranger a de l'Inde depuis son bateau ; cet imposant édifice fut construit pour accueillir le roi George V en 1911. À cause de problèmes divers, le roi et la reine n'en virent qu'une réplique en carton-pâte, les dernières pierres de l'arche n'étant pas mises en place avant 1924.

Lumière, caméra, action

L'histoire du cinéma indien commença très tôt, le film iconique des frères Lumière étant projeté à Bombay pendant l'été 1896, à peine six mois après sa première diffusion publique à Paris. Trois ans plus tard, le tout premier documentaire conçu par un cinéaste indien, les *Lutteurs*, fut montré dans les jardins suspendus de la ville. La première chaîne de cinéma indienne, celle des Madan Theatres, fut lancée par un homme d'affaires parsi à Calcutta au début du 20^e siècle ; la société se lança également dans la confection de films. En 1912, le premier film indien, *Pundalik*, était diffusé – certains cinéphiles lui refusent cependant ce titre à cause de l'implication d'Anglais dans sa production. L'autre prétendant au titre, *Raja Harishchandra*, fut montré en 1913 par l'homme qui est aujourd'hui vu comme le père du cinéma indien, Dhundiraj Govind (Dadasaheb) Phalke.

Il était alors impossible d'empêcher le fleurissement de l'industrie cinématographique indienne. Le premier parlant, *Alam Ara*, sortit en 1931 (quatre ans après le *Chanteur de jazz*) et une myriade

de nouveaux studios apparurent dans le sous-continent au fur et à mesure des années 1930, ouvrant le 7^e art à tous les groupes linguistiques. C'est aussi pendant cette période que les séquences chantées et dansées commencèrent à faire leur apparition, suivant de près les avancées technologiques du médium. Un certain nombre de films indiens réussirent à se faire bannir à la même période pour avoir exprimé des sentiments anti-Britanniques ou pour avoir montré le Raj sous un jour pas extrêmement flatteur.

De nombreux films indiens sont « multilingues ». Même les œuvres muettes avaient des cartons en anglais et dans la langue régionale appropriée (aucune ne correspondant nécessairement à celle utilisée pour le tournage). La venue du parlant n'a entraîné que peu de changements : on tourne plusieurs versions du même film, généralement avec la même équipe et une réalisation presque identique, juste des acteurs différents prononçant les mêmes répliques dans d'autres langues.

- Kala Ghoda : cette zone de Bombay contient la fontaine de Wellington (construite pour commémorer la visite du duc en 1801), l'université, la haute-cour et les magasins de l'armée et de la marine.
- L'hôtel de ville : situé sur l'ancien lieu ouvert où les marchands de coton indiens achetaient et vendaient leurs biens et qui a laissé la place aux jardins d'Elphinstone Circle. L'aile nord de l'hôtel de ville abrite la Société asiatique de Bombay (fondée en 1804) et son imposante bibliothèque.

LOGEMENT, DEMI-PENSION ET D'AVANTAGE

On trouve plusieurs hôtels notables à Bombay. Pour les nantis, le *Majestic* à Kala Ghoda, dirigé par les signori Viglietta et Palazzi (qui ont également la charge de l'hôtel *Carlton* à Lucknow) est un excellent choix (mais onéreux). Il y a également l'hôtel *Taj Mahal*, généralement appelé le Taj, qui fut construit par Jamshedi Tata (p. 165) en 1903.

Les lieux connus pour se sustenter comprennent le café *Leopold* sur la chaussée de Colaba bien que de nombreux commerçant et travailleurs se reposent surtout sur les services des *dabha-wallahs* pour déjeuner. Ceux-ci collectent des repas fraîchement préparés auprès des demeures de leurs clients dans des boîtes en fer (*dabhas*) et les amènent sur leur lieu de travail avant de ramener les récipients vides en fin d'après-midi.

En termes de distractions, on trouve aussi toutes sortes de clubs sportifs et sociaux. « Le club », le cœur même de la scène sociale (surtout dans l'arrière-pays), est un sujet extrêmement sérieux en Inde britannique, et refuser (ou se voir refuser) d'intégrer au moins un des clubs auxquels vous avez droit compte tenu de votre profession ou de votre standing vous fait courir le risque de l'ostracisme et de la censure.

Le plus célèbre club de Bombay est le Royal Bombay Yacht Club de Colaba, près de la Porte de l'Inde. Lord Willingdon fonda le plus ouvert club Willingdon en 1918, après s'être vu refuser la permission d'emmener un maharaja au Royal Bombay (lequel n'autorise ni invités ni membres d'origine indienne). Les officiers militaires peuvent se rendre au United Services Club, qui a ouvert à Colaba en 1937.

Une des activités urbaines les plus populaires des années 1930 est sans nul doute le cinéma. On peut trouver des établissements comme le Regal (près de la fontaine de Wellington), le Capitol (près de la fontaine Flora), et le Coronation partout en ville. Le prix des tickets est abordable pour toutes les bourses – à Bombay, une place coûte à peine plus d'un anna.

LE CLIMAT

Bombay jouit d'un climat tropical, l'été tombant entre mars et juin. Les mois les plus chauds sont avril et mai, avec des températures se stabilisant généralement aux alentours de 29 °C (bien qu'elles puissent monter jusqu'à 40 °C). La saison des pluies s'étend de juin à la fin du mois de septembre et voit la ville soumise aux joies de la moisson du sud-ouest (p. 153). La période d'octobre à

Coutumes maritimes

Comme partout en Inde, les règles et réglementations de l'Empire sont scrupuleusement respectées par toutes les personnes à bord afin de ne pas « embarrasser tout le monde ». Les passagers reproduisent d'eux-mêmes la ségrégation et se divisent en groupes de petite taille ne se mélangeant que rarement (les militaires, ceux du Service civil indien, les hommes d'affaires, les épouses et les enfants, etc.). L'Inde se rapprochant, la tenue du soir masculine elle-même doit être changée, l'individu quittant la veste et le pantalon noir usuels au profit de la tenue exigée par le club (par exemple une veste blanche avec un pantalon noir ou inversement).

Une autre spécificité des voyages maritimes en hiver est cruellement connue sous le nom de « flotte de pêche » et est constituée de groupes de femmes non-mariées (mais tout de même chaperonnées) venues chercher un mari. Celles qui ne parviennent pas à revenir en Angleterre au printemps avec un époux reçoivent un autre sobriquet, guère plus flatteur : « les retours de consignés ».

Le bateau hebdomadaire de la P&O reste le moyen le plus économique pour se rendre en Inde.

*Des seaux à vomir ? Je me sens
verdir rien qu'à en entendre parler, et
je ne vous parle même pas de monter
à bord d'une telle chose.*

– Peggy

novembre est considérée comme une saison post-mousson à part entière, avec un hiver compris entre décembre et février. Les températures ne descendent que rarement en-dessous de 15 °C, même si elles peuvent atteindre les 7 °C lors des périodes les plus froides.

LA LANGUE

L'anglais fut introduit en Inde en tant que langue officielle éducative en 1835 et est donc répandu à Bombay. La langue locale est le marathi, bien que le hindi soit assez courant.

TRANSPORTS

Bombay, comme nombre de grandes cités indiennes, possède un excellent réseau de tramway électrique qui a été mis en place dans les années 1930. La ville fait également partie du réseau ferré indien, le quartier-général de la GIPR étant situé au terminus Victoria, une grande gare aux allures pour le moins palatiales.

De nombreuses personnes arrivent sur place par bateau, ayant généralement voyagé depuis l'Europe en traversant le canal de Suez dont l'ouverture en 1869 a considérablement réduit le temps des trajets. Nécessitant autrefois près de six mois en passant par la Corne de l'Afrique, le voyage depuis l'Angleterre demande désormais moins de trois semaines (si le temps le permet).

La compagnie de bateaux à vapeur Peninsular & Oriental (P&O) opère des voyages vers le sous-continent depuis les années 1840 ; elle servait de transporteur principal de fret pour Calcutta via Ceylan et Madras (une route qui recevait également des clients prêts à payer leur ticket) avant de reprendre le service de vapeurs pour Bombay des mains de la Compagnie des Indes au milieu des années 1850.

En raison du coût du voyage aérien dans les années 1930, le bateau hebdomadaire de la P&O reste le moyen le plus économique et le plus efficace pour se rendre en Inde et profite aux militaires comme aux civils. Le navire part des docks de Tilbury à Londres ou de Southampton en direction de Bombay. Les passagers fortunés prennent souvent un train pour Douvres, traversent la Manche en ferry puis prennent le train bleu jusqu'à Marseille où ils récupèrent un vapeur pour Alexandrie, le canal de Suez et au-delà, ce qui leur évite la quasi-totalité des eaux tumultueuses du golfe de Gascogne.

Une fois arrivés à Delhi, après avoir passé la majeure partie du voyage après Aden à dormir sur le pont à cause des températures élevées, ceux qui souhaitent continuer prennent souvent un autre bateau pour éviter de devoir affronter la chaleur et l'inconfort des trains. La Compagnie de bateaux à vapeur des Indes britanniques (une filiale de la P&O) dirige le principal service de vapeurs connus sous le nom de « BI Boats », pour ceux qui souhaitent se rendre au sud de l'Inde ou à Calcutta.

Les troupes envoyées dans le cadre du service outre-mer ne passent pas par la ligne de la P&O ; elles embarquent dans des navires militaires surpeuplés et n'ont d'autre choix que de subir les affres du golfe de Gascogne, d'où le surnom de « seaux à vomi » de ces navires. Confinées sur le pont des troupes quand les officiers de commandement occupent le reste du navire, leur voyage n'est en rien aussi civilisé ou plaisant que celui à bord des « hôtels flottants » de la P&O.

Le domaine de Kali

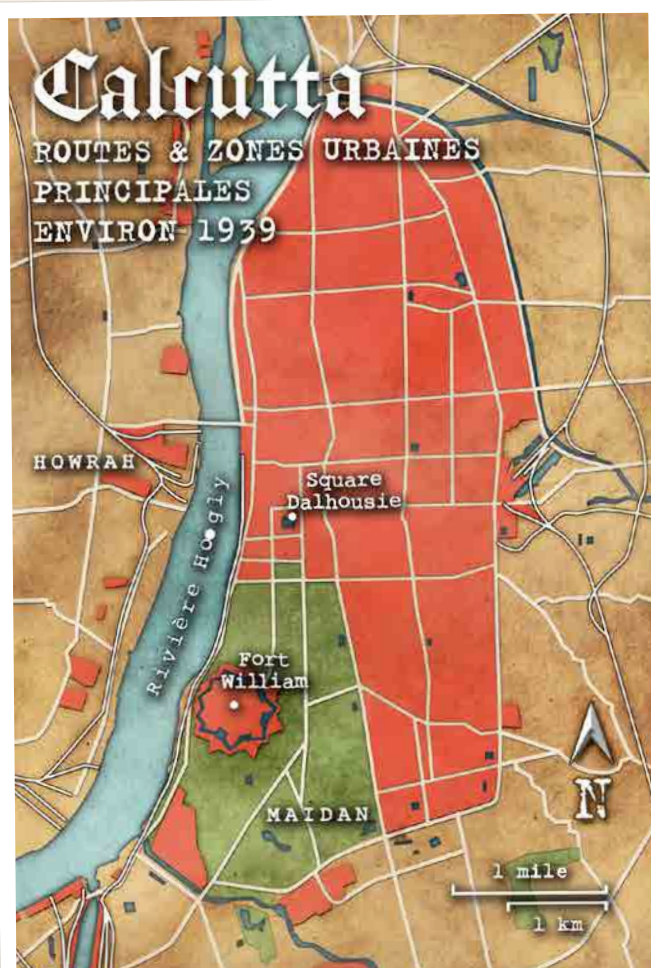
Construite sur la rive est de la rivière Hoogly, dans le delta inférieur du Gange, Calcutta est associée depuis longtemps aux Britanniques. Bien que sa fondation soit traditionnellement attribuée à Job Charnock de la Compagnie des Indes en 1690, trois villages (Kolikata, Sutanuti et Govindapur) se tenaient déjà sur le site qui serait plus tard occupé par la « manufacture » de la Compagnie (en fait un comptoir fortifié). Si des désaccords existent quant à l'origine du nom, beaucoup le relie à Kali, la noire déesse du changement et de la destruction.

En 1698, les droits sur la région que la famille Sabama Ray Choudhury avait reçus des empereurs moghols furent remis à la Compagnie des Indes. En l'espace de quatorze ans, le premier fort William fut achevé. Construit pour défendre le comptoir de commerce, il fut amélioré dans les années 1750 pour résister à l'assaut français puis démoli en 1758 pour laisser la place à un nouveau. C'est dans le fort originel que le tristement célèbre incident du « trou noir de Calcutta » se serait déroulé.

En 1772, Calcutta devint le quartier-général de la Compagnie des Indes qui prit le contrôle absolu de la ville et de la province du Bengale quand le règne des Moghols fut aboli en 1793. La cité continua de se développer et devint le centre britannique du commerce de l'opium aux 18^e et 19^e siècles. Les marais longeant la côte furent drainés au début du 19^e siècle et la Compagnie construisit ses bâtiments administratifs sur les nouveaux quais (appelés « la rive »). Le port de Calcutta, le seul de grande taille à être situé sur une rivière indienne, ouvrit en 1870.

Mythe ou réalité ?

Selon des légendes populaires, lors de l'occupation de la ville par le nawab du Bengale, Siraj ud-Daulah, en 1756 (en réponse à l'évasion fiscale de la Compagnie et à la militarisation rampante de la région), des membres de la garnison et des civils britanniques du fort furent entassés dans le « trou noir » (le minuscule donjon/cul-de-basse-fort) où la majorité d'entre eux périt d'asphyxie ou sous l'effet de la chaleur. Le rapport d'un des survivants, l'employé John Holwell, était rempli de détails immondes sur l'affaire (bien que tous ne soient pas entièrement convaincus de sa véracité). Après que les troupes de Robert Clive reprirent la ville en 1757, le vieux fort fut démoli et les restes du trou noir ainsi que certaines parties des fortifications reposent sous le bureau de poste principal de Dalhousie Square.



Chai

Bien que la plante du thé (*Camellia sinensis*) pousse à l'état sauvage en Inde et que les feuilles soient utilisées pour produire une boisson chaude depuis plus de deux mille ans, la venue de la Compagnie des Indes a fait monter la production (et la consommation) dans le pays à un niveau jamais atteint auparavant. Les jardins de la Compagnie à Assam, à Darjeeling et dans les montagnes Nilgiri ont planté du thé pour étancher la soif des consommateurs en Angleterre mais aussi pour attaquer le monopole de la Chine en la matière.

Le thé est partout en Inde. Ceux qui sont reçus dans une demeure se voient immédiatement proposer une tasse, et il est possible d'en acheter dans de petites échoppes où qu'on aille. Il n'est cependant pas préparé de la même façon qu'en Angleterre : le chai indien est obtenu en faisant bouillir les feuilles dans du lait et de l'eau (ou seulement du lait) additionnés d'épices diverses et lourdement sucrées.

Sous la direction de la Compagnie, la cité se développa selon deux axes : la « ville blanche », à dominante européenne et centrée sur Chowringhee Road à l'ouest de la cité, et la « ville noire », à majorité indienne au nord. Calcutta est formée de quartiers compacts connus sous le nom de paras, généralement avec une population appartenant à la même caste ou ayant un niveau de vie similaire.

Les habitants tendent à rester dans les limites de leur « sphère » : les hommes d'affaires ne s'associent généralement qu'à d'autres membres de leur profession, les militaires ne fraternisent pas avec les civils (excepté peut-être au sein des clubs, cf. p. 149) et la population européenne ne fraie que rarement avec la société indienne, ou même avec des Européens d'autres nationalités.

À cause du mécontentement lié à la façon de gouverner des Britanniques, Calcutta est devenue de plus en plus un foyer d'activités révolutionnaires (p. 147) ce qui explique que la capitale ait changé pour New Delhi en 1911.

EMPLACEMENTS REMARQUABLES

Calcutta contient plusieurs monuments et institutions sociales. Nous en détaillons quelques-uns ici :

- Chowringhee Road : principale artère de la ville, Chowringhee part à droite du Maïdan. Permettant d'agréables promenades, elle tire son nom d'un sadhu qui vécut autrefois là. On peut y trouver tous les grands magasins où la population coloniale britannique s'approvisionne, comme les magasins de l'armée et de la marine. À son extrémité nord se dresse le *Grand Hotel* (plaisant mais paraît-il infesté de rats) ; au sud s'étend Park Street, le centre des affaires dans lequel on peut notamment trouver St Xavier et la Société royale asiatique.
- College Street : l'endroit abrite les bâtiments servant à l'éducation de l'élite de la ville ainsi que les librairies dont ils ont besoin. Les lieux notables comprennent l'université hindoue (mise en place pour offrir aux fils des riches Indiens une éducation européenne), l'université sanskrite (vouée à l'étude des langues, cultures et

Hors de Rome, fais comme...

L'Europe n'est pas le seul endroit à avoir connu une Renaissance : Calcutta s'enorgueillit aussi d'une période similaire appelée Renaissance du Bengale, qui eut lieu aux 19^e et 20^e siècles. Le mouvement aurait commencé avec le travail de Ram Mohan Roy (1772-1833), un réformateur social, éducatif et religieux qui servit d'ambassadeur à la cour moghole en Angleterre et travailla sans arrêt pour faire interdire la pratique du *suttee* (une forme de suicide rituel hindou où la veuve devait se jeter sur le bûcher funéraire de son défunt mari).

Après un siècle d'avancées dans les domaines de la littérature, de l'art et de la science, la dernière grande proposition de cette Renaissance aurait été celle de Rabindranath Tagore (1861-1941), génie universel des plus respectés qui remporta le prix Nobel de littérature en 1913. Adoubé pour ses services, il renvoya son titre en 1919 en signe de protestation contre le massacre de Jallianwala Bagh (p. 148).

On trouvait également dans le mouvement Jagadish Chandra Bose (1858-1937), autre grand esprit, écrivain de science-fiction et pionnier de la technologie de la radio, qui refusait de placer ses inventions sous brevet pour permettre à d'autres de les utiliser afin de développer leurs domaines d'application plus rapidement.

histoires anciennes de l'Inde) et l'université de Calcutta. L'Indian Coffee House ouvrira en face du collège hindou en 1942 pour la plus grande joie de l'intelligentsia locale.

- Dalhousie Square : construite sur le site de l'ancien village de Kolikata, la place est le cœur de la ville. Elle est entourée par d'importants bâtiments administratifs comme la demeure gouvernementale et le bureau de poste principal. Des ventes aux enchères de thé ont lieu juste à côté dans Nilhat House.
- Fort William : le nouveau fort, initié en 1757 par un commandant militaire de la Compagnie des Indes (tristement) célèbre, Robert Clive, se dresse dans le Maïdan. Il abrite les troupes du Commandement de l'est de l'armée indienne.
- Le Maïdan : vaste champ à ciel ouvert au milieu de la ville, le Maïdan contient le fort William, les jardins d'Eden (où ont lieu les matchs de cricket de Calcutta) et, dans le coin sud-ouest, le champ de courses (également utilisé pour des matchs de polo en hiver).
- Le nouveau marché : officiellement connu sous le nom de « nouveau marché municipal sir Stuart Hogg », le nouveau marché de Lindsay Street abrite la célèbre confiserie Nahoum ainsi que de nombreux bazars (tout comme la rue voisine de Sudder Street).
- La Société royale asiatique : fondée en 1784 dans les salles du grand jury de la cour suprême au fort William par sir William Jones et d'autres personnes

aux visées similaires, toutes fascinées par l'histoire et la culture de l'Inde, la Société asiatique a quitté en 1808 son quartier-général pour le numéro 1 sur Park Street au croisement de Chowringhee. Les Indiens n'ont pu en devenir membres qu'à partir de 1829 mais ils ont été par la suite les bienvenus dans les couloirs bénis de l'institution. Possédant une bibliothèque incroyable ainsi que son propre musée (bien que les pièces les plus importantes soient données au musée indien de la ville), la société a reçu sa charte royale en 1936.

- L'université St Xavier : ouvert d'abord en 1835 par des prêtres jésuites anglais, cette université fut fondée une deuxième fois en 1860 par des jésuites belges avant d'être déplacée vers son emplacement actuel aux numéros 10 et 11 sur Park Street. La construction des nouveaux bâtiments a commencé en 1934 et continuera jusqu'en 1940 – le campus sera utilisé par l'armée américaine pendant la Seconde Guerre mondiale. St Xavier est affiliée à l'université de Calcutta et plusieurs membres de son personnel sont impliqués dans l'École d'indologie de Calcutta, un groupe de missionnaires jésuites étudiant l'hindouisme dans le but de mieux encourager une compréhension mutuelle entre hindouistes et catholiques. Une de ses lumières, le père William Wallace, est allé jusqu'à écrire un livre sur la clairvoyance hindoue et un autre sur la philosophie du yoga.

LOGEMENT, DEMI-PENSION ET DAVANTAGE

En plus du *Grand Hotel*, on trouve plusieurs autres endroits où dormir à Calcutta comme l'hôtel *Spencer* et le *Great Eastern*, le premier bâtiment de Calcutta à avoir l'air conditionné. En ce qui concerne la nourriture, la présence de juifs de Bagdad permet la présence de nombreuses boulangeries et confiseries. Bien que la plupart des familles indiennes mangent à la maison, les résidents coloniaux s'offrent des repas chez *Peliti's* sur Dalhousie Square et au restaurant italien *Firpo's* (avec piste de danse et cabaret) sur Chowringhee.

Un des clubs les plus prestigieux de Calcutta est le « Tolly », officiellement connu sous le nom de Tollygunge Country Club, mis en place en 1895 dans une plantation d'indigo en dehors de la ville pour les marchands britanniques et les banquiers. On trouve également le club Bengal, qui est réservé aux blancs et refuse les militaires, tandis que le Bengal United Service Club refuse les civils. Le club Calcutta, établi en 1907, ne pratique pas la ségrégation, bien que ses membres appartiennent à la classe aisée.



LE CLIMAT

Calcutta a un climat tropical qui voit souvent tomber de lourdes pluies entre avril et juin, ou des rafales de poussière suivies d'averses de grêle (connues localement sous le nom de *kal boishakhi* – « Norouestiers »). L'été est chaud et humide et tombe entre mars et juin ; à leur sommet en mai, les températures peuvent atteindre 44 °C mais tendent à stagner aux alentours de 30-38 °C. De juin à septembre, la cité est frappée par la mousson du sud-ouest. L'hiver a lieu entre mi-novembre et janvier, bien que les températures ne descendent généralement pas en dessous de 10 °C environ.

LA LANGUE

La ville étant occupée par les Britanniques depuis près de 250 ans, l'anglais est largement parlé à Calcutta et sert de langue officielle pour le commerce, l'administration et l'éducation. La langue locale est le bengali, mais on peut aussi entendre parler hindi et ourdou dans les rues.

TRANSPORTS

Il n'est pas rare de voir des pousse-pousse à vélo à Calcutta, et la ville possède un système de tramway assez étendu. Administrée par la compagnie des transports de Calcutta, les wagons étaient originellement tirés par des chevaux mais des trams électriques circulent depuis 1902. Les voitures font elles aussi partie de la vie de la cité : la ville se tient sur la Grand Trunk Road (p. 149) même si, en raison de l'état déplorable de la plupart des routes en Inde, la rivière Hoogly offre un moyen bien plus confortable pour se déplacer en dépit de sa lenteur.

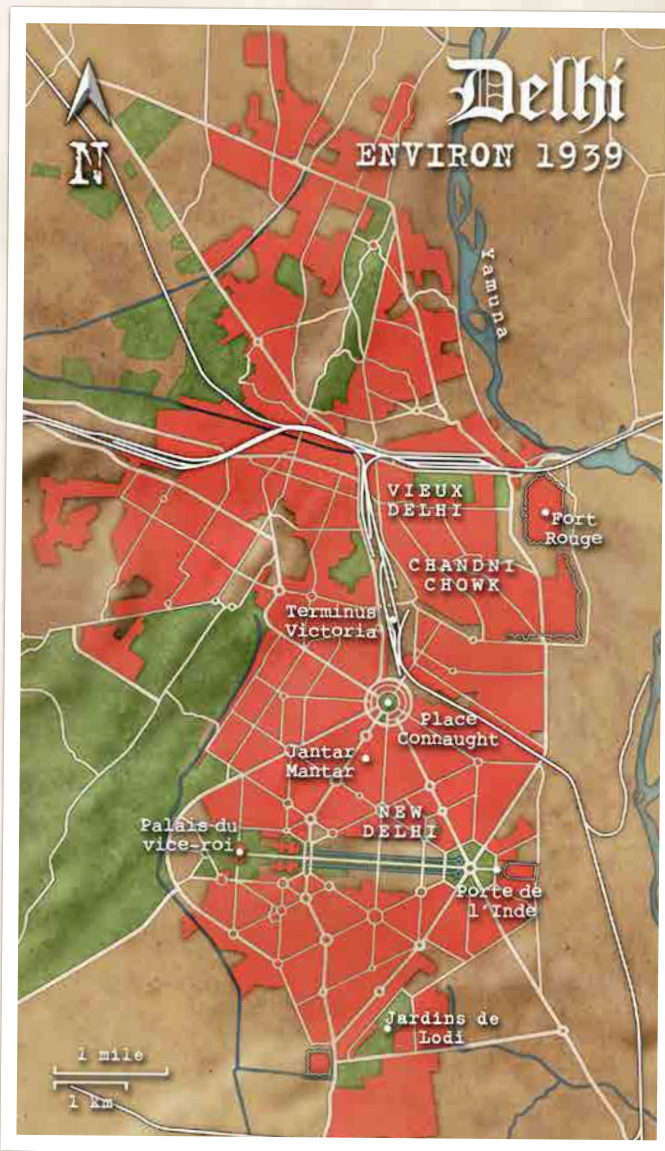
La gare de Howrah, sur la rive ouest du Hoogly, est la principale gare ferroviaire de Calcutta, bien qu'il soit aussi possible de prendre un train local ou un tram à la gare de Sealdah. Howrah est reliée à sa jumelle par le pont de Howrah, un monument à pontons qui ne sera pas remplacé par un pont moderne à suspension avant 1943.

Howrah relie Calcutta aux autres grandes villes de l'Inde grâce au vaste réseau ferroviaire indien (p. 149). La gare est occupée par la Compagnie ferroviaire d'Inde de l'est, qui connecte Calcutta à Delhi, et par la Compagnie ferroviaire Bengal Nagpore (aussi connue sous le nom de « jamais à l'heure ») qui relie la ville à Madras et au-delà.

Calcutta est desservie par l'aéroport Dum Dum. Vous trouverez plus de détails sur les services disponibles à la page 114. L'aéroport sera utilisé pendant la Seconde Guerre mondiale par l'aviation américaine lors du bombardement de la Birmanie, et comme plaque tournante commerciale par le contrôle du trafic aérien.

La cité des rois

Positionnée stratégiquement sur le principal croisement des axes est-ouest et nord-sud, Delhi a une très longue histoire derrière elle et n'a pas échappé aux nombreuses invasions étrangères. La cité comprend au moins huit phases de développement, à commencer par sa fondation en tant que Lal Kot par les Tomar, un clan de Rajput, au 8^e siècle ap. J.-C. Bien entendu, des peuples vivaient déjà ici bien longtemps auparavant et on raconte que l'endroit serait le site de la cité mythique que les Pandava décrivent dans le *Mahabharata* : Indraprastha.



Lal Kot fut prise par la dynastie des Chauhan au 12^e siècle et renommée Qila Rai Pithora avant de tomber face aux envahisseurs afghans. Qutbuddin Aibak (p. 145) en fit sa capitale et construisit le Qutb Minar, un minaret de 73 mètres qui marque le site de Mehrauli, le premier royaume musulman en Inde. Au 13^e siècle, de nouvelles capitales furent érigées à proximité ; d'abord Siri, puis Tughluqabad, Jahanpanah et Ferozabad, chaque dynastie du sultanat de Delhi tentant d'apposer sa propre identité à la ville ou d'en rassembler les fragments dispersés.

D'autres bâtiments encore furent dressés sous Humayun (p. 143) au 16^e siècle, mais sa ville de Dinpanah fut renommée Shergarh par Sher Shah Suri quand celui-ci usurpa le trône moghol. Le siège de l'empire moghol passa d'Agra à Shahjahanabad que Shah Jahan bâtit à Delhi au milieu du 17^e siècle ; cette période vit se mettre en place la majeure partie de ce qui est aujourd'hui appelé le « vieux Delhi ».

À l'époque du Raj, Delhi n'avait presque jamais cessé de passer de mains en mains entre dynasties guerrières et envahisseurs. Elle n'était alors plus une capitale, et la décision de lui rendre sa position centrale dans l'administration de

l'Inde vit naître un immense projet de construction sous l'œil vigilant de l'architecte sir Edwin Lutyens, lequel conçut également le Cénotaphe de Whitehall à Londres. Entamée en 1911, et construite dans un style qui devint bientôt connu sous le nom de style anglo-indien (« *indo-saracenic* »), New Delhi mit plus de vingt ans à être achevée.

Construite dans un style anglo-indien, New Delhi mit plus de vingt ans à être achevée.

EMPLACEMENTS REMARQUABLES

Delhi contient plusieurs monuments et institutions sociales. Nous en détaillons quelques-uns ici. On trouve également de nombreuses mosquées en ville, la ville ayant été autrefois la capitale du puissant empire musulman du nord.

- **Chandni Chowk** : situé au cœur du vieux Delhi, le « square éclairé par la lune argentée » (traduction littérale de son nom) abrite le bazar Kinari ainsi que le célèbre et bien fréquenté restaurant *Karim's*.
- **Connaught Place** : ayant ouvert en 1931, cette immense galerie marchande contient tout ce qu'un citoyen européen pourrait vouloir acheter.
- **Monument aux morts de l'Inde (Porte de l'Inde)** : l'imposante arche de grès rouge, qui sert de mémorial aux soldats indiens, se trouve sur Kingsway, à l'opposé du palais du vice-roi sur la colline de Raisina.
- **Le pilier de fer** : situé non loin du Qutb Minar, cet obélisque en métal de 7,3 mètres est remarquablement préservé bien qu'il ait été conçu il y a plus de 1600 ans par des forgerons indiens au talent incroyable. Son but, et la raison pour laquelle il a été déplacé à Delhi il y a près de mille ans, demeurent un mystère.
- **Jantar Mantar** : un des magnifiques observatoires de Sawai Jai Singh II. Entamé en 1724, le complexe est conçu selon une grande échelle : ses yantras (des instruments astronomiques dont beaucoup sont encore en usage) permettent de calculer les positions et les alignements des planètes pour s'assurer que les rituels religieux puissent être menés au moment le plus propice...
- **Jardins de Lodi** : construits autour des tombes des dirigeants des dynasties Sayyid et Lodi, les jardins furent aménagés en 1936 à la demande de lady Willingdon, l'épouse du vice-roi de l'époque.
- **Purana Qila** : le « vieux fort » se dresse derrière le monument aux morts de l'Inde, sur un site occupé depuis un millénaire. C'est le plus vieux des forts de Delhi, et il sera utilisé comme camp de prisonniers de guerre par les soldats japonais pendant la Seconde Guerre mondiale ; beaucoup de malheureux y mourront de malnutrition et de maladie.
- **Lal Qila** : le « fort rouge » de Shah Jahan, ancien siège principal du pouvoir moghol, se tient derrière Chandni Chowk.

- **Vijay Chowk (« place de la victoire »)** : une grande place en bas de la colline de Raisina qui se tient à l'opposé du monument aux morts sur Kingsway et occupe une place centrale dans la vision de Lutyens concernant New Delhi.

LE CLIMAT

Delhi baigne dans un climat subtropical qui la tient suffisamment au chaud pour envoyer les Anglais en toute hâte vers les collines durant l'été (en gros avril-juillet, bien qu'il fasse encore assez chaud en octobre). Comme à Calcutta, mai est le mois le plus chaud avec des températures atteignant les 47° C quoique la moyenne soit plutôt entre 35 et 39° C. La mousson arrive vers la fin du mois de juin. L'hiver est doux, s'étendant à peu près de mi-novembre à mi-février, et observant des températures autour de 10-20 °C.

LA LANGUE

Sans surprise, en tant que nouvelle capitale du Raj, Delhi voit beaucoup de personnes parler en anglais. Les principales langues indiennes pouvant être entendues sont le hindi, le pendjabi et l'ourdou.

TRANSPORTS

Destination importante sur la Grand Trunk Road et siège de l'empire, Delhi possède des véhicules à moteur ainsi qu'un bon réseau de tramway depuis une trentaine d'années. En termes de voies ferrées, Delhi Junction est la plus vieille gare desservant la ville. Construite pour ressembler au Fort rouge (et près de l'endroit où il se tient), elle fut rejointe par la gare de New Delhi en 1926, après que la ligne principale eut dévié de sa course originelle le long de la rivière (afin de faire de la place pour le chef-d'œuvre d'urbanisation de Lutyens).

L'aéroport Safdarjung (p. 136), situé juste après les jardins de Lodi, commença son existence en 1918 sous le nom d'aérodrome Willingdon et reçut bientôt son premier avion postal, la même année que le tout premier vol Londres-Le Caire-Dehli.

À l'origine assemblage de quelques tentes dans un champ, l'aéroport fut reconstruit dans les années 1920 et 1930 et abrita le club aéronautique de Delhi en 1928. En 1941, un coin de l'aérodrome sera réquisitionné par l'Air Landing School de la Royal Indian Air Force et sera utilisé pour entraîner les parachutistes indiens. L'aéroport servira également d'arrêt à la route de ferrys aériens sud-atlantique qui, à partir de 1942, utilisera le champ pour transporter du personnel et de l'équipement depuis l'Inde vers les forces nationalistes en Chine.

INTRODUCTION DU SCÉNARIO

Ayant acquis une ressource potentiellement vitale dans leur course à la récupération et, ce qui est au moins aussi important, à la compréhension des fragments du Palladion, les investigateurs se retrouvent à voyager vers un ancien site de l'Inde arraché à même la roche par des générations de prêtres et de petites mains. Mais n'arriveront-ils pas trop tard pour empêcher une alliance impie de voler ce qui pourrait bien être une nouvelle forme d'arme dévastatrice ?

Nous partons ici du principe que les investigateurs ont atteint l'Inde après avoir interrompu les communications radio entre le Monastère voilé et le Projekt Atlantis. Le choix de leur lieu d'atterrissage pourrait les avoir placés aux portes mêmes de la prochaine phase de la chasse au Palladion, ou ils pourraient être encore à Delhi et avoir besoin d'un moyen de transport vers l'intérieur des terres (p. 136).

Si les personnages sont à Delhi ou s'ils y arrivent par transport aérien depuis l'extérieur de l'Inde (après avoir terminé un autre scénario des *Ombres d'Atlantis*), souvenez-vous que Tata Airlines gère un service reliant l'aéroport de Safdarjung à l'aérodrome de Juhu. Si la ville la plus proche d'Ellora est Aurangabad, celle-ci ne possède aucun aéroport, faisant de Bombay le principal « centre » des environs, même si ce dernier se trouve à un peu plus de 354 kilomètres au sud-ouest des grottes.

Le terrain d'aviation de la ville, qui abrite le club aéronautique de Bombay, a vu le jour dans la banlieue de Juhu en 1928. Premier aéroport civil de l'Inde, il est resté inutilisable pendant les moussons jusqu'à ce que les pistes étanches soient construites en 1936. Des améliorations continues virent apparaître des pistes de meilleure qualité, des équipements pour le vol de nuit et des hangars jusqu'en 1938. Juhu restera le seul aéroport de Bombay jusqu'en 1942, quand la Royal Air Force de Santa Cruz sera mise en place un peu plus à l'intérieur des terres pour amoindrir l'impact de la saison des pluies sur les vols militaires.

Si les investigateurs ne prennent pas l'avion, il existe un service de trains de la Grande société ferroviaire de la Péninsule indienne entre Delhi et Bombay (p. 149) ; quelques trains reliant d'autres destinations d'importance sont décrits page 150. Les personnages arrivant par vapeur de la P&O depuis l'Europe ou l'Afrique du Nord se retrouvent quant à eux à la Porte de l'Inde à Bombay.

Pas de fumée sans feu

Bal Gangadhar Tilak n'avait pas complètement tort quand il écrivit *Origine polaire* de la Tradition védique. Les anciens Aryens qui fuirent le nord de l'Inde n'étaient pas seuls : ils emmenaient avec eux des survivants de l'Atlantide qui transportaient l'Arme de Flammes Agneya. Attirés par les classes supérieures des Aryens et leur adoration des guerriers, les Atlantes se sentirent comme chez eux dans cette nouvelle société, tout en cachant à ceux qui les abritaient l'existence de l'artefact.

Comme partout ailleurs dans le monde, la vérité derrière l'arrivée des Atlantes finit nimbée de mythes et de légendes. Durant les guerres opposant les Pandava et les Kaurava,

l'Arme Agneya fut redécouverte sous la forme d'un « don » des dieux (soi-disant fabriqué par l'artisan divin Tvastr) et utilisée avec de terribles conséquences. Tirant de brillants projectiles de flammes dépourvus de fumée, l'arme brûlait tout ce qu'elle touchait en un éclair, ne laissant rien derrière elle sinon un petit tas de cendres incandescentes.

Peu après, l'arme disparut de l'Histoire, cachée par les Pandava dans leur cité d'Indraprastha afin de l'empêcher de causer davantage de désastres. Elle reposa là pendant des siècles, oubliée, jusqu'à ce que les Navaratnas Nauratan, les « neuf gemmes » qui servaient de conseillers fidèles à Akbar, se mirent à la rechercher après avoir découvert des indices sur sa cachette dans une copie du Mahabharata qu'un des leurs (Faizi) traduisait en Perse.

Une entreprise de haut vol

L'empire commercial Tata fut fondé en 1868 par le fils d'un banquier, Jamsetji Nusserwanji Tata. La première manufacture textile ouvrit en 1877, suivie en 1892 par un fonds de dotation pour l'éducation et en 1903 par le *Taj Mahal* Hotel de Bombay. Après la mort de Jamsetji en 1904, ses deux fils reprirent la direction de la société, ajoutant à ses activités la production de fer, d'acier et d'électricité ainsi que la construction de son propre institut scientifique.

En 1932, le Tata Aviation Service fut lancé par J.R.D. Tata sous la forme d'une filiale de Tata Sons. Basé dans une hutte au toit couvert de feuille de palmier sur l'aérodrome de Juhu, le service n'avait au départ que deux avions à sa disposition, devant tous deux être envoyés annuellement à Poona pour survivre à la saison de la mousson. S'il fut créé pour relier les services préexistants de l'Imperial Airways, le TAS dut se contenter au départ de transporter le courrier entre Karachi et Madras via Ahmedabad et Bombay. En 1938, le TAS est devenu Tata Airlines, après avoir augmenté sa flotte pour inclure le transport de passagers vers Delhi et Colombo à Ceylan.

Les bijoux de la Couronne

Bien qu'illettré (ayant été expressément éduqué pour devenir un guerrier), Akbar (p. 146) valorisait grandement la connaissance et les arts et employait neuf hommes de professions diverses pour lui servir de conseillers. Si les témoignages concernant l'identité des neufs varient, plusieurs noms figurent sur la majorité des listes. Le premier d'entre eux était Tansen, musicien, compositeur et chanteur, dont on dit qu'il pouvait charmer les oiseaux et les bêtes et possédait la capacité de modifier le temps et d'allumer des lampes rien qu'à la force de sa voix. Il y avait également les frères Abul Fazl (le vizir et historien officiel d'Akbar) et Faizi (poète, érudit, compilateur de rapports politiques et traducteur de récits épiques indiens), les guerriers Raja Man Singh et Raja Todar Mal (également ministre des Finances et statisticien d'Akbar) et le sage et courtois Birbal (un des plus proches confidents du suzerain).



Confrontés à sa réalité, les Neuf comprirent rapidement l'erreur qu'ils avaient commise en cherchant l'arme ; ce qui avait commencé comme un simple exercice académique était devenu une réelle menace pour tout ce pour quoi Akbar avait durement travaillé durant son règne. Ils désactivèrent donc l'artefact (p. 178) et le cachèrent dans une chambre secrète sous le temple de Kailasanatha à Ellora, derrière une porte fermée magiquement et gardée par les créatures les plus terrifiantes que Tansen put invoquer : des andhakasuras, des esprits de l'ignorance créés avec le sang d'un gajasura (un démon éléphant, p. 177).

Ils espéraient que l'arme resterait ainsi, oubliée du monde du dessus. Mais ils n'avaient pas tenu compte de l'existence de La Pierre noire de Saïs et du *Livre de la Machine* (dont ils ignoraient l'existence), ni de l'apparition d'une secte fanatique de nationalistes bien décidés à chasser de l'Inde le Raj tant haï, ou même d'une organisation paramilitaire allemande clandestine bien décidée à retrouver les secrets perdus de l'Atlantide...

Les épouses de Durga

Durga peut être une déesse redoutable. Avatar de Parvati, l'épouse de Shiva (ou inversement), elle est l'invincible déesse-mère qui peut aussi se manifester sous la forme de Kali, le plus noir des avatars divins. Elle protège non seulement ceux qui la vénèrent de ses colères mais est aussi capable de leur ôter leurs peines.

Il n'est donc guère surprenant qu'un groupe de nationalistes indiens ait adopté la déesse comme protectrice. Malheureusement, comme tous les fanatiques ils ont détourné les intentions de la déesse pour les conformer

à leurs propres objectifs, oubliant que si Durga combat l'injustice, elle lutte également contre la haine, un sentiment avec lequel les membres du groupe ont appris à composer.

Le groupe autoproclamé des Épouses de Durga est uniquement composé de femmes ; formé à Bombay en 1938/1939, il cherche à renverser le gouvernement britannique. Inspirées en partie par les actions et les enseignements de Savitri Devi (p. 167), ses femmes sont mariées à la cause et portent un *mangalsutra* (un collier de mariage hindou, l'équivalent de l'anneau occidental) avec certains des symboles de la puissance de Durga (tigres, serpents, fleurs de lotus rose et conques) pour montrer leur dévotion.

Des agents allemands travaillant en Inde ont rapidement réalisé quel potentiel avaient les Épouses et les ont approchées en tant qu'alliés dans le combat à venir pour la libération de l'Inde ; une invitation que la chef des femmes, Devika Kiran Savarkar, a été heureuse d'accepter. Ces premiers contacts se sont révélés très utiles pour *Nachtwölfe* quand le groupe a découvert qu'un fragment du Palladion était caché à Ellora, et Liesel Maurer a proposé d'aider Savarkar à trouver l'Arme Agneya en signe d'amitié entre les deux nations.

Bien entendu, Maurer n'a aucunement l'intention de se séparer de l'arme une fois celle-ci retrouvée. Elle se contente pour l'instant de laisser les Épouses faire le sale boulot en leur offrant l'assistance minimale de ses hommes en Inde – leur nombre est limité pour des raisons évidentes, compte tenu des hostilités entre l'Angleterre et le Troisième Reich.

DEVIKA KIRAN SAVARKAR, ZÉLOTE NATIONALISTE

Bien éduquée, provenant d'une famille respectée de Bombay, Devika Savarkar est très douée pour offrir l'image d'une jeune fille respectueuse. Son *ayah* (sa nourrice), comme beaucoup de femmes de sa profession, a gâté la *chota* (« petite ») mademoiselle et lui a raconté des histoires qu'elle pensait appropriées pour une fille de kshatriyas ; des histoires de conflits et de guerrières valeureuses, comme celle des 15 000 épouses du harem du sultan de Malwa qui servaient de garde royale à ce dernier, ou celle des protectrices exotiques de Chandragupta Maurya (p. 146).

Écœurée par l'intransigeance des Britanniques vis-à-vis de l'indépendance et enflammée par les écrits d'autres femmes nationalistes comme Savitri Devi et la théosophe Annie Besant, Savarkar a monté son propre groupe radical sous l'apparence d'une société de danse traditionnelle et de sport pour femmes de haute caste. Elle est particulièrement flattée d'avoir été remarquée par une puissante femme du parti national-socialiste allemand (Liesel Maurer) et les louanges de cette dernière ont suffi à faire taire tous les doutes quant aux véritables motivations des étrangers.

Apparence : étonnamment petite et souple, Devika est une danseuse et une chanteuse accomplie, et est plus que capable de mener les autres par le bout du nez en usant de ses charmes considérables et de son raffinement apparent.

Elle a néanmoins un caractère bien trempé et peut se montrer revancharde si on la dévie de son objectif. Plutôt vaniteuse, elle se voit comme la garde du corps du futur de l'Inde et est déterminée à faire tout ce qui sera nécessaire pour accomplir ce but.

Cth

FOR 11 DEX 14 INT 14 CON 12
TAI 12 APP 16 POU 13 EDU 18
SAN 65 Points de Vie : 12

Impact : aucun.

Compétences : Athlétisme 60 %, Discrétion 50 %, Dissimulation 45 %, Écouter 55 %, Persuasion 65 %, Pratique artistique : chant traditionnel 50 %, Pratique artistique : danse traditionnelle 50 %, Premiers soins 40 %, Sabotage 45 %, Se cacher 50 %, Sciences humaines : histoire 60 %, Trouver Objet Caché 65 %.

Langues : Marathi (Langue maternelle) 90 %, Anglais 70 %; Hindi/Ourdou 60 %.

Armes : Coup de poing 50 %, dégâts 1D3.

Aiguillon à éléphant (Arme de mêlée – Bâton) 45 %, dégâts 1D10, atts 1, portée de base contact.

Arc (Archerie) 40 %, dégâts 1D8+1, atts 1, portée de base 60m.

Sav



Attributs : Agilité d6, Intellect d8, Âme d8, Force d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Anglais) d8, Connaissance (Histoire) d8, Connaissance (Hindi/Ourdou) d8, Détection d8, Discrétion d8, Persuasion d8, Soins d6, Tir d6.

Charisme : +4 ; **Allure :** 6 ; **Parade :** 6 ; **Résistance :** 5 ; **Santé mentale :** 6.

Handicaps : Bizarrerie (Vaniteuse), Fanatique, Loyale, Têtue.

Atouts : Acrobate, Charismatique, Esquive, Pieds légers, Rapide, Séduisante,

Équipement : *Aiguillon à éléphant* (For+d4), *Arc* (2d6, 12/24/48).

ÉPISODE UN : MAIS LE SPECTACLE CONTINUE

Si les investigateurs ont déjà été débriefés (soit à Delhi soit à Bombay, cf. p. 163 & 158 respectivement) et ont accepté d'agir au nom du gouvernement britannique, ou s'ils ont déjà une certaine expérience dans la recherche du Palladion et sont connus des services secrets britanniques (et donc indiens), ils seront attendus à leur lieu d'arrivée par le lieutenant Arthur Tenison du centre de commandement du sud dans le district de Bombay, et escortés jusqu'au quartier-général de l'armée en ville.

LIEUTENANT ARTHUR TENISON, AGENT DE RENSEIGNEMENT DE L'ARMÉE

Né à Bombay, Arthur n'est que le dernier en date d'une longue lignée de Tenison à avoir servi en Inde – en fait, sa famille peut faire remonter son implication dans le sous-continent aux premiers jours de la Compagnie des Indes. Après avoir passé la majeure partie de son enfance dans des pensionnats en Angleterre, Arthur a gardé des souvenirs agréables de son temps passé sous le soleil de l'Inde et était bien déterminé à y retourner d'une façon ou d'une autre.

Savitri Devi

Maximiani Julia Portas, aussi connue sous le nom de Savitri Devi Mukherji (1905-1982). Née à Lyon, en France, fille d'un Français et d'une Anglaise, Portas devint convaincue de l'existence d'une race supérieure aryenne après sa découverte du National-socialisme en 1929. En 1932, elle partait pour l'Inde dans le but de trouver des traces de ces derniers dans ce qu'elle pensait être leur dernier avant-poste. Une fois sur place, elle visita pendant trois ans le pays en tant qu'activiste antichrétienne pour le compte de la Mission hindoue, recherchant des indices de la présence d'éventuels survivants aryens. À partir de 1935, elle a adopté son pseudonyme sanskrit qui signifie à peu près « déesse du soleil » puis s'est rendue à Calcutta fin 1936. Durant les années 1930, et pendant la guerre, elle se fera espionne pour l'Allemagne, n'évitant la déportation d'Inde que de peu, grâce à sa nationalité officielle grecque et en épousant Sri Asit Krishna Mukherji (p. 155) en juin 1940. Devi est un soutien actif du nationalisme hindou et de l'indépendance (au moins publiquement) et jouera à ce titre un rôle crucial dans les contacts entre Subhas Chandra Bose et les Japonais (p. 156).

De par son attrait pour les mots croisés du *Times* et son amour des puzzles, Tenison gravitait autour du domaine du renseignement et fit acte de candidature auprès des services secrets britanniques (MI6) une fois obtenu son diplôme d'histoire à Cambridge. Ses liens familiaux et sa connaissance de la région lui permirent de retourner dans sa ville natale en étant attaché au centre de commandement du sud dans le district de Bombay (la base britannique et indienne de la ville).

Sportif accompli, Tenison remporta un blue (une récompense sportive) en rugby à l'université. Il aime encore s'adonner à ce sport à l'occasion mais préfère le cricket maintenant que les années se font sentir. Sa méfiance vis-à-vis des chevaux l'a protégé jusqu'à présent de la honte de prendre part à un quelconque match de polo.

Apparence : doté de cheveux blond-roux et d'un fort joli minois, Arthur est plutôt de bonne compagnie et populaire. S'il aime boire un verre à l'occasion, il a vu trop d'hommes ruiner leur carrière faute d'avoir pu contrôler leur consommation d'alcool. Il ne fume pas mais porte souvent une pipe sur lui, dont il dit qu'elle l'aide à réfléchir ; il apprécie également de l'agiter pour appuyer ses analyses sur les derniers résultats du rugby ou du cricket.

Cth

FOR 11 DEX 12 INT 16 CON 12
TAI 14 APP 12 POU 15 EDU 19
SAN 75 Points de Vie : 13

Impact : +1D4.

Compétences : Athlétisme 40 %, Baratin 50 %, Conduite : automobile 30 %, Dissimulation 50 %, Écouter 55 %, Espionnage 50 %, Imposture 35 %, Négociation 60 %, Persuasion 60 %, Sciences formelles : cryptographie 40 %, Sciences humaines : anthropologie 50 %, Sciences humaines : histoire 60 %, Trouver Objet Caché 65 %.

Langues : Anglais (langue maternelle) 90 %, Hindi/Ourdou 60 %, Marathi 45 %.

Armes : Coup de poing 55 %, dégâts 1D3+1D4.

Arme de service – Webley .38/200 (Arme de poing) 45 %, dégâts 1D10, atts 2, portée de base 15m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Intellect d10, Âme d8, Force d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Conduite d6, Connaissance (Anthropologie) d8, Connaissance (Cryptographie) d6, Connaissance (Espionnage) d8, Connaissance (Hindi/Ourdou) d8, Connaissance (Histoire) d8, Connaissance (Marathi) d6, Détection d8, Discrétion d8, Lancer d6, Persuasion d8, Tir d6.

Charisme : +1 ; Allure : 6 ; Parade : 6 ; Résistance : 5 ; Santé mentale : 6.

Handicaps : Mauvaise habitude (parle en agitant une pipe), Phobie (chevaux).

Atouts : Charismatique, Rang (officier).

Équipement : arme de service – Webley .38/200 (2d6+1, 12/24/48, CdT. 1, Coups 6, PA 1, revolver).

De grandes aventures

Les Indiens connaissent et aiment deux grandes gestes épiques : le *Mahabharata* et le *Ramayana*. Toutes deux seraient originaires de 500 av. J.-C. environ, mais elles ne furent retranscrites sous forme écrite que huit cents ans plus tard, au 4^e siècle ap. J.-C.

Dans le *Mahabharata*, les cinq frères Pandava (dont un certain Arjuna) perdent à la fois leurs royaumes et leurs femmes (Draupadi) lors d'un jeu de hasard avec les Kaurava. Les frères sont alors forcés de parcourir l'Inde pendant treize années. Durant la bataille de Kurukshetra, Krishna se fait passer pour l'aurige d'Arjuna et lui fait un sermon sur le devoir et les responsabilités, sermon qui sera plus tard connu sous le nom de Bhagavad Gita. Après bien des luttes, les Pandava vainquent les Kaurava et reprennent leurs foyers et leurs femmes.

Le *Ramayana* est lui aussi un récit d'exil et de batailles. Dans celui-ci, le héros Rama est chassé de chez lui à Ayodhya par sa belle-mère. Emportant sa femme Sita et son frère Lakshman, Rama parcourt l'Inde pendant quatorze années. Pendant ce temps, le roi-démon Ravana kidnappe Sita ; Rama, Lakshman et le dieu singe Hanuman doivent se battre pour la sauver. Rama finit par reprendre possession du trône d'Ayodhya et par devenir le roi légitime. Comme Krishna, Rama est vénéré comme un important avatar du seigneur Vishnou.

Il y a toujours la possibilité bien entendu que les investigateurs soient là de leur propre initiative pour retrouver l'Arme de Flammes Agneya. Dans tous les cas, les événements sont sur le point de prendre un étrange tournant...

L'une d'entre elle chante une mélodie envoûtante, un air qui hante les pensées de ceux qui l'entendent.

Scène 1 : je vois la marionnette mais...

Les investigateurs continuant leur périple depuis leur point d'arrivée en direction du lieu où ils comptent dormir, ils remarquent que les rues semblent particulièrement agitées. De grandes bandes d'enfants foncent dans une direction, riant et se bousculant sous l'effet d'une grande excitation. Il devient de plus en plus difficile de naviguer à travers la foule incroyablement dense, et les investigateurs pourraient se voir emportés par le mouvement (plusieurs adultes ont déjà subi ce sort).

La destination des enfants devient rapidement limpide : à la limite des jardins appartenant au musée du prince de Galles, près de la fontaine Wellington, un théâtre de marionnettes a été érigé et l'on peut apercevoir des poupées vivement colorées y danser pour la plus grande joie de la congrégation qui s'étend de plus en plus. Ce n'est pas là un spectacle ordinaire : les théâtres de marionnettes

Aide de jeu #12

les temples rocheux

ÎLE D'ÉLÉPHANTA : 6^e siècle ap. J.-C. Nom d'origine Gharaputi, l'île aux grottes. Renommée par les Portugais à cause de l'immense statue d'éléphant sur l'île. Dédiée à Shiva.

ELLORA : sur une importante route commerciale. Repose le long d'un escarpement long de 2 kilomètres. Trente-quatre grottes au total - hindoues, jains, bouddhistes - créées sur une période d'au moins 300 ans (7^e-9^e s.). Plus important : Kailasanatha, représentant la demeure de Shiva sur le mont Kailash. Sculpté à même la roche du sommet de la falaise pendant 150 ans sur ordre de la dynastie Rashtrakuta. Complexe souvent lié aux mythes de l'Atlantide et aux cités souterraines disparues (voir aussi notes sur Var en Perse).

AJANTA : peintures murales, 2^e siècle av. J.-C. jusqu'au 6^e ap. J.-C. Rien d'intéressant pour l'enquête.

TEMPLES HINDOUS : au nord - flèche de Shikhara au-dessus du sanctuaire intérieur. Cérémonies prennent place dans le Garbhagriha. Au sud - plutôt des structures pyramidales vimana au-dessus du sanctuaire intérieur.

Colonnes musicales liées à des notes spécifiques - pourquoi ici ?

ne sont normalement montés que pendant les festivals ou les jours saints - d'après ce que les investigateurs savent (ou d'après ce qu'Arthur Tenison pourrait leur dire s'il est avec eux), ce n'est pas le cas aujourd'hui.

Ceux qui possèdent une connaissance de l'histoire ou du folklore indiens constateront que la pièce semble reproduire une partie du *Mahabharata*, le récit épique de la rivalité entre les cinq frères Pandava et les cent membres du clan Kaurava. Il semble en fait que les marionnettes soient en train de rejouer la dernière bataille de Kurukshetra ; soudain, une des poupées brandit une arme qu'elle déclare être « née du feu » (ce qui est la traduction littérale du mot « Agneya »).

Dans une explosion sonore de pétards et un panache de fumée, la marionnette décharge l'arme et tout ce qui se trouve devant disparaît dans un éclair de lumière aveuglant, accompagné des cris de joie des enfants qui assistent à la scène (un ou deux parmi les plus petits se mettent cependant à pleurer).

Étonnamment, l'histoire ne continue pas avec la suite habituelle de la bataille. De nouvelles marionnettes apparaissent, habillées comme des membres de la cour moghole. Elles sont neuf, et chacune porte une énorme (fausse) pierre précieuse à son turban. L'une d'entre elle

chante une mélodie envoûtante, un air qui hante les pensées ; l'investigateur doté du plus haut score de POU [Cth] / d'Âme [Sav] pressent qu'il y a quelque chose de très important dans cet air, bien qu'il ne sache pas exactement quoi.

La marionnette chantante annonce être Tansen, le meneur des « Neuf Joyaux » (p. 165) et dit que son groupe cherche des reliques du passé mythique de l'Inde pour aider son maître, Akbar le Grand. Une autre marionnette montre l'arme, qui repose maintenant sur le sol du théâtre ; elle dit être Raja Man Singh et se déclare capable de reconnaître le travail de Tvastr quand elle le voit. Même si une arme aussi légendaire pourrait se révéler utile à l'empereur en de tels moments, elle est trop dangereuse pour que des mortels s'en emparent.

Une troisième poupée, qui s'identifie comme étant Birbal, propose d'offrir l'arme sacrée au seigneur Shiva pour que plus personne ne puisse être tenté de l'utiliser. Toutes les marionnettes acceptent avant de se lancer dans un voyage vers un endroit que les investigateurs reconnaissent (s'ils ont été au Tibet) comme le mont Kailash.

Les marionnettes chantant en chœur l'étrange mélodie initiée par Tansen remettent alors l'arme à Shiva et à son épouse Parvati. Nandi (le taureau qui sert de *vahana* - de monture - à Shiva), toujours aux côtés de son maître, fait rouler d'avant en arrière ce qui ressemble à une balle avec son nez, tout en faisant preuve d'un entrain plutôt inhabituel qui déclenche des rires encore plus vifs chez les enfants captivés.

Dès que Shiva accepte l'arme, l'action renoue avec la suite du *Mahabharata*, et quelques heures plus tard (si les investigateurs décident d'assister au reste du spectacle), le théâtre ferme ses portes et la foule se disperse.

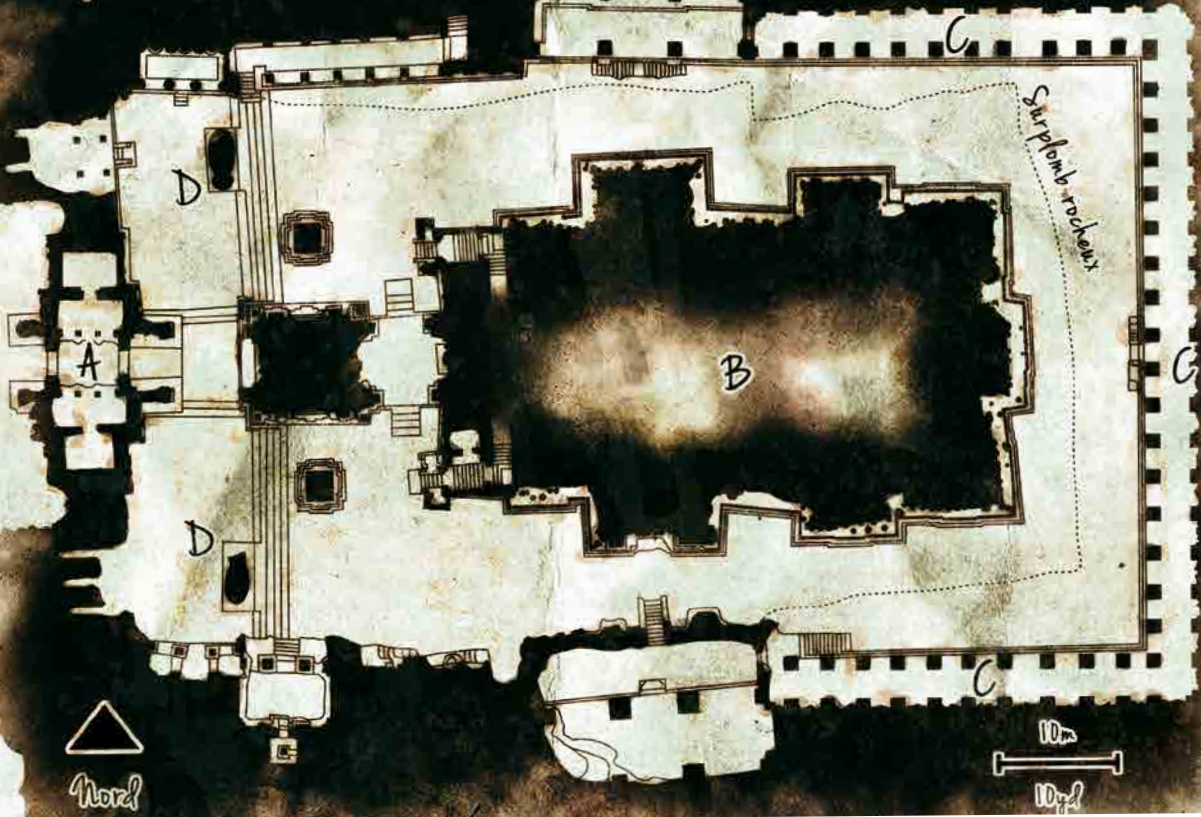
L'événement peut avoir lieu dans n'importe quel endroit fréquenté par les investigateurs, et pas seulement à Bombay ; l'Inde a depuis longtemps l'habitude des poupées et connaît aussi bien les marionnettes à gants que les théâtres d'ombres. Peu importe l'emplacement, il ne s'agit pas là d'un spectacle normal, celui-ci contenant des indices pouvant se révéler utiles dans un futur très proche.

Si les investigateurs émettent le souhait d'interroger le marionnettiste, celui-ci se montrera particulièrement aimable. Il a bien conscience que l'histoire qu'il joue là est pour le moins inhabituelle, mais il pratique ce spectacle depuis toujours et son père le pratiquait avant lui. Concernant la date, sa réponse est la même : c'est là ce que la tradition familiale demande. Que cela ait lieu le jour même du passage des investigateurs et que cela résonne étrangement avec ce qu'ils vivent relève sans doute du destin...

Scène 2 : un peu de lecture

Il est peu probable que les investigateurs aient eu beaucoup de temps pour lire le *Livre de la Machine* depuis que Tsering Lama le leur a remis, à condition bien sûr qu'ils l'aient (encore) en leur possession. Confortablement installés au sein du cantonnement militaire britannique (ou dans leur chambre d'hôtel), ils peuvent enfin tenter de comprendre ce que fait exactement l'Arme Agneya et où celle-ci pourrait bien être cachée.

Temple de Kailasanatha



Le quatrième chapitre de la traduction de Tsering Lama traite de l'artefact et dit que celui-ci se trouve à Ellora. La description de ses capacités est bizarrement proche de ce qu'ils ont vu au spectacle de marionnettes, si on excepte la fumée et les pétards ; les notes du saint homme insistent sur le fait que l'arme est à la fois dépourvue de fumée et quasi-silencieuse. Comme mentionné p. 135, le livre ne parle pas de la véritable apparence de l'engin – tout en laissant entendre que celui-ci peut être facilement porté par un adulte.

Si les investigateurs ont accès aux notes du docteur Ehrlichmann sur la Pierre noire, ils peuvent alors confirmer ce que le lama dit concernant l'emplacement de l'arme. On trouve dans les carnets des croquis détaillés de certaines parties des temples rocheux d'Ellora, ainsi qu'une carte du temple de Kailasanatha que le journal décrit comme étant une représentation du mont Kailash, la demeure de Shiva. Ces informations seraient normalement à même de remonter le moral des investigateurs qui, après le spectacle de marionnettes, pourraient avoir craint de devoir retourner au Tibet pour y chercher l'artefact.

D'autres croquis montrent notamment des taureaux semblant porter des balles dans leur gueule (au lieu de les faire rouler sur le sol) ; on trouve aussi des images de panneaux gravés montrant Shiva et Parvati assis au sommet du mont Kailash. Ehrlichmann a enfin ajouté quelques notes brèves sur la construction et l'histoire des temples rocheux de l'Inde (cf. aide de jeu n°12 p. 169).

Si les investigateurs n'ont pas accès aux notes, ils peuvent mener des recherches sur Ellora à la bibliothèque de la Société asiatique (p. 161). Une bonne journée de lecture révélera des détails sur l'emplacement des grottes d'Ellora, l'existence du temple de Kailasanatha, ses liens avec le mont Kailash et sa particularité, à savoir la présence de colonnes musicales (que l'on ne trouve généralement pas dans les temples situés en dehors du sud du pays). Selon la nature des recherches entreprises, ils pourront trouver d'autres informations sur le Mahabharata, les Navaratnas Nauratan d'Akbar et la construction des temples hindous.

Même les investigateurs qui possèdent le journal d'Ehrlichmann pourraient vouloir jeter un œil à la bibliothèque de la Société pour vérifier les informations concernant les colonnes musicales. Dans ce cas, ils trouvent un traité poussiéreux d'architecture qui décrit plusieurs temples du sud de l'Inde dont les colonnes sculptées dans le granit émettent des notes musicales lorsqu'on les frappe, d'autres le faisant lorsqu'une personne souffle dans les trous qui y ont été faits. L'exacte signification spirituelle de ces éléments est incertaine, bien que la musique de même que la danse soient utilisées pour célébrer les dieux dans les lieux sacrés. Ils y trouvent également une longue dissertation sur l'acoustique et les fréquences de résonance.

Scène 3 : les esprits se rencontrent

En fonction du timing, cette rencontre entre les investigateurs et les militaires de Bombay peut avoir lieu avant d'entreprendre la moindre recherche dans les grottes. Elle pourrait même ne pas advenir si les investigateurs agissent de leur propre chef. Elle pourrait servir à apporter au groupe les informations qui pourraient leur manquer ; par exemple, si la mission confiée par Tsering Lama a été leur première expérience du Palladion et qu'ils ne savent rien sur la Pierre noire de Saïs (contrairement à d'autres investigateurs).

Si cela est jugé approprié, les investigateurs sont escortés par Arthur Tenison depuis leurs logements jusqu'à une salle de classe au sein des baraquements où un grand gentleman indien en uniforme militaire se tient, assis sur le rebord du bureau. Il se relève quand les investigateurs entrent et se présente comme étant le subedar Indrajit Joshi, officier indien du roi, du corps des Grenadiers de Bombay. L'officier s'assure de serrer la main de tout le monde avant de leur demander de s'asseoir.

Même s'ils agissent de leur propre chef, si un des personnages est membre de la Force de police indienne (comme le sergent Gillespie, p. 291), une variante de cette réunion pourra tout de même avoir lieu et apporter les informations concernant les Épouses de Durga et leur implication supposée. Au lieu de se tenir dans le quartier-général du district de Bombay, elle aura simplement lieu dans les bureaux rattachés à la police près du terminus Victoria.

En termes de jeu, peu importe où elle a lieu, cette réunion peut permettre au Gardien de savoir ce que les investigateurs pensent de ce qu'il se passe au niveau de l'intrigue globale mais aussi de la chasse à l'Arme Agneya.

INDRAJIT PANKAJA JOSHI, SUBEDAR DES GRENADIERS DE BOMBAY

Comme Arthur Tenison, la famille d'Indrajit Joshi a une longue histoire avec les Britanniques, et pas seulement faite de bons moments. Certaines personnes de la famille du capitaine se sont alliées aux rebelles pendant la mutinerie indienne à cause de l'annexion du royaume par lord Dalhousie en 1854 ; d'autres demeurèrent loyaux à la Couronne. Né à Nagpur, Joshi descend de cette dernière branche, petit dernier d'une longue lignée de cipayes remontant jusqu'aux jours de la Compagnie des Indes.

Un des derniers officiers indiens à avoir été formés à Sandhurst avant l'ouverture de l'Académie militaire indienne en 1932 (p. 154), Joshi a travaillé dur pour obtenir cette commission et est fier de porter l'uniforme des Grenadiers de Bombay. Son attitude sérieuse et son sens du fair-play lui ont assuré le respect des officiers ainsi que des soldats britanniques et indiens.

REGARDER UN MATCH DE
CRICKET C'EST... UN PEU COMME
REGARDER L'HERBE POUSSER.

- SGT. CARTER

C'est un homme déterminé quoique discret et qui peut se montrer relativement têtu quand il pense avoir raison, bien qu'il soit généralement prompt à admettre ses erreurs (du moins devant les autres officiers). Il se montre exigeant envers ses hommes mais aussi envers lui-même, refusant de leur demander ce qu'il ne serait pas prêt à faire en personne.

Apparence : grand, fort et intrépide, Joshi est un grand pratiquant des exercices énergétiques et aime entretenir son physique impressionnant. Son amour du cricket relève du stéréotype, et lui et Tenison ont un pari courant sur la saison sportive et portant sur celui qui arrivera à passer le plus d'arceaux au sein de la ligue du régiment.

Gth

FOR 15 DEX 12 INT 14 CON 12

TAI 16 APP 13 POU 12 EDU 17

SAN 60 Points de Vie : 14

Impact : +1D4.

Compétences : Athlétisme 55 %, Commandement 55 %, Conduite : automobile 40 %, Connaissance du terrain 60 %, Doctrine militaire 50 %, Persuasion 60 %, Premiers soins 50 %, Tactique 55 %, Trouver Objet Caché 65 %.

Langues : Marathi (langue maternelle) 85 %, Anglais 65 %, Hindi/Ourdou 40 %.

Armes : Coup de poing 50 %, dégâts 1D3+1D4.

Arme de service – Webley .38/200 (Arme de poing) 60 %, dégâts 1D10, atts 2, portée de base 15m.

Lee-Enfield Mk.III (Fusil) 55 %, dégâts 2D6+4, atts 1/2, portée de base 110m.

Mitrailleuse Bren (Arme lourde) 45 %, dégâts 2D6+4, atts 1 ou rafale, portée de base 130m.

Sav



Attributs : Agilité d6, Intellect d8, Âme d6, Force d8, Vigueur d6.

Compétences : Combat d8, Conduite d6, Soins d8, Connaissance (Anglais) d8, Connaissance (Batailles) d8, Connaissance (Hindi/Ourdou) d6, Détection d8, Discrétion d8, Lancer d8, Persuasion d8, Tir d8.

Charisme : +0 ; **Allure** : 6 ; **Parade** : 7 ; **Résistance** : 6 ; **Santé mentale** : 5.

Handicaps : Arrogant, Bizarrerie (vaniteux), Têtu.

Atouts : Blocage, Costaud, Commandement, Rang (officier).

Équipement : *arme de service* – Webley .38/200 (2d6+1, 12/24/48, CdT. 1, Coups 6, PA 1, revolver), *fusil Lee-Enfield Mk.III* (2d8, 24/48/96, CdT. 1, Coups 10, PA 1, tir statique), *mitrailleuse Bren* (2d8, 40/80/160, CdT. 3, Coups 30/100, PA 2, auto, tir statique).

Joshi a lu tous les rapports des débriefings auxquels les investigateurs ont pris part durant leurs aventures mais il veut entendre en personne ce qu'ils ont à dire. Cela pourrait potentiellement inclure ce qui s'est passé à Vienne, Rome, en Égypte et au Tibet, selon ce que le groupe a traversé et dans quel ordre ; cela pourrait également comprendre des informations sur la Perse (p. 196) ou bien même le Pérou (p. 231).

Si les investigateurs se sont montrés foncièrement honnêtes dans toutes leurs interactions avec les militaires et/ou les services secrets, ils seront face à un Joshi se montrant poliment sceptique vis-à-vis des détails les plus invraisemblables de leurs rapports. Celui-ci ne doute cependant pas que les personnages aient vécu des événements importants, même s'il peine à les concevoir de façon rationnelle.

Si, d'un autre côté, les investigateurs ont été plus évasifs, le subedar leur pose des questions précises et dérangementes pour tirer l'affaire au clair. C'est un homme rusé qui se montre préoccupé par l'idée que, compte tenu des récents rapports parvenus à son bureau, un groupe d'indépendants soit actuellement à la recherche de quelque chose capable de provoquer de terribles carnages – sans parler de la possibilité que l'affaire devienne une espèce de point de ralliement pour tous les mécontents du Raj.

Joshi peut servir de source d'informations permettant de combler toutes les zones d'ombre qui pourrait encore subsister, bien que ses connaissances sur le Palladian et les groupes susceptibles de le chercher (*Nachtwölfe* ou les autres équipes de personnages-joueurs) soient extrêmement limitées si les investigateurs n'ont pas révélé ces détails lors d'un débriefing officiel (voir ci-dessus). Il peut bien être un officier de confiance, ses supérieurs n'en considèrent pas moins que ces informations ne le concernent pas pour le moment.

En tant qu'agent du MI6, Arthur Tenison pourrait lui aussi apporter quelques détails supplémentaires (une fois encore, en fonction de l'attitude des investigateurs et de leurs antécédents) ; il pourra au moins être capable de leur dire qu'ils ne sont pas les seules personnes à rechercher d'anciennes reliques étranges.

Les deux hommes ne sont pas, pour le moment, véritablement engagés dans la Guerre secrète (que ce soit via la Section D, la Section M ou autre chose, en fonction du timing du scénario) et il est bien possible que les investigateurs aient beaucoup plus à leur apprendre que l'inverse.

Si un des personnages est un agent de police enquêtant sur des activités de groupes nationalistes, le subedar lui demande ce qu'il sait de la situation actuelle à Bombay. S'il vient d'ailleurs, il pourrait bien ne pas être au courant de grand-chose mais Joshi veut surtout savoir si l'un d'entre eux a déjà entendu parler des Épouses de Durga ou de la prétendue arme que le groupe recherche.

Joshi et Tenison peuvent également discuter du peu d'informations que les Britanniques ont réussi à rassembler sur les Épouses. Même s'ils ignorent qui se trouve derrière le groupe, des rumeurs circulent à propos d'une nouvelle faction recevant des soutiens de l'étranger (peut-être d'Allemagne). D'après leur nom, on pense que ses membres sont des femmes, bien qu'il puisse s'agir d'une ruse pour faire perdre du temps à ceux qui pourraient les traquer.

Toutes les actions accomplies pour trouver et infiltrer les Épouses ont jusqu'à présent échoué, mais leur réputation ne cesse de croître au sein des milieux rebelles en raison de leurs plans audacieux visant à frapper le Raj. Plusieurs groupes nationalistes pensent qu'il n'y a aucune

arme et que les Épouses ne sont que des frustrées un peu dingues essayant d'utiliser des mythes et des symboles anciens pour valider leur existence ; d'autres pensent qu'elles pourraient bien avoir accès à des armes mais qu'elles se servent de ces belles histoires pour cacher ce qu'elles sont réellement sur le point d'accomplir.

Quoi qu'il en soit, les Britanniques considèrent le groupe comme une authentique menace. Tous les dingues ne sont pas inoffensifs, et ils peuvent même se montrer plus dangereux que les personnes saines d'esprit. Et si des munitions sont bel et bien cachées dans les grottes par-delà Aurangabad, peu importe leur origine ou leur ancienneté, quelqu'un va aller les récupérer, ce qui ne peut rien augurer de bon pour la sécurité du Raj en ces temps difficiles.

Peu importante la véritable raison, Ellora est visiblement l'endroit sur lequel les Épouses concentrent leurs efforts, et l'arrivée des investigateurs ne pourrait pas avoir été mieux organisée. Joshi a reçu le droit de leur offrir les services des Grenadiers de Bombay ainsi que des véhicules leur permettant d'atteindre les grottes et des hommes pour les soutenir face à ce qu'ils pourraient trouver là-bas. Il comprend que c'est là une situation inhabituelle et appréciera grandement toute l'aide qu'ils pourront lui offrir ainsi qu'à ses hommes.

Indépendamment de ses propres sentiments (ou de ceux de Tenison), le subedar s'est vu ordonner d'inviter les investigateurs à bord : seules leurs actions durant la réunion et dans le futur lui montreront si les doutes qu'il a encore à propos de cet arrangement sont déplacés ou bien fondés...

Toutes les actions accomplies pour trouver et infiltrer les Épouses ont jusqu'à présent échoué, mais leur réputation ne cesse de croître.

ÉPISODE DEUX : UNE ROUTE ROCAILLEUSE

Les investigateurs se sont vus indiquer la bonne direction par un coup de chance, la découverte inespérée d'un théâtre de marionnettes. Ils ont également été (potentiellement) débriefés par deux membres de l'establishment britannique qui leur ont demandé leur aide pour découvrir s'il y a ou non la moindre vérité derrière les rumeurs sur une arme puissante cachée dans les grottes d'Ellora.

Ils doivent maintenant décider s'ils veulent continuer leur quête et leur voyage, avec ou sans escorte, par-delà la cité des portes jusqu'aux temples taillés dans la pierre d'Ellora. C'est un long chemin qui les attend, mais il n'est pas aussi long que celui qui s'étend déjà derrière eux.

Scène 1 : sur la route d'Ellora

Les grottes d'Ellora se trouvent à environ 350 kilomètres au nord-est de Bombay et à 30,5 kilomètres au nord-ouest d'Aurangabad, la cité des portes, nommée ainsi à cause de l'empereur moghol Aurangzeb (p. 161) et des nombreuses entrées qu'elle possède. Les routes entre Bombay et Ellora sont, comme la plupart en Inde, à peine plus que des sentiers de terre, mais l'armée au moins possède quelques camions Bedford capables de faire le voyage.

Si les investigateurs partent seuls, ils ont la possibilité de prendre un train à Bombay (ou ailleurs) pour Aurangabad, puis de louer un moyen de transport ainsi que les services d'un guide pour leur indiquer le chemin. Il leur est également possible de louer leur propre moyen de locomotion directement à Bombay (ou à Delhi) et de se rendre aux grottes. Il sera néanmoins peu probable d'y trouver un guide sachant grand-chose sur leur destination, mais un arrêt à Aurangabad devrait leur permettre de remédier à ce problème.

Les forces armées, dirigées par le subedar Joshi et le lieutenant Tenison, n'ont pas l'intention de faire un détour par Aurangabad lors de leur route vers les dangers du temple de Kailasanatha et souhaitent arriver aussi vite que possible. Cela devrait tout de même laisser aux investigateurs un peu de temps pour organiser leur petit confort personnel ou mener quelques recherches de dernière minute sur l'endroit où ils vont et ce qu'ils devraient y trouver.

Le subedar Joshi a mis à leur disposition trois camions couverts ainsi que deux sections de ses troupes (environ vingt soldats plus les conducteurs). Les Grenadiers de Bombay forment l'un des régiments les plus anciens et les plus respectés des différentes incarnations de l'armée indienne ; ils parlent des Grenadiers britanniques en les appelant « notre branche londonienne », vous pouvez donc utiliser les caractéristiques p. 42 du *Guide du Gardien* si nécessaire, avec les ajouts suivants : Marathi (langue maternelle) 55 %, Anglais 40 % [Cth] / parlent le marathi, Connaissance (Anglais) d6 [Sav] ; ignorez enfin la mitraillette Sten Mk.I (qui ne sera pas disponible avant 1941).

Avec une vitesse de croisière aux alentours de 64 km/h, les camions ne devraient théoriquement mettre qu'entre cinq et six heures pour venir à bout du trajet mais, en fonction de la météo (p. 153) et des conditions routières qui en résultent, il est possible que cela dure beaucoup plus longtemps. Ils pourraient même devoir faire un arrêt pour la nuit, un des trois véhicules transportant justement le matériel nécessaire pour un peu de camping.

Le voyage des plus inconfortables voit les investigateurs rebondir et cahoter le long de collines et de plaines. Si le Gardien le désire, il peut faire faire aux conducteurs un test de Conduite (Automobile) [Cth] / de Conduite [Sav] pour voir si un des camions est victime d'une crevaison ou d'un autre problème en chemin (ce qui arrivera en cas d'échec ou pire). Un test réussi de Métier (Mécanique) ou de Métier (Électricité) (en fonction de la panne) [Cth] / de Réparation [Sav] permettra de

s'occuper du problème, un échec critique sur le test de Conduite (Automobile) [Cth] / de Conduite [Sav] pouvant fortement retarder l'heure d'arrivée.

Si la météo est mauvaise, il est tout à fait possible qu'au moins un camion finisse coincé dans la boue. Si cela arrive, il faudra un test réussi de Chance (utilisez le plus haut score au sein du groupe) [Cth] / de Force [Sav] et au moins vingt minutes d'efforts pour libérer le véhicule. Selon le degré de succès, au moins un investigateur pourrait finir en piteux état, pour s'être tenu au mauvais endroit au mauvais moment ou être tombé dans la boue au moment où l'engin se libérait. Un échec indique que le camion s'est enlisé encore plus profondément, imposant à toute tentative ultérieure un niveau Difficile [Cth] / une pénalité de -2 [Sav].

Scène 2 : la croisée des chemins

Au cours de ce long trajet, le groupe finit par tomber sur une vision des plus colorées : des nomades Banjara menant leur troupeau le long de la route sur laquelle ils avancent. Les hommes portent des *dhotis* et des *kurtas* blancs (p. 151), leurs têtes étant pratiquement avalées par de gigantesques et tortueux turbans rouge-orange (*pagdi*). Les femmes sont couvertes de rouge, de noir, de vert, de bleu et de blanc. Leurs vêtements sont décorés par toutes sortes de broderies, de coquilles de porcelaines et de petits miroirs (leur reflet étant censé effrayer les tigres et les mauvais esprits), et leurs bras sont parés de bracelets qui s'entrechoquent et cliquettent au gré de leurs mouvements.

Les vaches et les taureaux gênent particulièrement la progression du convoi ; les bêtes ne semblent pas particulièrement préoccupées par les tentatives des hommes et des enfants aux tenues colorées pour les mener hors de la voie principale. Un gentleman, qui est visiblement le meneur du *tanda* (« le clan errant ») au vu de ses atours, s'approche du camion de tête afin de s'excuser pour le retard que les siens leur imposent.

Si l'accueil que Jhadav Naik reçoit de la part du subedar Joshi et des investigateurs est amical (par exemple, si le subedar réussit un test de Commandement [Cth] / un test en opposition d'Âme [Sav] pour employer ses hommes à mettre le bétail sur le côté sans l'effrayer, ou si les investigateurs tentent d'aider d'une façon ou d'une autre), le meneur des Banjara leur demande poliment s'ils veulent bien parler avec son *bhagat* (prêtre-magicien).

Si le subedar rate son test de Commandement [Cth] / son test en opposition d'Âme [Sav], ses hommes se montrent vraisemblablement un peu trop secs avec les Banjara et ne font qu'empirer les choses, le bétail s'éparpillant en tous sens. Si les investigateurs interviennent, Naik leur demandera si son saint homme peut leur parler en privé. Dans le cas contraire, ils ratent une chance d'obtenir quelques informations supplémentaires ; cela ne devrait pas affecter l'ultime confrontation à Ellora mais ils devraient avoir un peu plus de mal à distinguer les amis des ennemis (entre autres choses).

JHADAV NAIK, MENEUR BANJARA

Le meneur de ce *tol* (un groupe de nomades) a vu de nombreuses choses durant ses années passées à parcourir les routes de son pays natal. La vie est difficile et les dangers nombreux, et tous ne proviennent pas de sources aussi élémentaires que les animaux mangeurs d'hommes (p. 151) ou les autres hommes. Il a gardé un œil sur le convoi sur ordre de son *bhagat*, qui a un message pour ses occupants.

Apparence : le turban de Jhadav Naik est d'un rouge plus riche que ceux des autres hommes, et est richement recouvert de petits points blancs, verts, noirs et jaunes ; une couverture aux rayures colorées est enroulée autour de ses épaules. Ses luxuriantes moustaches noires montrent plus d'une trace argentée, et le passage des années a buriné son visage. Ses yeux sombres sont vigilants et méfiants, et il parle avec raideur et formalité aux étrangers.

Cth

FOR 12 DEX 09 INT 15 CON 12
TAI 14 APP 14 POU 13 EDU 12
SAN 55 Points de Vie : 13

Impact : +1D4.

Compétences : Baratin 65 %, Discrétion 30 %, Mythe de Cthulhu 05 %, Négociation 65 %, Orientation 50 %, Psychologie 55 %, Sciences de la vie : histoire naturelle 50 %, Sciences occultes 25 %, Trouver Objet Caché 65 %.

Langues : Lamani (langue maternelle) 60 %, Anglais 20 %, Ourdou 40 %.

Armes : Coup de poing 50 %, dégâts 1D3+1D4.

Grand couteau 50 %, dégâts 1D6+1D4, atts 1, portée de base contact.

Gourdin solide (Arme de mêlée – Bâton) 50 %, dégâts 1D8+1D4, atts 1, portée de base contact.

Sav

Attributs : Agilité d4, Intellect d8, Âme d6, Force d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Anglais) d4, Connaissance (Histoire naturelle) d8, Connaissance (Orientation) d8, Connaissance (Ourdou) d6, Connaissance (Psychologie) d8, Connaissance (Sciences occultes) d4, Détection d8, Discrétion d6, Persuasion d8.

Charisme : -2 ; **Allure** : 6 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 5 ; **Santé mentale** : 7.

Handicaps : Étranger, Prudent.

Atouts : Commandement, Exposition au Mythe, Vigilant.

Équipement : Couteau (For+d4), Gourdin (For+d6).

NAMDEO BHAGAT, VOYANT BANJARA

Namdeo ne se souvient plus de quand l'ancien *bhagat* comprit qu'il avait trouvé son successeur, même s'il soupçonne le taureau nandi du clan et ses sabots bien dirigés d'avoir achevé de le distinguer des autres (ces taureaux sont des créatures lourdement décorées qui ne sont pas utilisées comme animaux de bât par les Banjara ; au lieu de quoi ils mènent la caravane où bon leur semble).

« Quand » est sans importance ; ce qui arriva, arriva, et Namdeo est reconnaissant envers son maître pour la

chance qu'il lui a donné de servir le peuple de son *tanda*. Aujourd'hui, grâce à ses divinations, il a néanmoins une nouvelle tâche à accomplir...

Apparence : le vieux voyant semble assez frêle, mais une détermination féroce habite ses yeux d'un brun profond et sa voix est claire et forte. Sa peau est tachée par l'âge et lourdement ridée ; les lignes de son visage se sont multipliées grâce au sourire constant qui joue sur ses fines lèvres desséchées. Bien qu'il marche en boitant de façon prononcée (souvenir permanent du coup de pied du taureau nandi durant sa jeunesse), il est bien trop fier pour demander de l'aide ; le reste du *tanda* trouve simplement des excuses pour ralentir le pas.

Cth

FOR 08 DEX 10 INT 15 CON 12
TAI 13 APP 11 POU 17 EDU 13
SAN 65 Points de Vie : 12

Impact : aucun.

Compétences : Baratin 55 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Persuasion 65 %, Pratique artistique : chant 45 %, Psychologie 70 %, Sciences de la vie : histoire naturelle 60 %, Sciences humaines : folklore 60 %, Sciences occultes 60 %, Trouver Objet Caché 65 %.

Langues : Lamani (langue maternelle) 65 %, Anglais 30 %, Ourdou 45 %.

Armes : Coup de poing 50 %, dégâts 1D3.

Sortilèges : Détecter un Enchantement, Guérison animale, Guérison, Mauvais Œil, Prédiction, Protection contre le Mauvais Œil, Provoquer la Maladie.

Sav

Attributs : Agilité d4, Intellect d8, Âme d10, Force d4, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Anglais) d6, Connaissance (Folklore) d8, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Histoire naturelle) d8, Connaissance (Ourdou) d6, Connaissance (Psychologie) d10, Connaissance (Sciences occultes) d8, Détection d8, Persuasion d8.

Charisme : +2 ; **Allure** : 3 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 5 ; **Santé mentale** : 6.

Handicaps : Âgé, Curieux, Boiteux, Têtu (fier).

Atouts : Charismatique, Érudit (Folklore, Sciences occultes).

Équipement : aucun.

Capacités spéciales

- **Sortilèges** : Détecter un Enchantement, Guérison animale, Guérison, Mauvais Œil, Prédiction, Protection contre le Mauvais Œil, Provoquer la Maladie.
- Si les investigateurs parviennent à s'entendre avec

Dieu merci il y a
encore des gens qui
protègent et préservent
leurs traditions.

-R.D.

Jhadav Naik, celui-ci va chercher Namdeo Bhagat, le voyant du *tolī*. Le vieil homme chante un air familier en s'approchant d'eux, le même qu'ils ont entendu auparavant au théâtre de marionnettes. Sa voix semble bien plus jeune que ce que son apparence laisse deviner, et coupe à travers le brouhaha qui les entoure.

Le visage froissé du vieil homme se creuse d'un sourire dès qu'il aperçoit les investigateurs, surtout la personne avec laquelle il désire le plus ardemment converser (le personnage doté du plus haut score en POU ou en Sciences occultes [Cth] / en Âme ou en Connaissance (Sciences occultes) [Sav]). Il cesse de chanter et dodeline la tête de façon répétée (ceux qui connaissent l'Inde savent qu'il s'agit là d'un geste voulant dire « oui » ou « Je vous entends / je suis d'accord » au lieu de « non », comme on pourrait le croire). « Je suis honoré de rencontrer les porteurs de l'œil de chèvre », dit-il.

C'est là une référence directe au *luk mik dzi* que leur avait remis Tsering Lama, ce qui devrait normalement les faire tiquer. Le *bhagat* semble également connaître un ou deux autres détails les concernant, qu'il ne peut normalement avoir appris de quelqu'un d'autre (le Gardien devrait pour cela piocher dans le matériau des aventures précédentes).

Une fois remis de la surprise provoquée par le savoir de Namdeo, les investigateurs sont libres de questionner celui-ci. En fait, le vieil homme semble attendre d'eux qu'ils prennent la direction de la conversation ; un test réussi de Connaissance [Cth] / d'Intellect [Sav] permettra à l'un d'entre eux de comprendre que le vieil homme fait preuve d'un grand respect en les laissant parler en premier.

Comme celles de tous les chamans, les réponses du *bhagat* ne sont pas nécessairement concises ni transparentes. Si on l'interroge sur la musique, il leur dit que c'est là le chant préféré des nandis, qu'il est capable d'ouvrir les portes de la montagne sans conséquences fâcheuses et que comme toute musique, ses charmes peuvent apaiser les bêtes sauvages.

Il pourrait sembler un petit peu étrange de voir un saint homme indien se tenir sur le bas-côté d'une route pour citer maladroitement William Congreve, un poète anglais du 17^e siècle, mais cela ne devrait pas être le point le plus étonnant de ses déclarations. À moins que les investigateurs n'aient lu les notes d'Ehrlichmann sur le temple de Kailasanatha, y compris le passage sur les colonnes musicales, et ne sachent que Nandi est le taureau de Shiva (tout comme le saura toute personne ayant passé du temps en Inde), ses paroles pourraient en fait n'avoir aucun sens à leurs yeux (pour le moment, du moins).

Le bétail des Banjara semble bel et bien totalement imperturbable, se moquant allègrement de l'air – impossible qu'il s'agisse là de leur chant préféré. Et bien qu'ils commencent à renâcler à force de rester sur place, les animaux du groupe ne sont certainement pas sauvages.

Interrogé au sujet d'Ellora, le visage de Namdeo se fait plus grave et il répond : « Prenez garde aux esprits de l'ignorance et de la perte, car leur toucher est l'oubli de l'esprit. » Ce à quoi il ajoute : « Si les épouses de la mère rouge et les loups vêtus de peaux de moutons se révèlent trop puissants, appelez les vénérables guerriers bleus du nord. Ils vous écouteront. »

Une personne ayant des connaissances en hindouisme (comme le frère Yago D'Souza, p. 290) devrait pouvoir saisir la référence à Durga qui est souvent dépeinte portant des vêtements rouges, symboles d'action. L'histoire des guerriers bleus du nord est un peu plus délicate ; il faudra un test réussi de Théologie ou de Doctrine militaire [Cth] / d'une compétence de Connaissance appropriée [Sav] pour comprendre que le *bhagat* fait référence aux Nihangs (aussi connus sous le nom d'Akalis), une secte errante de féroces guerriers sikhs (p. 182).

Après avoir transmis ces informations aux personnages, le vieil homme sourit une nouvelle fois et place quelques coquilles de porcelaine reliées par un fil couleur de safran dans leurs mains à chacun. Cela, explique-t-il, est une représentation de Lakshmi, leur déesse, et un symbole de chance ; il espère qu'ils n'en auront pas besoin, mais mieux vaut être préparé. Les coquillages ne font rien en soi et ne sont enchantés d'aucune façon ; ils ne sont qu'un porte-bonheur offert par le saint homme des Banjara.

Le message du *bhagat* transmis, Jhadav Naik remercie les investigateurs pour leur indulgence et donne le signal du départ. Les enfants commencent à chanter en partant, le vieux *sadhu* les menant vers une interprétation vigoureuse de l'air des Nandis devenu presque familier. Sur un dernier sourire et une révérence, le Naik dit au revoir aux investigateurs et à leur escorte et part rejoindre son peuple.

ÉPISODE TROIS : LES RACINES DE LA MONTAGNE

Les investigateurs ont reçu quelques indices toujours plus cryptiques sur ce qu'ils risquent de trouver à Ellora et sur comment accéder à la cachette de l'Arme Agneya ; ils ont également reçu un avertissement et se sont vus conseiller de demander de l'aide en cas de problèmes. Auront-ils seulement besoin d'une telle assistance, et sauront-ils quoi faire alors ?

Cet épisode peut se terminer de nombreuses façons, et les décisions prises par le Gardien dans ce sens dépendront grandement de ce que les joueurs aiment ou pas, des actions accomplies par leurs personnages jusqu'à présent, et du retard qu'ils ont pris à tenter d'atteindre les grottes.

Dans le cas le plus simple, les investigateurs et leur escorte atteignent les grottes avant les Épouses de Durga et leurs associés de *Nachtwölfe*. Cette option est appropriée si c'est là le premier véritable fragment du Palladion des personnages (s'ils ont commencé leur mission au Tibet ou en Inde). Elle est aussi adéquate si les investigateurs (qu'il s'agisse de prétrisés ou d'une équipe alternative) n'ont connu guère de succès face à *Nachtwölfe* et s'il leur faut encore réussir à trouver ne serait-ce qu'un des trésors qu'ils recherchent.

Si le Gardien souhaite s'aventurer sur cette voie, il peut commencer la scène 1 (voir ci-dessous) en ignorant la présence des membres ahuris et incohérents des Épouses et de *Nachtwölfe* ainsi que les andhakasuras. Il pourra aussi ignorer les événements de la scène 3 (p. 179), qui sont entièrement optionnels, et ajuster la scène 2 (p. 178) en fonction de ses besoins.



Scène 1 : ouvrir la voie

Le sentier vers les grottes d'Ellora passe à travers une forêt broussailleuse, hantée par des chiens parias locaux et longeant un escarpement dans lequel les temples et les autels furent creusés pendant l'Antiquité. Le chemin ne peut pas être emprunté par les camions de l'armée qui doivent donc être laissés en amont. Tout ce que les investigateurs veulent prendre avec eux, ils devront le porter.

La traversée d'un pont branlant au-dessus de la rivière saisonnière emmène les investigateurs devant les façades de plusieurs grottes de moindre importance avant qu'ils n'en atteignent une dont la taille est visiblement beaucoup plus grande. Son entrée est superbement sculptée avec des dieux et des déesses patinées par le temps et affectant des poses diverses. Au-dessus du passage se trouve un balcon qui doit offrir une vue inégalée sur la vallée en-dessous.

Si les investigateurs ont accès à l'un des compas atlantes (celui de Vienne ou de Tsering Lama), le bras de ce dernier pointe en direction de ce temple rocheux. S'éloigner de l'entrée fait s'abaisser le membre qui continue de désigner le passage dans la falaise.

Par-delà l'entrée (A sur le plan p. 170) qui a été profondément creusée dans la roche, le chemin se divise, emmenant les investigateurs sur un des côtés de l'énorme temple central (B). Les murs de la grande enceinte abritent des galeries artificielles taillées dans la roche (C), et l'on peut trouver partout des éléphants de pierre posant un regard vigilant sur tous ceux qui entrent (dont deux de grande taille à l'entrée, D).

Un étrange spectacle accueille les investigateurs et leurs alliés une fois dans l'enceinte du temple. Plusieurs personnes visiblement en pleine confusion se trouvent dans la zone, dont une demi-douzaine d'Indiennes en *sari* rouge et quelques Occidentaux en tenue officielle. Certains sont assis sur le sol et sont à peine conscients ; d'autres sont posés sur les marches autour du site, apparemment perdus mais sans avoir l'air particulièrement inquiets.

En dépit de l'étrangeté de la scène qui s'offre à eux, les arrivants n'ont guère le temps d'apprécier ce qui se passe puisqu'ils sont soudainement attaqués. Des silhouettes rouges et éthérées glissent brusquement de derrière les gravures environnantes et commencent à se déplacer vers eux ; elles ont été réveillées par les tentatives des Épouses pour forcer la porte menant à la chambre cachée. Bien que les spectres aient au départ l'apparence de beaux Indiens, leurs visages prennent rapidement les traits de la colère, leurs lèvres se retroussant sur des grimaces furieuses : ce sont des andhakasuras.

Le nombre de créatures apparaissant dépend du nombre d'investigateurs présents et du désir du Gardien d'incorporer certains éléments du système de combats de masse (p. 180) dans l'aventure. Si ce dernier préfère ne pas se servir de ces règles, nous recommandons de sortir 1-2 andhakasuras par investigateur. Seuls les PNJs ayant un nom ont besoin d'avoir leurs propres adversaires, même si voir un grenadier anonyme être affecté par un de ces monstres pourrait servir de leçon salutaire au groupe.

Il est aussi possible que les investigateurs arrivent après le contingent indo-allemand et tombent sur les victimes ravagées des andhakasuras et sur les créatures elles-mêmes. Dans ce cas, la scène 1 se joue comme décrite.

La scène 3 reste optionnelle – à utiliser si le Gardien pense que ses joueurs aimeront tomber dans une embuscade montée par les derniers ennemis encore en lice, lesquels se sont mis à couvert et ont attendu que d'autres règlent la situation pour eux après avoir été avertis par les moines tibétains Chankopa (cf. p. 127).

Cet avertissement pourrait aussi impliquer qu'il n'y a encore eu aucune victime d'andhakasuras, l'ennemi étant assez malin pour laisser les investigateurs faire le sale boulot à sa place avant de venir réclamer son dû. Tout dépend de la vision qu'a le Gardien de la subtilité de l'adversité.

Autre option : les investigateurs arrivent tandis que les Épouses et *Nachtwölfe* tentent de s'échapper du temple avec l'Arme Agneya, poursuivis par les andhakasuras. Aux personnages d'essayer de les empêcher de partir avec le butin.

Vous trouverez un encadré décrivant comment utiliser les règles de *Terrors of the Secret War* pour **Achtung ! Cthulhu** et les combats à grande échelle à la page 180, si le Gardien souhaite tirer profit d'une telle option.

ANDHAKASURAS, ESPRITS DE L'OUBLI

Invoqués à partir d'une goutte de sang d'éléphant démon, ces étranges silhouettes fantomatiques pourraient (théoriquement) passer pour des féaux de Chagnar Faugn mais leur aspect physique ne présente pour autant aucun trait éléphantin. Elles émettent en revanche des cris pouvant fort bien évoquer ceux d'un pachyderme enragé.

Quand elles apparaissent pour la première fois, leur visage parfait semble calme et serein, pour se changer en masque de rage au moment où elles aperçoivent leur cible : tout être vivant possédant des souvenirs. Personne ne sait si les andhakasuras volent les souvenirs de leurs adversaires ou s'ils se contentent de les faire disparaître par la peur. Ils ne semblent pas se nourrir de la mémoire mais l'attraction que celle-ci exerce sur ces monstres ne peut être ignorée ; certains érudits ont lié leur comportement à celui d'une mite attirée par une flamme.

Apparence : d'une riche couleur pourpre, les esprits sont incorporels, passant au travers des objets solides avec facilité. Leur éventuel aspect mâle ou femelle dépend de la nature du gajasura (démon éléphant) dont le sang a été utilisé. Leurs ongles de doigts et de pieds sont longs et semblent aussi coupants que des griffes, même s'ils n'infligent aucun dégât physique.



FOR n.a. DEX n.a. INT 13 CON n.a.

TAI 17 APP 15 POU 15 EDU n.a.

SAN n.a. Points de Vie : 15

Impact : n.a. ; **Mvt :** 10.

Compétences : aucune.

Protection : aucune. Les andhakasuras sont sensibles à la magie mais pas aux armes physiques. Les spécimens d'Ellora peuvent être renvoyés en torpeur en jouant un air spécifique composé par leur invocateur d'origine, Tansen, sur les colonnes musicales se trouvant dans le temple de Kailasanatha. Se contenter de chanter la mélodie ne suffit pas à renvoyer les créatures (ou à ouvrir la porte) mais cela les pousse à rechercher une autre victime. Difficile de savoir si cette stratégie fonctionnerait sur d'autres spécimens.

Perte de SAN : 1/1D6.

Règles spéciales : si l'andhakasura arrive au contact de sa cible, opposez son POU à celui de sa victime sur la Table de Résistance (*Guide du Gardien*, p. 76). Si le monstre remporte le test alors il enveloppe sa cible qui perd 1D6 points de POU (cette perte prend la forme d'une grande confusion et de la disparition de souvenirs). Si la perte de POU est supérieure ou égale à un cinquième de l'actuel score de POU de la cible (arrondi au supérieur), cette dernière oublie tout ce qu'elle a vécu le jour même. Si la perte de POU est supérieure ou égale à la moitié de l'actuel score de POU de la cible (arrondi au supérieur), elle perd plusieurs jours de souvenirs (voire plusieurs semaines ou mois). L'andhakasura peut attaquer la même cible au cours des tours suivants si celle-ci reste à portée, avec le même effet. Quand le POU de la victime atteint 1 ou 2, le monstre perd tout intérêt et attaque quelqu'un d'autre ; si le score atteint 0, elle sombre dans l'inconscience avec les mêmes conséquences.

Un test réussi de Premiers soins permet de ramener la personne à la conscience mais seul un test réussi de Connaissance empêchera la perte de souvenirs de devenir permanente. Le temps nécessaire pour récupérer dépendra de ce qui a été perdu : un jour entier de souvenirs demandera un jour de récupération ; une semaine prendra une semaine de repos, et ainsi de suite. Les effets plus durables (dus à un échec lors du test de Connaissance) devront être déterminés par une discussion entre Gardien et joueur. Le POU de la victime se régénérera de la même façon que l'auraient fait des points de vie après une attaque physique. Le score de Chance des investigateurs atteints devra être ajusté en conséquence.



Attributs : Agilité d6, Intellect d8, Âme d8, Force d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Détection d12, Discrétion d12+4, Intimidation d12+2, Sarcasmes d10.

Allure : 10 ; **Parade :** 5 ; **Résistance :** 5.

Capacités spéciales

- **Éthérés :** les andhakasuras sont immatériels et peuvent seulement être blessés par des attaques magiques.
- **Horreur :** ceux qui aperçoivent un andhakasura doivent réussir un test d'Âme ou faire un test sur le Tableau des effets de l'Horreur (voir le *Guide du Gardien* p. 188).
- **Vol de souvenirs :** sur une attaque de toucher (Combat +2) réussie, les andhakasuras peuvent tenter de dérober les compétences de leur cible via un test d'Âme en opposition. Chaque succès et relance obtenu sur le jet lui permet de voler un niveau de dé à la dernière compétence utilisée par la cible (les connaissances qui y sont liées flottant à la surface de son esprit). La cible est également Secouée. La récupération des souvenirs se gère exactement de la même façon que la réduction de la Démence, sauf que chaque succès permet de récupérer un niveau de dé perdu.
- **Faiblesse (musique) :** les andhakasuras ne peuvent pas résister aux musiques douces et se sentent obligés de danser à son rythme. Une attaque les tirera de cette transe le temps que le danger soit écarté ou disparaisse. Il est possible d'obtenir l'effet de surprise sur un monstre occupé à danser.

Il serait bon que les investigateurs se souviennent de l'indice de Namdeo Bhagat sur la capacité de la musique à apaiser les bêtes sauvages ; autorisez-leur sinon un test d'Idée [Cth] / d'Intellect [Sav] pour s'en souvenir. Il leur reste bien sûr à trouver les piliers musicaux avant de pouvoir en jouer, ce qui signifie qu'ils vont devoir esquiver les spectres rouges hurlants qui se déplacent particulièrement vite. Si les personnages n'ont pas eu besoin d'un test d'Idée [Cth] / d'Intellect [Sav] pour deviner quoi faire, proposez-leur d'en faire un pour comprendre que le simple fait de chanter la mélodie ne constitue pas une protection suffisante.

S'ils ont un compas atlante, celui-ci indique clairement la direction de la porte cachée se trouvant dans le coin sud-est des galeries (p. 168). L'alcôve qui s'y trouve montre Shiva et Parvati assis sur le mont Kailash, illuminés par le soleil du matin. Sur les deux côtés du panneau se trouvent de grandes statues de nandis. Les bouches des taureaux mordent dans de grandes sphères de pierre, qui peuvent être très légèrement bougées à la main ; si les investigateurs ont le carnet d'Ehrlichmann, ils reconnaissent les statues d'après ses croquis.

Des piliers sont placés de chaque côté des deux statues animales, arborant chacun neuf pierres précieuses (ce qui jure dans ce temple constitué essentiellement de représentations d'éléphants, de lions et de divinités) ; cela les marque clairement comme le travail des Navaratnas Nauratan. Chaque pilier a été creusé de trous permettant d'en jouer. Tout ce que les investigateurs ont à faire est de comprendre dans quel ordre souffler dedans.

S'ils n'ont pas le compas, un test réussi de Trouver Objet Caché [Cth] / de Détection [Sav] leur permet de deviner où se trouvent la porte et les piliers qui l'accompagnent. S'ils n'affrontent ni les andhakasuras ni les Épouses ni *Nachtwölfe*, leur recherche peut être effectuée avec plus de minutie, ce qui rend le test Facile [Cth] / ce qui apporte au test un bonus de +2 [Sav]. S'ils ont le carnet d'Ehrlichmann, l'emplacement est marqué sur le plan du site.

Réussir à jouer le bon air sur les piliers fait tourner lentement les balles de pierre dans les bouches des taureaux, provoquant un crissement suraigu (comme si des ongles glissaient sur un tableau noir). Sur un ultime bruit strident, les derniers andhakasuras se replient derrière les frises et les statues d'où ils étaient sortis, et le panneau de l'alcôve pivote lentement vers l'intérieur...

Scène 2 : sous les escaliers

Un grand vide noir les attend derrière la porte désormais ouverte. Il vaudrait mieux pour eux qu'ils aient amené des torches ; dans le cas contraire, les grenadiers y auront certainement pensé (de toute façon, les malheureux qui babillent à l'entrée en auront sans doute sur eux ; ils n'en ont plus besoin).

À partir de l'entrée, une volée de marches s'enfonce dans les ténèbres ; elles ne sont pas abruptes et ne présentent que très peu de signes d'érosion. Plus les investigateurs s'avancent dans les escaliers tournant lentement sur eux-mêmes, plus la lumière devient vive, jusqu'à ce que les torches ne soient plus nécessaires au moment d'atteindre une nouvelle entrée.

Ce portail mène au niveau supérieur d'une chambre semi-circulaire. La lumière dans la pièce semble provenir d'une série de disques de métal poli placés dans le plafond en un arrangement évoquant une constellation – aucun investigateur n'en devine cependant l'origine même sur un test réussi de Sciences formelles (Astronomie) [Cth] / Connaissance (Astronomie) ou Connaissance (Orientation) [Sav] (à moins qu'il ait été au Tibet et ait

contemplé les étranges constellations au-dessus de Kyung Ri, auquel cas il reconnaît immédiatement l'ensemble sans même avoir à faire de test). La lumière du soleil est visiblement amenée jusqu'aux disques depuis l'extérieur et suffit tout juste à illuminer les détails les plus saillants.

D'autres marches sont taillées dans la roche et mènent à une plateforme dans le fond. Le reste de la pièce a été sculpté pour ressembler à une sorte de terrasse avec des sièges, un peu comme pour un auditorium ou une salle de lecture. Sur la plateforme en-dessous, on peut apercevoir depuis l'entrée ce qui ressemble à une table de pierre ou un genre d'autel, sur lequel sont posées neuf lampes de bronze. Derrière la table, le mur arrière de la chambre est couvert par une version massive des gravures qui décoraient la porte de l'entrée secrète.

Un examen de la table révèle d'autres détails : sous chacune des lampes se trouve une gemme taillée semblable à celles dans les piliers du temple de Kailasanatha. Appuyer sur une des pierres précieuses (par accident ou volontairement) provoque un clic sonore ; appuyer sur toutes les gemmes (peu importe dans quel ordre) fait coulisser un panneau sur le côté de l'autel, révélant une alcôve cachée à l'intérieur.

Dedans se trouve une boîte sculptée en bois de santal d'approximativement 1 mètre de long. Elle renferme un objet enveloppé dans une étoffe magnifiquement ouvragée, de la pure soie blanche il y a fort longtemps hélas jaunie par les années. Le tissu est délicat : le retirer révèle un objet étrange ressemblant à une version primitive d'un lance-grenades à main : l'Arme de Flammes Agneya.

L'objet semble fait de verre décoloré ou de roche cristalline polie, gravé de lignes tournoyantes évoquant nettement des langues de flammes. À la moitié de sa longueur environ, juste avant d'atteindre le barillet, la structure s'incurve légèrement de façon à évoquer un poisson en train de nager, avec même des nageoires sur la partie inférieure.

Le barillet lui-même est composé d'un métal rouge des plus inhabituels ; si les investigateurs ont déjà vu d'autres pièces du Palladion, ils reconnaissent là de l'orichalque. Celui-ci a été forgé pour adopter la forme d'une tête de cheval, avec une crinière ébouriffée et pleine de pointes et de grands yeux furieux faits de rubis. À l'endroit où devrait être la bouche jaillissent des saillies qui ressemblent à de nouvelles flammes mais pourraient aussi être des tentacules aplatis. Bien engoncé dans la « bouche » de l'animal se trouve un grand cristal doré.

À un moment de son histoire, il semble qu'il y ait eu un autre composant attaché à l'un des côtés de l'arme, à peu près à l'endroit où on aurait pu s'attendre à trouver une sorte de gâchette. Ce qui s'y trouvait a été partiellement détruit ; toute personne dotée de connaissances en chimie comprendra que l'acte a été exécuté à l'aide d'un acide puissant, qui a aussi endommagé le barillet au passage. Peu importe ce que l'arme fut autrefois, il semblerait bien qu'elle ne soit plus utilisable.

Tansen et ses collègues ont été assez malins pour comprendre que, même s'ils réussissaient à cacher l'arme pendant un moment, il y aurait toujours le risque de voir

quelqu'un réussir à la retrouver et tenter de l'utiliser. Pour s'assurer que ce ne soit pas le cas, ils détruiraient le mécanisme de mise à feu et l'appareil de reconnaissance bioélectrique qui assurait la « sécurité » de l'engin en faisant fondre à l'acide ce qu'ils ne pouvaient arracher par la force. Cela leur fit beaucoup de mal d'endommager ainsi une pièce aussi superbement exécutée, mais ils ne pouvaient supporter l'idée de laisser l'arme en parfait état ; les risques étaient bien trop grands.

Les investigateurs peuvent ainsi avoir mis la main sur le fragment manquant du Palladion, mais celui-ci est inutilisable en tant qu'arme. Tout ce qu'il leur reste à faire est de retourner à Bombay avec leur « butin » et se livrer à un nouveau briefing avec leurs supérieurs (s'ils en ont). Ils pourraient même décider de laisser l'arme là où elle est, s'ils pensent (se trompant) que celle-ci n'a plus aucune valeur.

Il est possible qu'au moins quelques Épouses et quelques-uns de leurs alliés allemands aient réussi à entrer dans la chambre et à sortir l'arme de sa cachette, et que ceux-ci soient en train de sortir au moment où les investigateurs arrivent. Dans ce cas (si le Gardien le souhaite), le compas atlante ne montrera rien pendant leur visite des grottes, mais les lampes de la salle cachée auront été éparpillées et l'alcôve ouverte. Ce qui se trouvait là n'y est plus ; ils sont arrivés trop tard (voir Épilogue p. 183 pour plus de détails).

Une série de disques de métal poli sont placés dans le plafond en un arrangement qui évoque une constellation.

Scène 3 : surprise !

Cette scène est optionnelle, et nous ne la conseillons qu'aux Gardiens qui pensent que leurs joueurs apprécieront de risquer de perdre leur butin nouvellement acquis. C'est aussi l'occasion de faire venir les Nihangs, les guerriers saints sikhs, si les personnages ont l'air d'avoir besoin d'un coup de main. Ces combattants pourraient aussi être introduits pendant la scène 1 pour repousser les andhakasuras et donner le temps aux investigateurs d'entrer dans la cachette souterraine de l'Arme Agneya.

Tandis que les investigateurs quittent l'escalier secret des cavernes souterraines, ils tombent sur un groupe de femmes et d'hommes armés. Tout grenadier laissé à la surface a été capturé ou tué, mais les personnages peuvent voir qu'ils n'ont pas été pris sans combattre.

Un grand gentleman indien à lunettes, bien trop habillé pour l'endroit avec un costume à rayure, s'avance et ouvre la bouche comme pour parler. Il est alors jeté sur le côté par une femme superbe vêtue d'un *sari* rouge déchiré et couvert de sang (Devika Kiran Savarkar, p. 168) qui demande que les investigateurs lui remettent derechef la boîte en bois de santal et son contenu. L'homme n'a pas l'air d'apprécier.

ALTAF NAVED CHOUDHURI, CHERCHEUR ET AGENT DE TERRAIN DE NACHTWÖLFE

En qualité de deuxième fils d'une importante famille de marchands de thé de Chittagong, on n'attendait pas du jeune Choudhuri qu'il reprenne les rênes de l'affaire comme son grand frère. Ayant toujours été un rêveur et un rat de bibliothèque, il décida à la place de poursuivre une carrière académique. Grâce à certains contacts familiaux et à certains penchants politiques, il finit par étudier non pas en Inde mais en Allemagne, à l'université de Munich.

Là-bas, il commença à sortir de sa coquille et à développer un intérêt pour le moins surprenant (et revigorant) pour les grands espaces. Il s'impliqua également dans la Ligue d'Apollon, au sein de l'université technique de Munich, grâce aux amis qu'il s'était faits pendant ses longues balades.

Si la société passe de l'extérieur pour un simple club d'escrime, certains de ses membres ont des intérêts plus occultes, intérêts qui finirent rapidement par fasciner Choudhuri. Il devint particulièrement captivé par les théories faisant des Aryens les descendants de l'Atlantide, et ses travaux dans ce domaine lui valurent l'attention de *Nachtwölfe* qui avait déjà l'habitude de recruter des membres parmi les anciens élèves de la Ligue.

En 1939, Choudhuri étudiait pour sa thèse doctorale en géopolitique à l'université de Munich quand il reçut une invitation pour rejoindre l'organisation de Mina Wolff. Intrigué par l'offre, il accepta à condition de pouvoir continuer ses recherches tout en traquant les restes de l'Atlantide (il ne voyait de toute façon pas de séparation particulière entre ses deux sujets de prédilection). Sur le moment, *Nachtwölfe* n'y vit aucun inconvénient.

Sa nationalité devint un don dès qu'il fut nécessaire d'envoyer quelqu'un en Inde pour superviser les tentatives des Épouses pour retrouver l'Arme Agneya. Malheureusement, Devika Savarkar et lui ne sont pas parvenus à s'entendre ; si nombre de ses supérieurs en Allemagne sont de sexe féminin, il n'admet pas qu'une femme de son pays s'engage dans des activités qui conviennent aussi peu à son sexe.

Choudhuri s'est vu ordonner de récupérer l'Arme de Flammes Agneya des mains des Épouses à la première opportunité et par tous les moyens possibles. Compte tenu de sa désapprobation vis-à-vis de miss Savarkar, il est grandement tenté de remettre cette dernière aux autorités britanniques pour lui donner une leçon mais il sautera aussi sur la moindre occasion pour lui prendre l'artefact au nom de l'effort de guerre allemand.

Le jeune érudit est accompagné de quatre soldats de la Wehrmacht en tenues civiles (*Guide du Gardien*, p. 32), de deux testeurs terrain de *Nachtwölfe* (*Guide du Gardien*, p. 110) et d'un moine en robe bleue des plus familiers (p. 59). À ces hommes viennent s'ajouter les forces de *Nachtwölfe* qui ont été affectées par les andhakasuras.

Apparence : autrefois grand, dégingandé et maladroit, Choudhuri s'est considérablement remplumé avec la solide nourriture bavaroise et l'air frais des montagnes ; sa pratique de l'escrime a réussi à augmenter à la fois sa dextérité et sa concentration tout en le maintenant en forme. Avec ses

cheveux plaqués vers l'arrière, on ne le voit que rarement en ville porter autre chose qu'une veste croisée et il n'opte pour des vestes en velours de coton et des pulls que lorsqu'il s'engage dans de véritables expéditions. Ses lunettes à monture d'écaille sont surtout là pour les apparences.

Cth

FOR 14 DEX 13 INT 15 CON 10
TAI 15 APP 11 POU 11 EDU 19
SAN 40 Points de Vie : 12

Impact : +1D4.

Compétences : Bibliothèque 65 %, Connaissance des institutions 30 %, Mythe de Cthulhu 05 %, Négociation 55 %, Orientation 40 %, Persuasion 65 %, Pratique artistique : photographie 50 %, Sciences de la terre : géologie 60 %, Sciences humaines : anthropologie 45 %, Sciences humaines : histoire 60 %, Sciences occultes 30 %, Trouver Objet Caché 65 %, Utiliser la technologie atlante 20 %.

Langues : Bengali (langue maternelle) 95 %, Allemand 50 %, Anglais 60 %, Atlante 20 %.

Armes : Coup de poing 50 %, dégâts 1D3+1D4.

Fleuret d'escrime (Arme de mêlée – Épée) 40 %, dégâts 1D6+1+1D4, atts 1, portée de base contact.

Walther PPK (Arme de poing) 40 %, dégâts 1D8, atts 3, portée de base 10m.

Sortilèges : *Flétrissement*, *Infliger la Cécité*, *Suggestion Mentale*, *Tourmenter*.

Sav

Attributs : Agilité d8, Intellect d10, Âme d6, Force d8, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Allemand) d6, Connaissance (Anglais) d8, Connaissance (Anthropologie) d6, Connaissance (Atlante) d4, Connaissance (Bureaucratie) d6, Connaissance (Géologie) d8, Connaissance (Histoire) d8,

Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Orientation) d6, Connaissance (Photographie) d6, Connaissance (Sciences occultes) d6, Détection d8, Investigation d8, Persuasion d8, Technologie atlante d4, Tir d6.

Charisme : -2 ; **Allure** : 6 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 6 ; **Santé mentale** : 4.

Handicaps : Code de l'Honneur, Curieux, Malveillant, Présomptueux.

Atouts : Costaud, Frappe éclair, Érudit (Géologie, Histoire), Réflexes de Combat.

Équipement : *Fleuret d'escrime* (For+d4, +1 Parade), *Walther PPK* (2d6-1, 10/20/40, CdT. 1, Coups 7, semi-auto).

Capacités spéciales

- **Sortilèges** : *Flétrissement*, *Infliger la Cécité*, *Suggestion Mentale*, *Tourmenter*.

C'est maintenant aux investigateurs de décider s'ils veulent livrer bataille ou remettre l'arme. S'ils donnent l'objet à Devika sans opposer de résistance, les Épouses et les hommes de Choudhuri les désarment, les attachent et les laissent sur place. La manière par laquelle les personnages se libéreront dépendra entièrement de leur ingéniosité.

Si les investigateurs décident à la place de tenir tête à leurs adversaires, il existe deux moyens pour gérer l'affrontement : un simple combat utilisant les règles de la sixième édition de *l'Appel de Cthulhu*, ou une rencontre utilisant les règles de combats de masse (voir l'encadré ci-dessous pour plus de détails). Si vous utilisez les règles de combat standard, nous recommandons de vous en tenir à sept compagnons pour Choudhuri (voir sa description pour plus de détails) et sept Épouses, à adapter en fonction du nombre d'investigateurs présents.

Le meneur devrait utiliser les règles de combat présentées dans le livre de règles de *Savage Worlds* pour gérer cet affrontement, que ce soit sous la forme de plusieurs duels ou d'un seul combat de masse.

Cth

Du rififi en Inde

Si le Gardien le désire, il peut utiliser une variante du système de combat de masse décrit dans le chapitre 2 « Death or Glory ? » du supplément *Achtung! Cthulhu: Terrors of the Secret War* (chez Mödiphus) pour mener l'un des deux affrontements de la scène (celui entre les investigateurs et les andhakasuras ou celui avec Nachtwölfe et les Épouses) voire les deux. Bien qu'il n'y ait pas d'énorme monstre du Mythe ici, le système permettra au Gardien d'évoquer une scène de bataille impliquant tous les personnages sans se laisser submerger par les questions techniques.

Dans la première bataille, les investigateurs disposent de deux unités de grenadiers, les andhakasuras formant 1 ou 2 unités, au choix du Gardien. Les Allemands et les Indiens amnésiques ne sont pas en état de participer, mais si les investigateurs font appel aux Nihangs, deux unités supplémentaires deviennent disponibles avec leur leader, Akali Upkaar Singh (p. 181).

Durant la deuxième bataille, les investigateurs ont avec eux 1 ou 2 unités de grenadiers (en fonction de ceux qui sont encore en état

de se battre après le premier affrontement). Il peut aussi y avoir les Nihangs encore en vie, s'ils ont déjà été impliqués ; sinon, c'est peut-être le moment de les faire monter à bord si les héros ont l'air débordés. Du côté de *Nachtwölfe*, on trouve 1 unité de soldats de la *Wehrmacht* déguisés et 1 unité d'Épouses.

Grâce à la manière dont le temple de Kailasanatha a été construit, il y a là de nombreux endroits que les combattants pourraient exploiter à leur avantage pour obtenir des unités virtuelles supplémentaires – en faisant bon usage des couverts et du terrain. Le Gardien pourrait aussi vouloir donner une unité virtuelle aux Grenadiers en se basant sur leur entraînement et leur réputation. Les joueurs pourraient aussi recourir à la magie pour gagner un avantage, et n'oubliez pas que le lieutenant Tenison, le subedar Joshi et Akali Upkaar Singh ont aussi des compétences pouvant se révéler utiles.

Un exemple portant sur la manière de mener un combat sous ce système se trouve aux pages 11-14 de *Terrors of the Secret War*.

Si les choses commencent à devenir un peu trop difficiles pour les investigateurs, ceux-ci peuvent s'offrir les services des guerriers bleus, les Nihangs, qui ont suivi les derniers événements avec intérêt depuis le sommet de l'escarpement. Au premier appel à l'aide des personnages-joueurs, peu importe comment celui-ci est formulé, les sikhs descendent en rappel jusque dans la mêlée (voir « Forces supplémentaires » ci-dessous pour les caractéristiques appropriées).

Si les investigateurs remportent le combat, avec ou sans l'assistance des Nihangs, ils parviennent à démasquer les Épouses de Durga et leur chef, miss Savarkar, ainsi qu'à déjouer les plans d'Altaf Choudhuri pour retourner en Allemagne avec l'artefact (p. 179).

Si, d'un autre côté, les investigateurs sont vaincus, Choudhuri et les Épouses battent rapidement en retraite une fois en possession de l'Arme Agneya, laissant les survivants lécher leurs plaies (p. 184).

Forces supplémentaires

ÉPOUSES DE DURGA, GUERRIÈRES NATIONALISTES

Recrutées parmi les plus rebelles et les plus oisives des belles familles de Bombay, les Épouses se rencontrent de façon hebdomadaire dans leurs demeures respectives sous le prétexte d'une société de danse traditionnelle, esquivant de fait les obligations du *purdah* que de nombreux membres du groupe sont censés respecter. La société des Épouses leur offre également une bonne excuse pour améliorer leurs compétences martiales sous couvert de sport et d'auto-défense.

Les membres du groupe sont équipés d'un arc court et d'un aiguillon à éléphant (un bâton pointu utilisé par les *mahouts* pour contrôler les éléphants et qui peut être rapproché de la vouge médiévale, en plus court). Ces deux armes sont celles de la déesse Durga aux nombreux bras quand elle traque les êtres malfaisants.

Apparence : ressemblant à des dames indiennes sans prétentions, les Épouses portent simplement le long *sari* si courant dans la présidence de Bombay, soigneusement attaché comme un *dhoti* (p. 151) pour plus d'aisance.

Cth

FOR 11 DEX 13 INT 13 CON 13
TAI 11 APP 11 POU 09 EDU 15
SAN 45 Points de Vie : 12

Impact : aucun

Compétences : Baratin 45 %, Discrétion 40 %, Écouter 45 %, Imposture 30 %, Persuasion 55 %, Pratique artistique : danse traditionnelle 35 %, Psychologie 55 %, Sabotage 45 %, Sciences humaines : folklore 45 %, Se cacher 50 %, Trouver Objet Caché 55 %.

Langues : Marathi (langue maternelle) 85 %, Anglais 65 %, Hindi/Ourdou 40 %.

Armes : Coup de poing 50 %, dégâts 1D3.

Aiguillon à éléphant (Arme de mêlée – Bâton) 45 %, dégâts 1D10, atts 1, portée de base contact.

Arc (Archerie) 40 %, dégâts 1D8+1, atts 1, portée de base 60m.

Sav

Attributs : Agilité d8, Intellect d6, Âme d6, Force d6, Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Anglais) d8, Connaissance (Démolition) d6, Connaissance (Folklore) d6, Connaissance (Hindi/Ourdou) d6, Détection d8, Discrétion d8, Intimidation d8, Persuasion d8, Tir d6.

Charisme : +0 ; **Allure** : 6 ; **Parade** : 7 ; **Résistance** : 6 ; **Santé mentale** : 5.

Handicaps : Loyales.

Atouts : Acrobates, Pieds légers, Rapide.

Équipement : Aiguillon à éléphant (For+d4), Arc (2d6, 12/24/48).

SOLDATS DE LA WEHRMACHT

Envoyés pour seconder *Nachtwölfe* dans cette mission spéciale et déguisés en civils. Utilisez les caractéristiques du *Guide du Gardien*, p. 32, ou celles p. 58 selon vos besoins.

TESTEURS TERRAIN DE NACHTWÖLFE

Utilisez les caractéristiques du *Guide du Gardien* p. 110 si nécessaire.

AKALI UPKAAR SINGH, GUERRIER SAINT

Né dans le Pendjab, Upkaar Singh n'a pas réalisé tout de suite que son destin était de devenir protecteur de son peuple. Il le comprit par hasard en prenant la défense d'un petit groupe de pèlerins sikhs confrontés à des voleurs armés dans les ruelles de Peshawar. L'incident lui ouvrit les yeux, lui montrant qu'il pouvait faire plus pour aider ceux qui ne pouvaient se protéger eux-mêmes ; il partit donc en quête de l'ordre vagabond des Nihangs et les supplia de le laisser les rejoindre.

C'était il y a des années et Upkaar Singh n'a guère chômé depuis. Ses voyages l'ont amené d'un bout à l'autre de l'Inde à la recherche de ceux qui non seulement menaçaient son peuple mais cherchaient aussi à plonger le monde dans les ténèbres. Son unité de guerriers a entendu des rumeurs concernant l'Arme Agneya il y a une semaine ou deux et a fait route vers Ellora depuis pour s'assurer que personne ne puisse s'en servir.

Apparence : Akali Upkaar Singh porte la *Shiva Swapura* (« l'apparence de Shiva ») bleu électrique commune à tous les Nihangs. Son énorme *dastar bunga* (un haut turban) dissimule des renforts en métal et est truffé d'armes cachées (plusieurs *chakrams* et une griffe de combat en métal, aussi appelée *bagh naka*) ; le couvre-chef est de plus enroulé autour d'une chaîne en fer.

Ses poignets arborent plusieurs *jangi kara* (bracelets de fer) et il porte une veste de mailles (*sanjo*) recouverte d'une plaque de poitrine (*char aina*). Sur son dos repose un *dhala* (un petit bouclier rond en peau de buffle). Sa barbe couleur de lys révèle son âge véritable, mais ceux qui voient dans ce vieil homme une cible facile se préparent une surprise plutôt brutale.

Cth

FOR 14 DEX 11 INT 16 CON 15
 TAI 15 APP 13 POU 11 EDU 16
 SAN 40 Points de Vie : 15

Impact : +1D4.

Compétences : Athlétisme 60 %, Commandement 65 %, Discrétion 70 %, Équitation 45 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Négociation 55 %, Orientation 60 %, Persuasion 65 %, Pister 50 %, Sciences humaines : histoire 60 %, Sciences occultes 25 %, Shastar Vidiyaa 70 %, Tactique 50 %, Théologie : sikhisme 55 %, Trouver Objet Caché 65 %.

Langues : Pendjabi (langue maternelle) 80 %, Anglais 40 %, Hindi/Ourdou 30 %.

Armes : Coup de poing 70 %, dégâts 1D3*+1D4.

Coup de pied 70 %, dégâts 1D3*+1**+1D4.

Épée kirpan (Shastar Vidiyaa) 70 %, dégâts 1D6+1+1D4, atts 1, portée de base contact.

Épée talwar (Shastar Vidiyaa) 70 %, dégâts 1D8+1+1D4, atts 1, portée de base contact.

Dague katara (Shastar Vidiyaa) 70 %, dégâts 1D4+2+1D4, atts 1, portée de base contact.

Bagh naka (Shastar Vidiyaa) 70 %, dégâts 1D6+1D4, atts 1, portée de base contact.

Chakram ×6 (Athlétisme) 65 %, dégâts 1D6+1+1D2, atts 1, portée de base 65m.

* Shastar Vidiyaa fonctionne comme la compétence Arts martiaux quand il s'agit de doubler les dégâts en cas de succès.

** Les dégâts supplémentaires proviennent des *jangi mojah* (chaussures de guerre) ornées de pointes en fer que portent tous les Nihangs.

Protection : 8 points de veste de mailles et de plaque de torse combinées ; 6 points aux bras grâce à la veste de mailles ; 2 points à la tête grâce au *dastar bunga*.

Sav

Attributs : Agilité d6, Intellect d8, Âme d6, Force d8, Vigueur d8.

Compétences : Combat d10,

Connaissance (Anglais) d6, Connaissance (Batailles) d6, Connaissance (Histoire) d8, Connaissance (Hindi/Ourdou) d6, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Orientation) d8, Connaissance (Sciences occultes) d4, Connaissance (Sikhisme) d8, Détection d8, Discrétion d8, Équitation d6, Escalade d8, Lancer d8, Persuasion d8, Pistage d8.

Charisme : +0 ; **Allure** : 6 ; **Parade** : 8 ; **Résistance** : 10 (3) ; **Santé mentale** : 4.

Handicaps : Code de l'honneur, Fanatique, Présomptueux.

Atouts : Acrobate, Arts martiaux, Commandement, Costaud, Esquive, Réflexes de Combat, Tacticien, Vigilant.

Équipement : épée *kirpan* (For+d6), épée *talwar* (For+d8), dague *katara* (For+d4, PA 1), *bagh naka* (For+d4), *chakram* (For+d6), Veste de mailles/plaque (+3 Résistance).

NIHANGS, FÉROCES COMBATTANTS SIKHS

Souvent formés dès l'enfance pour devenir les plus grands guerriers de leur foi, les Nihangs sont légendaires pour le nombre de leurs victoires remportées par le passé contre des ennemis bien supérieurs. Le nom « Nihang » proviendrait du mot perse désignant un crocodile ; il fut donné aux guerriers sikhs par les Moghols pour honorer leur ténacité et leur férocité au combat. Leur autre nom, « Akali », signifie « serviteur du Dieu éternel ». Ils ont la réputation de chanter en plein combat « Akaal, Akaal », ce qui a pour effet de perturber leurs adversaires.

Il ne reste plus beaucoup de Nihangs en Inde depuis que les Anglais les ont traqués dans les années précédant la rébellion indienne. En reconnaissance pour la loyauté des sikhs pendant la révolte de 1857, les restrictions ont été levées mais le nombre d'Immortels (une autre traduction possible du mot « Akali ») dans les années 1930 est encore très bas.



Apparence : les Nihangs portent des *cholas* (vêtements) bleu très clair et un *dastar bunga* rempli d'armes sur leur tête. Ils arborent au côté droit un *talwar* (une épée recourbée) et au côté gauche, glissé à la ceinture, le *katara* (couteau à « lame de poing ») caractéristique. Ils portent aussi plusieurs *chakrams*, un *kirpan* et un *dhala*, ainsi qu'une veste de mailles et une plaque de poitrine.

Gth

FOR 13 DEX 12 INT 15 CON 13

TAI 16 APP 11 POU 14 EDU 13

SAN 65 point de vie : 14

Impact : +1D4.

Compétences : Athlétisme 60 %, Discrétion 50 %, Équitation 30 %, Orientation 40 %, Sciences humaines : histoire 50 %, Shastar Vidiyaa 50 %, Théologie : sikhisme 35 %, Trouver Objet Caché 65 %.

Langues : Pendjabi (langue maternelle) 65 %, Anglais 30 %, Hindi/Ourdou 25 %.

Armes : Coup de poing 60 %, dégâts 1D3*+1D4.

Coup de pied 65 %, dégâts 1D3*+1**+1D4.

Épée *kirpan* (Shastar Vidiyaa) 50 %, dégâts 1D6+1+1D4, atts 1, portée de base contact.

Épée *talwar* (Shastar Vidiyaa) 50 %, dégâts 1D8+1+1D4, atts 1, portée de base contact.

Dague *katara* (Shastar Vidiyaa) 50 %, dégâts 1D4+2+1D4, atts 1, portée de base contact.

Trident de *turban* (Shastar Vidiyaa) 50 %, dégâts 1D6+1+1D4, atts 1, portée de base contact.

Chakram ×6 (Athlétisme) 65 %, dégâts 1D6+1+1D2, atts 1, portée de base 65m.

* Shastar Vidiyaa fonctionne comme la compétence Arts martiaux quand il s'agit de doubler les dégâts en cas de succès.

** Les dégâts supplémentaires proviennent des *jangi mojah* (chaussures de guerre) ornées de pointes en fer que portent tous les Nihangs.

Protection : 6 points de veste de mailles et de plaque de torse combinées ; 4 points aux bras grâce à la veste de mailles ; 2 points à la tête grâce au *dastar bunga*.

Sav

Attributs : Agilité d8, Intellect d8, Âme d8, Force d8, Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Anglais) d6, Connaissance (Histoire) d8, Connaissance (Hindi/Ourdou) d4, Connaissance (Orientation) d6, Connaissance (Sikhisme) d6, Détection d8, Discrétion d8, Équitation d6, Escalade d8, Lancer d8.

Charisme : +0 ; **Allure :** 6 ; **Parade :** 6 ; **Résistance :** 10 (3) ; **Santé mentale :** 6.

Handicaps : Fanatique, Présomptueux.

Atouts : Arts martiaux, Costaud, Réflexes de Combat.

Équipement : épée *kirpan* (For+d6), épée *talwar* (For+d8), dague *katara* (For+d4, PA 1), trident de *turban* (For+d4), *chakram* (For+d6), Veste de mailles/plaque (+3 Résistance).

Je ne voudrais pas me retrouver face à un de ces gars..

—Capt. Harris

Nouvelle compétence : Shastar Vidiyaa

Signifiant « la science des lames », la *shastar vidiyaa* est l'art martial des sikhs. Elle est parfois mentionnée sous le terme *gatka*, d'après le nom des poteaux de bois qui sont utilisés pendant l'entraînement. Score de départ 01 %. En termes de jeu, la compétence Shastar

Gth

Vidiyaa remplace Armes blanches (Armes de mêlée), Armes blanches (Épées), Armes blanches (Lances) et Arts martiaux pour les personnages qui ont reçu l'entraînement approprié de la part d'un guru Nihang.

Compte tenu de la maîtrise des lames des Nihangs, dont la nature est tout autant spirituelle que physique, traitez le *kirpan* comme une arme enchantée capable d'infliger des dégâts aux créatures qui sont normalement immunisées aux armes ordinaires.

Sav

Dans le système de jeu de **Savage Worlds**, ceux formés à la Shastar Vidiyaa devraient prendre les atouts Arts martiaux, Bagarreux, Frénésie, Frappe éclair et Rapide.

ÉPILOGUE : À FOND

Ce scénario peut se terminer de plusieurs façons, détaillées individuellement ci-dessous.

Premier arrivé

Si les investigateurs arrivent avant *Nachtwölfe* et les Épouses, parviennent à ouvrir la porte de la chambre secrète sans incident et récupèrent l'Arme Agneya sans se faire surprendre par leurs adversaires, ils sont libres de retourner à Bombay (ou dans tout autre lieu leur servant de quartier-général).

Les Nihangs les attendent devant leurs camions (ou devant le moyen de transport qu'ils auront utilisé pour atteindre Ellora) pour discuter du sort de l'arme, de son éventuel retour à la civilisation ou de sa disparition sous la responsabilité de nouveaux gardiens.

Le ton de la rencontre dépend lourdement de la façon dont les investigateurs répondront à Akali Upkaar Singh. S'ils parviennent à le convaincre que l'arme n'est plus d'aucune utilité et ne représente plus une menace pour sa terre natale ou son peuple, il leur permet de l'emporter avec la bénédiction des Nihangs. S'ils se montrent vindicatifs et peu coopératifs, Singh et ses hommes sont prêts à se battre pour la récupérer.

Si une confrontation doit en résulter, utilisez les caractéristiques aux pages 180-183 ou les règles de combats de masse comme suggéré p. 180. Si les Nihangs gagnent, ils emportent l'Arme Agneya et la cachent dans un endroit où ils pourront garder un œil sur elle. Trouver l'endroit où l'objet a été caché pourra constituer la base de nouvelles aventures mais les investigateurs pourraient aussi décider d'oublier leur douloureuse expérience sachant que l'arme est inutile et que les Nihangs sont plus que capables de protéger l'artefact brisé de ceux qui la convoitent.

Comme pour *Nachtwölfe* et les Épouses, nous recommandons au Gardien de ne faire intervenir les Nihangs que si les joueurs sont susceptibles d'apprécier la perte de l'artefact si le sort joue contre eux.

Qui trouve, garde

Si les investigateurs arrivent après *Nachtwölfe* et les Épouses mais réussissent à vaincre les andhakasuras et à s'emparer de l'Arme Agneya sans autre incident, alors la fin du scénario se déroule comme décrit ci-dessus, avec ou sans interférence des Nihangs selon ce que veut le Gardien.

Parmi les victimes des andhakasuras se trouvent Altaf Choudhuri et Devika Savarkar, qui peuvent être ramassés par les grenadiers et ramenés dans une base pour y être interrogés. Aurangabad est la ville la plus proche ; bien qu'elle ne possède aucun cantonnement militaire, s'y rendre permettrait aux captifs de recevoir les soins médicaux dont ils ont besoin et de comprendre leur état avant de les embarquer pour un interrogatoire complet. Les grenadiers pourront aussi se rendre directement au centre de commandement du sud à Poona au lieu de retourner à Bombay, au choix du Gardien.

Bien entendu, si les investigateurs travaillent pour leur propre compte sans le soutien des militaires, c'est à eux de décider quoi faire des victimes ennemies.

Voler sa sucette à un bébé

Si les investigateurs parviennent à récupérer l'Arme Agneya mais sont ensuite pris en embuscade par *Nachtwölfe* et les Épouses et perdent l'arme comme mentionné p. 181, Altaf Choudhuri, Devika Savarkar et leurs soutiens encore en état quittent la grotte avec le butin, abandonnant tous ceux des leurs qui sont incapables de se déplacer par leurs propres moyens.

Sur la route d'Ellora, Choudhuri se retourne contre Savarkar et s'empare de l'Arme Agneya pour ses maîtres berlinois. Les investigateurs retrouveront les Épouses restantes et leur meneuse ligotées dans les bois entourant les grottes.

Pendant les jours qui suivront, Choudhuri tentera d'embarquer l'arme à bord d'un vol quittant l'Inde pour l'Europe, de préférence jusqu'en Espagne (surtout si la guerre a déjà été déclarée). Cela laissera aux investigateurs le temps de le traquer s'ils le désirent. S'ils en ont un en leur possession, un compas atlante pourra bien se révéler utile pendant la chasse.

Si l'arme parvient à atteindre l'équipe du Projekt Atlantis, ses membres étudieront l'arme avec soins pour découvrir ses secrets avant de faire passer ces informations aux hommes œuvrant sur le programme d'armes nucléaires du Reich sur ordre d'Hitler en personne. L'arme pourrait également servir de prototype pour le programme d'armement de *Nachtwölfe* – l'organisation ne sera cependant jamais capable de reproduire parfaitement les effets dévastateurs de l'artefact.

Il est également possible que les hommes d'Akali Upkaar Singh reprennent l'arme des mains de Choudhuri et Savarkar, laissant les hommes de *Nachtwölfe* et les Épouses en cadeau aux investigateurs et à leur escorte de grenadiers.

CE QUI EST À TOI EST À MOI

Si, d'un autre côté, les investigateurs sont arrivés aux grottes et sont tombés sur *Nachtwölfe* et ses alliées indiennes en train d'émerger du temple de Kailasanatha avec l'Arme Agneya, ils ont pu réussir à confisquer le fragment du Palladion à ceux qui l'avaient trouvé les premiers.

Dans ce cas, leur tentative pour rentrer chez eux avec l'arme sera gérée comme dans le paragraphe « Qui trouve, garde », avec ou sans la présence des Nihangs comme facteur de complication.

Et après ?

Peu importe comment les investigateurs parviennent à retourner à la civilisation et s'ils ont ou non l'Arme Agneya avec eux, il reste une ou deux affaires dont ils vont devoir s'occuper. S'ils travaillent seuls, ils pourraient fort bien avoir sur eux un artefact hors de prix à propos duquel ils devront prendre une décision.

En fonction de qui ils sont et de leurs liens possibles avec des services de renseignement ou de maintien de l'ordre, ils pourraient tenter de vendre l'objet, le donner à un musée ou à la Société asiatique royale ou bien encore le remettre à leurs supérieurs. Même s'ils n'étaient sur le radar de personne avant les événements de ce scénario, ils sont désormais connus et la Section D (ou M) pourrait tenter de les embarquer dans la Guerre secrète.

S'ils sont déjà impliqués dans celle-ci, grâce à leur expérience au Tibet ou en Europe et en Afrique du Nord, les puissances en place leur prennent l'arme des mains et s'assurent de son transport jusqu'à un endroit sûr où elle pourra être étudiée (après octobre 1939, cela risque fort d'être Clemens Park ; cf. *le Guide du Gardien* p. 70). S'il est mis au courant, le CNI risque fort de protester devant ce qui ressemble au vol d'un artefact indien mais cela ne risque pas d'empêcher les Britanniques (ou d'autres) de l'emporter loin d'ici.

Comme décrit dans les différentes fins ci-dessus, les investigateurs pourraient bien ne pas avoir l'Arme Agneya et devoir partir une nouvelle fois à sa poursuite, surtout si elle est encore entre des mains ennemies. Ces nouvelles aventures dépassent largement la portée de ce livre mais elles pourraient permettre d'impliquer encore davantage le groupe dans la Guerre secrète.

Et puis il y a le dernier problème de l'autre fragment du Palladion mentionné par Tsering Lama : la Coupe de Yima. Le saint homme tibétain la disait cachée en Perse (Iran), près de la ville d'Ispahan, ce que les notes d'Ehrlichmann pourraient confirmer. C'est maintenant aux investigateurs de décider s'ils veulent traverser les déserts perses pour retrouver l'objet perdu. Bien entendu, s'ils travaillent pour les militaires ou les services secrets, la décision pourrait fort bien ne pas leur appartenir...



CHAPITRE 3

Le feu et le soufre

« Hier se préparait la folie de ce jour ; demain est silence, triomphe ou malheur. »
— Omar Khayyām

Ils se cacheront sous les collines du désert, comme des rongeurs effrayés cherchant à fuir quelque ennemi invisible ou imaginaire qui jamais ne viendra car ils sont trop insignifiants pour hanter sa conscience maintenant que leur jouet le plus grandiose a été détruit. Ce n'est pas là un endroit pour des héros, même si le temps viendra le leur faire croire ; de la chaleur pour chasser les hivers les plus rudes, le sanctuaire d'un grand roi dont le péché restera sans nom, dont la fierté est aussi grande que ceux avec qui on le confond et dont il lui reste à partager la chute. Dans les collines, sous les feux dorés de la dévotion, presque oublié de tous mais attendant la flamme qui brûle et qui épargne, l'œil qui ne peut voir attend. Quelle sera donc l'oblation de ceux qui le cherchent ? Quels seront leurs mensonges, leurs péchés, leur salut ? Par la porte du dieu soleil tombé, par son serment intact, par sa fraternelle ennemie léonine qui est aussi réflexion de son père, se fera entendre l'écho de leur rugissement, emportant tout dans les ténèbres.

— Extrait de la Pierre noire de Saïs, traduit par le docteur Botho Ehrlichmann, 1938-39 environ.

Dans ce chapitre, les investigateurs voyagent jusqu'au cœur d'une ancienne civilisation du Moyen-Orient, dont la vénération du feu est la clé qui permettra la révélation d'un autre fragment du mystérieux Palladion.

LA GAZETTE DE LA PERSE

Comme toutes les anciennes civilisations, la Perse a connu de nombreux noms et de nombreux visages. Un des plus anciens, utilisé par ses habitants eux-mêmes, fut celui d'Aria (ou Aryana), la Terre des Aryens, celle d'où Reza Shah fit dériver le nom moderne du royaume d'Iran en 1934. Il espérait peut-être ainsi le relier à l'une des seize terres pures d'Ahura Mazda et au lieu de naissance de Zarathoustra : l'Airyanem Vaejah (ou Airyana Vaego ; « l'étendue des Aryens »). Pour les Grecs, elle était Persis,

D'après la légende, ce volcan éteint renfermerait un grand mal : Zakhāk, le serpent à plusieurs têtes.

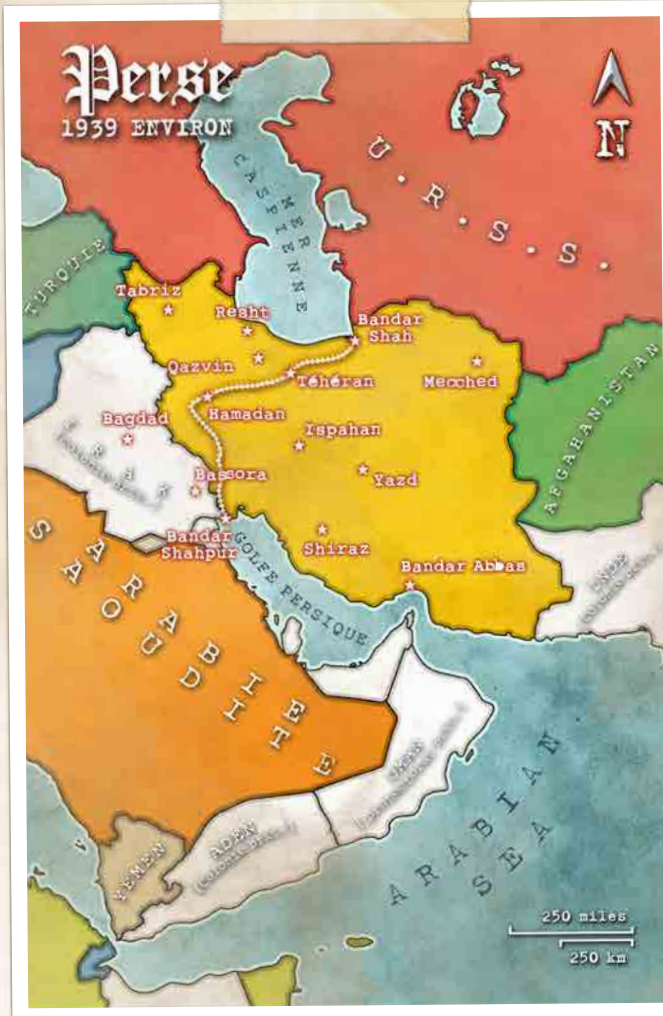
la terre des Perses – le nom par lequel le pays fut connu en Occident. Winston Churchill lui-même préférerait ce terme à celui d'Iran, afin d'éviter toute confusion avec son voisin de l'ouest, le mandat britannique de Mésopotamie, la plupart du temps désigné sous le nom de royaume d'Irak.

De bord à bord

Occupant pratiquement les deux tiers du plateau iranien qui s'étend du fleuve Indus à l'est au fleuve Tigris à l'ouest, la majeure partie de la Perse s'étend à 914 mètres ou plus au-dessus du niveau de la mer. Dans la tête de bien des gens, cette terre est faite de déserts. Les deux plus grands, le Dasht-e Kavir (à l'est de la capitale Téhéran) et le Dasht-e Lut (au sud et à l'est, près de la frontière avec l'Afghanistan et l'Inde britannique) forment près d'un tiers du pays tout entier, mais les sables brûlants ne constituent pas le seul paysage que l'ancien royaume a à offrir.

La mer Caspienne forme une partie de la frontière nord de la Perse. En dessous de la bande côtière, suivant la courbe de cette dernière, se dresse la chaîne des Alborz, demeure de la plus haute montagne d'Iran, le mont Damavand. D'après la légende, ce volcan soit-disant éteint renfermerait un grand mal : , le serpent à plusieurs têtes aussi appelé Azi Dahāka, qui est enchaîné dans les profondeurs de ses cavernes en attendant que la fin du monde le libère.

Les Alborz ne sont qu'une chaîne parmi d'autres ; en fait, le pays tout entier est presque encerclé par de hauts pics qui occupent plus de la moitié des terres. Les montagnes de Zagros émergent des Alborz dans le lointain nord-ouest avant de descendre le long de la frontière



occidentale avec la Turquie et l'Irak, jusqu'à la côte du golfe Persique. D'autres montagnes viennent marquer la frontière avec l'Inde britannique et l'Afghanistan.

Les limites nationales sont ardemment contestées, surtout au nord où la Russie puis l'Union soviétique ont régulièrement tenté de s'approprier des morceaux du sol perse. Au début de la guerre, le pays s'étend sur près de 966 kilomètres de la mer Caspienne au nord jusqu'au golfe Persique au sud, et va jusqu'à s'étirer sur 1450 kilomètres d'est en ouest, ce qui lui donne une superficie d'à peu près trois fois la taille de la France.

Dans les années 1930 puis 1940, la majorité des habitants sont de pauvres fermiers avec quelques bergers nomades dans les montagnes. Les villes de Perse, d'un autre côté, abritent des artisans, des marchands, des fonctionnaires et de gros propriétaires.

L'âme en feu

Bien qu'il ne soit aujourd'hui pratiqué que par une minorité, le zoroastrisme fut autrefois la religion officielle du pays. Une des premières à adorer un dieu unique, invisible et omnipotent, elle eut un profond effet sur le développement du judaïsme, du christianisme et de l'islam. Il s'agit d'une religion dualiste qui croit au bien et au mal et se base sur la responsabilité personnelle. Faire le choix de pratiquer l'humata (les bonnes pensées), l'harkta (les

bons mots) et l'huvarshta (les bonnes actions) signifie que le bien finira par l'emporter sur le mal.

Nul ne sait exactement quand naquit Zarathoustra, le fondateur de la religion. Certains placent sa date de naissance au 14^e siècle av. J.-C. ; d'autres la font remonter jusqu'au 6^e siècle av. J.-C. Dans tous les cas, on estime qu'il fut un prêtre de l'ancienne religion aryenne avant de se faire prophète.

Le dieu principal de la religion est Ahura Mazda, un seigneur sage et une source d'énergie constructive (Spenta Mainyu). Bien qu'il ne possède ni symbole ni icône, il est vénéré à travers la flamme ; il n'existe pas d'adorateurs du feu à proprement parler mais l'élément fournit la lumière vers laquelle les zoroastriens sont censés prier. Il est aussi possible qu'Atar, le dieu du feu (qui deviendra l'incarnation de l'élément sacré) ait été mélangé à Ahura Mazda et ait amené son symbolisme flamboyant avec lui.

Face à Ahura Mazda se dresse Ahriman, le mensonge (Druj) et la source d'énergie destructive (Angra Mainyu) ; une force vouée au mal qui agit souvent par le biais d'avatars conscients ou non, ainsi que de complices comme son fils, Zahhāk, et les *daevas* (démons). Il existe également d'autres divinités inférieures connues sous le nom de *yazatas*. Elles comprennent Atar (le feu), Zam (la terre), Aban (l'eau) et Anahita (la fertilité, la guérison et la sagesse).

Mithra, le *yazata* des contrats et des serments, est un ancien dieu solaire aryen qui fut incorporé dans la nouvelle foi par les Sassanides (p. 188). Fils d'Ahura Mazda, il est décrit avec un millier d'oreilles et un millier d'yeux. Associé à Apollon par les Grecs sous son aspect de divinité omnisciente capable de percevoir la vérité, il devint Mithras pour les romains, le dieu de la guerre massacreur de taureaux.

Le livre sacré du zoroastrisme, l'Avesta, est censé avoir été écrit (au moins en partie) par Zarathoustra ; en particulier la partie la plus ancienne, celle des cinq Gathas, un ensemble de dix-sept hymnes adressés à Ahura Mazda. D'autres récits attribuent l'écriture du livre au dieu en personne, qui l'aurait remis à Zarathoustra pour en faire don à son protecteur, le roi Vishtaspa.

Il ne reste plus qu'une fraction de l'Avesta (environ un quart) ; le reste aurait été détruit par Alexandre le Grand quand il pilla l'Empire perse, ou par les Arabes pendant leur invasion (p. 188). Les cinq livres qui survécurent (le *Yasna*, qui contient les Gathas ; le *Visperad* ; le *Vendidad* ou *Videvdad* ; et les *Yashts*) sont des reconstructions, créées par les Sassanides ou par les parsis quand ceux-ci fuirent en direction de l'Inde au 7^e siècle ap. J.-C. (p. 140).

Livre de moindre importance, le *Khurda Avesta* (« le jeune – ou le petit – Avesta ») contient d'autres textes dont le *Nyayesh*, une collection de cinq prières au soleil et à Mithra, la lune, le feu et aux eaux divines. Il sert de livre de prières aux zoroastriens depuis sa publication au 19^e siècle.

La foi zoroastrienne est aussi appelée magisme. Selon une légende, après que les Achéménides eurent conquis les Mèdes (voir plus bas), Zarathoustra aurait ramené les mages (des philosophes mèdes qui résistaient au règne perse) dans son Église où ils devinrent des prêtres de sa religion.

LES DOUZE

La foi principale de la Perse est l'islam, ou du moins une variante qui n'est pas largement pratiquée dans le monde musulman : le chiisme. La foi musulmane, telle qu'est fut enseignée par le prophète Mahomet, possède cinq piliers : *shahada* (répandre la foi), *salat* (prier cinq fois par jours en direction de la Mecque, bien que les chiites ne prient que trois fois), *zakat* (faire l'aumône aux pauvres), *sacum* (se purifier par le jeûne du Ramadan, le *Ramazân* en Perse) et *hajj* (faire le pèlerinage à la Mecque au moins une fois dans sa vie).

Les deux principales branches sunnites et chiites sont apparues peu après la mort de Mahomet. Les sunnites (de *sonnat* qui signifie « traditionnel ») soutenaient l'ami et beau-père du prophète, Abou Bakr, dans sa volonté de devenir son successeur, tandis que les chiites pensaient que la charge de calife devait être héréditaire et passer au cousin et fils adoptif du prophète, Ali.

La séparation entre les deux branches fut actée par l'assassinat d'Ali après que celui-ci fut devenu le quatrième calife (après s'être vu refuser l'honneur trois fois) et par la mort de son deuxième fils, Hussein, des mains des sunnites.

Les chiites reconnaissent douze imams descendant d'Ali comme prophètes et chefs de file de leur foi. Le dernier des Douze, connu sous le nom de Mahdi, disparut au cours du 10^e siècle, caché au monde par Allah (généralement appelé Khoda en Perse) en attendant de diriger une nouvelle ère de justice et d'harmonie.

Le livre sacré des musulmans est le Coran, qui contient les mots de Dieu tels qu'ils furent dictés à Mahomet par l'ange Gabriel pendant deux décennies (609-632).

Empereurs et rois

Contrairement à la plupart des civilisations anciennes des environs, celles de Perse ne semblent pas avoir évolué autour de grandes rivières navigables. Le pays ne possède qu'un seul fleuve digne de ce nom, le Karoun ; les premiers bâtisseurs du pays ont donc choisi à la place les nombreux flancs de collines montagneuses où des sources naturelles et la fonte des neiges assuraient un apport constant en eau potable.

On a pu retrouver des restes de poterie en Perse remontant jusqu'à 5000 av. J.-C., et l'on pense que l'endroit était déjà habité bien avant. En deux mille ans, les villes firent leur apparition, bien que les restes les plus anciens demeurent fragmentaires et soient souvent calcinés.

La nation d'Élam émergea au milieu du 3^e siècle, dans une zone proche de l'actuelle frontière avec l'Irak. À cause de leur emplacement, les Élamites se heurtaient fréquemment à leurs voisins mésopotamiens. Une confrontation de ce genre, contre le roi babylonien Nabuchodonosor à la fin du 12^e siècle av. J.-C. affecta grandement l'empire, mais ses artisans, célèbres pour leur travail de la céramique et du métal, parvinrent peu à peu à retrouver leur niveau initial au fil des six cents années qui suivirent.

Avant l'assaut de Nabuchodonosor, les Élamites régnaient depuis leur capitale à Suse (la future Shush) sur une vaste région comprenant la majeure partie du désert iranien, la vallée du fleuve Tigre et la côte du golfe. Ils

Protéger les éléments

Les zoroastriens, comme les bouddhistes tibétains, n'enterrent pas leurs morts. Ils les placent au sommet d'une *dakhma* (aussi appelée « tour de silence »), où des vautours et d'autres charognards viennent retirer la chair des os, lesquels sont mis à blanchir au soleil pendant presque un an avant d'être placés dans une fosse à la base de la structure.

La raison derrière ce rituel (parfois appelé « inhumation céleste ») est simple : les corps sont considérés comme impurs et toute forme impropre de cérémonie risquerait de polluer les éléments sacrés. L'enterrement contaminerait la terre, Zam, quand la crémation toucherait la flamme sacrée, Atar. Les rituels impliqués par l'inhumation, comme la majeure partie de la foi zoroastrienne moderne, semblent provenir de la période sassanide.

bâtirent également la gigantesque ziggourat de Choqa Zanbil, dont la tour de boue rouge de cinq étages évoquait une montagne sacrée. Perdue sous les sables aux environs du milieu du 7^e siècle, la structure étonnamment préservée fut redécouverte en 1935, quand la Compagnie pétrolière anglo-iranienne (p. 190) tomba dessus en effectuant des recherches dans la zone.

Le contrôle des terres oscilla entre Élamites et la civilisation montante des Assyriens pendant plusieurs centaines d'années. Les seconds remarquèrent la venue d'un nouvel empire, celui des Mèdes, aux environs du 9^e siècle av. J.-C. (son origine exacte demeure trouble cependant). En 600 av. J.-C., les rois mèdes avaient depuis longtemps établi leur capitale à Ecbatane (future Hamadan) ; ils aidèrent même les Babyloniens à renverser leurs maîtres assyriens.

Les Aryens, dont on pense qu'ils sont à l'origine de la véritable « lignée » perse, seraient entrés dans le pays aux alentours du premier millénaire av. J.-C., s'établissant dans une région qui devint connue comme le Fars, près de ce qui est aujourd'hui la ville de Shiraz. Au 7^e siècle av. J.-C., le roi Achéménès, à la tête d'une de ces tribus aryennes, réussit à constituer un royaume unifié au sud et à poser les fondations du premier grand Empire perse : celui des Achéménides.

Cette civilisation n'atteint cependant pas son plein potentiel avant le milieu du 6^e siècle ap. J.-C., quand l'arrière-petit-fils d'Achéménès, Cyrus II (qui deviendrait plus tard connu sous le nom de Cyrus le Grand), arracha le pouvoir aux Mèdes en détrônant son grand-père, Astyage. Après les avoir soumis, il poursuivit l'expansion de son royaume, s'emparant de l'Empire lydien et de grandes parties de l'Asie mineure (l'Anatolie, la Turquie) ainsi que de Babylone, de la Syrie et de la Palestine.

Cyrus mourut lors d'une campagne contre la reine scythe, Tomyris, vingt ans après avoir établi sa nation. Il fut enterré dans une tombe (encore en place de nos jours) au sein de sa ville de Pasargades, à 113 km au nord de Shiraz. Son successeur, Cambyse, continua d'étendre l'empire, s'emparant d'une bonne partie de l'Égypte et de la Cyrénaïque (Libye) avant de mourir dans de mystérieuses circonstances sur la terre du Nil.

Le suivant à prendre le trône fut Darius I^{er} (Darius le Grand) qui réussit à faire revivre les Achéménides après bien des tourments et leur quasi-effondrement suite à la mort douteuse de Cambyse. Sous son règne, l'empire s'éleva jusqu'à son pinacle, s'étendant depuis l'Inde jusqu'en Lybie ; il parvint même à atteindre le Danube en poursuivant la querelle familiale initiée avec les Scythes.

Son domaine devint si vaste qu'il dut le réorganiser en une confédération d'États plus petits (satrapies), se posant comme roi des rois au-dessus de ses gouverneurs régionaux (satrapes). Depuis les centres administratifs de Suse et d'Ecbatane, ainsi que la cité religieuse et cérémoniale de Parsa, le roi dirigea la construction d'un immense réseau routier afin d'assurer à la fois la manœuvrabilité de ses troupes et leur ravitaillement. Il mit également en place le tout premier système postal au monde, constitué de porteurs montés.

L'obsession de Darius pour la conquête du monde grec mena les Achéménides vers un long déclin. Au 4^e siècle av. J.-C., affaibli par des siècles de batailles, l'empire était mûr pour la chute. Alexandre le Grand destitua le dernier de ses dirigeants, Darius III, en 330 av. J.-C. et, lors d'un acte de vengeance soi-disant initié par le sac d'Athènes 150 ans plus tôt, il brûla Parsa jusqu'aux fondations, se donnant au passage le nom par lequel les Grecs le connurent : Persepolis, le destructeur de cités.

Le réseau du vieil homme

Il existe de nombreuses légendes sur les assassins de Perse et sur leur fondateur, Hasan-e Sabbah, celui qu'on appelait « le vieil homme de la montagne ». Groupe d'islamistes dissidents formé à la fin du 11^e siècle, ses disciples étaient considérés comme des hérétiques en raison de leurs croyances. Parmi les récits qu'on racontait les concernant, il y avait celui sur le haschich que le vieil homme utilisait pour les contrôler – et qui leur aurait donné leur nom d'hashishiyun. Un autre parlait de jardins paradisiaques peuplés de vierges attendant ceux qui étaient prêts à se sacrifier pour la cause. Quelle que soit la vérité, les assassins constituaient une énorme épine dans la patte des Seldjouks. Leur campagne meurtrière fut arrêtée par Hulaga Khan en 1256, quand celui-ci captura et détruisit littéralement la majorité de leurs forteresses de la vallée d'Alamut. Seules deux d'entre elles refusèrent de se rendre ; celle de Girdkuh parvint à tenir encore dix-sept années avant de succomber aux Ilkhanides.

Freya Stark, intrépide écrivaine et exploratrice britannique, redécouvrit la région en 1931. Le livre détaillant ses aventures, *La vallée des assassins*, fut publié en 1934 et ramena dans l'imagination du public occidental tout un chapitre oublié de l'Histoire.

Pendant la Seconde Guerre mondiale, Stark rejoindra le ministère de l'Information (responsable de la publicité et de la propagande) et sera stationnée au Caire, à Aden et à Bagdad. Elle sera impliquée dans la mise en place de la Fraternité de la liberté, un groupe monté pour courtiser les sympathisants arabes (ou pour les encourager à au moins rester neutres pendant le conflit).

Après la mort d'Alexandre en 323 av. J.-C. dans une autre partie de son domaine (p. 71), un de ses généraux prit le commandement. Séleucos fonda sa propre dynastie grecque mais la vraie nouvelle grande puissance de la région prit la forme des Parthes, une tribu de nomades iraniens et de cavaliers émérites qui parvinrent à reprendre la majorité des terres ayant autrefois appartenu aux Achéménides avant d'être à leur tour remplacés par les Sassanides en 224 ap. J.-C.

Une fois au pouvoir, les Sassanides, qui venaient de Fars comme les Achéménides avant eux, régnèrent sur la Perse pendant 400 ans. Un de leurs premiers dirigeants, peut-être le plus grand de tous – Shapur I^{er} –, encouragea la tolérance religieuse au sein de son empire, en faisant un havre de paix pour les mandéens, les manichéens, les juifs et les chrétiens (ce paradis ne subsista hélas pas longtemps après sa mort).

Les Sassanides créèrent un grand réseau commercial dans le monde connu, certaines de leurs marchandises (comme le verre) allant jusqu'à atteindre le Japon. Le zoroastrisme (p. 186) devint la religion officielle de l'État. La foi elle-même était beaucoup plus ancienne que ça, mais les Sassanides la reformulèrent pour qu'elle convienne à leurs besoins, incluant de nouveaux éléments comme le dieu Mithra (p. 186).

Comme les Achéménides, ils avaient leurs propres ennemis impériaux, cette fois les Romains et, plus tard, leurs successeurs byzantins. L'empire atteignit son sommet en termes de superficie peu avant sa chute, qui fut en partie provoquée par ses tentatives incessantes pour écraser Byzance.

Ce ne furent cependant pas les descendants de Rome qui mirent un terme à la domination sassanide en Perse ; les lauriers de la victoire reviennent aux envahisseurs arabes qui en 661 avaient placé le pays sous le contrôle des Omeyyades de Damas et, plus tard, des Abbassides de Bagdad (p. 72). Après avoir été converti à l'islam, le pays fut largement dirigé par des dynasties tribales formées par les descendants des satrapes de Darius qui raffermirent leur autorité locale.

Les Turcs seldjouks conquièrent la Perse au milieu du 10^e siècle et bâtirent Ispahan (p. 196), leur capitale. Ils furent à leur tour balayés par l'arrivée des Mongols au 13^e siècle. Les descendants du Grand Khan vinrent s'emparer de tout le pays et établirent leur capitale à Tabriz, après avoir mis à sac les plus grandes villes de la région pour les punir de s'être rebellées contre leur prise de pouvoir.

Un Mongol nommé Hulaga Khan (le fondateur de la dynastie des Ilkhanides) mit fin au pouvoir des assassins. Son ultime lieu de repos fut lui aussi remarquable : sa tombe sur l'île de Kabudi située dans le lac d'Ourmia abrita également son trésor ; d'après les récits, avant d'y être enterré, des milliers de vierges furent sacrifiées en son honneur.

À la fin du 14^e siècle, Tamerlan avait pris la place des Khans avec sa dynastie des Timourides. Les derniers membres de la lignée des Mongols furent eux-mêmes remplacés au tournant du 16^e siècle par le troisième grand empire autochtone perse : celui des Séfévides.

La famille des Safavi était composée de musulmans chiites (p. 187) originaires d'Ardabili dans le nord-ouest. Sous leur règne, la Perse devint une nouvelle fois un État indépendant capable de menacer son voisin – l'Empire ottoman (qui suivait la branche rivale de l'islam, le sunnisme). La foi chiite, minoritaire dans le reste du monde musulman, devint la religion officielle du pays.



En 1587, le dirigeant le plus remarquable des Séfévides, Shah Abbas I^{er}, prit le pouvoir. Guidé par deux frères soldats et aventuriers britanniques, Anthony et Robert Shirley, Shah Abbas réorganisa et reforma l'armée perse, et débarrassa son pays des derniers Turcs qui s'y trouvaient. Des sociétés anglaises dont la Compagnie des Indes orientales (p. 139) commencèrent à acquérir des concessions en Perse dans les années qui suivirent.

À partir des années 1720, la Russie commença à tenter de contrôler les territoires du nord de la Perse, surtout dans les régions du Caucase et de la mer Caspienne. Pierre le Grand, Catherine la grande, Alexandre I^{er} et Nicolas I^{er} s'embarquèrent tous dans ces querelles de frontières. Les premières guerres ne virent que peu de changements durables, mais celles du 19^e siècle permirent à la Russie d'acquérir des territoires considérables.

Les guerres russo-perses de 1722-1723, 1796 et 1804-1813 prirent place sur fond d'instabilité intérieure et d'interférences étrangères, conduisant à la chute des Séfévides et à la montée d'une nouvelle dynastie, celle des Kadjars. Durant les premiers conflits aux frontières en 1722, après s'être terriblement essoufflés dans la lutte contre les Russes et les Ottomans, les Séfévides furent débordés par les troupes afghanes. Afghans, Russes et Turcs furent repoussés sept ans plus tard grâce aux talents du mercenaire Tahmasp Qoli, qui dirigea officiellement la Perse jusqu'en 1736, moment où il officialisa la situation en se faisant shah.

Qoli dirigea en tant que Nader Shah pendant encore onze ans avant d'être assassiné. Le dirigeant d'importance suivant, Karim Khan Zand, déplaça la capitale d'Ispahan à Shiraz. Il refusa d'accepter le titre de shah et insista pour utiliser à la place le terme plus humble de vakil (régent). La dynastie de Zand fut remplacée au milieu des années 1790 par celle d'Aga Mohammad Khan.

Avant que Hulaga Khan soit enterré,
des milliers de vierges auraient été
sacrifiées en son honneur.

Eunuque qui unit les autres Azeri Qajar sous la bannière d'un nouveau clan, ce dernier Khan avait la réputation d'avoir arraché les yeux de 20 000 de ses adversaires. La capitale du pays se déplaça une nouvelle fois, cette fois à Téhéran, aux pieds des montagnes de l'Alborz.

La guerre russo-perse de 1826-1828 vit le dirigeant du Qajar, Fath Ali Shah, se faire manipuler par les Britanniques lors d'une tentative pour reprendre les terres perdues au profit des tsars en 1813. Ce n'était pas la première fois que la Perse se retrouvait prise dans le Grand Jeu opposant deux empires étrangers. L'interférence de l'Angleterre ne servit pourtant qu'à amoindrir sa propre position dans le pays et à conforter l'installation de la Russie dans le Caucase.

L'ascension de Naser al-Din Shah au Trône du Soleil en 1846 ne fit rien pour ralentir la descente de la Perse vers l'effondrement et la ruine. Ses tentatives pour moderniser le pays entraînèrent principalement son propre affaiblissement financier. Il vendit non seulement les trésors de la Perse pour obtenir de l'argent frais (il passa notamment un accord avec les Français permettant à ces derniers de vider les sites archéologiques contre de l'or et de l'argent) mais accorda également d'importantes concessions aux Britanniques et l'exploitation d'importantes ressources naturelles.

Le successeur de Naser, Mozaffar ad-Din Shah, fut forcé par des prêtres et des marchands mécontents d'établir la première Constitution de la Perse en 1906. Connue sous le nom de Révolution constitutionnelle, l'acte vit la formation du premier parlement national, le Majlis.

Le manque de pouvoir véritable des Qajars dans leur propre pays se vit confirmer en 1907 quand la Russie et l'Angleterre mirent en place un traité divisant la Perse en trois zones. La Sphère d'Influence du Nord (comprenant Ispahan) revint à la Russie, quand la Sphère du Sud atterrit entre des mains britanniques ; entre les deux fut créée une zone neutre, une zone « tampon ». Si le traité désamorçait la plupart des tensions causées par le Grand Jeu dans la région, il ne faisait rien pour assurer l'avenir de la Perse.

Dans la Sphère du Nord, les choses empirèrent davantage avec la suite du 20^e siècle. Une révolte à Tabriz en 1909 força Muhammad Ali Shah (le successeur de Mozaffar) à abdiquer et offrit aux Russes le contrôle de la ville. La « campagne de Perse » durant la Première Guerre mondiale permit aux Russes de récupérer d'autres terres sous prétexte d'accords avec les Ottomans. En novembre 1915, les troupes s'emparèrent de Téhéran.

Seul l'avènement de la Révolution d'Octobre en 1917 offrit à la Perse un bref répit, renforcé par un cessez-le-feu établi entre Soviétiques et Ottomans en décembre. Mais les forces britanniques quittèrent la Mésopotamie (l'Irak) en 1918 et prirent à leur tour position au nord. Leur tentative en 1920 pour faire de la Perse un protectorat échoua néanmoins. La même année, Resht (future Rasht) devint le centre de la République socialiste soviétique d'Iran sous Kuchuk Khan, leader du mouvement Jangali. Détestant les Qajars, qui avaient bradé les droits du pétrole perse aux Britanniques, le Khan utilisa ses soutiens bolcheviques pour gagner en puissance avant de les chasser de son pays en les traitant d'infidèles. Ses propres jours passés au sommet de l'État furent interrompus un an plus tard par une nouvelle force : celle de Reza Khan.

Furieux d'avoir échoué à annexer la Perse un an auparavant, les Britanniques orchestrèrent un coup d'État en 1921 sous la direction de Reza Khan, chef d'une brigade de Cosaques aux origines modestes. D'abord simple ministre de la Guerre, il devint Premier ministre en 1923 et dirigea le pays comme s'il en était le roi en dépit du fait que le dernier Qajar était encore officiellement sur le Trône du Soleil.

En 1925, Reza Khan, comme Tahmasp Qoli avant lui, se proclama shah et força le parlement à voter l'abolition de la dynastie des Qajars. Désormais appelé Reza Shah Pahlavi, il poursuivit un règne de plus en plus autoritaire en tentant de moderniser le pays, d'améliorer l'armée, de réviser le système légal et d'augmenter les possibilités éducatives.

En plus de développer l'utilisation des noms de familles (un concept qui n'était pas mis en pratique en Perse depuis son introduction par la loi en 1919), Reza Shah essaya de forcer les nomades de la région à s'installer dans des villes et des villages, en partie pour limiter leur implication dans les jeux de pouvoir des puissances extérieures (ce qui était arrivé à plusieurs reprises pendant la Première Guerre mondiale et d'autres conflits).

Le shah insista pour que le port du costume occidental soit plus répandu ; à partir de 1936, il donna à la police l'instruction controversée d'arracher leur *hijab* (écharpe ou voile de tête) ou leur *chador* (vêtement noir recouvrant l'intégralité du corps, le terme signifiant littéralement « tente » en perse) à toutes les femmes musulmanes osant en porter un en public. Frappées par la honte, de nombreuses orthodoxes refusèrent de quitter leur demeure dès lors.

Le refus du shah d'expulser les Allemands enragera les anciens co-conspirateurs du Grand Jeu.

Les relations de Reza Shah avec l'Angleterre devinrent de plus en plus tendues, surtout à partir de 1932 quand il annula la Concession D'Arcy de 1901. L'accord offrait à la Compagnie pétrolière anglo-perse (et à leur partenaire silencieux, le gouvernement anglais de Sa Majesté) le contrôle total du pétrole perse en échange d'une somme dérisoire. Un nouveau contrat fut établi en 1933, qui limitait le pouvoir des Anglais, et la société fut renommée Compagnie pétrolière anglo-iranienne en 1935 (la future société BP).

Avec le déclenchement de la Seconde Guerre mondiale, Reza Shah déclare la neutralité de son pays. Malheureusement, à cause des liens développés avec l'Allemagne pendant la période de l'entre-deux-guerres dans le but de se libérer du contrôle britannique, ni l'Angleterre ni l'Union soviétique ne seront convaincus par cette prétendue position. Si la police secrète du shah tentera de limiter les activités des espions allemands en Perse, son refus d'expulser les Allemands et son soutien visible au nazisme enrageront les anciens co-conspirateurs du Grand Jeu qui finiront par décider de prendre les choses en main.

Le 25 août 1941, après avoir officiellement et diplomatiquement communiqué au shah leurs intentions, les forces britanniques et russes envahirent la Perse lors d'une frappe préventive appelée « Opération contenance » – les deux pays craignent ce qui se passerait si l'Allemagne l'emportait en Russie, une victoire qui laisserait la Perse mûre pour une invasion. Le pétrole national aiderait grandement la machine de guerre nazie, et la suprématie allemande sur place diviserait l'Empire britannique et le Commonwealth en deux, plaçant de fait l'Inde dans une situation particulièrement délicate.

Le shah demandera l'intervention des États-Unis mais le président Roosevelt, préoccupé par ce que les forces d'Hitler pourraient faire si un corridor comme la Perse leur permettait de soutenir une invasion de l'Inde par les Japonais, refusera de soutenir une invasion de l'Inde par les Japonais, refusera de s'impliquer. La Royal Air Force (RAF) et l'aviation soviétique bombarderont plusieurs villes et largueront quantités de brochures exigeant une prompte capitulation.

La marine perse sera détruite par les marines royales anglaise et australienne dans le golfe avant que ses navires aient eu la moindre chance de réagir à l'invasion, et le général William Slim dirigera l'assaut anglais au sol depuis l'Inde par radio. Les troupes soviétiques descendront depuis le nord, les Britanniques venant de l'ouest après la fin de la guerre anglo-irakienne. Les deux forces se rencontreront à Qazvin (que les Anglais connaissent sous le nom de Kazvin) et à Sanandaj (Senna).

Fin août, la famille royale (exceptés le shah et son fils, le futur prince) aura fui à Ispahan. De nombreux soldats de Téhéran auront déserté eux aussi, craignant de devoir faire face à l'armée russe. Les Soviétiques arriveront à la capitale le 17 septembre, près de vingt-six ans après leur précédente visite. Ils repartiront un mois plus tard, lorsque le problème de Reza Shah aura été traité et son fils, Mohammad Reza Pahlavi, mis en toute sécurité à la tête du pays.

Certaines sources diront que le vieux shah aura abdiqué parce qu'il était incapable de changer son comportement sous la pression des Britanniques et des Russes ; d'autres qu'il aura été arrêté et contraint de se retirer en faveur de son fils. Quelle que soit la vérité, Reza Pahlavi sera vite exilé en Afrique du Sud où il mourra en 1944.

Avant de quitter pour de bon son pays, l'ancien shah aura réussi à retarder la signature du dernier armistice suffisamment longtemps pour permettre aux Allemands en Perse de fuir par la frontière avec la Turquie. Les Soviétiques et les Britanniques insisteront pour que tous les citoyens allemands dans le pays leur soient remis dans le cadre de la reddition ; si la sécurité de ces prisonniers sera à peu près assurée entre les mains des Anglais, personne ne doutera de ce qu'il leur arrivera une fois prisonniers des Russes...

Le nouveau shah se montrera tout aussi autoritaire que son père sans pourtant posséder ses talents de meneur. Une des principales raisons derrière son accession au trône sera son soutien au Corridor perse (p. 192). En janvier 1942, la Perse, l'Angleterre et l'Union soviétique signeront un traité d'alliance qui accordera aux Alliés (dont, à ce moment, font partie les États-Unis) le contrôle total des transports et des communications du pays en échange de leur protection contre les forces de l'Axe.

Pendant l'été 1942, un grand nombre de troupes américaines arriveront en Perse, envoyées pour soutenir l'expansion du Corridor Pacifique sur place. Les Perses seront d'abord heureux de voir arriver les Américains, considérés comme amicaux et dynamiques par rapport aux Britanniques froids et aux Soviétiques effrayants. Une série d'incidents, exacerbés par le fait que les soldats US ne peuvent être punis par la loi perse, viendront cependant ternir cette belle réputation.

Des troupes et des réfugiés polonais apparaîtront également en Perse en 1942, libérés par Joseph Staline des camps de prisonniers soviétiques sous la pression du gouvernement anglais et du gouvernement polonais en exil. S'il leur faudra près de deux ans pour récupérer physiquement de leurs épreuves, les soldats polonais ainsi libérés iront se distinguer en Italie en 1944, quand nombre de civils partiront pour l'Inde.

Les activités des nazis et de la cinquième colonne augmenteront encore en Perse en 1943, avec des tentatives pour recruter les nomades Kachkais et de leur faire commettre des sabotages dans « l'Opération François ». « L'Opération grand saut », l'assassinat planifié des « Trois Grands » (Staline, Roosevelt et Churchill) lors de la conférence de Téhéran, sera également mise en place en novembre. Heureusement, les agents du contre-espionnage britannique parviendront à infiltrer le réseau et à indiquer aux forces du nouveau shah l'identité des collaborateurs perses.

En septembre 1943, Mohammad Reza Shah déclarera la guerre à l'Allemagne, donnant pour raison ses activités d'espionnage inamicales sur le sol perse ; il assurera ainsi l'entrée du royaume aux Nations unies. La conférence de Téhéran, mentionnée plus haut, et des discussions sur l'ouverture du Front occidental, renforceront également la reconnaissance de l'indépendance de la Perse. De nombreux efforts seront consacrés à la coordination

quotidienne des troupes britanniques, américaines et soviétiques en Perse, le pays étant le seul théâtre à ce moment à connaître ce genre de coopérations (même si les événements sur le terrain ne seront pas toujours aussi parfaits que ce que le commandement aura espéré).

Se frayer un chemin

Les chameaux, ces irascibles arpenteurs du désert, ont longtemps constitué un moyen de transport essentiel en Perse. Bien qu'ils ne puissent parcourir que 30 kilomètres environ par jour une fois chargés, ils peuvent accéder à des lieux que les voitures ou les camions peineraient à atteindre, et peuvent affronter les caprices des routes locales sans se disloquer littéralement.

En dépit de nombreux projets d'ingénierie civile visant à améliorer l'infrastructure routière du pays, les hommes qui utilisent ces voies dans le cadre du Corridor perse (p. 192) ne se montrent généralement guère impressionnés. Les nids-de-poules et les mauvaises conditions réduisent la durée de vie des camions de 75 %, sans parler des blessures physiques infligées aux conducteurs eux-mêmes.

Ajoutez à ces problèmes les attaques répétées de bandits, et vous n'aurez aucun mal à voir pourquoi les routes perses ont si mauvaise réputation. Il n'y a pas de troupes de combat prêtes à venir protéger les camions des assauts des tribus, les conducteurs doivent donc essayer de se lier d'amitié avec les meneurs locaux pour assurer leur propre sécurité ainsi que celle de leur cargaison.

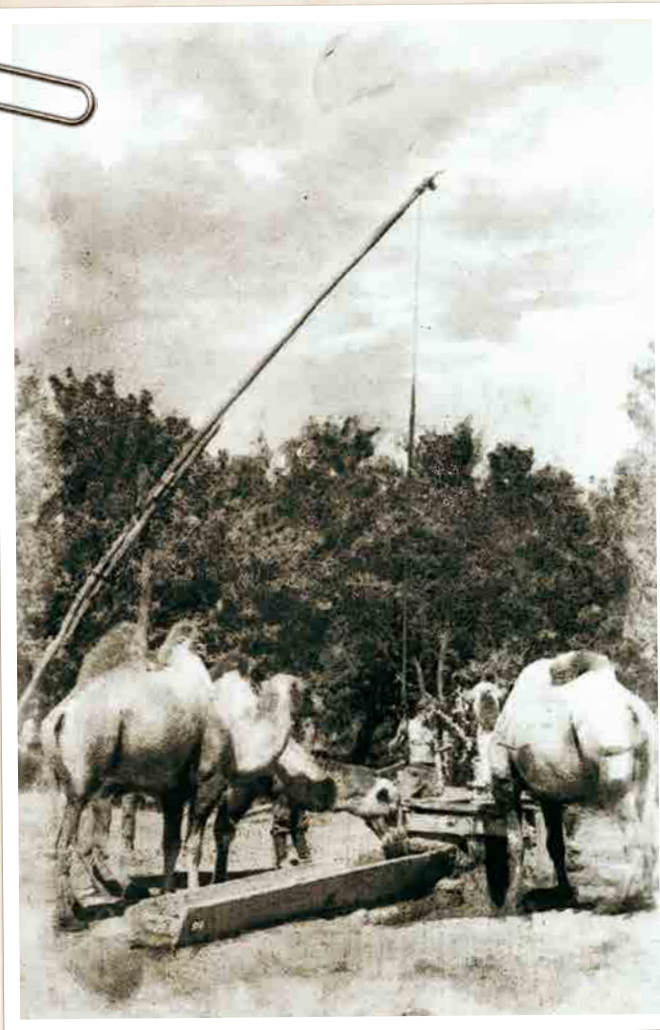
L'alternative offerte par la Compagnie ferroviaire trans-iranienne, aussi appelée Compagnie ferroviaire de l'État iranien, a derrière elle une longue et tortueuse histoire. Proposée dès le début de l'année 1889 par certaines factions russes, elle ne reçut guère de soutiens politiques dans la mesure où les Russes insistaient pour qu'aucune autre voie de chemin de fer ne soit construite dans le pays sans leur permission.

Plusieurs tentatives pour obtenir des financements extérieurs furent effectuées juste avant la Première Guerre mondiale mais elles furent repoussées par les Britanniques qui doutaient des intentions cachées derrière un système susceptible de placer les Russes à portée de l'Inde.

Après la guerre, la Perse se retrouvant ruinée par des années de mauvaise gestion, le projet déclina pour être ressuscité en 1927, se voyant cette fois entièrement financé par un impôt sur le revenu interne. Souhaitant éviter l'implication des « vieilles » puissances britanniques et soviétiques, le shah se tourna cette fois vers des ingénieurs allemands et américains.

Les Américains se retirèrent en 1930 après qu'un désaccord avec le shah eut entraîné des retards de paiement. Ils furent remplacés par une compagnie danoise en 1933, qui délégua ensuite le travail à des intérêts européens et américains. La voie ouvrit finalement avec neuf mois d'avance en août 1938.

La ligne court de Bandar Shahpur (future Bandar Khomeyni) sur le golfe Persique jusqu'à Téhéran et Bandar Shah (future Bandar Torkaman) sur la mer Caspienne, sur une distance totale de 1400 kilomètres. Elle ne relie aucune des villes principales du pays et est avant tout un moyen de faire passer du fret d'une côte à l'autre.



LE CORRIDOR PERSE

L'Union soviétique aura grand besoin d'armes, de munitions et d'autres fournitures après l'invasion allemande en juin 1941. Une des routes qu'emploieront les Alliés pour la soutenir sera celle des convois de l'Arctique, décrite dans le *Guide du Front de l'Est* pour **Achtung ! Cthulhu** ; l'autre sera le Corridor perse, une voie terrestre passant par le golfe Persique, le nord-ouest et la frontière nord-est avec la Russie.

Pour la mettre en place, les Soviétiques vont prendre le contrôle de la Division Nord de la Compagnie ferroviaire trans-iranienne en septembre 1941, pendant que les Ingénieurs royaux britanniques construiront un nouveau tronçon vers Khorramshahr (à côté des champs pétrolifères d'Abadan) ainsi que de nouveaux lieux de stockage pour gérer l'afflux de biens.

Le même mois commencera la Mission iranienne de l'armée américaine visant à transporter du matériel US dans le cadre du programme Prêt-bail – ce dernier, qui consiste à approvisionner les Soviétiques assiégés, sera finalement ratifié en octobre 1941. Début 1942, les États-Unis et l'Angleterre décideront d'augmenter la taille du port et des infrastructures ferroviaires pour gérer l'accroissement de la demande, et le personnel américain commencera à arriver massivement pendant l'été (p. 191).

En août 1942, la Mission iranienne changera son nom pour celui de Commandement du golfe Persique (le Persian Gulf Command ou CDP), lequel endossera l'entière responsabilité de la gestion et de la maintenance de la route. Les ingénieurs royaux britanniques seront remplacés dans la Division du Sud par le US Army Transportation Corps et le Military Railway Service qui introduiront progressivement des trains à diesel dans le système au fur et à mesure que la guerre s'étirera.

Au départ, les biens arrivant au golfe Persique devront voyager par l'Afrique pour atteindre leur destination en raison de la présence des *U-boats* allemands et de la marine italienne en Méditerranée. Une fois cette dernière nettoyée en 1943, les navires pourront à nouveau faire usage du canal de Suez et de la mer Rouge ce qui réduira considérablement le temps des trajets.

Le matériel amené dans les ports autres que Bandar Shahpur ou Khorramshahr aura été transporté par voie routière au moins depuis Téhéran voire de plus loin. Les principales villes perses (Hamadan, Ispahan, Mashhad, Shiraz et Tabriz) seront toutes situées sur la route du Corridor voire sur la ligne de chemin de fer.

Les biens eux-mêmes seront pris en charge par le British Royal Army Service Corps ou par le US Army Quartermasters Corps, qui engageront des volontaires dotés des connaissances appropriées parmi les civils (par exemple des dockers, des ingénieurs des chemins de fer et des comptables) pour ce qui constituera, en fait, plus un immense exercice de logistique qu'un véritable front de guerre.

Tous les biens ne seront pas à destination de l'Union soviétique ; certains iront à l'effort de guerre anglais au Moyen-Orient et d'autres à la Perse, gravement atteinte économiquement par la main-mise étrangère sur ses finances et ses transports. L'inflation rampante, le marché noir, la thésaurisation et la famine suivront de peu l'ouverture du Corridor.

En tout, ce sont près de 45 % des camions du Prêt-bail à atteindre l'Union soviétique qui seront passés par le Corridor perse, la plupart ayant été construits par le Commandement du golfe Persique sur place. Ces véhicules constitueront environ un quart des camions de l'Armée rouge. À peu près un tiers de tous les avions du Prêt-bail entreront également en Russie depuis la Perse, en particulier les bombardiers A20 et les chasseurs P-39 et P-40 (cf. *Le Guide du Front de l'Est* d'**Achtung ! Cthulhu**, p. 58-59).

Planifier son séjour

Cette section traite de considérations importantes que des investigateurs voyageant à travers la Perse dans les années 1930 et 1940 devraient avoir en tête pendant leur séjour.

LE RIAL

La monnaie perse est le rial, qui fut introduit pour la première fois en 1798 avant d'être remplacé par le qiran en 1825 lors de la première tentative nationale pour obtenir un système décimal. Il revint en tant que monnaie officielle en 1932, équivalent théorique du qiran mais valant seulement dans les faits 100 nouveaux dinars (quand son rival en valait 1000 anciens).

En 1932, 1£ (livre sterling anglaise) équivalait à 60 rials ; en 1939, à 65 rials ; en 1942, 129 rials. En 1943, 1\$ US vaudra 33 rials. En termes de jeu, utilisez la correspondance suivante 1£ = 4\$ = 65 rials au début de guerre, 1£ = 4\$ = 132 rials en 1943 et après.

Le militaire américain moyen en 1943 sera payé en un mois autant (sinon plus) que la plupart des Perses en six, faisant des troupes alliées un élément essentiel des problèmes d'inflation nationaux.

LA TOUR DE BABEL

La plupart des habitants du pays se voient comme des Fars, les descendants perses de l'empire des Achéménides. Ils ne sont pas d'ascendance arabe et n'aiment guère qu'on fasse cette confusion. En Perse vivent également des Turcs azéris au nord et au nord-ouest, des Kurdes (des musulmans sunnites qui disent descendre des rois mèdes) à l'ouest, des chrétiens arméniens (les Aramanehs) ainsi que des Kalimis (des juifs perses, présents depuis le 8^e siècle av. J.-C.).

Comme on pourrait s'y attendre, de nombreuses langues ont été parlées en Perse au cours de son histoire. Le persan, plus connu sous le nom de parsî, s'est développé sous les Achéménides bien que Darius le Grand lui ait préféré l'araméen comme langue administrative.

D'abord écrit en cunéiforme, le parsî/persan fut une des rares langues locales à survivre aux invasions arabes du 7^e siècle et à rester pratiquement intacte. L'arabe remplaçait généralement la langue des nations soumises mais ici, à part l'adoption d'une variante de l'écriture et de quelques mots d'emprunt, le persan demeure la principale façon de communiquer. Il fut plus tard amené à la cour moghole d'Inde (même si l'arabe fut utilisé comme langue administrative en Perse jusqu'à l'arrivée des Mongols).

Le parsî bénéficia également des contributions d'autres éléments comme le pahlavi, la langue des Sassanides qui donnèrent son nom de famille à Reza Shah. Les autres langues parlées en Perse comprennent le russe et les dérivés du turc au nord ainsi que l'arabe dans les ports du golfe ; les Perses éduqués sont également capables de parler un peu le français et/ou l'anglais.

OUI / NON

Dans l'ensemble, le peuple perse est des plus polis et cérémonieux, et montre un amour immodéré pour la poésie. Ses membres ont également l'habitude de dire « non » quand ils veulent dire « oui ». Cela fait partie du système courtois local, connu sous le nom de *ta'arof*.

Le *ta'arof* se manifeste de nombreuses façons : par exemple lorsqu'un *bazari* (p. 197) refuse tout paiement pour un objet, prétendant l'offrir aux frais de la maison. Il veut en fait bel et bien l'argent proposé (et en a besoin), mais il serait extrêmement impoli de l'exprimer abruptement, il lui faut donc d'abord refuser d'être payé, même s'il doit pour cela perturber un étranger (ou passer pour très généreux). Une personne refusera généralement deux fois avant d'accepter à la troisième.

Une pratique similaire existe pour la consommation du thé. S'il ne sera pas mal vu de réellement refuser une tasse de *chay* (fort, préparé à la manière russe dans un *samovar*), en accepter une première c'est aussi en accepter une deuxième et une troisième. Se servir une quatrième fois est par contre très impoli, la troisième tasse indiquant généralement qu'il est temps de partir.

SUJET FAVORI

Le temps en Perse se manifeste de bien des façons en fonction de l'endroit où vous vous trouvez. La côte nord, le long de la mer Caspienne, ne voit que rarement des températures en-dessous de zéro et est surtout chaude et humide (au point d'avoir des jungles qui contenaient autrefois de nombreux tigres). La zone est luxuriante grâce au niveau des précipitations et est connue pour les fleurs qui y poussent chaque printemps.

La côte sud, le long du golfe Persique, a également des étés chauds et humides en plus de ployer sous des vents brûlants et secs – les températures peuvent dépasser les 40 °C à cette époque de l'année. Les hivers du golfe sont plutôt doux, comparés au reste du pays.

Le centre et l'est du pays atteignent des températures d'au moins 38 °C pendant les mois d'été et sont remarquablement arides dans les régions désertiques. Les températures montent tellement dans ces endroits et le long du golfe que les soldats américains enlèveront souvent leurs plaques d'identité quand ils travailleront en extérieur ; s'ils contreviennent ainsi à des ordres directs, ils parviendront ainsi à échapper aux cuisantes brûlures que leur imposerait le métal chauffé à blanc par le soleil.

Les montagnes perses, surtout celles des Zagros à l'ouest et des Alborz au nord, subissent de lourdes chutes de neige en hiver, à même de fermer les routes et de retarder les transports. Les températures hivernales au nord et dans les montagnes de l'ouest peuvent passer sous la barre des -20 °C.

Pour simplifier, Yazd (p. 203) est la ville la plus sèche ; Ardabil la plus froide ; Bandar Abbas (un port sur le golfe Persique) la plus chaude et Resht la plus humide.

INTRODUCTION DU SCÉNARIO

Avec (potentiellement) un nouveau fragment du Palladion à la ceinture, les investigateurs font route vers les terres légendaires de la Perse ancienne. De noirs secrets les attendent cependant dans le désert, où des mortels sont sur le point de libérer un mal ancien, scellé pendant l'Antiquité dans une cité construite à l'origine comme un refuge pour les vestiges de l'Atlantide. Comment tout cela est-il relié à l'artefact que les investigateurs recherchent, et combien de temps leur reste-t-il à voyager avant d'atteindre leur objectif ?

Tel que ce chapitre est écrit, il part du principe que les investigateurs ont déjà visité le Tibet et l'Inde au cours de leur chasse au Palladion. Si c'est le cas, ils savent que la Coupe de Yima (ainsi que Tsering Lama l'a nommée) est cachée près d'Ispahan, l'ancienne capitale des Turcs seldjouks et de la dynastie des Séfévides (p. 189).

Il est aussi possible qu'ils aient complété tous les scénarios du Livre un et aient voyagé jusqu'en Perse sans avoir été aiguillés par Tsering Lama. Dans ce cas, les indices pointant en direction de la Coupe proviennent des notes d'Ehrlichmann sur la Pierre noire (p. 197).

Si les murs pouvaient parler

Les Atlantes qui fuirent avec le système d'observation du Palladion prirent une direction assez voisine de celles de leurs frères qui avaient trouvé un abri auprès des Aryens en Inde (p. 165). Ils étaient cependant si traumatisés par leur perte qu'ils se tinrent à distance des autres peuples parmi lesquels ils voyageaient, au début tout du moins.

Pour rester en sécurité, ils construisirent une petite ville dans les montagnes d'une zone qui deviendrait plus tard connue sous le nom de Perse centrale, près de la future Ispahan. La forme des sommets leur rappelait celle de leur foyer perdu ; à l'abri des catacombes, ils pansèrent leurs blessures et s'occupèrent de l'objet qu'ils avaient volé. La Coupe de Yima remplit son office comme elle l'avait toujours fait, leur permettant de surveiller les environs et de protéger leur nouvelle demeure, qu'ils avaient appelée Var, de tous ceux susceptibles de s'intéresser d'un peu trop près à eux.

Les Atlantes finirent par se montrer plus audacieux et par vouloir rejoindre le monde. Comme tant d'autres exilés avant eux, ils intégrèrent une société qui ressemblait par certains points à celle qu'ils avaient perdue – ici, celle des Mèdes. Dotés de profondes connaissances ésotériques, ils devinrent des prêtres et des conseillers (comme leurs pairs dans le reste du monde).

Les Mèdes construisirent leur capitale à Ecbatane (future Hamadan) sous la direction de leurs mages – les Atlantes avaient alors largement infiltré cette caste. Si quelqu'un avait alors fait très attention, le concept de la cité lui aurait révélé bien des choses : ses sept murs faisaient écho à la structure d'anneaux et de douves de l'Atlantide disparue, de même que les métaux précieux qui recouvraient sa surface.

La Coupe, cependant, ne voyagea pas avec eux. Ils auraient pu la cacher au sein des autres trésors des Mèdes grâce à sa ressemblance étroite avec les takuks (des rhytons ou des calices) utilisés lors des cérémonies religieuses de l'empire mais ils préférèrent la laisser en sécurité dans la montagne, loin des yeux des curieux. Les anciens citoyens de Var continuèrent néanmoins de garder un œil vigilant quoique distant sur leur héritage, préservant ses secrets sous la forme de rituels et de fables codés en vers.

Avec la venue des Achéménides (p. 187), les légendes sur le calice passèrent entre les mains des zoroastriens et les mages furent absorbés par la prêtrise d'une nouvelle religion. Les hymnes et les récits se mêlèrent à ceux des derniers dirigeants, les dissimulant encore un peu plus aux regards étrangers. Ils n'oubliaient cependant ni la Coupe ni son lieu de repos.

L'arrivée d'Alexandre le Grand plongea l'empire des Achéménides dans le chaos (p. 188). La guerre la plus dure ne fut pas, malheureusement, menée entre de simples hommes. De terribles monstres furent invoqués par désespoir, et les créatures censées aider à remporter des batailles se retournèrent contre leurs maîtres et provoquèrent leur chute.

Craignant que leur lignée ne finisse par disparaître de la surface de la terre au nom de la vengeance du roi macédonien, ce qui aurait laissé la Coupe aux mains de toute personne assez maligne pour percer l'énigme de son emplacement, les prêtres décidèrent d'utiliser une créature surnaturelle, un aeorimanius (p. 209).

Ils emprisonnèrent la monstruosité ailée à tête de lion dans la montagne et en firent le gardien de la Coupe.

Ils emprisonnèrent la monstruosité ailée à tête de lion dans la montagne et en firent le gardien de la Coupe. Les protections qu'ils placèrent sur le lieu de leur ancienne gloire assuraient qu'il n'y aurait aucune entrée physique dans la colline ; convaincus d'avoir fait tout ce qu'ils pouvaient pour protéger leur héritage, les prêtres se résignèrent à la perte d'une nouvelle civilisation.

Les Sassanides (p. 188) construisirent un *atechgah* (un temple du feu) sur le site, encouragés par les prêtres qui se souvenaient encore que quelque chose d'important était caché en-dessous. L'ancienne cité d'Ispahan, à environ 8 kilomètres à l'est, se rapprocha de plus en plus de l'endroit en grandissant au fil des siècles. Le temps suivit son cours, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une poignée d'hommes à avoir ne serait-ce qu'une vague idée de ce qu'ils voyaient réellement quand ils jetaient un œil aux vieilles ruines à flanc de colline.

œil pour œil

Avant 1937, personne en Occident ne s'était vraiment préoccupé de ces ruines au-delà de leur simple valeur esthétique quand le directeur du Service d'archéologie iranienne, André Godard (p.195), suggéra qu'il pouvait s'agir d'un ancien temple du feu. Occupé par ses autres travaux en Perse, il ne poursuivit pas davantage ses investigations sur l'endroit.

Dans d'autres parties du monde, la découverte de la Pierre noire et, dans une moindre mesure, du *Livre de la Machine*, provoqua un renouveau de l'intérêt pour le temple des collines d'Ispahan. Plutôt que d'introduire sa propre équipe dans une zone qu'elle ne connaissait guère, Liesel Maurer décida plutôt de travailler avec quelqu'un éprouvant de la sympathie pour sa cause : l'archéologue français Bertrand Lane (p. 204), dont le groupe était déjà sur place et jouissait d'une excellente réputation en Perse.

Conscients que le shah n'était pas particulièrement heureux de la domination française en matière d'archéologie iranienne, Maurer et son chef Mina Wolff rendirent visite au dirigeant perse pour aplanir les éventuels problèmes et souligner le fait que le haut commandement allemand verrait toute concession dans cette affaire comme une faveur.

Bien que répugnant au départ à accepter la demande allemande en raison des pressions britanniques, le shah fut finalement persuadé de coopérer à la condition que tout artefact perse d'importance reste sur le sol national. Pour une fois, il ne s'agissait pas d'un mensonge de la part de *Nachtwölfe*, mais plutôt d'un mensonge par omission. Après tout, la Coupe n'étant pas perse à l'origine, ils pourraient donc en toute bonne foi l'emporter sans trahir la lettre du contrat, à défaut d'en respecter l'esprit.

Satisfait à l'idée de ne pas voir davantage de reliques partir pour le Louvre ou pour Berlin, le shah annonça que l'équipe de Lane avait désormais les droits exclusifs sur les fouilles de la colline de Marabin. Heureux d'avoir sécurisé l'accès au site, Maurer et ses supérieurs retournèrent en Allemagne et laissèrent la récupération de la Coupe entre les mains habiles des dernières recrues de *Nachtwölfe*.

Les arts de la fouille

André Godard (1881-1965). Diplômé de l'école des Beaux Arts de Paris, Godard s'intéressa tout particulièrement au Moyen-Orient au point de devenir expert en archéologie et en architecture. Son premier voyage dans la région l'emmena à Samarra, en Irak, en 1910. En 1922, il travaillait en Afghanistan et, en 1928, il fut approché par Reza Shah (p. 190) pour diriger le Service d'archéologie iranienne, créé pour contrer le monopole de la Mission d'archéologie française de Perse sur les excavations dans le pays (p. 196).

En 1936, Godard conçut le musée national d'Iran à Téhéran et en prit la direction. Après avoir identifié l'*atechgah* d'Ispahan, il se tourna vers Persépolis (p. 186), le site sur lequel il travaille encore quand la Seconde Guerre mondiale éclate en Europe. N'appréciant guère le régime de Vichy, il montera une délégation diplomatique du mouvement de libération de Charles de Gaulle en Perse après que la légation officielle française aura quitté Téhéran en 1942.

Lane connaît bien la Perse ; il sait également que des gens s'intéresseront à ses recherches sur l'*atechgah* ; de plus, après avoir été mis au courant de ce qui se cachait dans le terte, il est bien déterminé à décourager quiconque de s'approcher un peu trop près des fouilles ou de l'espèce de machine de forage que ses soutiens lui ont fournie.

Dans ce but, Lane a donné pour instructions à l'équipe de sécurité allemande (officiellement sur place pour conseiller sur l'installation et la mise en service de l'équipement envoyé par *Nachtwölfe*) de traiter tout intrus avec violence. S'il entendait seulement par là un tabassage mineur, ses consignes ont entraîné un incident malheureux une nuit et la mort d'un villageois de Marabin qui avait été pris en train de piocher dans les réserves de carburant du camp.

Se rendant compte que ce genre d'incidents devait être géré à tout prix, Lane s'est replié sur sa connaissance des légendes et superstitions perses. L'une d'elles en particulier lui est revenue en mémoire : celle du voleur d'yeux léonin, l'*aeorimanius*. Se servant de la peau d'un lion qu'il avait abattu quelques années auparavant près de Shiraz et servant depuis de tapis dans sa tente, Lane s'est occupé du corps.

Il lui a fallu un peu de temps pour trouver le courage d'aller jusqu'au bout mais il a fini par réussir à infliger des blessures semblant faites par des griffes avec un couteau avant d'arracher les yeux au cadavre. Il les a alors donnés à manger à son chien pour s'assurer qu'ils ne soient jamais retrouvés, puis a traîné le corps jusqu'à l'ancienne tour à pigeons près de la rivière (p. 198), le cachant là de façon à ce qu'il ne soit retrouvé qu'après de longues recherches.

Bien qu'il l'ignore pour le moment, Lane n'aurait pas pu trouver bouc émissaire plus « appropriée ». L'*aeorimanius* enfermé dans Var par les prêtres a été réveillé de son sommeil par le rituel d'invocation malencontreux de l'archéologue ; la seule raison pour laquelle la créature est encore emprisonnée est due à l'ignorance de Lane concernant les rites ainsi qu'à la force des protections mises en place autour de la ville cachée.



Une connexion a tout de même été établie, influant discrètement sur Lane et renforcée par les effets des cristaux bleus corrompus qu'utilise la machine de forage défectueuse. C'est ainsi l'*aeorimanius* et non Daoloth qui s'infiltre dans l'esprit du Français et les pousse, lui et ses hommes (qui obéissent aux ordres), à patrouiller le site la nuit, vêtus d'une peau de lion et d'une paire d'ailes factices faites de déchets métalliques et d'un vieux drap de lit.

La raison officiellement avancée derrière ces actions – effrayer les locaux –, a été acceptée par l'équipe ; après tout, les villageois sont du genre superstitieux et la stratégie semble fonctionner. La prochaine fois qu'un intrus mourra cependant, cette fois des mains de Lane en personne, la créature imposera un peu plus sa volonté et l'archéologue dévorera les globes oculaires lui-même avant de se débarrasser du corps de la même façon qu'auparavant. Et ce ne sera pas la dernière fois que Lane, ou un autre de ses hommes, tuera, prélevant délicatement les yeux de leur victime avant de s'en repaître...

Je sais bien que les yeux de moutons sont un mets de choix dans certaines régions, mais tout de même...

– Peggy

ÉPISODE UN : LA CHALEUR ET LA POUSSIÈRE

Les différentes méthodes pour voyager vers et en dehors de la Perse sont traitées aux pages 189-190. Si les investigateurs viennent d'Inde, le moyen de transport le plus probable est constitué d'un bateau partant de Bombay vers un des ports du golfe Persique (par exemple Bandar Shahpur), suivi d'un peu de conduite sur 570 km vers Ispahan. Ils pourraient aussi prendre un vol de Delhi à Basra en Irak, suivi d'un trajet de 700 km.

Des vols existent entre Basra et l'aéroport de Mehrabad à Téhéran, en service depuis 1938, bien que ceux-ci ne soient pas aussi réguliers que ceux des autres parties de l'Empire britannique. La route depuis Téhéran représente tout de même 450 km vers le sud, et il n'existe aucune voie de chemin de fer de la Trans-iranienne menant à Ispahan. Nous ne recommandons pas aux investigateurs de prendre directement la route depuis l'Inde ; les voies sont en piteux état et les conditions dangereuses, sans parler de la simple immensité d'une telle entreprise.

Si les investigateurs viennent d'Égypte, ils pourraient vouloir prendre un vapeur depuis Suez jusqu'au golfe Persique et continuer comme décrit ci-dessus.

UNE NOTE SUR LE TIMING

Si les investigateurs ont commencé cette section de la campagne en août/septembre 1939, ils pourraient bien voyager en Perse en automne ou à l'approche de l'hiver. En fonction de leur destination, cela pourrait n'avoir guère d'effets sur leur trajet mais les montagnes et le nord souffrent pendant la saison froide et les routes risqueraient d'être fermées à cause de la neige. Cela pourrait ne pas affecter leur capacité à atteindre Ispahan ou Yazd s'ils partent depuis le golfe Persique.

Si les investigateurs ont traversé toutes les aventures depuis Vienne, ils pourraient bien arriver en Perse en 1940. Bien que le pays utilise un calendrier solaire semblable à celui de l'Europe et de l'Occident, la nouvelle année ne tombe pas en janvier. Nowruz (l'équivalent perse) prend place durant l'équinoxe de printemps, généralement le 21 mars. L'événement, quoique fermement enraciné dans le passé païen du pays, est célébré dans la joie par ses citoyens, ce qui signifie que toute tentative pour voyager ou demander de l'aide pendant cette période rencontrera plus de difficultés que d'habitude.

En raison de la nature du conflit au Moyen-Orient, ce scénario pourrait facilement avoir lieu à n'importe quel moment avant septembre 1941 – quand presque tous les nationalistes allemands fuiront la Perse vers la Turquie (p. 190). Les archéologues français privés de leurs associés allemands pourront rester dans la région jusqu'à fin 1942, mais après le départ des diplomates de Vichy, toute personne connue pour ses sympathies pro-nazies (réelles ou suspectées) sera sans doute livrée aux Britanniques ou (pire) aux Soviétiques.

Scène 1 : prendre de la vitesse

Quel que soit l'endroit d'où viennent les investigateurs, ils ont besoin de se familiariser avec les informations à portée de main, qu'il s'agisse des notes d'Ehrlichmann ou de la traduction par Tsering Lama du *Livre de la Machine*. Un investigateur pourrait même connaître la Perse grâce à son travail ou ses intérêts personnels.

Si le groupe travaille pour une agence d'espionnage comme la Section D ou M, ils sont briefés sur les points historiques et politiques pertinents (voir la Gazette pour plus de détails). Les historiens et les théologiens (comme le père Yago D'Souza, p. 290) pourraient même dénicher quelques informations utiles de leur mémoire concernant le système religieux local (p. 186-187).

Les notes d'Ehrlichmann sur la Perse commencent, comme toujours, par une citation cryptique de la pierre noire elle-même (p. 185). S'ensuivent des commentaires sur le feu et les temples qui lui sont affiliés (cf. aide de jeu n° 13), des détails sur l'histoire d'Ispahan (p. 197) et de brèves conjectures sur la nature du zoroastrisme (p. 186) ; on y trouve aussi des croquis de l'ancien *ateshkadeh* et de la colline de Marabin. Il semble y avoir une sorte de bâtiment circulaire légèrement séparé du reste du complexe, si l'on en croit le plan grossier de l'auteur : l'endroit est appelé « la Tour du Sacrifice ».

Si les investigateurs ont le *Livre de la Machine*, le cinquième chapitre contient des informations concernant la Coupe de Yima. Comme toujours, aucune description physique de l'objet n'est fournie, juste une analyse de ce que fut son rôle au sein du Palladion. Il semblerait que l'objet ait formé le cœur d'un système de surveillance complexe permettant à son utilisateur de voir et d'entendre ce qui se passait dans un lieu choisi. On ne trouve pas des détails sur la façon dont tout cela fonctionnait mais une description de son utilité dans la lutte contre les perturbations civiles potentielles (ce qui semble ironique, comme tenu du fait que la chute de l'Atlantide est en partie due au comportement de plus en plus erratique de ses résidents).

Scène 2 : tour d'horizon

Ispahan est une ville magnifique, le joyau de l'Empire séfévide (p. 189). Personne ne sait vraiment à quel point la cité des rives du Zayandeh est vieille, mais il est presque certain qu'elle est vraiment très ancienne. Les documents historiques indiquent que, comme Ispahan, elle fit partie de l'Empire élamite avant de tomber entre les mains des premiers Mèdes puis des Achéménides.

La cité fut par la suite oubliée par l'élite au pouvoir jusqu'à ce que les Turcs seldjouks en fassent leur capitale au 11^e siècle. Elle resta au cœur de ce dernier empire pendant près de deux cents ans, avant de sombrer une nouvelle fois dans une obscurité relative avec l'arrivée des hordes mongoles (p. 189).

Shah Abbas I^{er}, dirigeant de l'Empire séfévide (que l'on pourrait voir comme la troisième grande civilisation perse) déplaça sa capitale de Qazvin vers Ispahan et entreprit de reconstruire la ville pour en faire la merveille qu'elle est encore aujourd'hui. C'est pendant cette période que fut

inventée la phrase « Esfahan nesf-e jahan » (« Ispahan est la moitié du monde ») car ses citoyens pensaient que leur cité était si magnifique qu'il aurait fallu le reste du monde tout entier pour égaler la beauté de ses boulevards bordés d'arbres et de ses jardins parfaits.

La cité est centrée autour de la grande place Naqsh-e Jahan, dont le nom signifie (de façon assez poétique) « la forme du monde ». Des piquets de polo, qui n'ont pas été utilisés depuis près de quatre cents ans, se trouvent aux extrémités de la place, qui est entourée par certains des plus impressionnants bâtiments de la ville dont la mosquée Masjed-e Shah, le palais d'Ali Qapu et la monumentale porte de Qesariyeh, l'entrée de ce vaste quartier noir de monde qu'est le Bazar-e Bozorg. À l'autre bout du bazar se dresse la mosquée Masjed-e Jameh (la plus grande de Perse), que l'on dit bâtie sur les fondations d'un temple zoroastrien beaucoup plus ancien.

Les ponts d'Ispahan sont aussi célèbres pour leur grandeur. Certains comme le Pol-e Khaju et le Pol-e Si-o-Seh servent de barrages permettant de contrôler le flux du Zayandeh mais possèdent également des maisons de thé construites à même leurs contreforts. Le plus vieux pont, au moins en partie, est celui de Shahrestan ; ses piliers datent de l'ère sassanide (la même que celle de l'*atechah*), même si une grande partie a été reconstruite au 12^e siècle.

En plus d'être connue pour les compétences de ses artisans et de ses fabricants de tapis persans, Ispahan l'est aussi pour ses fermes à melons qui ont entraîné le développement d'une autre particularité architecturale : les tours à pigeons. Ces structures circulaires et trapues pouvaient chacune contenir près de 14 000 volatiles dont la production de guano était vitale pour la fertilisation des champs de melons. Bien qu'il y eût autrefois 3000 tours environ, leur nombre a grandement diminué avec l'introduction des fertilisants modernes.

Lorsque les investigateurs arrivent à Ispahan, ils peuvent remarquer que la ville a une ambiance très particulière, et une personne ayant déjà visité la région ressentira le contraste avec ses précédentes visites. Si les personnages travaillent pour une agence particulière, ils ne devraient pas avoir beaucoup de mal à trouver la source du mécontentement local.

Il est aussi possible que les investigateurs aient des relations en ville auprès desquelles chercher de telles informations (par exemple, la famille de David Rafael Manasseh pourrait avoir des liens avec les marchands de textile juifs d'Ispahan, p. 292). Kourush Spahany incarne bien ce genre de contacts, en plus de servir de représentant local pour une agence de renseignement.

KOURUSH SPAHANY, BAZARI LOCAL

La famille de Spahany possède un atelier et un étal dans le Bazar-e Bozorg depuis des temps immémoriaux (du moins d'après la grand-mère de Kourush). Bien que le commerce de confection de carreaux soit sur le déclin depuis le siècle dernier, de récents travaux de restauration en ville leur ont permis de se hisser à nouveau parmi les plus puissants des *bazaris* grâce à l'accroissement de la demande et la rareté des artisans dans le domaine.

La famille a derrière elle une histoire plus récente de collaboration avec les Britanniques, commencée avec « l'acquisition » de sa ville par les Russes selon les termes de la convention anglo-russe (p. 190). Ses membres ont utilisé leur position au sein du bazar, le centre par lequel tous les citoyens d'Ispahan passent presque quotidiennement, pour tenir leurs associés informés des allées et venues, grandes et petites. Kourush a hérité de cet aspect des affaires familiales en plus de ses compétences en céramique, son amour de la photographie lui ayant servi dans les deux domaines.

Son frère, Jamshid Spahany (p. 199), a décidé de suivre l'autre tradition familiale en devenant prêtre zoroastrien.

Apparence : les cheveux noirs de Kourush sont souvent poudrés à cause de son travail de jour, et il passe fréquemment ses doigts dans ses courtes boucles pour tenter de les dépeussier. Il a également pour habitude de caresser sa moustache soigneusement taillée quand il réfléchit. La

Aide de jeu #13

Flamme sacrée

FEU : vie, croissance, pureté.

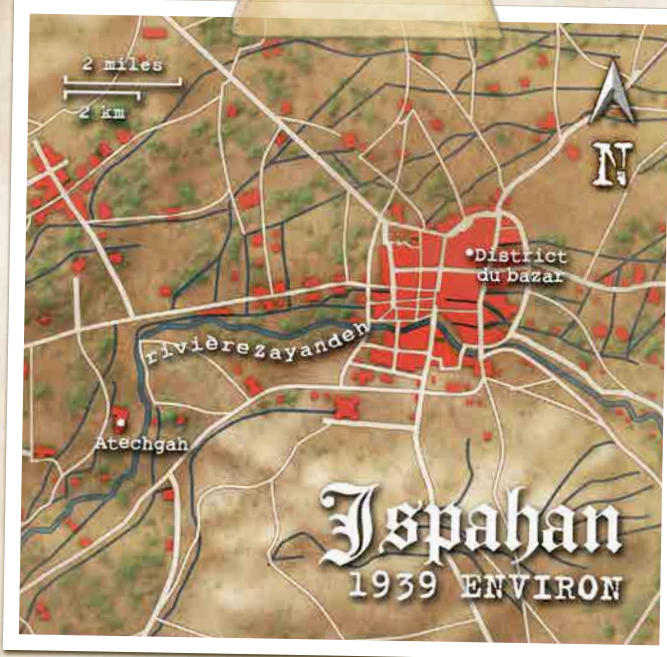
FEUX SACRÉS : anciens et perdus - le feu du fermier (Adur Burzen-Mihr, le feu de Mithra), le feu du guerrier (Adur Gushnasp) et la flamme sacrée du prêtre (Adur Farnbag). Présent - le plus insignifiant (ATASH DADGAH, pas toujours sacré), le feu des feux, collecté par les quatre professions (ATASH ADARAN) et le feu de la victoire, né des braises de seize feux de petite taille pendant la récitation de l'Atash Nyayesh (ATASH BEHRAM).

Les braises du ATASH BEHRAM sacré portées dans la bataille comme le Palladion de l'armée perse. Influence atlante (vraiment ? J'y crois désormais ?) ou développement parallèle des mêmes thèmes protecteurs ?

TEMPLES : zoroastriens, mais plus jeunes que la foi à laquelle ils sont rattachés. ATROSHAN - l'emplacement du feu brûlant - un sanctuaire intérieur ?

Développements majeurs - ère sassanide. ATESHKADEH (maison du feu). Toits en dôme soutenus par quatre piliers aux coins d'un carré - quatre arches caractéristiques (CAHAR TAQ). DARB-E MEHR - la cour/porte de Mithra (usage moderne).

Les travaux de Godard - Ispahan, colline de Madras. Pourrait être une mauvaise traduction du refuge légendaire de Jamshid ? Possible. Artefact magique serait associé - un RHYTON qui lui permettait de tout voir dans son royaume. Serait celui-là ?



croissance du jeune homme a connu quelques problèmes et il marche avec une canne des suites d'une grave maladie infantile. En accord avec les règles vestimentaires de Reza Shah, il porte majoritairement des vêtements occidentaux bien qu'il ne s'embarrasse d'un col et d'une cravate que lorsqu'il se rend dans un endroit important.

Cth

FOR 09 DEX 16 INT 16 CON 11
TAI 09 APP 11 POU 14 EDU 16
SAN 70 Points de Vie : 10

Impact : aucun.

Compétences : Espionnage 50 %, Négociation 55 %, Persuasion 55 %, Photographie 40 %, Pratique artistique : peinture sur céramique 55 %, Pratique artistique : carreaux et céramique 55 %, Psychologie 55 %, Sabotage 45 %, Sciences humaines : folklore 40 %, Sciences humaines : histoire 50 %, Trouver Objet Caché 65 %.

Langues : Persan (langue maternelle) 80 %, Anglais 40 %, Arabe 25 %, Français 35 %.

Armes : Coup de poing 50 %, dégâts 1D3.

Canne (Arme de mêlée – Bâton) 40 %, dégâts 1D8, atts 1, portée de base contact.

Sav



Attributs : Agilité d8, Intellect d10, Âme d8, Force d4, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Anglais) d6, Connaissance (Arabe) d4, Connaissance (Espionnage) d8, Connaissance (Folklore) d6, Connaissance (Français) d6, Connaissance (Histoire) d8, Connaissance (Photographie) d8, Connaissance (Psychologie) d8, Détection d8, Persuasion d8, Réparation d6, Réseaux d8.

Charisme : +1 ; **Allure** : 4 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 4 ; **Santé mentale** : 6.

Handicaps : Boiteux, Frêle, Mauvaise habitude (tripote ses moustaches en réfléchissant).

Atouts : Charismatique, Tête froide, Vigilant.

Équipement : canne (For+d4, +1 Parade).

Si, d'un autre côté, les investigateurs travaillent en totale indépendance, une simple pause dans un des nombreux salons de thé de la ville (*ghavekhune*, ce qui paradoxalement signifie « café ») pour une tasse de thé perse bien fort et une *qalyan* (pipe à eau) devrait les mettre rapidement au parfum.

L'histoire est avant tout centrée sur le nombre croissant de corps mutilés qui ont été découverts le long de la rivière qui borde la ville. Chaque cadavre aurait été déchiqueté et aurait eu les yeux arrachés – on n'a d'ailleurs retrouvé trace des globes oculaires nulle part. Certaines des familles des victimes ont demandé le *diyeh* (« l'argent du sang ») en compensation de la perte de leur proche, une vieille tradition de la Sharia qui n'est pas pratiquée alors en Perse.

Même si cette coutume était pratiquée, ajoute un vieil homme en hochant la tête, sans criminel connu, à qui est-ce que la famille du défunt demanderait de l'argent ? L'affaire est rendue plus grave par le fait que le seul félon potentiel à avoir été identifié par des villageois terrifiés est le Voleur de Vue, une créature légendaire censée arpenter les déserts à la recherche d'yeux humains à dévorer.

Quelques recherches discrètes révéleront qu'il y a eu quatre ou cinq morts au cours des dernières semaines. Plusieurs autres personnes ont disparu des villages alentours, mais elles pourraient être parties voir des proches ; personne n'en semble complètement sûr.

Les apparitions de la créature ont toutes, apparemment, eu lieu à une certaine distance et de nuit ; nombre de témoignages sont de seconde, voire de troisième main. Certains témoins ont la réputation d'être des gens honnêtes, intègres ; d'autres sont évoqués avec un hochement de tête entendu, ou un air laissant présager que leurs dires sont à prendre avec des pincettes.

Chaque cadavre aurait été déchiqueté
et aurait eu les yeux arrachés – on n'a
d'ailleurs retrouvé trace des globes
oculaires nulle part.

Quant à la créature elle-même, les récits la concernant varient énormément. Certains la décrivent comme faisant la taille d'un homme, quand d'autres la dépeignent beaucoup plus massive. On dit qu'elle possède de grandes ailes noires battant d'un air menaçant tandis qu'elle arpente les collines près de Marabin, bien que personne n'avoue les avoir vues en détails. D'autres parlent d'une épaisse crinière noire, de griffes et de plusieurs paires d'yeux.

Certains pointent le fait que la créature est apparue après que les archéologues français et leurs ingénieurs allemands ont commencé à fouiller une nouvelle fois les vieilles ruines. Les plus superstitieux des témoins auxquels les investigateurs parlent font un geste de protection quand ils mentionnent ce détail, avant de suggérer que les mystérieuses machines que les étrangers utilisent ont dérangé quelque chose qui était enterré dans les profondeurs de la vieille montagne.

Pour une raison ou une autre, la bête a choisi de ne pas attaquer ceux qui l'ont ainsi réveillée ou si elle l'a fait, personne n'en a entendu parler. Les autochtones ne semblent pas entièrement surpris de voir le monstre ignorer les archéologues, et beaucoup paraissent accepter que leur « destin » (*sarnevesh*) soit de souffrir des suites d'actions étrangères.

Si les investigateurs souhaitent visiter le site de fouilles au plus tôt, utilisez les détails aux pages 204-205 pour mener la rencontre. Il pourrait se révéler utile de jeter un œil aux lieux en plein jour avant d'y retourner plus tard, mais en fonction de comment ils organisent leur visite cela pourrait également alerter Lane et ses associés de *Nachtwölfe*, notamment un de ces moines bleus si familiers. S'ils alertent Lane, celui-ci tentera certainement de saboter leurs efforts pour accéder au contenu de la colline avant lui.

Quelque chose apparaît clairement aux investigateurs quand ils parlent de l'affaire aux autochtones (ou quand ils écoutent les conversations des autres) : la communauté zoroastrienne est particulièrement préoccupée par la pollution des éléments de terre et potentiellement d'eau qui progresse avec chaque cadavre. Ses membres ont aussi peur qu'un de leurs anciens sites sacrés ne se corrompe de plus en plus au fil des meurtres. En tant que minorité, ils ne sont pas sûrs de voir les autorités se préoccuper réellement de leurs problèmes (en dehors du fait bien sûr que des morts étranges ont lieu dans la région).

Si les investigateurs tentent de parler à la police locale de l'affaire, ils repartent avec le sentiment que celle-ci ne se soucie guère de la situation. Peut-être est-ce dû au fait que les forces de l'ordre ne voient aucune raison de discuter de l'investigation en cours avec des fouineurs, ou à leur position particulièrement délicate (des étrangers respectés ayant les faveurs du shah en personne sont en effet susceptibles de se trouver derrière les rumeurs voire les morts), mais cela reste difficile à déterminer.

Scène 3 : des paroles et des actes

Maintenant que les investigateurs sont à Ispahan, ils pourraient souhaiter approfondir leurs recherches sur les carnets d'Ehrlichmann ou le livre de Tsering Lama. La Pierre noire semble assurément pointer en direction de la communauté zoroastrienne et les étranges décès liés à l'emplacement probable de la Coupe de Yima devraient a priori les encourager à visiter l'actuel temple du feu de la cité, ou la *peserishgah* (la maison de repos zoroastrienne) pour obtenir davantage d'informations.

S'ils sont déjà en contact avec Kourush Spahany ou s'ils sont tombés sur lui en tentant de suivre une autre piste (en cherchant à connaître l'identité du Voleur de Vue par exemple), celui-ci les accompagne jusqu'au temple du feu et les présente à son frère, Jamshid Spahany. Autrement, c'est Jamshid qui les accueille quand ils arrivent au *darb-e mehr*.

JAMSHID SPAHANY, PRÊTRE EN COURS DE FORMATION

Jeune homme affable, Jamshid prend sa vocation très au sérieux et a été formé à la prêtrise depuis l'enfance. Son excellente mémoire et sa capacité à garder en mémoire d'énormes quantités d'informations auraient pu en faire un atout important dans les activités d'espionnage des Spahany mais ses yeux étaient toujours tournés vers l'Église, il a donc rempli les autres obligations héréditaires de sa famille.

En qualité d'horticulteur et de botaniste, Jamshid s'occupe des jardins du temple, faisant d'eux un refuge agréable face à la chaleur et au bruit de la cité à l'extérieur. Il prétend que son amour des fleurs vient du temps qu'il a passé à examiner les motifs historiques des carrelages familiaux, mais vivre dans une cité célèbre pour ses jardins publics et privés (*bagh*) l'a sans doute aussi aidé.

Apparence : s'il est plus grand et plus athlétique que son grand frère, la ressemblance familiale saute néanmoins aux yeux. Jamshid titille souvent Kourush sur son incapacité à se faire pousser une barbe aussi touffue



que la sienne mais il le fait seulement par taquinerie. En sa qualité de prêtre, le jeune homme porte une toque et une robe blanches quand il officie au temple, ainsi que le *sedrek* (un sous-vêtement contenant une poche frontale pour collecter l'argent de la quête) et le *kushiti* (un corset sacré de soixante-douze fils de laine d'agneau représentant les chapitres du *Yasna*). En dehors du temple, ses tenues restent traditionnelles et sa tête est toujours couverte. Sa douce voix porte en elle une autorité naturelle au point qu'il est rare de l'entendre hausser le ton pour obtenir l'attention de quelqu'un.

Cth

FOR 11 DEX 14 INT 15 CON 12
TAI 12 APP 12 POU 15 EDU 18
SAN 75 Points de Vie : 12

Impact : aucun.

Compétences : Bibliothèque 65 %, Connaissance des institutions 50 %, Écouter 65 %, Persuasion 65 %, Psychologie 65 %, Sciences de la vie : histoire naturelle 50 %, Sciences humaines : folklore 55 %, Sciences humaines : histoire 60 %, Sciences occultes 45 %, Théologie : zoroastrisme 65 %, Trouver Objet Caché 65 %.

Langues : Persan (langue maternelle) 90 %, Anglais 45 %, Arabe 40 %, Français 30 %.

Armes : *Coup de poing* 50 %, dégâts 1D3.

Sav

Attributs : Agilité d8, Intellect d8, Âme d8, Force d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Anglais) d6, Connaissance (Arabe) d6, Connaissance (Bureaucratie) d8, Connaissance (Folklore) d8, Connaissance (Français) d6, Connaissance (Histoire) d8, Connaissance (Histoire naturelle) d8, Connaissance (Psychologie) d8, Connaissance (Sciences occultes) d6, Connaissance (Zoroastrisme) d8, Détection d8, Investigation d8, Persuasion d8.

Charisme : +2 ; Allure : 6 ; Parade : 5 ; Résistance : 5 ; Santé mentale : 6.

Handicaps : Code de l'Honneur, Loyal, Pacifiste, Serment (Église).

Atouts : Charismatique, Érudit (Histoire, Zoroastrisme).

Équipement : aucun.

De l'extérieur, le temple est un bâtiment pour le moins discret placé au milieu d'un jardin bien entretenu. Un *faravahar* (le disque solaire ailé zoroastrien) carrelé en bleu et or est monté sur la maçonnerie de la façade principale, au-dessus d'une courte volée de marches menant à une terrasse à colonnade. Une porte en bois se trouve au centre du mur avant, à côté de ce qui ressemble à une poignée de sonnette en métal. Si les investigateurs sont avec Kourush Spahany, celui-ci entre dans activer la sonnette ; dans le contraire, il serait plus poli d'attirer l'attention d'un prêtre que d'entrer dans le bâtiment sans y être invité.

Derrière la porte se trouve un grand hall ouvert, incroyablement frais et recouvert d'un carrelage en marbre blanc. Vers le centre de la chambre, un escalier clôturé semble mener vers une porte vitrée – le passage menant à l'antichambre qui contient le sanctuaire intérieur et son feu sacré.

Jamshid Spahany accueille les visiteurs avec le traditionnel « Hal-e Shoma ? » (« Comment allez-vous ? ») persan. Il se révèle être une excellente source d'informations sur sa religion (p. 186), sur l'ancien *atechgah* sur la colline et sur l'effet que les événements ont eu sur les prêtres d'Ispahan. Il trouvera amusante toute question portant sur la Coupe de Yima, indiquant que Jamshid est l'autre nom du légendaire héros perse Yima.

L'endroit où a lieu la discussion dépend de l'honnêteté dont les investigateurs font preuve. S'ils se montrent évasifs et s'en tiennent au genre de questions que pourrait poser n'importe quel visiteur étranger, l'entretien continue dans le hall principal même si Jamshid les entraîne sur le côté afin de laisser libre le passage menant au sanctuaire intérieur. S'ils se montrent plus directs, il les emmène à travers une porte secondaire dans une portion isolée, privée, des jardins du temple avant de les pousser à continuer.

Si les investigateurs interrogent Jamshid (ou son frère) sur les meurtres récents et leur lien avec un quelconque monstre ailé, le jeune homme se met à rire et attribue le problème à l'imagination débordante de gens qui tentent probablement de détourner l'attention de leurs sinistres activités. Un test réussi de Trouver Objet Caché [Cth] / de Détection [Sav] suggère néanmoins qu'il ne dit pas complètement la vérité. Il sera impossible de le faire s'attarder sur le sujet, pour le moment tout du moins.

Plus tard dans la journée (ou le matin suivant selon ce qui vous arrange), après que les investigateurs ont quitté le temple et mené les recherches qui leur semblaient indispensables, Jamshid et son frère Kourush reviennent vers eux. Le premier a parlé avec ses supérieurs au temple et a une proposition à leur faire, s'ils veulent bien l'entendre.

Le prêtre explique que les anciens ainsi que le reste de la communauté zoroastrienne veulent trouver un moyen d'arrêter les meurtres et la souillure de la région par les corps mutilés. Il ne voulait pas en parler plus tôt mais de nombreuses personnes (y compris les deux frères) sont convaincues que les archéologues en savent plus sur la situation que ce qu'ils laissent voir. Kourush pense qu'ils sont derrière les meurtres même si Jamshid n'ose pas aller aussi loin.

Ils ont néanmoins bien conscience que le shah en personne a accordé sa bénédiction aux étrangers et que toute exaction de la communauté locale à leur rencontre entraînerait de dangereuses répercussions si les accusations se révélaient infondées (et peut-être plus encore si elles tapaient juste). En tant qu'étrangers, les investigateurs ont l'avantage de pouvoir partir, et rapidement, si les choses tournaient mal pendant l'enquête. C'est pourquoi les prêtres et les meneurs de la communauté leur seraient extrêmement reconnaissants s'ils acceptaient d'aller jeter un œil là-bas.

Si les investigateurs travaillent pour les Britanniques, ou si Kourush les juge suffisamment honnêtes pour qu'ils l'aident au service des Alliés, celui-ci ajoute que d'autres personnes encore apprécieraient leur assistance dans cette affaire. L'équipement que les Français utilisent a quelque chose d'inhabituel, et les Anglais et leurs alliés aimeraient beaucoup mettre la main sur des informations concernant les machines de Marabin.

Pendant la discussion, Jamshid tousse soudain avant de prendre un air honteux. Il admet ne pas avoir dit aux investigateurs tout ce qu'il savait. Si ni lui ni ses supérieurs ne sont entièrement convaincus que l'apparition hantant les collines la nuit soit réellement le Voleur de Vue, une créature connue pour prendre les yeux de ses victimes serait bel et bien associée à l'ancien *atechgah*.

D'après une des légendes transmises en même temps que la charge de prêtre d'Ispahan, une entité hybride maligne correspondant à cette description fut emprisonnée sous la colline pour protéger un grand trésor enfoui. Ce monstre était néanmoins invisible et ne pouvait être vu que par des personnes recouvertes de cendres sacrées en provenance d'un des grands feux, ce qui en faisait un gardien particulièrement efficace.

L'ancien rituel permettant d'invoquer une telle créature implique un sacrifice horrible : les yeux d'une malheureuse victime, morte ou vivante. Les anciens craignent que les morts récentes ne finissent par ramener dans le vrai monde l'aorimanius enfermé dans les chambres cachées sous la colline...

Si les investigateurs ne travaillent pas pour le renseignement des forces alliées (dans le cas contraire, celles-ci savent probablement qu'ils sont à la recherche de la Coupe) et n'ont pas parlé aux frères de la véritable raison derrière leur visite, ce pourrait être le bon moment pour expliquer ce qui les amène à Ispahan. Jamshid confirme que la Coupe qu'ils cherchent est le trésor dont il a parlé, et les supérieurs de Kourush craignent que l'équipe française ne tente d'obtenir l'accès aux catacombes pour voler l'artefact ainsi que tout autre objet se trouvant avec lui.

Le prêtre est convaincu que Lane et ses hommes ne parviendront pas à pénétrer dans la cité scellée ; d'après une autre tradition locale, le seul moyen d'entrer passe par la Porte des Flammes jumelles, un portail immatériel qui ne peut être invoqué que d'une unique façon. Il nécessite qu'un feu soit allumé avec les braises d'un foyer de victoire, et seuls ceux capables de voir les flammes visibles et invisibles qui forment le chemin pourront entrer. Comme pour le Voleur de Vue, les cendres d'un feu sacré appliquées sur les paupières permettront de purifier les explorateurs et les autoriseront à tout voir.

Les anciens de la communauté ont demandé à Jamshid de voyager avec les investigateurs jusqu'au site d'un des feux de victoire, l'*atash behram* à Yazd, à environ 320 kilomètres au sud-est. Les cendres et les braises du feu d'Ispahan, malgré leur ancienneté, sont loin d'être aussi puissantes ou vénérables que celles qu'ils y trouveront ; il faut dire que le feu y brûle depuis près de 1500 ans...

Jamshid sera le seul à pouvoir acquérir les cendres et les braises qui leur permettront de gérer l'aorimanius. Même si un des investigateurs se trouve être un zoroastrien (par exemple s'il s'agit d'un parsi indien), il ne sera pas autorisé à récupérer les composantes nécessaires dans le sanctuaire intérieur du temple ; seul un prêtre le sera. Jamshid leur transmet également le rituel dont ils auront besoin pour allumer le portail de feu. On lui a interdit d'exécuter le rite lui-même, les anciens souhaitant garder un peu de distance au cas où le groupe serait arrêté.

Le roi déchu

Il existe de nombreuses légendes sur le grand roi Yima, aussi connu sous le nom de Jamshid. Mentionné dans le Vendidad (un fragment de l'Avesta, cf. p. 184), Yima fut le seigneur glorieux d'un âge d'or qui reçut d'Ahura Mazda lui-même la mission de nourrir et de protéger l'humanité. Décrit comme un être solaire, il émanait de lui une radiance brûlante connue sous le nom de « farr » qui signalait sa pureté comme sa royauté. Certaines histoires en font le premier homme à la place de Gayomartan, quand d'autres l'établissent comme le quatrième et le meilleur dirigeant de l'Empire pishdadien (la première dynastie aryenne en Perse).

Les trois grands feux d'Ahura Mazda (p. 201) aidèrent Yima à régner sur une terre qu'il dut étendre par trois fois pour permettre à l'humanité de croître et de prospérer. D'après un récit, Ahura Mazda avertit Yima qu'un hiver terrible arrivait et qu'il lui fallait construire un sanctuaire souterrain (Vara) s'il voulait préserver la vie. Une fois la catastrophe passée, Yima devint fier et arrogant et commit un terrible péché – les sources se montrent néanmoins évasives quant à l'exacte nature de l'offense.

La transgression du héros pourrait avoir impliqué des actes de cannibalisme ou un grand mensonge ; quoi qu'il en soit, son farr le déserta et il devint mortel. L'humanité fut alors plongée dans un âge sombre et Yima fut déchiqueté par Zahhā, le fils d'Ahriman aux épaules de serpent et aux trois têtes.

Avant la chute, le grand roi aurait possédé une magnifique coupe magique à sept anneaux connue sous le nom de Jam-e Jam. L'objet aurait non seulement été rempli de l'élixir de vie mais il aurait aussi permis d'observer l'univers tout entier...

Bien entendu, il est possible que les personnages aient déjà appris les informations touchant à l'accès au Var dans d'autres sources – par exemple auprès des érudits des nombreuses *madrasas* (les écoles théologiques musulmanes) d'Ispahan ; ils pourraient aussi avoir des antécédents leur permettant de savoir tout ce dont ils ont besoin. Dans ce cas, ils pourront vouloir récupérer les cendres et les braises par eux-mêmes et rejeter l'aide de Jamshid Spahany.

Le problème avec cette attitude est qu'elle leur demande de voler les deux composantes au temple, ce qui risque de provoquer un incident diplomatique tout en leur mettant à dos une communauté qui, sans cela, aurait été toute disposée à les aider (sans aller jusqu'à se mettre en danger néanmoins). Le voyage de Jamshid pourra par exemple passer pour un pèlerinage lié à sa formation, et le don de cendres à un disciple qui a offert du bois à la flamme est relativement courant.

Il leur resterait ensuite à récupérer le rituel qui se trouve seulement écrit à Ispahan et nulle part ailleurs, ses mots ayant été transmis au fil du temps par les descendants des prêtres qui scellèrent la cité. Une personne dotée d'une connaissance des sortilèges de portail et des rites Atash Nyayesh du *Khurda Avesta* pourrait réussir à improviser un substitut acceptable, mais cela demanderait un test de Chance difficile [Cth] / d'Âme (-2) [Sav].

ÉPISODE DEUX : PRENDRE LE VENT

Les investigateurs connaissent désormais, au moins grossièrement, l'emplacement exact de la Coupe de Yima et le moyen d'y accéder. Ils doivent d'abord voyager à travers le pays jusqu'à une ville très différente d'Ispahan qui contient la clé pour traiter avec l'aorimanius – si celui-ci est bien derrière les meurtres récents à Marabin.

Scène 1 : le feu et l'eau

Bien que Darius le Grand (p. 188) ait construit un important réseau routier à travers la Perse, et que Reza Shah ait tenté de reconditionner et d'étendre les anciennes voies, le passage entre Ispahan et Yazd laisse quelque peu à désirer comparé à ce à quoi les investigateurs s'étaient autrefois habitués.

S'ils voyagent par voiture plutôt que par chameau (p. 191), le voyage ne devrait cependant pas être trop long – même si le véhicule est incapable de voyager à pleine vitesse à cause des nids-de-poules, des tempêtes de sable et des autres cahots de la route (sans parler des caravanes de chameaux et des autres voyageurs). S'il le désire, le Gardien peut utiliser les règles sur les problèmes de véhicules p. 173 pour égayer le trajet.

Kourush Spahany prépare une voiture pour le groupe s'ils ne disposent pas déjà de leur propre moyen de locomotion (celui qu'ils auraient par exemple récupéré pour se rendre à Ispahan). Il ne voyagera cependant pas avec eux jusqu'à Yazd, préférant tenter de se rapprocher du site de fouilles pour garder un œil sur Lane et son équipe.

Si les investigateurs ont déjà visité le site d'excavations des Français (p. 204) et ont alerté *Nachtwölfe* de leur présence, Lane et ses hommes pourraient organiser une attaque de bandits sur la partie extérieure de leur voyage vers Yazd. Dans le cas contraire, l'attaque a lieu comme décrit, pendant leur retour à Ispahan.

Si le voyage vers Yazd se déroule sans incident, les investigateurs arrivent bientôt à la cité de briques et de boue à la bordure du désert, que les historiens prennent pour l'une des plus anciennes sur Terre (bien que la majeure partie de ce qui est visible date des temps médiévaux). S'approchant de la ville, ils voient deux tours de silence sur leurs collines jumelles. Interrogé à ce sujet, Jamshid explique que les disciples de la foi viennent des alentours pour y apporter les corps de leurs morts et procéder à leur enterrement céleste (p. 187).

La vieille ville est un labyrinthe de rues étroites dont l'horizon est dominé par une forêt de *badgirs* (des tours attrapeuses de vent) utilisées pour ventiler et rafraîchir les maisons. Yazd est aussi dotée de structures à dôme (*qanats*) qui permettent d'accéder à des réserves d'eau souterraines tout en les protégeant de l'évaporation. Centre majeur du commerce de tapis et de soie et de bien d'autres choses encore, Yazd est aussi célèbre pour ses friandises.

Lateshkadeh se dresse à la limite de la vieille ville. Le feu *atash behram* fut emmené là depuis son ancien emplacement en ville en 1932, et un nouveau est en train d'être construit pour l'accueillir (en fonction du timing de ce scénario, celui-ci pourrait bien être déjà ouvert si les personnages se

trouvent en 1940 et non fin 1939). À l'origine, les braises arrivèrent en 1474 d'Ardakan (un site devant lequel les investigateurs sont passés pendant le trajet vers Yazd).

Jamshid a emmené avec lui l'indispensable pot à feu en faïence qui permettra de ramener les braises jusqu'à Ispahan. Les cendres générées par ces dernières pendant le voyage seront utilisées pour oindre les paupières des investigateurs, mais le prêtre a également pris un petit récipient pour en récupérer un peu plus, au cas où.

Si les personnages décident d'entrer dans le temple, ils découvrent une structure assez similaire, bien que légèrement différente, à celle du bâtiment d'Ispahan. Jamshid insiste pour qu'ils retirent leurs chaussures et chaussettes et se lavent les mains avant d'aller plus loin, afin d'être purs devant la flamme sacrée. Il leur demande alors de l'attendre tandis qu'il présente sa lettre d'introduction aux anciens du temple et récupère ce qu'ils sont venus chercher.

Sur le chemin du temple ou du retour, ou alors qu'ils traînent dans les alentours (s'ils choisissent de ne pas entrer), des investigateurs un brin observateurs pourraient avoir l'impression d'être épiés (un test réussi de Trouver Objet Caché [Cth] / de Détection [Sav]). Il faudra obtenir une réussite spéciale (sous un cinquième du score dans la compétence) [Cth] / une Relance [Sav] pour apercevoir celui qui les observe. Ce n'est pas, comme ils pourraient le suspecter, un moine bleu ; une telle personne serait incroyablement facile à repérer en ville. Au lieu de cela, il semble s'agir d'un petit enfant.

Aborder le garçon, que ce soit en tentant d'engager une discussion ou en essayant de l'attraper, a pour résultat de le voir s'enfuir vers le bazar. Il pourrait bien être possible de le rejoindre en réussissant un test de Connaissance du terrain ou de Chance [Cth] / d'Agilité (-1) [Sav], mais il se mettra à hurler et à pleurer pour capter l'attention des passants. Des étrangers malmenant un jeune Perse risquent fort de ne pas recevoir un bon accueil de la part des locaux, et Jamshid essaiera de dissuader ses compagnons de se lancer dans une course-poursuite s'il est présent à ce moment-là.

Agir de façon plus subtile, par exemple en plaçant un membre du groupe en arrière pour qu'il puisse suivre l'observateur, finira par les mener jusqu'à une maison de thé sur une des entrées du bazar – l'enfant s'y rendra après avoir vu où ses cibles se dirigeaient (ou l'endroit d'où elles sortaient).

Là, à condition de ne pas avoir été repérés, ils aperçoivent l'enfant en train de discuter avec un homme moustachu portant un chapeau en feutre de forme arrondie. Une personne ayant une certaine connaissance des tribus perses (par exemple un anthropologue ou un historien familier de cette partie du monde) reconnaît le couvre-chef comme étant celui porté par les anciens nomades Kachkaïs (p. 203). Si aucun investigateur n'a ce savoir, Jamshid Spahany sera capable d'identifier l'allégeance tribale de l'homme à partir de sa description.

Connaissant les relations antérieures entre Kachkaïs et Allemands pendant la Première Guerre mondiale et leurs efforts pour survivre après avoir été sédentarisés de force par Reza Shah pendant les années 1920 et 1930, se voir espionnés par un peuple connu pour ses raids menés à l'encontre des voyageurs devrait mettre les investigateurs sur leurs gardes pendant le voyage du retour vers Ispahan.

Les anciens craignent que les morts récentes ne finissent par ramener l'aëorimanius dans le vrai monde.

Scène 2 : des bleus et des bosses

Maintenant tout ce qu'il reste à faire aux investigateurs est de retourner à Ispahan avec le pot à feu et les cendres et à se préparer à mener le rituel. S'ils ont remarqué qu'ils étaient suivis à Yazd, ils pourraient vouloir prendre de nouvelles précautions (qu'ils aient vu ou non l'enfant parler au Kachkaï).

En un point isolé de la route vers Ispahan, quand il n'y a plus aucun autre voyageur pour interférer, les Kachkaïs attaquent. Leur méthode d'embuscade préférée consiste à tirer au jugé sur leur cible en restant derrière des rochers et à ne se rapprocher que si leur adversaire semble trop désarmé, intimidé ou blessé pour résister. Ils n'ont pas l'intention de massacrer les investigateurs, juste de les gêner ou de les effrayer. Les bandits battront aussi en retraite s'il devient clair qu'ils sont débordés ou dépassés par leurs « victimes ».

Les Kachkaïs sont employés par Lane pour s'occuper des investigateurs parce que ces derniers ont visité les fouilles à Marabin, parce que ses associés ont rapporté au Français que des étrangers posaient beaucoup de question en ville ou parce que les Chankopa ont envoyé un message disant que les personnages arrivaient en Perse et qu'ils cherchaient la Coupe.

Si l'attaque a lieu avant que les investigateurs n'arrivent à Yazd, ceux-ci ne seront bien sûr pas suivis par le gamin en arrivant en ville et les Kachkaïs ne les attaqueront pas une nouvelle fois sur le chemin du retour vers Ispahan. Les bandits ont été payés pour un seul assaut ; ils ne décideront pas d'eux-mêmes d'espionner leurs cibles, et ils considéreront avoir rempli leur part du contrat et donc n'avoir plus aucun compte à rendre à Lane.

Le Français et ses hommes ne savent pas pourquoi les investigateurs sont allés à Yazd et n'ont pas conscience du passage caché dans la cité scellée sous la colline. Si le jeune espion les aperçoit avec un pot à feu, il en informera le meneur des Kachkaïs qui tentera de s'en emparer pendant l'assaut. Bien qu'il ne sache pas à quoi cet objet sert, il est suffisamment malin pour deviner qu'il s'agit de quelque chose d'important qu'il pourra tenter de vendre à Lane moyennant un bon supplément.

Si les investigateurs ont conscience d'être espionnés, l'attaque n'aura rien d'une surprise et leur initiative au cours du combat pourrait ne pas se trouver modifiée par les circonstances (pour plus de détails, voir la sixième édition des règles de *L'Appel de Cthulhu* p. 59 [Cth] / le chapitre 3 sur les règles du combat et la surprise du livre de règles de *Savage Worlds* [Sav]). Si au contraire ils n'ont conscience de rien, alors les Kachkaïs profiteront d'un round gratuit contre eux [Cth] / commenceront le combat avec l'effet de surprise [Sav].

Comme mentionné p. 202, le Gardien pourrait vouloir utiliser les règles additionnelles traitant des accidents de trajet, mettant en scène une attaque au moment où les investigateurs sont en train de gérer les conséquences d'un test raté de compétence. En fonction des capacités du groupe, nous vous recommandons de mettre entre 1 et 2 bandits par investigateur, avec un minimum de quatre.

BANDITS KACHKAÏS

Engagés par Lane pour agresser les investigateurs et retarder leur retour vers Ispahan (voire les en dissuader), les Kachkaïs n'ont certainement pas été payés suffisamment pour risquer ouvertement leur vie dans l'affaire. Capturer un bandit et l'interroger permettra seulement de découvrir qui est derrière l'embuscade. Ces hommes ne savent pas pourquoi ils ont été engagés par Lane, juste que leur employeur était prêt à leur donner pas mal d'argent pour s'occuper du groupe.

Apparence : vêtus de pantalons larges et de robes descendant à hauteur de genoux avec des manches bouffantes, ou de costumes en piteux état avec des chemises sans col, tous les bandits portent le chapeau caractéristique en feutre.



FOR 14 DEX 15 INT 12 CON 11
TAI 15 APP 11 POU 10 EDU 11
SAN 50 Points de Vie : 13

Impact : +1D4.

Compétences : Discrétion 40 %, Équitation : chameau 45 %, Négociation 45 %, Orientation : désert 50 %, Persuasion 45 %, Sabotage 15 %, Se cacher 40 %, Survie : désert 40 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Langues : Kachkaï (langue maternelle) 55 %, Allemand 25 %, Français 25 %, Persan 45 %.

Armes : *Coup de poing* 50 %, dégâts 1D3+1D4.

Gourdin (Arme de mêlée – Bâton) 45 %, dégâts 1D8+1D4, atts 1, portée de base contact.

Gewehr 98 (Fusil) 50 %, dégâts 2D6+4, atts 1, portée de base 90m.



Attributs : Agilité d8, Intellect d6, Âme d6, Force d8, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Français) d4, Connaissance (Allemand) d4, Connaissance (Orientation) d8, Connaissance (Persan) d6, Détection d8, Discrétion d6, Équitation d6, Intimidation d6, Réparation d4, Survie d6, Tir d8.

Charisme : -2 ; **Allure** : 6 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 6 ; **Santé mentale** : 5.

Handicaps : Étranger, Loyal.

Atouts : Costaud, Réflexes de combat.

Équipement : *Gourdin* (For+d4), *fusil Gewehr 98* (2d8, 24/48/96, CdT. 1, Coups 5, PA 2, tir statique).

Si les bandits réussissent à arracher le pot à feu aux investigateurs, leur meneur ramène ce dernier à Ispahan et à Lane. Le Français l'achète aux Kachkaïs pour une bouchée de pain, intrigué par ce qui a poussé les investigateurs à aller le chercher aussi loin. Cela signifie que l'objet est encore à portée de main mais qu'il faudra le voler à nouveau pour pouvoir effectuer le rite permettant d'ouvrir la Porte des Flammes jumelles.

ÉPISODE TROIS : LA FLAMME PURIFICATRICE

Une fois de retour à Ispahan et les blessures reçues en chemin guéries, les investigateurs sont pratiquement prêts à récupérer la Coupe de Yima dans son lieu de repos millénaire.

Scène 1 : les fouilles françaises

Le complexe du temple du feu sassanide est niché sur le versant sud de la colline. Au-dessus, offrant une vue imprenable sur la ville et les plaines environnantes en contrebas, la Tour du Sacrifice. Si certains soupçonnent l'endroit d'être un *atechgah*, celui-ci ne possède pas le genre de *cahar taq* que l'on retrouve dans tous les temples de cette période, c'est pourquoi certains académiciens pensent que l'endroit aurait en fait servi de tour de garde.

Les Français et Allemands de l'équipe ne sont pas vraiment intéressés par les ruines, seulement par ce qui se trouve dans la colline. C'est pourquoi *Nachtwölfe* a envoyé du matériel de forage expérimental – il en existe également un prototype dans le Desert Explorer (voir le *Guide de l'Afrique du Nord* pour **Achtung ! Cthulhu**, p. 65, pour plus de détails). Contrairement à leurs cousins plus avancés et montés sur véhicule, les appareils de forage de Marabin sont attachés à des structures épaisses et montées sur des roues solides pouvant être immobilisées.

Chaque appareil arbore une unique tête conique en acier munie d'un jeu de « dents » proéminentes montées en spirale – qui ont été adaptées du Mark II Blauer Kristall (cf. *Guide du Gardien*, p. 146). De profonds sillons placés entre les scies permettent d'évacuer la terre et la pierre de la foreuse. La hauteur de la tête peut être ajustée, de même que son angle, et les actuelles tentatives d'excavation consistent à creuser des trous à différentes hauteurs afin de former un tunnel suffisamment large pour y faire passer la machine toute entière.

En raison de la nature du site, les travaux de forage prennent place à la base de la colline ; il n'y a pas suffisamment de terrain plat ailleurs pour pouvoir y positionner la structure de façon stable ou sûre. Le site choisi à l'origine se trouve sur le versant sud-ouest en-dessous du temple, là où des forages-tests ont montré que la roche était appropriée à de plus larges prélèvements.

Cependant, grâce à la force des sceaux mystiques qu'ont placés les anciens prêtres autour de Var et qui empêchent tout accès physique direct à la cité, l'entreprise n'avance pas vraiment selon les plans. Les dents Blauer Kristall ont pris pour habitude de se briser soudainement (et beaucoup plus souvent que d'ordinaire, même compte tenu de la nature capricieuse du matériel), et il y a eu de nombreux problèmes

avec les générateurs diesel utilisés pour alimenter les engins, en plus de toutes sortes de pannes et accidents mineurs.

Les ingénieurs de *Nachtwölfe* sont bien en peine d'expliquer ces problèmes techniques, les diagnostics et opérations de maintenance échouant systématiquement à identifier d'éventuels problèmes mécaniques ou signes d'usure ou de fragilisation. Lane, frustré par l'absence de progrès, a envisagé d'utiliser la dynamite pour se frayer un chemin à travers la roche mais s'est heureusement rendu compte qu'une telle action pourrait provoquer le retrait de leur permission officielle.

EN PLEIN JOUR

Si les investigateurs choisissent de visiter le site pendant la journée comme mentionné p. 199, l'équipe de sécurité tente de les empêcher d'accéder à la zone de forage et au complexe du temple au-dessus. Si un des personnages est archéologue, historien ou anthropologue, Lane pourrait se laisser convaincre de leur autoriser l'accès aux ruines du temple par politesse professionnelle et à la condition qu'il puisse les accompagner. Il ne les invitera en aucune circonstance à observer le site de forage.

BERTRAND LANE, ARCHÉOLOGUE FRANÇAIS

Contrairement à beaucoup de ses compatriotes dont les yeux se tournent immédiatement vers l'Égypte quand on parle d'étudier l'ancien monde, Lane a toujours été beaucoup plus intéressé par l'histoire et les ruines du Moyen-Orient que par celles de l'Afrique du Nord. Son père était aussi un archéologue et avait sa mère pour assistante depuis leur mariage. Cela lui avait permis de naître véritablement avec une truelle entre les mains ainsi qu'une conception romantique des anciennes civilisations dans la tête.

Instruit au départ par ses parents, il fut renvoyé en France pour y recevoir une éducation plus formelle après la fin de la Première Guerre mondiale. Comme beaucoup d'étudiants, il devint politiquement engagé à l'université. Après avoir été pris dans les troubles liés aux affrontements anglo-russes en Perse pendant la « der des ders », il n'eut plus guère de respect pour les grandes puissances impériales et encore moins confiance en l'actuel régime soviétique.

Ces dernières années, après être retourné en Perse, il a travaillé pour la Mission archéologique de Perse (MAP) comme son père avant lui. Bien qu'il ne soit pas entièrement d'accord avec le pillage de la Perse que pratique l'organisation afin de remplir le Louvre de beaux objets, il pense que, compte tenu de l'ampleur de l'instabilité politique dans le pays, il vaut sans doute mieux mettre en sécurité les trésors nationaux.

De par ses penchants politiques, il ne fut pas surpris de se voir approcher par *Nachtwölfe* et remettre le contrôle d'un projet aussi important. S'il n'est pas convaincu que l'artefact qu'il recherche est « magique », il ne peut ignorer l'occasion de récupérer quelque chose d'une aussi grande valeur historique. Il voit de plus aussi bien qu'un autre dans quel sens le vent est en train de tourner, et a décidé que la MAP avait peu de choses à lui offrir dans le futur, surtout si l'organisation interrompt ses opérations pendant toute la durée de la guerre comme ce fut le cas autrefois.



Apparence : corpulent, d'âge moyen, Lane a été endurci par des années à creuser sous des climats inhospitaliers. Ses petites mains sont toujours habiles bien qu'il sente qu'un soupçon d'arthrite a commencé à s'insinuer dans ses jointures. Ses genoux et son dos se plaignent plus aujourd'hui qu'autrefois lorsqu'il mène des fouilles prolongées, se faisant remarquer sous la forme de courbure et de boitement légers disparaissant après quelques étirements. Ses cheveux bruns ont été épargnés par l'âge et la plupart de ses rides proviennent d'une exposition prolongée au soleil du désert. Sa barbe est soigneusement taillée et ses lunettes démodées méticuleusement nettoyées.

Cth

FOR 12 DEX 13 INT 17 CON 14
TAI 12 APP 12 POU 13 EDU 19
SAN 65 Points de Vie : 13

Impact : aucun.

Compétences : Connaissance des institutions : MAP 40 %, Négociation 65 %, Persuasion 65 %, Pratique artistique : dessin 55 %, Premiers soins 50 %, Sciences de la vie : histoire naturelle 20 %, Sciences humaines : anthropologie 60 %, Sciences humaines : archéologie 70 %, Sciences humaines : folklore 65 %, Sciences humaines : histoire 60 %, Survie : désert 50 %, Trouver Objet Caché 65 %.

Langues : Français (langue maternelle) 95 %, Allemand 45 %, Anglais 25 %, Persan 65 %.

Armes : Coup de poing 50 %, dégâts 1D3.

MAB Modèle D (Armes de poing) 40 %, dégâts 1D8, atts 3, portée de base 15m.

Sav

Attributs : Agilité d8, Intellect d10, Âme d8, Force d6, Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Allemand) d6, Connaissance (Anglais) d4, Connaissance (Anthropologie) d8, Connaissance (Archéologie) d8, Connaissance (Bureaucratie) d6, Connaissance (Folklore) d8, Connaissance (Histoire) d8, Connaissance (Histoire naturelle) d4, Connaissance (Persan) d8, Détection d8, Persuasion d8, Soins d8, Survie d8, Tir d6.

Charisme : +0 ; **Allure** : 6 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 6 ; **Santé mentale** : 8.

Handicaps : Curieux, Présomptueux, Sceptique.

Atouts : Endurci, Érudit (Anthropologie, Archéologie, Folklore, Histoire), Tête froide.

Équipement : pistolet MAB Modèle D (2d6+1, 12/24/48, CdT.1, Coups 9, Semi-auto).



Le Français se montre sceptique vis-à-vis des histoires de monstres ; ni lui ni ses hommes n'ont aperçu une telle créature.

Une telle visite alerte Lane et ses sbires de *Nachtwölfe* sur l'intérêt malvenu que les investigateurs portent à leurs activités, même si les moines à robe bleue doivent encore les informer de l'arrivée du groupe en Perse. Comme dit auparavant, si tout cela a lieu avant le voyage jusqu'à Yazd, le timing de l'attaque des Kachkaïs pourrait se voir modifié (au choix du Gardien).

Interroger Lane sur le forage se révèle assez difficile : le Français n'est guère disposé à donner des détails sur les raisons qui lui font creuser des trous dans la colline au lieu de pratiquer une excavation traditionnelle dans le lieu que la plupart des gens pensent être la vraie raison de leur venue sur le site : l'*atechgah*. Il tentera de son côté d'obtenir des informations sur eux pendant leur conversation, notamment à propos de ce qu'ils savent sur ses activités mais aussi sur Var et la Coupe.

Embrayer sur la récente épidémie de morts dans les environs amène un autre problème sur le tapis. Le Français se montre sceptique vis-à-vis des histoires de monstres et dit que ni lui ni ses hommes n'ont aperçu une telle créature. Il rejette la faute sur des rivalités et des vendettas entre paysans. Il prétend également être bien en peine d'expliquer les blessures qui ont été signalées, et ne peut qu'imaginer qu'elles ont été infligées pour envoyer un message aux personnes impliquées dans ce qu'il voit comme des actes de vengeance.

Une personne qui réussit un test de Psychologie difficile [Cth] / de Connaissance (Psychologie) (-2) [Sav] pendant la discussion avec Lane concernant les meurtres remarque que l'homme ment. Le pousser à dire la vérité le conduit en fait à appeler les agents de sécurité du site, lesquels escorteront les investigateurs (plus ou moins) poliment jusqu'aux limites du chantier.

Lane n'est pas le seul membre de l'équipe archéologique : il a avec lui quatre hommes qui ont l'habitude de travailler à ses côtés sous le soleil perse. Ceux-ci ne sont pas vraiment contents de la situation dans laquelle ils se trouvent ; après tout, l'entreprise ressemble moins à une opération archéologique que minière, et ils commencent à s'ennuyer et à se montrer irritable à force de ne rien faire quand un monument ancien les attend au sommet de la colline.

Il est possible que les investigateurs réussissent à parler à un des archéologues sur le site (un test réussi de Persuasion [Cth/Sav] permettra de les entraîner dans une conversation). Il devrait sinon être assez facile de les retrouver dans Ispahan où ils attendent une convocation de Lane au cas où quelque chose d'intéressant serait découvert. Ils pourraient même, compte tenu des circonstances, se laisser persuader de parler de la situation au camp après quelques verres.

ARCHÉOLOGUES FRANÇAIS MÉCONTENTES

Malgré leur loyauté vis-à-vis de Bertrand Lane, ces professionnels ont perdu une bonne partie de leur confiance en leur chef qui semble désormais prêt à écouter les mots d'étrangers plutôt que les leurs quant à la meilleure façon de gérer et d'appréhender leur projet actuel.

S'ils n'ont aucun scrupule à travailler avec des Allemands sur un plan intellectuel ou politique, ils sont las d'être traités comme des membres annexes de l'équipe et commencent à sérieusement se demander si tout cela vaut encore le coup de rester attachés aux fouilles.

S'ils étaient présents lors d'une confrontation d'ordre physique, ils risqueraient de se battre aux côtés de Bertrand, mais les chances seraient tout aussi élevées de les voir se rendre ou s'enfuir d'une situation dont ils pensent qu'elle n'est plus vraiment leur problème.



FOR 12 DEX 13 INT 16 CON 11
TAI 11 APP 13 POU 10 EDU 17
SAN 50 Points de Vie : 11

Impact : aucun.

Compétences : Bibliothèque 65 %, Connaissance des institutions : MAP 40 %, Équitation : chameau 45 %, Négociation 50 %, Persuasion 50 %, Photographie 50 %, Premiers soins 60 %, Sciences humaines : anthropologie 30 %, Sciences humaines : archéologie 60 %, Sciences humaines : histoire 60 %, Survie : désert 40 %, Trouver Objet Caché 65 %.

Langues : Français (langue maternelle) 85 %, Allemand 30 %, Persan 40 %.

Armes : Coup de poing 50 %, dégâts 1D3.

Pelle (Arme de mêlée – Bâton) 45 %, dégâts 1D6, atts 1, portée de base contact.

MAB Modèle D (Arme de poing) 40 %, dégâts 1D8, atts 3, portée de base 15m.



Attributs : Agilité d8, Intellect d10, Âme d6, Force d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Allemand) d6, Connaissance (Anthropologie) d6, Connaissance (Archéologie) d8, Connaissance (Bureaucratie) d6, Connaissance (Histoire) d8, Connaissance (Persan) d6, Détection d8, Équitation d6, Investigation d8, Persuasion d6, Soins d8, Survie d6, Tir d6.

Charisme : +0 ; **Allure :** 6 ; **Parade :** 4 ;

Résistance : 5 ; **Santé mentale :** 5.

Handicaps : Bizarrerie (rivalité professionnelle avec le personnel de *Nachtwölfe* sur le site), Têtu.

Atouts : Érudit (Archéologie, Histoire).

Équipement : **Pelle** (For+d6, -1 aux tests de Combat, -1 en Parade), **pistolet MAB Modèle D** (2d6+1, 12/24/48, CdT. 1, Coups 9, Semi-auto).

AU MILIEU DE LA NUIT

Nous partons du principe que, si les investigateurs tentent d'accomplir le rituel permettant d'ouvrir la Porte des Flammes jumelles, ils le feront de nuit, quand l'obscurité leur donnera de meilleures chances d'entrer dans les ruines sans être détectés par les Français et les Allemands des environs.

S'ils ont visité la zone de jour, avant ou après s'être rendus à Yazd, la sécurité du site sera plus élevée que d'ordinaire et demandera un test réussi de Discrétion ou de Connaissance du terrain [Cth] / de Discrétion [Sav] pour éviter toute détection. Dans le cas contraire, à condition qu'ils ne fassent rien pour attirer l'attention sur eux, ils devraient réussir à escalader la colline sans se faire repérer.

Il est possible de monter sans même s'approcher du camp de *Nachtwölfe*, mais la face nord du site est assez raide et traîtresse, nécessitant un test ou plus d'Athlétisme [Cth] / d'Escalade [Sav] pour parvenir au sommet sans problèmes.

Si les Kachkais leur ont volé le pot à feu, un raid visant à le récupérer aura également plus de chances de réussir de nuit. L'objet sera placé dans la tente servant à l'administration du site, où Lane le nourrira périodiquement avec du bois de santal acheté en ville. Des tests réussis de Discrétion ou de Connaissance du terrain [Cth] / de Discrétion [Sav] seront nécessaires pour entrer dans le cas, repérer et récupérer le pot, puis repartir sans alerter l'ennemi (trois tests au total). Ces tests deviendront difficiles [Cth] / recevront un malus de (-2) [Sav] si les investigateurs ont visité le camp auparavant, Lane s'attendant à les voir débarquer pour récupérer leur précieux objet – sans connaître pour autant les raisons de son importance.

Si les investigateurs sont pris en train d'essayer de s'infiltrer dans le camp ou dans les ruines, utilisez les caractéristiques suivantes pour l'équipe de sécurité, et celles de la page 59 pour le moine bleu qui les accompagne.

INGÉNIEURS ET GARDES DE NACHTWÖLFE

Envoyés au départ pour surveiller les opérations de forage, ces agents baraqués font double travail en qualité d'ingénieurs et d'agents de sécurité. Ils sont quatre, autant que de personnes dans l'équipe archéologique.

Comme Lane, chacun de ces hommes a dévoré les globes oculaires d'une victime. Aucun ne se souvient avoir commis un tel acte car ils étaient alors sous l'influence de l'aorimanius (bien que le meurtre lui-même ait été accompli de leur propre chef).

Apparence : bien charpentés et plutôt intimidants, les ingénieurs sont toujours vêtus de salopettes tachées de cambouis (avec un écusson à l'épaule des plus familiers), peu importe le temps qu'il fait. Si la rencontre a lieu de nuit, un des hommes porte un costume de lion ailé, qui peut paraître assez effrayant de loin mais révèle rapidement ses imperfections de plus près.

Cth

FOR 13 DEX 15 INT 12 CON 14
TAI 15 APP 10 POU 15 EDU 15
SAN 70 Points de Vie : 14

Impact : +1D4.

Compétences : Discrétion 40 %, Métier : bricolage 55 %, Métier : électricité 55 %, Métier : mécanique 55 %, Persuasion 55 %, Sciences de la terre : géologie 30 %, Sciences formelles : mathématiques 30 %, Sciences formelles : physique 40 %, Sciences occultes 25 %, Trouver Objet Caché 65 %, Utiliser la technologie atlante 40 %.

Langues : Allemand (langue maternelle) 75 %, Français 40 %, Persan 20 %.

Armes : Coup de poing 60 %, dégâts 1D3+1D4.

Walther PPK (Arme de poing) 40 %, dégâts 1D8, atts 3, portée de base 10m.

Sav

Attributs : Agilité d8, Intellect d6, Âme d8, Force d8, Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Français) d6, Connaissance (Géologie) d6, Connaissance (Mathématiques) d6, Connaissance (Persan) d4, Connaissance (Physique) d6, Connaissance (Sciences occultes) d4, Détection d8, Discrétion d6, Intimidation d8, Réparation d8, Technologie atlante d6, Tir d6.

Charisme : -2 ; **Allure** : 6 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 6 ; **Santé mentale** : 5.

Handicaps : Loyal, Présomptueux, Serment (*Nachtwölfe*).

Atouts : Bagarreur, Contre-attaque, Penchant pour la mécanique, Réflexes de combat.

Équipement : pistolet Walther PPK (2d6-1, 10/20/40, CdT. 1, Coups 7, Semi-auto).

Se faire prendre constitue bien un moyen d'entrer dans le camp, mais il s'agit là d'une méthode dangereuse compte tenu des morts récentes. Si les investigateurs tombent sur l'agent de sécurité déguisé, un test de Santé mentale (0/1D2) [Cth] / de Nausée (+1) [Sav] pourrait être de circonstance si celui-ci est aperçu dans le lointain comme mentionné plus haut ; de près, il devient évident qu'aucun monstre ne hante les collines.

À moins que les autres gardes ne soient juste à côté ou que l'un d'eux parvienne à sonner l'alarme et à appeler ses camarades, les investigateurs devraient pouvoir gérer la menace assez facilement, de préférence sans attirer trop l'attention.

Si, d'un autre côté, ils se retrouvent débordés, ils seront amenés au camp et interrogés par Lane. Après avoir fini de les questionner, celui-ci les fera ligoter pour les faire escorter au petit matin jusqu'à un poste de police où ils seront accusés de tentative de sabotage. Bien entendu, les investigateurs devraient auparavant avoir tout le temps de s'échapper et de reprendre leur mission.

Si un investigateur ou un garde était tué pendant la rencontre et si l'ingénieur en costume de monstre était présent, celui-ci se jetterait sur le corps et lui grifferait le visage pour tenter de lui arracher les yeux. Si personne ne l'arrêtait, il finirait par réussir et par mettre son butin dans sa bouche en émettant des sons atroces d'intense satisfaction.

Un test réussi de Trouver Objet Caché [Cth] / de Détection [Sav] permettrait d'identifier une étrange apparition planant au-dessus de l'homme à ce moment, ressemblant de façon beaucoup trop convaincante à un lion ailé. Un test de Santé mentale (1/1D4) [Cth] / de Nausée [Sav] pour avoir assisté à la fois à ce spectacle morbide et avoir vu la silhouette éthérée serait des plus appropriés (un seul test pour les deux événements).

CONTACT INTERROMPU

Si les investigateurs espéraient retrouver Kourush Spahany avant de tenter d'accéder aux ruines, ils sont surpris en rentrant de Yazd de découvrir qu'il a disparu. Jamshid se montre préoccupé mais pas inquiet outre-mesure ; il pense que son frère fait simplement ce qu'il a dit qu'il ferait et qu'il garde un œil sur les archéologues.

S'ils tentent de le retrouver en plein jour, ils ne trouvent aucune trace de lui en bas des collines, bien qu'il soit possible qu'il ait réussi à se faufiler quelque part et ne souhaite pas révéler son emplacement.

Entamant l'ascension de la colline, ils font une découverte terrible sur le chemin du temple : dissimulé dans une crevasse dans la roche, le corps ensanglanté de leur ami. Comme les autres victimes, ses yeux ont été enlevés de leurs orbites (perte de SAN 1/1D4 [Cth] / test de Nausée [Sav]). Si la marche a lieu une fois la nuit tombée, les investigateurs pourraient même assister à la mort de Kourush des mains de la pseudo-créature léonine, comme décrit ci-dessus.

Aux personnages de décider s'ils ramènent immédiatement le corps de Kourush à sa famille, perdant potentiellement une occasion de pratiquer le rituel, ou s'ils le feront sur le chemin du retour, une fois la Coupe entre leurs mains.

Scène 2 : des braises et des cendres

À condition que les investigateurs aient réussi à atteindre les ruines avec le pot à feu et le rituel que Jamshid leur a remis à Ispahan, ils peuvent commencer à appeler la Porte des Flammes jumelles. Le prêtre leur a montré comment préparer le feu et leur a fourni le bois de santal nécessaire. Il leur a également indiqué les incantations idoines, soigneusement retranscrites sur plusieurs morceaux de papier, qu'il leur faudra lire une fois le feu préparé ainsi que celles à prononcer en oignant leurs paupières de cendre.

Jamshid a été très clair : le feu doit être allumé dans les vieilles *cahar taq* des ruines. Le complexe contient environ vingt bâtiments qui n'étaient pas tous des temples. En se basant sur sa connaissance du site, le jeune

prêtre leur a indiqué quel temple était le plus adéquat, en tenant compte du besoin d'être caché du site de forage en-dessous. Ni lui ni les anciens n'ont cependant d'indications précises à donner aux investigateurs quant à l'endroit où la porte mystique est censée apparaître ; ils devront juste garder l'œil ouvert.

Les anciens ont approvisionné le groupe en eau car les investigateurs devront se laver les mains avant d'entamer le rituel ; le liquide sera aussi utilisé conjointement avec la cendre pour confectionner une pâte dont ils oindront leurs yeux. Les rites ont été retranscrits dans la langue partagée par la majorité. Celui qui allume le feu prendra 30 minutes pour être accompli et demandera le sacrifice temporaire de 1 POU [Cth] / un test d'Horreur (-2) [Sav] de la part de chacun des participants.

Une fois le rituel terminé, les investigateurs devront préparer la pâte de cendre et, tout en entonnant le vers approprié, se l'appliquer mutuellement sur le visage. Ils seront capables de voir une des flammes de la Porte sans cette préparation mais ils ne pourront pas entrer sans avoir achevé cette partie de la cérémonie.

La Porte des Flammes jumelles n'apparaîtra pas dans le temple du feu. Si quelqu'un possède le sortilège *Trouver un Portail* (p. 315), il pourra localiser l'entrée ; sans cela, il leur suffira de regarder à l'extérieur pour apercevoir une lueur vive et vacillante provenant de la Tour du Sacrifice. Bien entendu, elle sera également visible depuis le camp de *Nachtwölfe* plus bas, dont les membres viendront bientôt pour enquêter.

DANS LES TÉNÉBRES

À l'intérieur de la Tour du Sacrifice, les investigateurs trouvent un anneau de feu orange encerclant l'intérieur du bâtiment. Au centre du cercle se tient une deuxième flamme, bleue, dont la forme évoque un portail. Bien que le feu orange dégage une chaleur considérable, il ne semble pas pouvoir les affecter. S'ils s'approchent, les flammes s'écartent pour les laisser accéder à l'intérieur du cercle avant de se refermer derrière eux dans un craquement sonore.

La flamme bleue (invisible sans la cendre) dégage au contraire un froid intense mais, comme avec l'autre feu, ceux qui ont procédé au rituel ne sont pas affectés par la température (même s'ils sont capables de la remarquer). Traverser le portail provoque tout au plus un léger frisson. Les personnages se trouvent désormais dans la colline, à l'intérieur d'un tunnel couvert de peinture et de gravures. Ils peuvent encore distinguer la tour s'ils se retournent pour regarder en direction du passage ; s'ils s'attardent, ils pourront même observer Lane et ses associés venus voir ce qui se passait.

Partant du principe que le Français ne sait rien du rituel et ne s'est pas procuré de cendres, les recherches de son équipe se limitent à sauter par-dessus l'anneau extérieur de feu et à se promener à l'intérieur. Cela pourrait effrayer un temps les investigateurs mais il deviendra vite évident que Lane n'a pas la moindre idée de l'existence d'un second feu ou d'un portail à l'intérieur de la tour et ne peut donc les rejoindre dans le tunnel.

L'endroit en lui-même est hautement décoré de superbes images de jardins, de bâtiments et de personnages en robes exerçant toutes sortes d'activités. Si les investigateurs ont le compas de Tsering Lama ou celui de Vienne, ils reconnaissent les costumes comme étant de style atlante. L'objet en lui-même, qui jusqu'ici pointait en direction de la colline, devient désormais plus fiable comme moyen d'orientation à travers les tunnels.

Même si les investigateurs n'ont pas le compas, se déplacer dans la cité souterraine n'est guère compliqué. Le tunnel par lequel ils sont entrés s'ouvre rapidement sur une vaste caverne pleine de bâtiments de toutes tailles et sortes, faiblement éclairée par une lueur phosphorescente émanant des roches qui les entourent. La chambre donne l'impression de remplir totalement la colline de Marabin ; elle pourrait même être un peu plus grande, bien qu'il soit impossible d'être sûr à cause de la pénombre.

Explorer les environs révèle que la ville dans la caverne semble avoir été établie selon un schéma évoquant une roue de charrette elle-même divisée en anneaux concentriques de bâtiments. Le plan des rues devrait rappeler aux personnages les cartes de l'Atlantide esquissées dans le carnet d'Ehrlichmann, s'ils l'ont en leur possession, au moins dans ses grands traits. Autorisez-leur un test d'Idée [Cth] / d'Intellect [Sav] pour s'en rendre compte si les joueurs n'y pensent pas.

Jamshid a déjà averti les investigateurs qu'ils ne seraient pas seuls : l'aeorimanius que les prêtres de Var ont emprisonné pour en faire le gardien de la Coupe parcourt également les rues abandonnées de la ville.

AEORIMANIUS, GARDIEN AVEUGLE

Hybride de lion et de quelque autre créature dotée d'ailes, l'aeorimanius est aussi connu sous le nom de Voleur d'Yeux ou de Voleur de Vue à cause de sa manie de dévorer les yeux des morts. Ce spécimen en particulier a encore plus de raisons d'agir ainsi : peu après son emprisonnement, il tenta de voler la Coupe de Yima pour espionner le monde extérieur afin de préparer son évasion ultérieure.

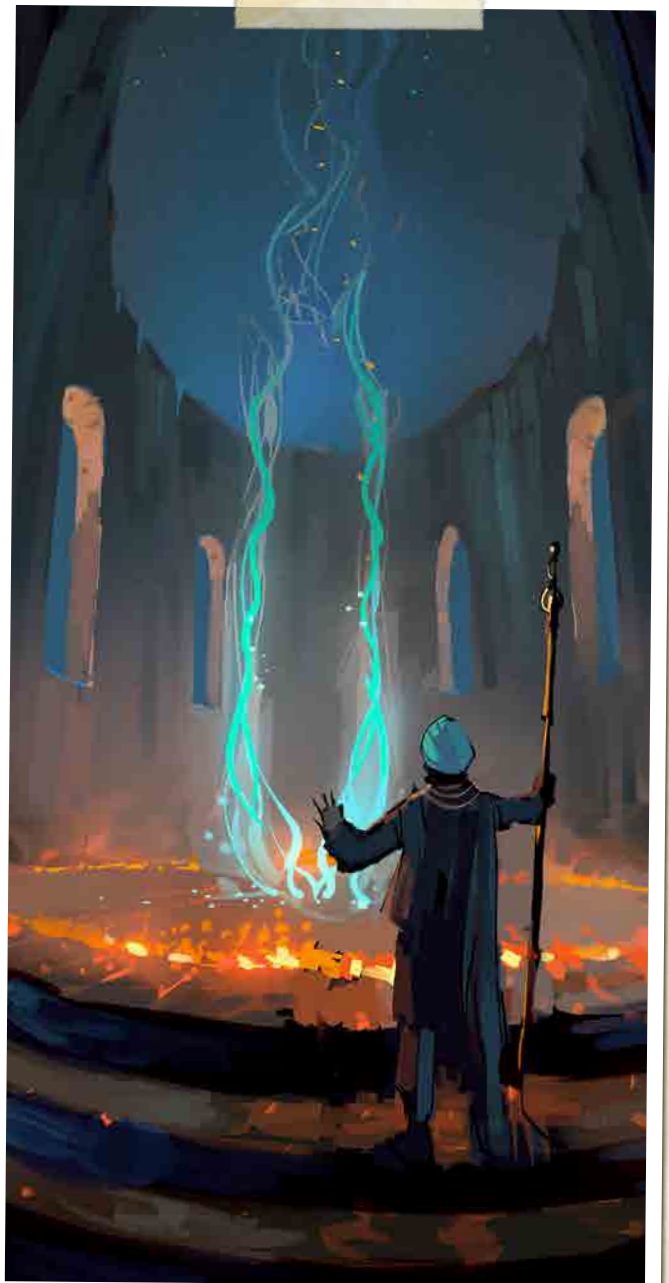
Pétard mouillé

Si les investigateurs s'en sortent trop facilement et si le Gardien souhaite rendre plus ardue l'exploration de Var, il peut toujours placer un piège à eau à l'entrée du tunnel ou dans la ville elle-même (p. 211). Celui-ci peut être naturel et être apparu au fil des siècles après que la colline fut scellée ou pourrait avoir été mis en place par les prêtres avant d'abandonner leur demeure. Sa nature exacte est laissée à la discrétion du Gardien.

Un tel obstacle pourrait poser de gros problèmes aux investigateurs : s'ils ne parviennent pas à l'éviter (sur un échec lors d'un test d'Esquive ou de DEXx4 [Cth] / un test d'Agilité [Sav]), la cendre qui leur permettait de voir l'aeorimanius est balayée de leurs yeux, ce qui les place dans une situation délicate. S'ils ont amené de la cendre avec eux provenant du site où ils ont lancé le rituel, ils peuvent appliquer cette dernière ; sinon, ils devront en chercher s'ils veulent pouvoir survivre à leur exploration.

Malheureusement pour lui, comme les autres composantes du Palladion la Coupe avait été équipée d'un mécanisme de sécurité pour empêcher les non-Atlantes de l'utiliser. Le scanner rétinien à la base du rhyton brûla les yeux de la créature, la laissant clopiner dans la souffrance et les ténèbres pour l'éternité.

Les tentatives de Lane pour utiliser la légende de l'aeorimanius à ses propres fins n'ont fait que réveiller la créature de son sommeil pitoyable. Se rendant compte qu'elle détenait enfin là un moyen pour s'échapper, la chose a pris le contrôle de l'archéologue et de ses hommes chaque fois que ceux-ci tuaient, les forçant à dévorer les yeux de leurs victimes dans le but de régénérer les siens et d'établir un lien suffisamment fort pour pouvoir, un jour, sortir des ténèbres et arpenter à nouveau le monde des hommes.



Apparence : généralement invisible pour ceux qui n'ont pas effectué le rite nécessaire pour le voir, l'aorimanius est plus grand et plus fort qu'un homme et possède la tête d'un lion gigantesque. À la place d'yeux rouges et luisants, on ne trouve sur son visage que des orbites vides et sanglantes – un examen plus minutieux pourrait cependant révéler des traces de régénération. De grandes ailes quasi-angéliques sortent des épaules massives du monstre, et son corps mâle est couvert de symboles tortueux évoquant des serpents. Au lieu de mains, la créature a des pattes félines équipées de griffes tranchantes capables de se rétracter à volonté.

Cth

FOR 21 DEX 19 INT 13 CON 16
TAI 20 APP n.a. POU 20 EDU n.a.
SAN n.a. Points de Vie : 18

Impact : +2D6 ; **Mvt.** : 9.

Compétences : voir règles spéciales.

Armes : *Coup de griffes* 60 %, dégâts 1D6+2D6, atts 2.

Morsure 50 %, dégâts 1D10.

Protection : 1 point de peau épaisse.

Perte de SAN : 1/1D6.

Règles spéciales : si l'aorimanius tue sa victime, il utilise ses griffes pour arracher délicatement les yeux de celle-ci et les dévorer. Un tel acte lui rend 1D4 point de vie perdus par globe.

Les *aorimani* ne peuvent être vus par les mortels – à moins que ceux-ci n'utilisent des moyens optiques magiques ou technologiques (comme le casque *Andersseher*, cf. *Guide du Gardien* p. 151) ou que le monstre possède un avatar (voir ci-dessous).

Si la créature n'est pas spécialement sensible au feu, elle craint les flammes quand elle peut les sentir. Cela divise par deux sa DEX pendant toute la rencontre si quelqu'un brandit une source de flammes (influant sur le moment où la chose agit pendant un combat).

Le rituel qui invoqua autrefois l'aorimanius a été perdu, mais des actes d'aveuglement pratiqués en gardant le monstre à l'esprit risquent d'attirer son attention. Si la chose réussit un test de POU contre POU sur la Table de Résistance (AdC6, p. 55), elle établit un lien mental avec sa cible qui lui permet de se manifester brièvement à travers le corps humain la prochaine fois que celui-ci tuera, le temps qu'il faudra pour dévorer les yeux de la victime.

Si l'assassin dévore suffisamment de globes oculaires (autant que les point de vie de la créature généralement), l'aorimanius pourra prendre possession du corps de façon permanente et l'utiliser comme avatar pour arpenter le monde. Sous forme humaine, la créature prend les attributs de son hôte, y compris ses point de vie et ses compétences. Tuer le corps avant l'émergence de l'aorimanius tuera également la bête à l'intérieur.

Si elle n'est pas bannie d'une façon ou d'une autre, la véritable forme de la créature finira par surgir de sa coquille humaine dans une pluie de viscères et de sang (perte de SAN 1/1D4 pour ceux assistant au spectacle) avant de devenir invisible à nouveau. Le temps entre possession et émergence est lié au POU de l'hôte. Chaque point de POU possédé par le corps permet à l'aorimanius de rester à l'intérieur pendant

une heure ; à la fin de la dernière heure, la créature s'échappe dans le sang. Dès que le monstre s'installe, le corps de l'hôte se met à suer abondamment et sa peau à se craqueler, indiquant clairement que quelque chose ne va pas.

Sav



Attributs : Agilité d12, Intellect d8, Âme d12+1, Force d12+2, Vigueur d10.

Compétences : Combat d8, Détection d8, Discrétion d8, Intimidation d8.

Allure : 8 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 12 (1).

Capacités spéciales

- **Armure (+1)** : peau épaisse.
- **Morsure ou griffes** : For+d8.
- **Aveugle** : cet aorimanius est aveugle mais a bénéficié de siècles pour s'adapter à sa condition. Il doit réussir un test de Détection pour repérer sa proie. S'il attaque au cours du même tour alors une pénalité pour action multiples de -2 s'applique à son test ; à moins que la cible ne fasse quelque chose pour changer significativement de position, le malus ne s'applique par contre pas aux tours suivants (sauf si la bête change de cible bien évidemment).
- **Obsession** : si l'aorimanius tue un ennemi, il doit passer sa prochaine action à dévorer les yeux de sa victime. Cela n'abaisse pas son score de Parade. Lorsqu'il aura mangé 4 paires d'yeux, il perdra sa capacité spéciale « Aveugle ».
- **Peur (Feu)** : l'aorimanius évitera si possible une créature brandissant une flamme.
- **Vol** : Allure en Vol de 12, mais ne peut être utilisé dans la tombe.
- **Attaque répugnante** : une personne témoin d'une attaque de l'aorimanius mais incapable de voir la créature doit réussir un test d'Âme (-1) ou subir les effets de la Nausée.
- **Horreur** : ceux qui aperçoivent cette créature doivent réussir un test d'Âme ou faire un test sur le Tableau des effets de l'Horreur.
- **Rugissement intimidant** : le rugissement d'un aorimanius lui permet d'effectuer des attaques d'Intimidation sur plusieurs cibles.
- **Invisible** : une personne incapable de voir l'aorimanius subit une pénalité de -6 à ses tests d'Attaque et de Détection basés sur la vue.
- **Grand** : les attaques contre cette créature reçoivent un bonus de +2.
- **Possession** : si l'aorimanius possède un hôte, la victime gagne l'atout Robuste (Hardy) ; son corps se met à suer et à se déchirer aux « coutures », comme s'il contenait quelque chose de bien trop gros pour lui. Après un nombre de tours égal au dé d'Âme de l'hôte, l'aorimanius émerge dans une pluie de viscères (test de Nausée (-1) pour ceux qui assistent à l'événement). La chose a regagné la vue et a guéri une blessure.
- **Bond** : un aorimanius peut faire un bond de 2 mètres contre un adversaire et recevoir un +4 aux tests de Combat et de dégâts. Il souffrira néanmoins d'un -2 en Parade jusqu'à sa prochaine action.
- **Taille (+4)** : cette créature est un lion géant ailé.

Si elle n'est pas bannie, la véritable forme
de la créature finira par surgir de sa
coquille humaine dans
une pluie de viscères et de sang.

L'aorimanius étant aveugle, il se base désormais sur le son pour chasser. Si les investigateurs font beaucoup de bruit, la créature sera capable de les repérer avec facilité. Si, d'un autre côté, ils progressent silencieusement, il est possible qu'ils l'évitent complètement. Des tests d'Écouter ou de Trouver Objet Caché [Cth] / de Détection [Sav] pourront être demandés afin de faire monter la tension et de leur éviter de se retrouver nez à nez avec le monstre.

Si les investigateurs tombent sur l'aorimanius (plutôt que l'inverse), un test de Trouver Objet Caché [Cth] / de Détection [Sav] devrait leur permettre de rapidement voir que la créature semble tourner la tête sur le côté comme pour mieux écouter. À condition de modifier leur déplacement pour faire le moins de bruit possible, ils devraient pouvoir se faufiler sans que le monstre les repère.

S'ils attirent son attention, le monstre les attaque. Ils ont une chance de pouvoir le distancer mais il connaît bien mieux la cité qu'eux même s'il ne voit pas où il va et bénéficie donc d'un avantage. Au cas où les investigateurs se verraient contraints de l'affronter, dès que la créature atteint 2 point de vie [Cth] / 3 niveaux de blessures [Sav], elle disparaît, se manifestant à travers son nouvel avatar, Bertrand Lane, avec un désir insatiable de se nourrir. La faire passer directement d'un nombre de point de vie supérieur à 2 à 0 en un coup [Cth] / lui infliger assez de dégâts pour dépasser directement le seuil de 4 niveaux de blessures [Sav] détruira la chose.

Des sortilèges de bannissement appropriés peuvent aussi la renvoyer dans son plan d'origine, à condition que les investigateurs réussissent à les incanter dans une situation délicate.

LA COUR DU DIEU AUX YEUX INNOMBRABLES

Parcourir la ville à la recherche de la Coupe mène inexorablement vers le centre de la caverne qui contient, puisque l'endroit suit grossièrement l'agencement de l'Atlantide disparue, un temple central où les habitants ont laissé leurs plus grands trésors.

Le petit bâtiment au cœur même de la cité, contrairement aux structures gravées et peintes que les investigateurs ont passées, est simple et dépourvu de fioritures. Le portail de fer forgé engoncé dans le mur nord mène à un escalier qui se termine, vingt-et-une marches plus tard, sur une petite antichambre voûtée avec une autre porte. Ce motif architectural se répète cinq fois avant de finir sur une septième porte s'ouvrant sur une chambre circulaire dotée d'un bassin en son centre ; l'eau turquoise iridescente reflète un symbole solaire recouvert d'yeux qui est monté sur le plafond. Si une personne souhaite compter le nombre d'yeux, il en dénombre 1000 qui le contemplent.

Dans le mur se trouvent sept niches contenant chacune un rhyton ; les coupes sont montées sur toutes sortes de bêtes mythologiques. Seul l'un d'entre eux, celui de la niche

centrale, a été taillé dans un cristal doré et cerclé de sept anneaux de verre sculptés dans un style que les investigateurs devraient maintenant connaître (si ce n'est pas leur première rencontre avec le Palladion). La monture, faite d'orichalque rouge, a la forme d'un *simurgh*, une créature aviaire bienveillante avec la tête d'un chien, la queue d'un paon et les griffes d'une lionne. Tout cela forme la Coupe de Yima.

Si un des investigateurs tentent de regarder dans la Coupe, il est temporairement aveuglé par un flash de lumière au moment où le mécanisme de sécurité scanne ses yeux ; il y a suffisamment de sang atlante dans la race humaine, il ne sera donc pas privé de sa vue à jamais.

Les investigateurs devraient maintenant être capables d'utiliser la Coupe pour observer des lieux situés à des kilomètres de distance juste en pensant à eux ; l'emplacement désiré apparaît alors sous la forme d'un mirage chatoyant dans l'air au-dessus de l'objet. Cela pourra se révéler très utile s'ils n'ont pas encore rencontré l'aorimanius ou pour évaluer l'endroit où se trouvent Lane et ses hommes et ce qu'ils font (ce sera encore plus crucial si le monstre possède désormais le malheureux Français).

Scène 3 : de Charybde en...

Maintenant qu'ils ont récupéré la Coupe, tout ce qu'il leur reste à faire est de la sortir de Var et du complexe du temple en empêchant *Nachtwölfe* de mettre la main dessus. S'ils réussissent à éviter l'aorimanius ou s'ils l'ont tué dans les profondeurs souterraines, ils émergent du cercle de flammes dans la Tour du Sacrifice. En fonction du temps qu'ils ont passé à Var, Lane et ses hommes pourraient être partis explorer le reste du site ou se trouver encore sur place à tenter d'éteindre les flammes avec de l'eau – de tels actes pourront venir à bout des flammes oranges mais n'affecteront pas la flamme bleue invisible (ou le portail).

Si Lane, le moine bleu et les hommes de la sécurité sont présents, utilisez les caractéristiques fournies aux pages 204, 59 et 206. Dans le cas contraire, les investigateurs devront tenter de se faufiler hors du site en utilisant les compétences appropriées s'ils veulent éviter une confrontation.

S'ils ont forcé l'aorimanius à prendre possession du corps de Lane, une scène de carnage les attend tandis qu'ils émergent. Dans la tour ou sur le reste du site (au choix du Gardien), l'archéologue, couvert d'ecchymoses et de sang, est penché au-dessus des corps de ses anciens camarades et s'offre un immonde festin (1/1D4 [Cth] / test de Nausée (-1) [Sav]). Ils tiennent là la meilleure occasion de détruire la créature une bonne fois pour toutes, ou celle-ci sèmera la destruction dans les villages alentours jusqu'à ce que quelqu'un, peut-être, s'occupe d'elle.

Une fois écarté le problème de Lane et de son équipe, le portail dans la colline doit être refermé. Cela nécessite un bref rituel qui demande que les investigateurs jettent des cendres sur les flammes et nettoient la pâte cendrée sur leurs paupières avec ce qui reste de l'eau que Jamshid leur a donnée. Se débarrasser de cet atout pourrait néanmoins être une mauvaise idée si l'aorimanius est encore en liberté...

Reste enfin la question du corps de Kourush dont (espérons-le) les investigateurs se souviennent, qu'il va falloir ramener à son frère pour qu'il soit enterré selon la foi zoroastrienne.

ÉPILOGUE : UNE VUE IMPRENABLE

Ce scénario peut se terminer de plusieurs façons. Si les investigateurs ont arrêté Lane ou un de ses hommes et ont la preuve que ceux-ci étaient impliqués dans les meurtres (par exemple grâce au costume de lion ensanglanté), les remettre à la police locale paraît une option sensée. Un des prisonniers finira sans doute par avouer leurs crimes lors d'un interrogatoire (à l'exception des actes de cannibalisme dont il ne se souvient pas). Le moine bleu disparaîtra mystérieusement de sa cellule avant d'avoir pu être interrogé.

Si, d'un autre côté, Lane et ses hommes sont morts, les investigateurs feraient bien de s'assurer que des « preuves » indiquent que le Français était devenu fou et qu'il a tué son équipe pour des raisons qui, hélas, ne seront jamais comprises, avant de se suicider. Bien qu'une telle hypothèse ne puisse vraiment tout expliquer, la police pourrait être prompte à accepter la responsabilité d'un étranger derrière cette affaire et se hâter de clore le dossier.

Les investigateurs pourraient aussi plaider l'auto-défense si Lane a été possédé par l'aeorimanius, mais raconter toute la vérité sur cet archéologue respecté à des enquêteurs officiels et parler d'êtres mythologiques risque fort de conduire à leur arrestation. Leurs propres supérieurs, s'ils travaillent pour le renseignement allié, auront plus de chances de croire à d'aussi invraisemblables histoires sans les envoyer dans un asile.

En fonction du temps que mettent les investigateurs à rapporter l'incident, ils peuvent avoir l'occasion de fouiller rapidement le site de forage avant que le soleil ne se lève. Ils ne pourront pas emporter discrètement la tête d'un des engins mais ils auront la possibilité de prendre quelques dents. Les plans des machines, en allemand, sont dans les tentes des ingénieurs.

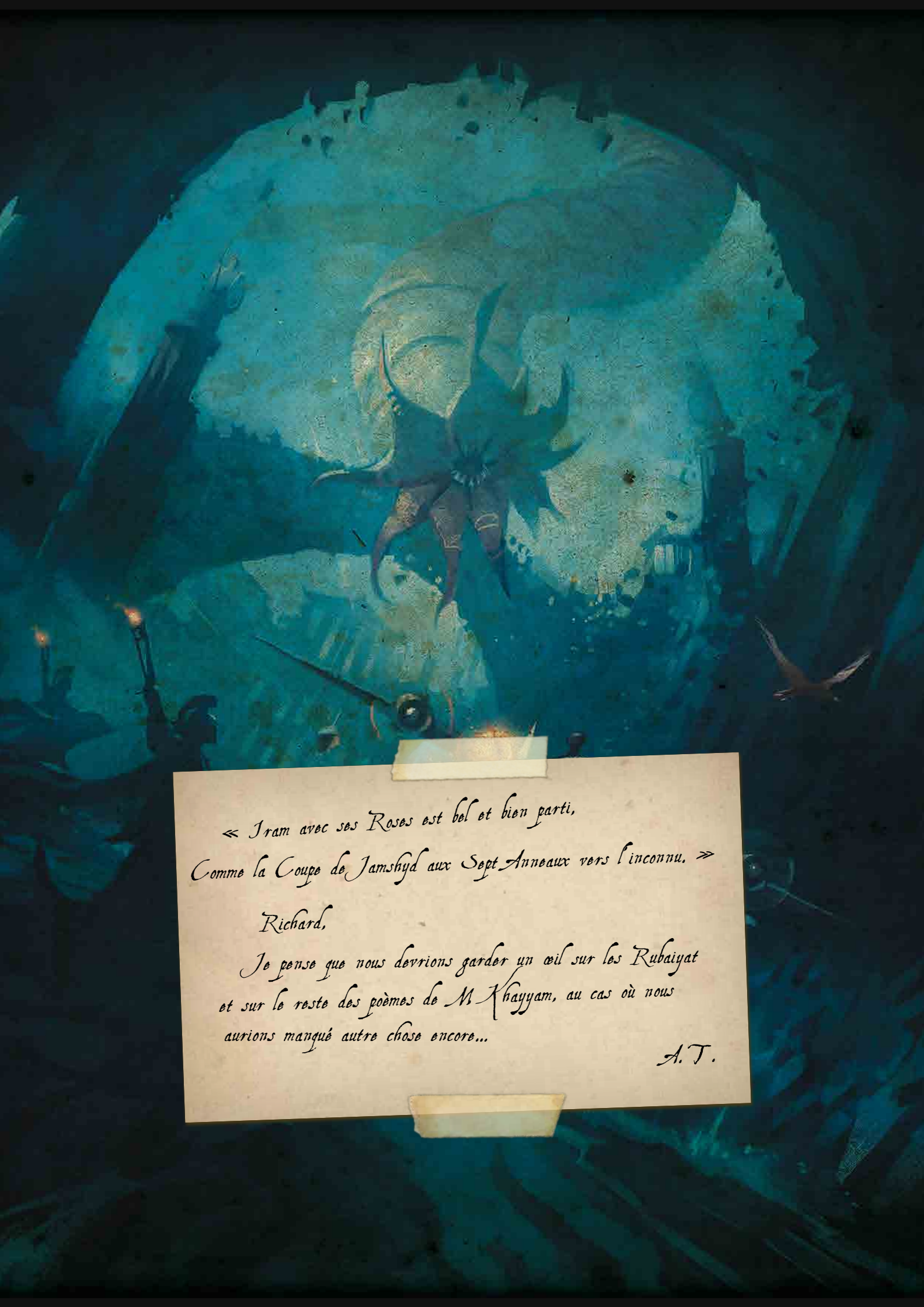
Ils peuvent aussi trouver des documents portant l'en-tête de *Nachtwölfe* ; comme ceux de Vienne, ceux-ci se montrent particulièrement vagues si l'on excepte une poignée de noms que les joueurs pourraient déjà connaître (comme ceux de Liesel Maurer et de Botho Ehrlichmann). Certains pourraient même faire référence aux autres investigateurs que les joueurs ont utilisés, selon la méthode utilisée pour parcourir les différentes aventures des *Ombres*.

Bien entendu, les investigateurs ne sont aucunement obligés de faire un rapport aux forces de police et pourraient préférer informer leurs supérieurs de ce qui s'est passé. Tout membre survivant de l'équipe archéologique retournant au site le lendemain matin mettra au courant les autorités. Si les personnages ont visité le site de jour, leurs noms apparaîtront rapidement au cours de l'enquête et la police se mettra à les chercher. Ils finiront par se faire arrêter s'ils ne quittent pas le pays rapidement.

En dépit de la perte de son frère, Jamshid exprime la gratitude de sa communauté aux investigateurs qui se sont chargés de la situation. Les familles des morts recevront au moins une forme d'explication, et les Français ont été empêchés de récupérer l'artefact au nom de leurs commanditaires allemands. Les anciens ne souhaitent pas garder la Coupe : en ce qui les concerne, celle-ci n'a amené que des malheurs et ils préfèrent la savoir aussi loin que possible.

Aux investigateurs maintenant de s'en assurer, de la façon qui leur semble la plus appropriée. S'ils font partie de l'effort de guerre allié, ils disposent de plusieurs alternatives. Ils pourraient revenir à Bombay, au Caire ou en Palestine et remettre l'artefact à leurs supérieurs. S'ils ne font pas encore partie de la *guerre secrète*, il serait peut-être temps de les recruter...





« Iram avec ses Roses est bel et bien parti,
Comme la Coupe de Jamshyd aux Sept Anneaux vers l'inconnu. »

Richard,

Je pense que nous devrions garder un œil sur les Rubaiyat
et sur le reste des poèmes de M. Khayyam, au cas où nous
aurions manqué autre chose encore...

A. T.

• Livre trois •

Amérique du Sud & cercle Arctique



CHAPITRE 1

Un regard vers le passé

« Pas à pas, on finit par faire du chemin. »
— Proverbe péruvien.

Loin par-delà les eaux, vers un monde ancien même dans sa modernité, ils s'envoleront. Après avoir regardé dans l'œil doré et implacable de l'éternité, ils ne sauront plus combien de temps ils auront voyagé, ils sauront seulement qu'ils sont arrivés. Dans une terre de déserts hauts et froids, ils chercheront l'eau pure pour nettoyer les péchés de leur folie. Mais ces yeux ne refuseront pas de veiller, toujours, et les enfants de notre orbe céleste découvriront le corrompu et l'adoreront comme un présent divin, dépourvu de pitié dans sa merveilleuse brillance. Et avec la venue des seigneurs conquérants meneurs de chevaux, brillant comme l'argent sous la lumière, le monde s'effondrera et ils disparaîtront dans la mémoire brisée comme s'ils n'avaient jamais été.

— Extrait de *La Pierre noire* de Saïs, traduit par le docteur Botho Ehrlichmann, 1938-1939 environ.

Dans ce chapitre, les investigateurs sont introduits dans un nouvel hémisphère où les saisons sont sens dessus dessous et la terre gorgée de siècles de sang répandu au nom des dieux des montagnes, testament de la cupidité des hommes. La dernière (ou la première) pièce du Palladion les attend là-bas, mais le temps est-il de leur côté ou travaille-t-il contre eux ?

S'il n'est pas nécessaire que le Gardien possède une copie du *Guide du Front Pacifique* pour **Achtung ! Cthulhu** pour pouvoir mener ce scénario, le supplément contient de nombreux détails sur la guerre dans le Pacifique et le rôle des États-Unis et du Japon dans le conflit, avec quelques règles supplémentaires pour gérer les affrontements dans la jungle ainsi que les blessures et les infections dans des conditions tropicales.

*Je ne sais pas si l'on peut
considérer ces gens comme nos
cousins d'Amérique.*

— Peggy

LA GAZETTE DU PÉROU

Situé sur la côte nord-ouest de l'Amérique du Sud, le Pérou (ou plutôt la République du Pérou) est la cible de nombreuses histoires racontant comment il a reçu son nom. L'une d'entre elles, du chroniqueur Garcilaso de la Vega (le fils *mestizo* d'un conquistador espagnol et d'une princesse inca) raconte que le patronyme proviendrait du mélange forcé entre le nom d'un pauvre pêcheur (Birú) et le mot quechua désignant une rivière (*pelú*), lequel eut lieu quand un groupe de soldats espagnols s'enquit avec fougue du lieu dans lequel ils se trouvaient. Une autre prétend que Birú était le nom d'un chef tribal de Panama, quand un troisième clame qu'il est dérivé du mot signifiant « terre d'abondance ».

Quoi qu'il en soit, « Pérou » n'était pas le nom sous lequel les habitants connaissaient leur pays ; les plus puissants d'entre eux, du temps de la conquête espagnole, étaient les Incas (p. 217). Pour eux, il s'appelait Tawantinsuyu, « les quatre régions ».

Une terre de contrastes

Le Pérou est grossièrement constitué de trois types de paysages : les plaines et les déserts côtiers (la Costa), les hautes terres des Andes (la Sierra) et les forêts et les jungles de l'Est (la Selva).

La quasi-totalité des 2 250 kilomètres de côtes est faite de déserts arides, stériles, même si elle abrite un grand pourcentage de la population du Pérou. Les villes et les villages tendent à se regrouper autour des vallées fertilisées par les rivières et des plantations de coton et de sucre au nord – dans la mince bande de terre entre l'océan Pacifique et les Andes.

La fertilité des mers offre un contraste marqué avec ses rives largement stériles. Le courant de Humboldt envoie les eaux froides vers le nord, emmenant avec lui d'énormes bancs de poissons, en particulier des anchois et des sardines.

Avec toute une série d'autres facteurs, le courant aide à garder le climat côtier au frais, avec pour effet annexe le développement de bancs de brouillard épais le long des rives pendant les mois de l'hiver.

Ces *garúa* (brumes marines) apportent la vie dans le désert, en d'autres lieux que les vallées des rivières. Quand elles se trouvent coincées entre l'océan et les pentes côtières, elles forment des *lomas*, ou prairies de brouillard. Dans ces régions, l'humidité est suffisamment grande pour permettre la pousse des plantes qui à leur tour attirent insectes et oiseaux (lesquels manquent cruellement dans la majeure partie de la Costa).

Par-delà les déserts se dresse la cordillère des Andes, la chaîne montagneuse la plus longue au monde. Celle-ci est, géologiquement parlant, extrêmement jeune, et son développement continu impose au Pérou de nombreux tremblements de terre (bien que ceux-ci puissent, dans certains cas, être davantage le résultat d'opérations mi-go que de phénomènes naturels). Le pays abrite également plusieurs volcans encore en activité. Avec une altitude moyenne d'environ 3 000 mètres, le mal des hauteurs devient un problème pour tous ceux qui n'ont pas l'habitude de ce genre d'endroits.

Les montagnes au nord sont relativement douces avant de s'élever et de devenir les grands pics escarpés du Pérou central que l'on voit souvent couverts de neige. Les montagnes au sud descendent jusqu'à la côte elle-même avant de laisser la place aux hauts plateaux de la Puna et d'Altiplano, où l'ancienne capitale inca de Cuzco se tient encore, bien qu'enterrée par des siècles de développement colonial.

La Puna est une région de prairies constamment battues par des vents violents. Elle abrite certains des animaux les plus typiques du Pérou : les lamas, alpagas, guanacos et vigognes (des camélidés) ; c'est là également que la patate fut cultivée pour la première fois.

Le lac navigable le plus grand du monde, le Titicaca, se trouve dans l'Altiplano. Ses eaux sacrées constituent une partie de la frontière entre le Pérou et la Bolivie (anciennement connue sous le nom de Haut-Pérou). Le nom est censé signifier « le rocher du chat des montagnes » d'après un affleurement en forme de puma sur une des nombreuses îles du lac (*caca* est le mot quechua pour rocher, et *titi* est le mot aymara pour le chat des montagnes ou le puma).

Le lac abrite le peuple des Uros, descendant d'une ancienne civilisation qui vit sur des îles flottantes et déplaçables confectionnées à partir de roseaux *totoras*, qui sont largement utilisés à travers le Pérou pour la construction de bateaux et la confection de paillasses. Une autre habitante du lac serait Cthylla, la fille du Grand Cthulhu, qui (d'après certains récits) serait venue ici depuis sa demeure originelle près de Y'ha-nthlei ; d'autres histoires la placent dans l'océan Pacifique (pour plus de détails sur Cthylla, voir **Achtung ! Cthulhur** : *Terrors of the Secret War*, p. 43-44).

Sur le côté est des montagnes, la terre commence à descendre vers les forêts tropicales de l'Amazonie ; en fait, la moitié du Pérou est classée parmi les jungles. Les hautes pentes de l'Est hébergent ce que l'on appelle la forêt elfique, un bois nain rempli d'épiphytes (des plantes qui trouvent leurs nutriments dans l'atmosphère et les débris organiques qui les entourent) et de fourrés de bambous.

La forêt elfique est aussi l'habitat de l'ours à lunettes ou *ukuku*. Les Incas croyaient que cet animal constituait une connexion entre les humains et le monde spirituel,



Une mauvaise manie ?

Les peuples autochtones du Pérou ont leur propre méthode pour gérer les effets des hautes altitudes : les feuilles de coca. Celles-ci sont stockées dans un sac spécial (*chuspa*) et mâchées avec une substance alcaline (par exemple un peu de chaux) pour activer les bonnes connexions et adoucir leur amertume. Le fait de mâcher librement de petites quantités de cocaïne dans la bouche, provoquant un certain engourdissement et des picotements à la langue et aux joues. L'estomac en absorbe encore davantage, ce qui a pour effet de diminuer les sensations et donc de masquer la faim et la fatigue, tout en aidant à supporter les maux de tête provoqués par le mal des hauteurs. En termes de jeu, traitez le problème comme décrit p. 116, la feuille de coca se substituant au *solomano*.

et une force capable de rétablir l'équilibre durant des temps de chaos. Pour d'autres cultures des Andes, les ours étaient les seigneurs du désordre, des créatures sauvages qui n'obéissaient pas à l'ordre normal des choses.

Plus bas dans les montagnes, la forêt elfique laisse la place à la Montaña ou forêt de nuages ; une mince bande de bois denses et humides couverts de mousse et de lichen. Une des civilisations perdues du Pérou, celle des Chachapoyas, les « guerriers des nuages », vivait dans les forêts du Nord près des bassins-versants de Marañon et d'Utcubamba entre le 8^e et le 16^e siècle ap. J.-C. Leur grande forteresse de Kuélap fut redécouverte en 1843 et portée à nouveau à l'attention du public dans les années 1930 quand l'auteur français Louis Langlois écrivit un livre contenant ses théories sur les origines et les usages du site.

En dessous des forêts de nuages, la jungle amazonienne commence véritablement. Celle-ci abrite un nombre impressionnant d'animaux et de plantes, ainsi que toutes sortes de tribus « perdues » qui ont réussi à échapper aux Incas et aux Espagnols. La région n'est véritablement navigable que sur les rivières qui la traversent. Nombreux sont ceux à être entrés à la recherche de richesses pour ne jamais en ressortir.

Les brumes du temps

Quand on pense à l'histoire du Pérou, on pense généralement à deux choses : les Incas, et les Espagnols qui les détruisirent. Les premiers ne constituèrent pourtant pas la seule grande civilisation à avoir fait de Tawantinsuyu leur demeure ; il existe des preuves montrant que la région est habitée depuis au moins 9 000 av. J.-C. Les premiers colons vinrent probablement par le détroit de Béring depuis l'Asie, se frayant un chemin à travers les Amériques avant de s'installer près des Andes et de voir leur nombre grandir (peut-être) sous l'afflux des migrants qui traversaient les océans Pacifique et Atlantique.

Comme en Inde, nombre des cultures péruviennes notables vécurent côte à côte, souvent isolées les unes des autres par les difficultés du terrain et son impraticabilité. Les empires formaient parfois des alliances commerciales et des traités diplomatiques ; d'autres fois, un peuple était annexé par un autre par la guerre et la conquête.

Les grandes civilisations côtières du Pérou auraient commencé aux environs de 2 500 av. J.-C. avec des sociétés basées sur l'agriculture, l'élevage et la pêche. La construction de canaux d'irrigation leur permit de cultiver loin des vallées de rivières qui couraient des côtes jusqu'aux montagnes, et l'abondance de nourriture qui suivit permit le développement d'autres domaines comme la production de textile et de céramique. Des centres urbains commencèrent à prospérer en même temps que les relations commerciales avec d'autres peuples.

Deux des premières grandes cultures à former une alliance furent celles des Sechíns et des Chavíns aux alentours du 1^{er} siècle av. J.-C. Les premiers venaient de la portion de côte près de Chimbote, bien qu'on ne sache que peu de choses sur eux et la raison de leur obsession pour la gravure de membres humains dans les pierres de leurs cités. Les Chavíns émergèrent des hautes terres des Andes centrales et semblent avoir constitué une culture religieuse qui évita soigneusement l'utilisation de la guerre pour

Dans les étoiles

Professeur d'histoire de Long Island, Paul Kosk (1896-1959), fils d'immigrants allemands, a commencé à travailler sur les lignes de Nazca en 1939 après avoir écrit un livre sur la situation politique en Allemagne qui deviendra le manuel de formation standard des employés du service des affaires étrangères américain. Sa première idée faisant des lignes les témoins d'un ancien système d'irrigation est bien vite balayée. Avec son assistante María Rieche (une mathématicienne, archéologue et traductrice allemande initialement venue au Pérou en qualité de nourrice au service du consul allemand à Cuzco), il commencera à se lancer dans une cartographie éprouvante des gigantesques pictogrammes pour tenter de les aligner avec des événements astronomiques connus. Ce travail, cependant, ne permettra pas d'éclairer véritablement le but caché de ces structures...

étendre son influence le long des côtes du Pérou, depuis le nord lointain jusqu'en dessous de Nazca au sud.

La chute des Chavíns aux environs de 200-300 av. J.-C. ne put guère stopper les avancées de l'agriculture et de l'urbanisation au Pérou, bien que les diverses cultures indigènes soient devenues plus diverses encore en l'absence d'une main souveraine. Les Nazcas passèrent sur le devant de la scène au sud, construisant minutieusement dans les déserts de vastes formes géométriques correspondant aux motifs qui ornaient leurs poteries et leur textile avant que leur civilisation ne chute à son tour vers 500 ap. J.-C.

À peu près à la même époque que la gravure des étranges glyphes des Nazcas, la civilisation des Moches (ou Mochicas) s'éleva au nord. Si leur empire ne s'étira que sur 560 kilomètres le long de la côte entre Piura au nord et un peu en dessous de Chimbote au sud, leur culture militaire était particulièrement riche et dotée d'artisans doués dans le travail de la céramique, du textile et du métal. Comme les Sechíns avant eux, les Mochicas aimaient représenter des actes de violence dans leur art, affichant des gorges tranchées, des décapitations et des démembrements de toutes sortes sur leurs poteries.

Comme leurs prédécesseurs, contemporains et descendants, ils ne possédaient aucune langue écrite mais se reposaient sur des dessins pour communiquer du sens. Ils commerçaient avec des personnes éloignées, comme le prouvent des biens trouvés dans leurs tombes royales, lesquelles contenaient (entre autres choses) des coquillages d'Équateur et des gemmes du Chili et d'Argentine.

On ne sait pas pourquoi la culture des Moches s'effondra vers 600-700 mais, avec leur passage, le pouvoir se déplaça largement vers les civilisations émergentes au sud. Une nouvelle culture se développa de leurs restes : celle des Lambayeques. Centré autour des vallées de Lambayeque, de Motupe, de Zaña et de La Leche, ce peuple était encore plus doué pour construire des pyramides que leurs ancêtres.

La culture lambayeque s'épanouit le long de trois périodes distinctes, chacune associée à un nouveau centre urbain ; le premier à Pampa Grande, le second à Batán Grande et le troisième à Túcume. Chaque site fut brûlé puis abandonné pour des raisons inconnues, que certains

Une nouvelle idée ou une idée de nouvelle ?

Edmund Kiß (1886-1960) est un architecte allemand qui prétend également être archéologue, bien qu'il soit sans doute plus connu en sa qualité d'auteur d'une série de quatre romans fantastiques (écrits en 1930-1939) qui placent les survivants de l'Atlantide à Tiahuanaco. Kiß commença à écrire des livres sur le mysticisme et l'occulte dans les années 1920, et parcourut la Bolivie et le Pérou en 1928 à la recherche de preuves soutenant la théorie d'Hans Hörbiger, affirmant qu'une culture s'était réfugiée pendant l'Antiquité dans les Andes après un cataclysme d'ordre mondial (comme décrit dans sa doctrine de la glace éternelle, p. 10). Travaillant avec Arthur Posnansky, un archéologue viennois qui croyait lui aussi en l'existence d'une race de colons atlantes nordiques chassés de leur habitat d'origine, Kiß explora Tiahuanaco et publia un livre en 1937 qui affirmait que la cité avait bien été bâtie par les survivants de Thulé. Heinrich Himmler voulait qu'Ernst Schäfer prenne Kiß avec lui lors de son expédition vers le Tibet en 1938 (p. 119), mais Schäfer refusa, pressentant que Kiß avait tout du charlatan et craignant que sa présence ne vienne invalider toute découverte faite par les chercheurs. Kiß est censé monter sa propre expédition au Pérou pour Himmler en 1940, mais le voyage sera annulé à cause du déclenchement de la guerre. Il rejoindra à la place brièvement les Waffen-SS où il se verra confier la garde de certains sites spéciaux...

lient à des catastrophes météorologiques provoquées par El Niño et, dans le cas de Túcume, à la nouvelle de la victoire des Espagnols sur les Incas, lesquels avaient absorbé les peuples lambayeques ainsi que les seigneurs chimús aux alentours de 1450 (même si la légende offre une explication légèrement plus surnaturelle).

Naylamp, le fondateur de la culture lambayeque, se serait fait pousser des ailes pour s'envoler au moment de sa mort.

La civilisation tirait son nom d'une pierre sacrée, Yampallec, amenée dans son nouveau foyer sur des bateaux de balsa par le fondateur de la culture, Naylamp (ou Naymlap). D'après un récit noté par un prêtre espagnol, le père Miguel Caballo de Balboa, dans son *Miscelánea Antártica* en 1586, Naylamp aurait accosté sur les rives du Pérou avec neuf nobles guerriers et d'autres membres de sa cour royale, et bâti une cité et un temple sur place pour y mettre sa précieuse Yampallec (corrompu par les Espagnols en « Lambayeque »).

Des frises dépeignant l'arrivée de Naylamp montrent une étrange silhouette d'homme-oiseau sur un bateau, et les mots de la langue mochica pour oiseau (*ñam*) et eau (*lá*)

pourraient bien expliquer l'origine du patronyme de l'étrange voyageur. Les êtres humains dessinés ont souvent des yeux en forme d'ailes et des traits aviaires, tout comme le dieu lambayeque associé à la ville de Batan Grande ; Naylamp lui-même se serait fait pousser des ailes pour s'envoler au moment de sa mort. La dynastie ne sombra que lorsque son dernier gouverneur fut convaincu par un démon déguisé en femme superbe de sortir Yampallec de son site sacré.

En 1549, Pedro Cieza de León fut le premier à écrire sur les ruines mystérieuses des rives du lac Titicaca, même si des études sérieuses n'y furent pas menées avant les années 1860. Les ruines connues sous le nom de Tiahuanaco abritèrent autrefois la grande civilisation pré-Incas du même nom, qui s'épanouit entre 600 et 1000. Comme la société des Chavíns, celle-ci semble avoir été religieuse et très pacifique, ne se tournant vers la conquête militaire que lorsque les options diplomatiques et commerciales avaient échoué.

Plus au nord, près d'Ayacucho, une culture apparut avec laquelle Tiahuanaco finit par se mêler : la martiale Huari. Ensemble, ils donnèrent naissance à un empire qui s'étendit de Cajamarca au nord jusqu'aux profondeurs du nord de la Bolivie et de certaines parties de l'Argentine ; les Huaris dominaient le centre et le nord, Tiahuanaco le sud. Comme pour nombre de civilisations plus anciennes du Pérou, de terribles changements climatiques semblent avoir entraîné des pluies torrentielles et une chute de la production de nourriture, menant à l'effondrement de la culture. Ce qui resta fut incorporé à l'empire inca au 15^e siècle.

Vers 900, dans la région lambayeque, une autre civilisation émergea. Selon les sources, les Chimús auraient été une société de seigneurs de guerre despotiques qui réduisirent en esclavage les sociétés alentour, ou bien une confédération d'États coopérant à peu près les uns avec les autres. C'étaient en tout cas de grands bâtisseurs de cités et leur capitale au sud, Chan Chán (près de la future Trujillo), fut la plus grande ville pré-hispanique du pays.

La culture chimú présentait une stratification sociale rigide, de puissants nobles surplombant les courtisans, paysans et esclaves. Au bas de l'échelle se trouvaient les prisonniers de guerre, qui servaient de victimes sacrificielles au sein des rites religieux. Si les Chimús conquièrent leurs voisins, les Lambayeques, en 1350, ils furent à leur tour vaincus par les Incas (leurs plus grands rivaux) cent ans plus tard. Leur pouvoir disparu, certains membres de cette culture survécurent néanmoins jusqu'au 17^e siècle si l'on en croit les archives espagnoles.

La civilisation préconquête la plus connue est sans doute celle des Incas, même s'il ne s'agissait (au départ) que d'un petit groupe d'aristocrates rassemblés autour de Cuzco. Leur origine exacte est inconnue et même leurs propres mythes de création ne remontent pas à avant 1200, quand le premier empereur inca, Manco Cápac, et sa sœur, Mama Ocllo, auraient été sortis des eaux du lac Titicaca par le dieu créateur Viracocha.

Les seigneurs incas étaient connus sous le nom de *sapa inca*, « enfant du soleil » ; au sommet de leur règne, ils dirigèrent le plus grand empire précolombien d'Amérique du Sud, lequel recouvrait la majeure partie de l'Équateur, le

Pérou, l'ouest de la Bolivie, le nord du Chili et le nord-ouest de l'Argentine. La plus importante phase de l'expansion impériale eut lieu sous le plus grand dirigeant inca, Pachacuti, et sous Topa Inca Yupanqui, son fils, au 15^e siècle.

L'empire formait une immense mosaïque de cultures disparates maintenue en un seul morceau par la machine militaire inca, un réseau routier extrêmement développé et les lamas. Ces derniers étaient particulièrement importants pour les Incas, et de petites statuettes en or représentant ces créatures étaient souvent enterrées dans les sommets montagneux en guise d'offrandes aux dieux ; l'or lui-même représentait la sueur du dieu solaire, Inti, à qui appartenaient tous les lamas. De purs lamas noirs étaient sacrifiés et utilisés pour recevoir des présages durant le Festival du Soleil, après lequel d'autres animaux étaient tués à nouveau et écorchés, leurs cœurs et leur sang offerts aux seigneurs des montagnes.

La capitale de l'empire était Cuzco. Chaque nouveau *sapa inca* construisait son propre palais et devait se constituer lui-même une fortune car il n'héritait pas de son prédécesseur. La momie du précédent empereur restait dans sa demeure avec toutes ses possessions, entretenue par les membres de son *panaca* (« clan royal ») et qui rendaient visite aux autres momies royales lors de certaines occasions.

Quand les Espagnols arrivèrent au début des années 1530 à la recherche des légendaires fortunes d'Amérique du Sud, la plupart des citoyens de l'empire vivaient en clans dans des villages ruraux (*ayllus*). Leurs guerriers combattaient avec des bâtons et des lances en bois de palmier et portaient des armures de coton ; leurs batailles étaient essentiellement rituelles et ils préféraient user de diplomatie et de cadeaux auprès de leurs voisins pour se procurer de nouvelles terres.

En 1532, juste après que le *sapa inca* Atahualpa eut remporté une guerre civile contre son demi-frère Huáscar pour le contrôle de l'empire, Francisco Pizarro et ses conquistadors arrivèrent dans la ville de Cajamarca, où l'empereur se trouvait. Celui-ci refusa d'accepter la souveraineté espagnole que lui proposait Pizarro ; les envahisseurs tendirent alors une embuscade à Atahualpa et lui promirent la sécurité si une des pièces de son palais se voyait remplie d'or à leur intention.

Les Espagnols commencèrent donc à piller le pays à la recherche de leur butin, aidés parfois par les ennemis des Incas (y compris les Chachapoyas qui avaient soutenu le mauvais camp durant la guerre civile et souffraient sous le règne d'Atahualpa). Les adversaires de l'empereur commencèrent par accueillir les Espagnols avant d'être horrifiés quand, une fois la fameuse pièce remplie d'or, Pizarro décapita publiquement le *sapa inca* sur la base de fausses accusations de trahison, installant son pantin de demi-frère Manco Cápac II sur le trône.

Après avoir pris la capitale, Cuzco, fin 1533, Pizarro établit un gouvernement de style espagnol et commença à diviser l'empire entre ses conquistadors, ce qui mena à un conflit ouvert sur la question de la répartition. La terre fut découpée en *encomiendas*, qui accordaient à leur possesseur un certain nombre d'autochtones qu'il pouvait taxer et utiliser comme main-d'œuvre à sa guise. Les colonisateurs mirent ainsi en place une sorte de système féodal au sein de la désormais pompeusement nommée vice-royauté du Pérou.

Les conquistadors s'installèrent sur la côte près des ports préexistants pour permettre les communications avec l'Espagne et leurs propriétés d'Amérique centrale. Dans d'autres lieux, ils bâtirent leurs villes dans des zones où ils souhaitaient exploiter les ressources naturelles du pays, en particulier l'or et l'argent. Des « nouvelles villes » furent



également érigées pour abriter le reste de la population indienne, qui fut décimée pendant le premier siècle d'occupation espagnole par la maladie, la malnutrition et le surmenage ; certains chiffres établissent le nombre de morts à près de 80 % de la population préconquête.

Des combats au sein des conquérants menèrent à l'assassinat de Francisco Pizarro en 1541 dans son palais de Lima par le fils d'un de ses premiers soutiens, Diego de Almagro, lequel avait été exécuté deux ans auparavant suite à un désaccord. Le meurtre resta un outil politique au Pérou, utilisé encore et encore, y compris en 1544 quand un des quatre frères de Pizarro tua le vice-roi nouvellement arrivé pour l'empêcher d'appliquer les « Nouvelles Lois » (promulguées par le roi d'Espagne pour éviter que le système féodal des *encomiendas* ne gagne encore davantage de pouvoir).

Les conquistadors s'installèrent sur la côte près des ports préexistants pour permettre les communications avec l'Espagne et l'Amérique centrale.

À la fin des années 1560, sur fond de discorde politique et de rébellion indienne (lancée en 1536 par l'homme que Francisco Pizarro avait fait empereur, Manco Cápac II), un homme arriva en provenance d'Espagne qui apporterait une nouvelle stabilité dans la région : le vice-roi Francisco de Toledo. Il finit par vaincre la rébellion de Manco en prenant la dernière place forte inca de Vilcabamba et en exécutant le dernier empereur, Túpac Amaru, en 1572.

Réalisant que la meilleure façon de gouverner une si vaste colonie était d'adopter certaines des stratégies incas, Toledo mit en place le « gouvernement mineur » : des chefs locaux qui géraient les affaires à un niveau local et répondaient au « gouvernement majeur » : le vice-roi, l'Ardiencia (la haute cour) et les *corregidores* (des agents espagnols chargés de représenter la Couronne ainsi que les intérêts indiens).

La campagne de Toledo réorganisa non seulement la structure politique de la vice-royauté mais força également les peuples indigènes à se convertir au catholicisme romain (même si de nombreux rituels et croyances finirent par être incorporés dans la nouvelle foi). Comme on pourrait s'y attendre, l'Inquisition espagnole fut particulièrement active dans le processus de conversion, opérant depuis ce qui deviendrait le musée du Tribunal de la Sainte Inquisition à Lima jusqu'à l'abolition de l'ordre en 1820.

En 1581, la vice-royauté du Pérou était immense et contenait l'ensemble de l'Amérique du Sud à l'exception du Venezuela et du Brésil portugais. Au cours des siècles qui suivirent cependant, la surexploitation des forces vives et des ressources du pays (sur lesquelles l'économie dépendait) entraîna un déclin progressif de la colonie.

Au 18^e siècle, les derniers dirigeants d'Espagne, les Bourbons, introduisirent une nouvelle législation visant à maximiser les retours sur leurs propriétés d'outre-mer. Ils augmentèrent les taxes et commencèrent à découper le Pérou, réduisant dramatiquement la taille et l'importance

de la vice-royauté en créant les nouvelles vice-royautés de New Granada au nord et de Rio de la Plata (le Haut-Pérou, l'Argentine, le Paraguay et l'Uruguay) au sud ; les terres qui aujourd'hui forment le Chili devinrent également un État pratiquement autonome.

Il y eut deux autres rébellions infructueuses, une en 1781-83 et une autre en 1814. La première, menée par Túpac Amaru II (un descendant du dernier *sapa inca*) différa de la seconde – en effet, au 19^e siècle, les autochtones de sang espagnol (*criollos*) étaient fatigués d'être traités comme des citoyens de seconde classe dans leur « propre » pays. Forcés de payer des taxes plus élevées que ceux assez chanceux pour être nés en Espagne, limités dans les métiers qu'ils pouvaient exercer et dans les personnes avec lesquelles ils pouvaient traiter, ils soutinrent le soulèvement de 1814, ce qui n'empêcha pas ce dernier d'échouer comme les autres avant lui.

L'invasion par Napoléon de l'Espagne en 1808 entraîna de nombreux soulèvements et mouvements en faveur de l'indépendance à travers les territoires du Nouveau Monde entre 1810 et 1820 ; dans son ensemble cependant, le Pérou resta fidèle à la Couronne grâce au grand nombre d'Espagnols qui occupaient des postes d'influence au sein de la hiérarchie du pays. Cela explique que l'indépendance du Pérou fut largement le fait d'étrangers comme l'Argentin José de San Martin et le Vénézuélien Simón Bolívar.

San Martin déclara la fondation de la République du Pérou à Lima en juillet 1821, après être arrivé avec ses troupes argentines à Paracas moins d'une année auparavant. Il prit le manteau de Protecteur du Pérou mais s'imposa un exil en France en 1822 après avoir mis en place le Congrès péruvien. Il remit les rênes du pays au nouveau dictateur du Pérou, Bolívar, qui avait refusé de partager le pouvoir avec lui ou de soutenir ses plans pour déloger le reste des forces espagnoles.

Le pouvoir de la Couronne au Pérou (sous la forme du vice-roi) fut finalement brisé au dernier quart de l'année 1824 après les batailles de Junín et d'Ayacucho – même s'il fallut encore deux années avant que le pays ne soit entièrement débarrassé des Espagnols. Les *criollos* prirent les rênes mais ne firent cependant rien pour stopper les paiements des peuples indigènes jusqu'à ce que l'esclavage soit aboli cette même année.

Juste après que l'indépendance eut été irrévocablement assurée, Bolívar quitta le Pérou et les leaders militaires locaux (les *caudillos*) qui l'avaient aidé commencèrent à se disputer le pays. L'absence historique de système d'autogouvernance, l'héritage du système féodal du pays et le fait qu'aucune autorité civile ne veuille diriger entraîna un grand vide chaotique jusqu'aux années 1840, quand le général Ramón Castilla prit le pouvoir.

Durant ses deux mandats, Castilla mit en place un système d'éducation nationale et rendit sa santé à l'économie en taxant lourdement les compagnies étrangères qui extrayaient le guano des îles de la côte péruvienne. Ce fut lui qui abolit le paiement du tribut et l'esclavage des Indiens ; les propriétaires terriens, qui se reposaient sur les esclaves africains depuis les débuts des plantations importèrent à la place des travailleurs chinois et plus tard japonais pour les remplacer, créant dans les faits sinon dans les termes une nouvelle classe de travailleurs-esclaves.

En 1869, après une campagne navale ratée de cinq ans destinée à reprendre son ancienne colonie, l'Espagne finit par reconnaître l'indépendance du Pérou. Durant les années 1870, l'économie déclinant à nouveau, les luttes politiques et la corruption reprirent et la dette nationale commença à s'emballer.

Entre 1879 et 1883, la République fut entraînée dans une guerre qu'elle n'avait pas voulue. Après un échec lors de la négociation d'un accord de paix entre la Bolivie et le Chili, lié entre autres choses au territoire riche en nitrate du désert d'Atacama, les forces du Pérou se retrouvèrent bien malgré elles à se battre aux côtés de leurs voisins boliviens au nom d'une ancienne alliance malencontreuse.

Cette guerre du Pacifique n'eut pas de conséquences heureuses pour les deux alliés. Les soldats chiliens pillèrent Lima en 1881, les troupes saccageant la Bibliothèque nationale dans leur rage de destruction.

Le traité de paix d'Ancón fut signé en 1883, remettant au vainqueur chilien une grande partie du sud du Pérou dont Tarapacá, Tacna et Arica (ces deux derniers se trouvant dans la région d'Atacama) ; Tacna ne serait rendu à son pays d'origine qu'en 1929.

Le coût de la guerre ainsi qu'un projet ferroviaire aussi énorme que mal conçu menèrent à la quasi-banqueroute du pays. Cela entraîna la formation de la Corporation péruvienne basée à Londres et le Contrat de Grâce de 1889-1890 qui accordait à la société privée la gestion exclusive des voies ferrées pour une durée de soixante-six ans. La corporation put également miner trois millions de tonnes de guano (en dépit de stocks relativement bas) et reçut trente-trois paiements de 80 000 livres chacun dans le but de satisfaire les crédateurs. Le contrat se révéla néanmoins efficace mais il fut largement rejeté par les citoyens du Pérou.

Un bref rebond économique au début des années 1890 majoritairement dû à l'industrie nationale du caoutchouc ne put être maintenu, car le matériau fut rapidement supplanté sur le marché mondial par d'autres moins chers en provenance de l'Inde. Même les dernières ressources minérales du pays comme le cuivre ne purent soutenir la croissance, la plupart des sociétés qui l'extrayaient appartenant à des intérêts étrangers.

La direction de cette nation sous pression oscilla entre juntes militaires et parlements civils, sans oublier les occasionnels civils soutenus par la puissance des militaires comme Augusto Bernardino Leguía y Salcedo, qui commença son long mandat de président en 1919. Avoir écrit une nouvelle constitution joua largement en sa faveur, et il fut réélu à la fois en 1924 et en 1929.

Les années 1920 virent apparaître un nouveau parti politique péruvien : l'Alianza Popular Revolucionaria Americana (l'Alliance révolutionnaire populaire d'Amérique, APRA, ou Mouvement Aprista). Fondé à Mexico par l'exilé Victor Raúl Haya de la Torre en 1924, ce parti de gauche voulait non seulement mettre un terme à l'oppression de la main-d'œuvre péruvienne mais aussi nationaliser ses industries et mettre fin à l'impérialisme des États-Unis.

Leguía fut destitué par un coup d'État militaire en 1930, suite notamment aux problèmes causés par la Grande Dépression. Il fut remplacé par Luis Miguel

Là où il y a de la boue...

Il y a du bronze dit un vieil adage. Le guano excrément riche en nitrate des oiseaux de mer, était utilisé au 19^e siècle en Europe comme fertilisant et formait la majeure partie des revenus extérieurs du Pérou durant les années 1840-1860 (le premier chargement atteignant l'Europe en 1841). Récolté en pleine mer, dans de riches dépôts au sein de colonies aviaires, par des travailleurs-esclaves chinois, cette industrie aussi puante que dangereuse s'éteignit dans les années 1870 lorsqu'une demande apparemment insatiable vida terriblement des réserves qui avaient nécessité plusieurs centaines d'années pour se constituer.

Le guano n'est pas la seule ressource naturelle que le Pérou a perdue à cause de l'exploitation occidentale. L'arbre cinchona, dont l'écorce est la source du médicament anti-malaria appelé quinine, poussait à l'origine uniquement dans les Andes, donnant à l'Amérique du Sud le monopole de sa production jusqu'à ce que les Hollandais et les Britanniques fassent discrètement passer des plants jusque dans leurs plantations coloniales à Java.

Après que cette dernière aura été capturée pendant la Seconde Guerre mondiale, les Alliés se tourneront vers le Pérou et la Bolivie pour leur quinine avant qu'un médicament analogue produit de manière synthétique ne soit créé. Les deux pays auront malheureusement été totalement privés de leurs arbres par leurs tentatives pour soutenir la demande des forces alliées.

Sánchez Cerro, qui vainquit Haya de la Torre lors de l'élection qui suivit en 1931. L'APRA affirma que l'élection avait été truquée, et ses soutiens s'emparèrent violemment de la ville de Trujillo pendant l'été 1932 au cours d'une tentative de soulèvement. Cerro ordonna le bombardement de la ville, ce qui causa encore plus de morts et de destruction ; il fut assassiné par le parti Aprista en 1933 en représailles.

Suite à la mort de Cerro, le pays fut repris par le général Oscar Benavides, qui déclara immédiatement l'APRA illégale et s'employa à pourchasser les meneurs du parti. Il fut remplacé en 1939 par Manuel Prado y Ugarteche, un banquier et aristocrate soutenu par les derniers Apristas.

Peu après l'invasion de la Pologne par l'Allemagne en septembre 1939, les ministres des Affaires étrangères des diverses républiques américaines se rencontrèrent pour signer la Déclaration générale de Neutralité. Comme son ancien maître espagnol, le Pérou se retira également de la Société des Nations. Suivant la chute de la France en juin 1940, les ministres des Affaires étrangères se rencontreront une nouvelle fois, cette fois à La Havane, pour déclarer que toute manifestation d'agression envers l'un d'entre eux serait traitée comme une agression contre tous.

Ayant déjà mené avec succès une guerre contre un de ses voisins (la « Guerre de un an » contre la Colombie en 1932-1933), le Pérou entrera dans un nouveau conflit en 1941, cette fois contre l'Équateur. Sachant que la paix dans cette région est cruciale pour les États-Unis qui veulent construire des bases dans les deux pays pour protéger le canal de Panama (ouvert en 1914), le Pérou misera sur l'idée que l'Amérique du Nord essaiera d'imposer un



Peu importe pourquoi les Alliés voulaient ces cultistes, c'était au capitaine Kai S. Fredriksen de s'assurer qu'ils n'exécuteraient pas leurs plans.

accord rapide dans la région. Ce sera effectivement le cas : par le Protocole de Rio, le pays (qui peut aussi fournir l'armée U.S. en kérosène et en coton) récupérera des territoires dans le Nord qu'il avait perdus.

Le Pérou, comme bien d'autres pays d'Amérique latine, coupera officiellement ses liens avec les nations de l'Axe début 1942 après le bombardement japonais sur Pearl Harbor. La République ne déclarera cependant pas la guerre avant début 1945, obtenant alors le statut de membre des Nations unies.

Jusqu'à Pearl Harbor, le Pérou n'entreprendra aucune action officielle contre ses citoyens d'origines allemande, italienne ou japonaise – elle aura néanmoins coopéré pendant des années avec les agents du Bureau fédéral (le FBI) pour établir une liste des résidents indésirables et potentiellement dangereux à l'intérieur de ses frontières.

Les citoyens japonais auront longtemps été traités avec suspicion et méfiance par les Péruviens. Les premiers travailleurs arrivèrent dans le pays à la fin du 19^e siècle pour travailler dans les plantations mais ils partirent rapidement établir des commerces à Lima et Chiclayo. Ils supportèrent bien mieux les effets de la Dépression que les autres secteurs de la communauté, ce qui augmenta un ressentiment à leur égard qui était déjà largement exprimé dans la presse avant le krach d'octobre 1929.

Les choses empirèrent encore quand, en 1938, l'Association centrale japonaise envoya de l'argent à la marine et à l'armée impériales japonaises pour faire construire deux nouveaux avions de combat. La levée de fonds ne passera pas auprès du gouvernement péruvien qui verra cet acte de respect envers le pays du Soleil-Levant comme une preuve supplémentaire des véritables affinités de ces résidents.

Deux jours de révoltes auront lieu à Lima et dans le port de Callao en mai 1940. Entretenu par la propagande japonaise anti-États-Unis, les violences verront plusieurs membres de la communauté japonaise tués et beaucoup de commerces endommagés ou détruits. Le refus de la police d'intervenir sonnera le début de l'exode vers le Japon, même si de nombreux résidents choisiront de rester dans le seul foyer qu'ils aient jamais connu.

À partir de 1942, le gouvernement péruvien travaillera avec le FBI pour enfermer les Japonais, Allemands et Italiens désignés comme présentant un risque pour le pays. Ne voulant ni ne pouvant vraiment héberger ces indésirables, le Pérou enverra la plupart des détenus dans des camps d'internement au Texas (Crystal City) et au Nouveau Mexique. On ne trouvera pas de preuves directes d'espions japonais opérant au Pérou ; ceux-ci préféreront en effet travailler dans des cercles d'espions déjà bien établis en Argentine et au Chili.

On trouve en revanche des espions allemands dans le pays, nombre d'entre eux occupant ouvertement des positions commerciales avantageuses et envoyant au haut commandement allemand des informations sur les manœuvres maritimes et militaires par le biais de leur propre réseau d'espions au Chili et au Brésil. Un Parti nazi péruvien a même existé pendant les années 1930, mais il fut fermé en 1939. N'ayant jamais été considérés comme aussi visibles que la communauté japonaise par la population péruvienne, les résidents allemands éviteront beaucoup du ressentiment anti-Axe qui se concentrera sur leurs alliés asiatiques.

La volonté du Pérou de travailler en étroites relations avec les États-Unis lui apportera divers bénéfices fiscaux mais la décision du gouvernement d'exercer son contrôle sur les prix pour empêcher l'inflation galopante limitera

Amis et voisins

Quand il arriva au pouvoir en janvier 1933, le président Franklin Delano Roosevelt décida qu'une nouvelle politique étrangère vis-à-vis des pays d'Amérique latine était nécessaire. En mars de cette même année il annonça donc la Good Neighbor Policy (« politique du bon voisin », confirmée en décembre 1933), une promesse de non-interférence et de non-intervention dans les affaires locales d'Amérique du Sud.

La plupart des pays pour lesquels cette politique avait été conçue se montrèrent relativement sceptiques, surtout compte tenu des anciennes habitudes des États-Unis de se battre militairement pour protéger leurs propres intérêts (ainsi que ceux de leur communauté commerciale) à la moindre occasion.

Une partie de cette police vise à changer le point de vue du citoyen américain moyen sur son équivalent latino-américain, ce dernier étant généralement vu comme fainéant et stupide. L'exotique Carmen Miranda a ainsi été utilisée dans la campagne ; la Foire internationale de New York de 1939 et le film d'animation disneyen *Les Trois Caballeros* sont également sortis cette même année dans le cadre de cette propagande positive.

sérieusement l'afflux de capitaux étrangers venus du Nord. Bien que protégeant les citoyens péruviens, cette politique signifie que contrairement à des pays comme le Brésil et le Mexique, le Pérou aura moins d'argent à investir dans le maintien et l'amélioration de ses infrastructures.

Le pays recevra de l'aide des accords Lend-Lease passés avec les États-Unis, mais en 1943 la guerre se tournera contre les Japonais et la côte ouest de l'Amérique du Sud ne sera plus d'une grande importance stratégique ni ne sera vraiment menacée. L'envoi d'armes lié au programme finira par se tarir, le Pérou se trouvant bien trop loin pour pouvoir apporter son aide aux théâtres encore en activité.

Des renforts du vieux monde

Après l'indépendance, le Pérou dut développer ses propres forces militaires après s'être reposé sur les troupes espagnoles, argentines et boliviennes pour sa défense et sa libération. Bien que ses propres soldats aient joué un rôle vital dans le rejet des Espagnols, de médiocres dirigeants et un manque flagrant d'argent firent notamment tourner la Guerre du Pacifique dans la mauvaise direction.

Reconstruire l'armée après la guerre contre le Chili fut un long processus surtout en raison du manque de financements. Le président Nicolás de Piérola invita des commandants français à effectuer une mission militaire dans le pays en 1896 afin de réorganiser et de former les forces armées péruviennes en difficulté.

En 1905, la Mission de l'armée fut rejointe par une mission de la marine française avant que la Première Guerre mondiale ne mette un arrêt aux relations entre les deux pays. Les Français revinrent à plusieurs occasions après les affrontements mais leur monopole était brisé.

Ils ont partagé les responsabilités avec les États-Unis, l'Allemagne et l'Italie pendant les années 1920 et 1930, et la Seconde Guerre mondiale interrompra toute implication française de façon définitive.

Nombre de changements furent dus à Augusto Leguía (p. 221) qui, en 1920, invita la marine américaine à monter une Académie navale à Lima afin de former son équivalent péruvien. Les forces navales américaines restèrent jusqu'en 1930 quand le nouveau président Cerro les renvoya chez eux.

Leguía se montra très prudent durant son *Oncenio* (une dictature de onze ans) et nourrit la loyauté des militaires et de la police en leur fournissant les ressources dont ils avaient besoin pour se développer. Voulant tirer un trait sur le passé, il approcha les États-Unis pour que ceux-ci remplacent la France comme conseillers et superviseurs militaires – malheureusement, le plan n'eut pas le succès escompté si l'on excepte la partie maritime.

On laissa le contrat de la Mission française s'effondrer en 1925 et, en 1927, Leguía organisa un remplacement par l'armée allemande. Il fut forcé d'interrompre ce nouvel accord deux ans plus tard à cause du grand nombre de plaintes déposées contre l'officier en charge. Les meneurs de l'armée péruvienne voyagèrent énormément à la fin des années 1920, officiellement pour des raisons de formation, vers des destinations aussi diverses que les États-Unis, la Belgique, l'Allemagne, l'Italie et même la France et l'Espagne. Bien souvent cependant, ces excursions se révèlent un moyen pour exiler les hommes les plus perturbateurs et les plus indésirables.

Le général Benavides mit en place une nouvelle réorganisation des forces armées péruviennes quand il prit le contrôle en 1933. Le contrat français fut remis au goût du jour, pour être brièvement remplacé par un contrat allemand en 1937. Benavides remit également en état la mission navale américaine pendant son mandat.

Les États-Unis furent aussi impliqués dans le développement des forces aériennes péruviennes, dans le cadre de la composition d'une unité mixte. En 1922, des pilotes anglais, américains et français furent invités dans la nouvelle école d'aviation pour y entraîner les pilotes péruviens. En 1928, les États-Unis aidèrent à réorganiser le commandement conjoint des forces aériennes qui, en 1930, possédaient deux « ailes » : celle appartenant à la marine et basée à Ancón, et celle appartenant à l'armée de l'air et basée à Las Palmas, Lima. L'armée de l'air italienne fut également impliquée et eut sa propre mission dans le pays entre 1936 et 1939. Les forces aériennes péruviennes finiront par se séparer complètement de la marine en 1941.

La police péruvienne fut également sujette à des influences extérieures. En 1921, une mission de police espagnole fut établie, suivie l'année d'après par une académie de police. Trois ans plus tard, une unité lourde équipée de mitrailleuses fut mise en place pour protéger le palais présidentiel à Lima. Par la suite, l'entraînement fut repris par les Italiens, qui s'occupaient également des forces aériennes péruviennes.

Lorsque le Pérou interrompra ses relations avec l'Axe en janvier 1942, son armée fera trois fois la taille qu'elle faisait dix ans plus tôt. Aucun soldat péruvien ne verra le service actif pendant la Seconde Guerre mondiale contrairement à certains contemporains du Brésil ou du Mexique, mais la marine aidera à patrouiller l'entrée Pacifique du canal de Panama.

Le Pérou autorisera également l'utilisation de ses aéroports et de ses ports par les Alliés et permettra à l'aviation américaine de construire une base à Talara sur la côte nord-ouest en 1942-43, à côté de ses champs pétrolifères et de ses raffineries. Les gardes-côtes américains érigeront également la station de surveillance OBC à Callao en 1942 pour intercepter les diffusions de radios clandestines en Amérique du Sud. L'avant-poste sera équipé de six gardes-côtes et de dix hommes de la marine péruvienne.

Profond, noir, moite ?

Ayant émergé d'un grand nombre de cultures indépendantes et pourtant interconnectées et enracinées dans un paysage d'une immense variété, le Pérou est souvent vu comme un pays d'extrêmes. Si cela peut être vrai dans certains cas, c'est aussi largement exagéré dans d'autres.

UN SOU EST UN SOU

Avant les Espagnols, le commerce au Pérou était basé non pas sur l'argent mais sur la réciprocité et la redistribution. Les Incas, fabuleusement riches, utilisaient leurs ressources pour organiser de somptueux banquets et distribuer quantité de cadeaux afin d'assurer leurs alliances avec les chefs locaux qui ne pouvaient espérer rendre une telle générosité autrement qu'en proposant leurs services et leur allégeance (un processus connu sous le nom de « suroffre »).

Avec les Espagnols vint la monnaie. À partir de 1863, celle-ci fut connue sous le nom de sol (pluriel « soles »), remplaçant à la fois le réal et le peso bolivien (qui avaient été en circulation dans le sud du pays). Bien que plusieurs pièces et papiers-monnaie différents aient été utilisés durant le 20^e siècle et que toutes sortes de noms aient été données à la monnaie principale, le sol reprit du service comme devise officielle dans les années 1930.

1 sol = 10 dineros = 100 centavos

En termes de jeu, considérez que

1 \$ américain = 2,5 soles

S'HABILLER

Bien que les habitants des villes péruviennes s'habillent dans un style assez proche de celui des Occidentaux des années 1930, ceux qui vivent dans les zones rurales préfèrent des tenues plus traditionnelles. Chaque région possède son propre type de robe, y compris plusieurs sortes de jupes (*pollera*), de chapeaux et de ponchos dont les couleurs et les motifs dénotent l'origine tout en sous-entendant des niveaux de symbolisme plus profonds.

Le *chullo* est un de ces vêtements, un chapeau en laine avec cache-oreilles porté traditionnellement dans les Andes et fait à base de poils de camélidé. On trouve aussi le *liklla*, une pièce de tissu rectangulaire portée sur les épaules par les femmes des Andes et maintenue en place par une épingle *tupu*. Bien que ce ne soit pas techniquement un vêtement, un autre carré de tissu, l'*awayu* (en aymara) ou le *q'ipirina* (en quechua) est utilisé pour transporter des biens ou de petits enfants sur son dos.

DERNIÈRES NOUVELLES

Deux journaux péruviens en espagnol prétendent être les plus anciens quotidiens du pays : *El Comercio*, lancé en 1839 à Lima, et *El Peruano*, fondé en 1825 par Simón Bolívar. *El Peruano* est le journal officiel du Pérou ; toutes les nouvelles lois doivent ainsi être publiées dans ses pages.

ANCIEN ET MODERNE

Si l'espagnol est la langue officielle du pays, on peut encore entendre les anciennes langues pré-Incas que sont le quechua et l'aymara (parlés par les peuples autour du lac Titicaca) dans les zones rurales. Lima s'enorgueillit de nombreuses langues comme le japonais, le chinois, l'allemand et l'italien, aux côtés de quelques occurrences de français et d'anglais.

SOLEIL ET PLUIE

Le Pérou se situe dans l'hémisphère sud, ses extrémités nord reposant sur l'équateur, ce qui signifie que les saisons sont inversées comparé à ce que vivent les pays situés au nord de la ligne. Ce que ceux du Nord voient comme les mois de l'été est considéré par les Péruviens comme ceux de l'hiver et inversement.

Chacune des trois zones géographiques du Pérou a son propre type de climat. La Costa, grâce aux effets du courant de Humboldt, connaît des températures modérées accompagnées d'un haut degré d'humidité mais de pluies très limitées (d'où sa condition largement désertique), le nord étant plus chaud et plus humide que le sud. L'été tombe grossièrement entre décembre et avril avec des températures allant de 25 à 35 °C, l'hiver entre mai et novembre – cette saison se montre bien plus froide et couverte, la *garúa* longeant la côte depuis le sud jusqu'à 200 kilomètres au nord de Lima et les températures moyennes tournant autour de 19 °C.

L'île mystérieuse

Située à quelques kilomètres de la côte de Callao, l'Isla de San Lorenzo cache un long passé en dents de scie. Utilisée comme cimetière par les anciens habitants pré-hispaniques de Lima et pendant les guerres qui suivirent, l'île servit également de base aux pirates hollandais et anglais (y compris sir Francis Drake) au cours du 16^e siècle. Elle reçut même la visite de Charles Darwin durant le voyage du *Beagle*.

Manquant d'une source d'eau potable, San Lorenzo ne fut pas habitée pendant de longues périodes avant que la marine péruvienne ne prenne son contrôle en 1926. L'île serait l'emplacement d'un bunker secret sous-marin et de toutes sortes de trésors enterrés pendant l'époque des pirates (d'où son autre nom, « l'île mystérieuse »). Elle abrite assurément une base de la marine péruvienne.

La Sierra connaît de fréquentes pluies d'été, bien que les précipitations tendent à décroître au fur et à mesure que l'on s'enfonce vers le sud et l'ouest ; les pluies les plus fortes tombent au nord et sur le flanc est des Andes (une autre raison expliquant l'aridité des plaines côtières). Les températures et l'humidité descendent en même temps que l'altitude augmente. Les températures changent énormément entre le jour et la nuit, la différence étant souvent bien plus grande qu'entre l'été et l'hiver (selon l'endroit où vous vous situez). Par exemple, Lima peut connaître des changements de plus de 20 °C entre la journée et la nuit.

Une partie du pays est faite de jungles quasi impénétrables, une autre de montagnes virtuellement infranchissables.

La période d'avril à octobre est considérée comme la saison sèche dans la Sierra, avec des températures s'étalant généralement entre 20 et 25 °C pendant le jour, et chutant fréquemment en dessous de 0 °C la nuit. La saison humide a lieu entre novembre et avril ; les matins sont souvent secs avec des pluies dans l'après-midi. La température moyenne se situe autour de 18 °C pendant le jour et 15 °C pendant la nuit.

La Selva connaît surtout de lourdes pluies, un taux d'humidité élevé et de hautes températures, bien que le sud subisse des déluges plus saisonniers et des hivers plus froids que le nord. La période d'avril à octobre est aussi la saison sèche pour la jungle, avec des températures montant jusqu'à 35 °C ; les jungles du Sud peuvent, d'un autre côté, se montrer relativement fraîches la nuit. Comme sur la Sierra, la saison humide court entre novembre et avril, quand le temps est chaud et humide et que des pluies torrentielles peuvent advenir à n'importe quel moment du jour et de la nuit.

En plus des influences météorologiques régionales, le Pérou est frappé à peu près une fois tous les trois ou dix ans par les effets du courant El Niño. Son nom signifie « l'Enfant Christ », et il lui fut donné parce que c'est généralement pendant Noël que les eaux froides du courant de Humboldt sont remplacées par un courant plus chaud qui court également le long de la côte du Pérou du sud vers le nord. Les alizés qui soufflent généralement sur l'Amérique du Sud vers l'ouest cessent à peu près à la même période.

Ces changements peuvent entraîner des variations catastrophiques, parfois appelées *apachacuti* (ce qui signifie « le monde entier sens dessus dessous »), dans les systèmes météorologiques. De lourdes pluies tombent sur les terres desséchées de la Costa, entraînant des inondations massives, quand au même moment les hautes terres du Sud connaissent de véritables tempêtes. Le Pérou n'est pas le seul pays affecté ; El Niño peut aussi provoquer des effets météorologiques extrêmes des deux côtés du Pacifique. Plusieurs événements historiques ont été reliés à des changements civilisationnels majeurs, notamment chez les Lambayeques et les Tiahuanacos.

Par route et par rail

Pour les transports, le Pérou souffre de problèmes similaires à l'Inde. Une partie du pays est faite de jungles quasi impénétrables, une autre de montagnes virtuellement infranchissables ; le reste est à peine plus praticable, les plaines côtières étant recouvertes de certaines des plus grandes dunes au monde.

Le chemin de fer péruvien n'a jamais atteint les sommets de connectivité de l'Inde, notamment à cause du fait qu'il ne semble jamais y avoir eu de plan cohérent pour le développer sous la forme d'un réseau intégré. Les voies étaient généralement construites par de grandes compagnies privées (souvent impliquées dans le minage des ressources) ayant leurs propres objectifs en tête et sans la moindre vision globale. Souvent, quand les usagers potentiels étaient pris en considération, on voyait de multiples lignes courir les unes à côté des autres et servant la même destination tout en étant opérées par des personnes différentes ; ce problème est des plus évidents à Lima.

La première ligne péruvienne de trains à vapeur ouvrit en 1850 et consistait en une bande de 13,7 kilomètres de rails étirée entre Callao et Lima. Plusieurs autres apparurent pendant les décennies suivantes mais elles avaient souvent pour but de transporter des ressources et de l'équipement depuis les mines des montagnes et les plantations de sucre des plaines vers le port le plus proche (comme la ligne Pimentel-Chiclayo-Lambayeque).

Officiellement, le chemin de fer central partait vers l'est depuis Callao par-delà la ligne de partage des eaux, quand le chemin de fer sud reliait Cuzco à Arequipa et à plusieurs autres villes et ports dont le lac Titicaca (p. 216). Une grande quantité de rails fut perdue pendant et après la guerre du Pacifique, et dans les années 1930, de nombreuses lignes furent fermées, le fret préférant emprunter des routes en constante amélioration (dont l'autoroute panaméricaine) ou les voies maritimes.

Le concept de l'autoroute panaméricaine fut d'abord envisagé sous la forme d'un chemin de fer en 1889, mais le projet resta longtemps au stade de simple idée. En 1923, alors que le comité consultatif existait encore, l'idée dévia vers la construction d'une route et, en 1928, la 6^e Conférence interaméricaine approuva les plans et somma ses membres de travailler ensemble pour donner jour à cette ambitieuse et grandiose entreprise.

En 1936, le Mexique avait terminé la première de ses grandes sections mais en 1938, les pays d'Amérique du Sud étaient encore largement à la traîne derrière leurs frères d'Amérique centrale en termes de progrès concrets (notamment pour ce qui était de relier les tronçons de route déjà existants).

Le Pérou est bien engagé dans un programme de construction de routes à la fin des années 1930 ; comme le documentaire nord-américain *Our Neighbors Down the Road* (1942) le montre, au début des années 1940, on voit une autoroute courir le long de la côte depuis la frontière avec l'Équateur jusqu'à Valparaíso au Chili, quand une autre branche traverse la passe d'Anticona vers La Paz en Bolivie. L'état des routes montre plusieurs degrés de

variations : à certains endroits, elles ne sont guère plus qu'un chemin de terre tassée, sujet aux inondations lors des intempéries ; à d'autres endroits, on trouve une route en dur protégée de la pluie.

Le bateau est la méthode la plus courante pour entrer dans le Pérou depuis l'Amérique du Nord ou l'Europe à cause du coût du transport aérien. L'ouverture du canal de Panama en 1914, après reprise du projet de construction par les États-Unis des mains d'ingénieurs français dépassés, a réduit de façon drastique le temps de trajet et permis d'éviter de voyager par un cap Horn particulièrement dangereux.

En 1922, Elmer J. Faucett devint le premier homme à traverser les Andes en avion.

La majorité des rivières péruviennes sont saisonnières, et bien peu sont capables de maintenir un flux d'eau constant et important. En conséquence, seules celles à l'est des Andes sont navigables grâce au niveau plus élevé de précipitations. Le lac Titicaca, en dépit de son isolement apparent, est navigable et un service de vapeurs y opère, reliant le Pérou et la Bolivie.

Amener des navires jusqu'aux hauteurs du lac ne fut certainement pas une mince affaire. Les premiers furent transportés en pièces détachées à dos d'animaux et réassemblés sur les rives. Le SS *Yavari* fut lancé en 1870, et son petit frère le SS *Yapura* en 1873. Tous deux étaient conçus pour être des canonnières et pour transporter des passagers et du fret pour la marine péruvienne. Ils furent rejoints en 1893 par le SS *Coya*, en 1905 par le SS *Inca* et en 1931 par le SS *Ollanta*. L'arrivée d'un service ferroviaire au début des années 1900 rendit le transport des pièces jusqu'au lac beaucoup moins ardu qu'auparavant.

L'aviation au Pérou démarra réellement dans les années 1920, quand l'Américain Elmer J. Faucett fut redéployé dans le pays par ses patrons de la société d'exportation Curtis – il s'était vu demander de quitter son ancien poste à la base aérienne américaine Albert Field à Panama en 1920 après y avoir effectué toutes sortes de cascades. Il rejoignit l'école de vol en 1920, obtint son diplôme en 1921 et, en 1922, devint le premier homme à traverser les Andes en avion.

En 1928, Faucett avait convaincu un groupe d'investisseurs péruviens de le soutenir dans le lancement d'une société aérienne, la première du pays. Il put rapidement transporter des passagers et du courrier entre Lima et Talara via la Faucett Aviation Company et, en 1929, il construisit le premier aéroport commercial du Pérou à Limatambo dans San Isidro près de Lima. En 1938, Faucett possédait déjà sept avions et proposait des trajets vers de nombreux lieux du Pérou.

L'autre fournisseur principal de vols dans le pays est la Pan American Airways. Formée à la fin des années 1920 d'un conglomérat de trois compagnies aériennes, Pan Am (nom sous lequel elle devint connue) fit bientôt plus que distribuer le courrier et transporter des passages depuis Key West, en Floride, jusqu'à La Havane.

En 1929, la compagnie ouvrit une route vers la côte ouest de l'Amérique du Sud avec, entre autres, un arrêt au Pérou, avant de s'étendre sur le reste du continent. Pendant les années 1930, Pan Am élargit les services de ses « clippers » pour inclure l'Europe et mener des vols hebdomadaires entre New York, l'Angleterre et la France début 1939. Elle introduira son service pour Singapour en 1941 et, en 1942, deviendra la première à offrir des vols entourant le globe tout entier. La plupart des hydravions utilisés sur les routes des clippers seront intégrés au service militaire après que les États-Unis seront entrés en guerre, ce qui limitera drastiquement la capacité de la Pan Am à maintenir ses routes aériennes.

Avant la Seconde Guerre mondiale, les équipages de la Pan Am font partie des mieux formés au monde, les pilotes commençant souvent en qualité d'opérateurs radio ou d'ingénieurs avant de prendre le contrôle d'un appareil. On les forme également à toutes sortes de techniques comme la navigation céleste ou le vol à l'aveugle afin de pouvoir piloter de nuit et dans les conditions météorologiques délicates que l'on rencontre souvent sur la côte péruvienne.

Une ville royale

La Cuidad de los Reyes (« la cité des rois ») fut établie en 1535 par Francisco Pizarro pour lui servir de capitale. L'endroit était déjà important avant la conquête et acquit le nom plus familier de Lima à la fin du 16^e siècle – il s'agirait d'une corruption du nom quechua de la rivière sur laquelle elle se tient, le Rímac.

Située sur une baie ouverte dont les pointes sont formées par La Punta, Callao, au nord et par Punta la Chira, Chorrillos, au sud, la cité est auréolée de brouillard sept mois par an, de mai à novembre, quand le ciel bleu de l'été revient enfin. En hiver, les températures de jour vont de 8 à 15 °C et peuvent monter jusqu'à 30 °C pendant l'été.

Comme de nombreuses autres villes coloniales du Pérou, Lima est construite autour de la Plaza de Armas, qui contient plusieurs de ses bâtiments les plus importants dont le Palacio de Gobierno (le palais du gouvernement, construit à l'origine par Pizarro mais entièrement refait en 1937) et la cathédrale.

Le pouvoir de Lima commença à baisser au 18^e siècle avec la partition du Pérou (p. 220). Un terrible tremblement de terre en 1746 arracha à la ville une bonne partie de son ancienne grandeur, qu'elle ne put jamais totalement regagner en dépit des tentatives ultérieures de reconstruction. Ces efforts permirent cependant l'introduction de routes en dur, d'une véritable hygiène publique, de nouvelles places et marchés, d'un champ de courses et d'un théâtre municipal au début du 20^e siècle.

À peu près au même moment, les Limeños (les citoyens de Lima) durent gérer un soudain afflux de travailleurs bon marché mais mal formés qui, pour une partie, aidèrent à bâtir nombre des améliorations citées plus haut. Les peuples indigènes n'avaient pas le droit de vivre à l'intérieur de la ville et devaient habiter dans des *reducciones* (des zones spécifiquement désignées) en dehors du centre ; la population chinoise était cantonnée dans son propre *barrio*, Barrio Chino.

Lima s'enorgueillit également de la plus ancienne université d'Amérique du Sud : la Universidad de San Marcos, construite vers le milieu du 16^e siècle. On raconte – bien que cela reste à confirmer – que la bibliothèque contiendrait une copie du *Necronomicon* dans les profondeurs de ses rayonnages.

Le centre de Lima est dans l'intérieur des terres ; les affaires maritimes sont donc gérées par sa jumelle, la cité portuaire de Callao, fondée en 1537 pour devenir le principal port marin du pays et le seul à pouvoir traiter directement avec l'Espagne avant que le monopole sévillan ne soit cassé au 18^e siècle. Avec de vastes quantités de marchandises entrant et sortant de ses limites, Callao constituait une cible bien tentante pour les pirates, et le port fut attaqué en 1579 par un sir Francis Drake bien décidé à piller ses richesses. En 1746, le port fut détruit par un raz-de-marée causé par le tremblement de terre qui dévasta Lima.

La Fortaleza Real Felipe est un énorme château espagnol au centre de Callao. Depuis l'indépendance, celui-ci a été utilisé comme logement pour les forces armées péruviennes ; depuis 1934, il abrite à la fois les militaires et la police locale. Jusqu'en 1945, il contiendra également l'école des sous-officiers de l'armée de l'air péruvienne.

TRAMS ET TROLLEYBUS

Le centre de Lima est encore bien séparé de ses diverses banlieues à la fin des années 1930, les transports publics sont donc depuis longtemps nécessaires pour déplacer la population de la ville entre foyer et lieu de travail. Cette tâche était d'abord assurée par des voies ferrées (p. 225) mais, à partir du milieu des années 1860, des tramways tirés par des chevaux (parmi les premiers d'Amérique du Sud) ont intégré l'infrastructure des transports de la ville.

En 1909, les quatre sociétés impliquées dans le service du tramway devenu électrifié fusionnèrent avec la société d'électricité de Lima pour former la *Empresas Eléctricas Asociadas* (EEA), aussi connue sous le nom de société d'éclairage, d'énergie et de tramways de Lima. Rachetée par une société italienne, *Latina Lux*, en 1921, elle fut forcée en 1928 de fermer cinq de ses huit lignes de transport urbain à cause de la compétition avec les compagnies de bus locales. Certains trams furent cependant remplacés par les premiers trolleybus d'Amérique latine.

La société fut nationalisée en 1934 pour devenir la *Compañía Nacional de Tranvías* (CNT). En 1938, nombre des lignes de trains, tramways et trolleybus de Lima furent fermées – le système continuera de se dégrader pendant la Seconde Guerre mondiale.

Lima aurait l'honneur d'avoir été la première ville au monde à offrir un système de bus entièrement alimentés par batterie électrique. Bien que le système n'ait fonctionné que pendant deux mois en 1905 à cause de problèmes dans la conception des batteries, cela reste aujourd'hui vu comme un point important de l'histoire des transports de la ville. Les bus furent rapidement convertis pour fonctionner au pétrole et remplacèrent graduellement les autres formes de transports publics.

Une boisson typique

Le Pérou est connu pour sa production de pisco, un brandy à base de raisin qui est produit par les vignobles du pays depuis le 16^e siècle. Dans les années 1920, un barman américain débauché nommé Victor Vaughn Morris inventa ce qui devint le cocktail le plus connu de Lima : le *pisco sour*. Constitué de pisco, de blanc d'œuf, de sirop simple et de jus de citron (avec un peu d'angustura pour l'amertume), c'est la boisson de choix pour ceux qui fréquentent les beaux hôtels de la ville pendant les années 1940.

Le sour n'est cependant pas le seul cocktail à utiliser du pisco. Une recette beaucoup plus ancienne, remontant à la fin du 17^e siècle et connue sous le nom d'*algarrobina* en a fait également un de ses ingrédients. La boisson est mélangée à un sirop à base de fruits d'*algarrobo* (caroube), de blanc d'œuf, de sirop simple, de cannelle et de lait condensé (ou évaporé) pour créer l'équivalent d'un lait de poule.

D'ordinaire, les Péruviens boivent de la *chicha de jora*, une bière assez forte à base de maïs (ils en renversent avec respect sur le sol en offrande à Pachamama, la « Terre-Mère » en aymara, qui fit l'homme à partir de la terre brute).

INTRODUCTION DU SCÉNARIO

La situation en Amérique du Sud est assez tendue, l'Europe se voyant sur le point de basculer dans la guerre ouverte et de nombreux pays marchant sur des œufs pour essayer de maintenir une certaine neutralité en dépit de siècles d'enfermement colonial. Conséquence de ce jeu d'équilibre diplomatique, les investigateurs se voient charger au nom du gouvernement péruvien d'accompagner un petit groupe de chercheurs allemands dans les contreforts des Andes à la recherche d'une expédition portée disparue. La raison derrière cette mission est-elle véritablement l'inquiétude pour le sort de ressortissants perdus, ou les Allemands ont-ils d'autres motivations pour s'enfoncer dans les forêts d'*algarrobo* du Pérou ?

Je me demande si le professeur pourrait récupérer un peu de pisco la prochaine fois. Je raffole tout particulièrement de ce cocktail.

– Peggy

Des prétirés sinon rien

Comme dans les deux livres précédents, quatre investigateurs prétirés ont été inclus pour cette aventure, aux pages 289-292. Si les joueurs ont décidé de ne pas utiliser les personnages fournis et de créer les leurs à la place (spécifiquement pour ce scénario ou pour les épisodes précédents), il serait bon qu'ils sachent parler espagnol ou allemand pour faciliter les communications, l'anglais ou le français n'étant pas parlés couramment au Pérou. Au moins l'un d'entre eux devrait avoir des connaissances en histoire, folklore ou anthropologie/archéologie, et un autre une formation quelconque en médecine ou premiers soins. Savoir monter à cheval pourrait se montrer fort utile et des compétences défensives ne seraient pas de trop, surtout si les joueurs ont une certaine propension à se plonger dans les ennuis à la moindre opportunité. Le dernier critère serait que tous appartiennent à un pays officiellement neutre, par exemple un État d'Amérique du Sud ou d'Amérique centrale, les États-Unis, le Portugal ou l'Espagne. Si les véritables loyautés de nombre de ces puissances soi-disant neutres pourraient être remises en question (pour le Portugal et l'Espagne par exemple ; l'Argentine, le Chili et le Brésil ont également d'importants réseaux d'espions de l'Axe en leur sein), beaucoup voudront rester du bon côté de l'Amérique lorsque les hostilités éclateront dans le Pacifique.

Des investigateurs venant de pays non neutres comme la France, l'Angleterre et l'Italie (qui ne prendra parti qu'en juin 1940 et devrait

être considérée comme non impliquée avant cela) peuvent participer à ce scénario même si celui-ci n'est pas mené en août 1939 (voir ci-dessous). Leur présence ne fera qu'ajouter un niveau de tension lors des négociations avec des groupes « ennemis » dans un pays qui, après tout, n'entrera en guerre contre l'Axe que début 1945.

Autre possibilité, si le scénario a lieu après la création de la Section M en octobre 1945, Alec Towton et Richard Deadman pourraient bien envoyer certains volontaires américains de l'organisation pour surveiller la situation au Pérou, surtout s'ils ont conscience de l'existence du Palladion. Ils pourraient même accepter un Canadien ou autre chose – après tout, de nombreuses personnes en dehors de l'Amérique du Nord ont du mal à faire la distinction entre deux accents, ce qui permettrait entre autres à un Anglais de s'impliquer dans l'affaire.

Si vous jouez à une version historiquement précise du jeu, alors en dépit du grand nombre de citoyens japonais vivant au Pérou à la fin des années 1930, le degré de suspicion que ceux-ci reçoivent de la part de la plupart des Péruviens rend cette nationalité peu adéquate pour une telle mission. Des citoyens chinois du Pérou ou des membres du corps diplomatique, d'un autre côté, pourraient potentiellement être invités à accompagner les Allemands durant leur voyage dans les contreforts.

Un voyage plein de découvertes

La cinquième partie du Palladion est, dans les faits, une horloge cristalline dépourvue de composants et montée sous les yeux d'un étrange masque d'orichalque représentant le concept du Père Temps : Mitawi. Ce chronomètre incroyablement avancé technologiquement était programmé pour réguler la puissante cité sans l'interférence de ses citoyens.

De tous les cristaux, celui-ci est le plus vulnérable à l'influence de Daoloth (en raison de sa capacité à manipuler le temps) en dépit de sa perfection. La corruption était déjà évidente alors que les Atlantes fuyaient avec l'artefact, son ancienne couleur dorée prenant une teinte turquoise malade au fur et à mesure que la présence de Daoloth s'insinuait en lui.

Ceux qui s'échappèrent avec l'horloge errèrent pendant des siècles et des siècles à la recherche d'un foyer, sans vraiment réaliser à quel point leur voyage était long à cause de la nature instable et traîtresse de l'objet qu'ils transportaient avec eux.

Les réfugiés finirent par arriver en Amérique du Sud. À l'époque, ils s'étaient déjà fragmentés en plusieurs groupes : l'un amerrit sur la côte nord-ouest du Pérou dans la région lambayeque, quand un autre se frayait un chemin vers le lac Titicaca, demeure des peuples de Tiahuanaco qui parlaient aymara. Les mythes liés à leur voyage furent recopiés par leurs descendants mais les détails exacts furent de plus en plus transformés avec le temps jusqu'à ce qu'il ne reste plus que de très vagues souvenirs de leur arrivée (comme avec la légende de Naylamp, p. 218).

De plus en plus conscients que quelque chose n'allait pas avec leur trésor et craignant ce que le cristal était devenu (ou était sur le point de devenir), les survivants de l'Atlantide cachèrent l'objet dans une source sacrée connue sous le nom de Susurpugaio, dans l'espoir que les eaux soi-disant magiques nettoient son étrange marque ainsi que sa déconcertante habitude à tordre le temps.

L'artefact s'y trouvait encore, intact, jusqu'à ce que par un heureux hasard (si l'on peut dire), il fut découvert par Pachacuti, meneur légendaire des Incas (p. 219). Dans ses profondeurs, l'homme vit une étrange silhouette aux traits divins qui lui montra le royaume qu'un jour il dirigerait. Pachacuti ramena le cristal dans sa capitale à Cuzco où il fut vénéré par son peuple. On lui donna le titre de « Miroir de Viracocha », car le masque dans lequel le cristal était enchâssé rappelait au peuple son dieu créateur (p. 219).

On pourrait se demander si les eaux de la source n'avaient pas fonctionné car, en dehors de ce premier incident, l'artefact ne semblait plus capable de courber le flux du temps ou de donner aux hommes des visions du passé et du futur. À moins que l'énergie contenue dans le cristal ne se soit finalement tarie, le laissant totalement impuissant ; ou que Daoloth ait perdu tout intérêt pour les êtres étranges et insignifiants qu'il percevait à travers lui, tournant son attention vers d'autres choses. Quelle que soit la raison, le Miroir de Viracocha semblait ne plus représenter de danger, observant le déroulement du temps sous son impassible regard vert sans le moindre signe de son ancienne malveillance.



C'est alors que les Espagnols arrivèrent. Les sacrifices sanglants, qui avaient toujours revêtu une certaine importance pour les Incas, augmentèrent pour demander l'aide des dieux, mais rien ne sembla fonctionner contre les atroces envahisseurs. À un moment, sans doute par accident, le cristal fut à nouveau exposé à du sang humain.

Comme les autres pièces du Palladion, le masque avait été construit avec un système de sécurité biologique suite aux nombreuses guerres opposant les Atlantes au Peuple Serpent (entre autres) et ce afin d'empêcher des ennemis d'utiliser la technologie de la cité contre elle-même. Similaire en cela au mécanisme protégeant le Clypeus (p. 66), celui du Miroir de Viracocha utilise du sang pour scanner ceux qui l'utilisent ; au lieu d'utiliser la forme des globules rouges comme marqueurs, il teste quant à lui l'ADN contenu dans les globules blancs, collectés à l'aide de piques minuscules placées dans les « oreilles » du masque.

Le cristal réactivé, tirant désormais son pouvoir des réactions chimiques ayant lieu dans le sang sacrificiel, dévoila aux Incas ce qu'ils ne voulaient pas voir : la disparition de tous les royaumes révélés à Pachacuti des années auparavant. Horrifiés par ce qu'ils avaient vu, les Incas voulurent se débarrasser du masque mais celui-ci restait un objet sacré et ils avaient peur de le détruire ou de le voir tomber aux mains des Espagnols, au risque peut-être d'attirer sur eux la véritable colère des dieux. Ils l'emmenèrent donc loin dans le Nord où les Espagnols n'avaient pas encore découvert les cachettes des Incas.

Presque par coïncidence, le miroir se retrouva dans un lieu reculé du Lambayeque, et en présence de l'autre branche péruvienne des survivants atlantes. Le peuple lambayeque, qui faisait alors partie de l'empire inca, reconnut en Mitawi le visage de son créateur, Naylamp, et jura de le garder caché. Ils l'enfouirent dans un de leurs

temples en adobe, dans les profondeurs des contreforts des Andes par-delà le petit village de Yuyay, dans une cache où se trouvaient d'autres objets sacrés qui avaient été mis là pour leur sécurité.

Ainsi, tandis que les Espagnols prenaient leur place dans la terre des Enfants du Soleil, le Miroir/Mitawi sombrait dans l'oubli pour quatre cents ans, attendant la venue d'une autre expédition de par-delà la mer.

Disparition

En janvier 1939, une petite expédition allemande arriva à Chiclayo, une ville dynamique située sur la côte nord-ouest du Pérou. Son but : mener des recherches dans les ruines de la région lambayeque par-delà le complexe pyramidal de Túcume (p. 217). La venue de ces hommes n'était pas une surprise car le Pérou était depuis longtemps un lieu apprécié des archéologues et chasseurs de trésors allemands ; leur manque visible de connexions politiques était sans doute plus inhabituel, surtout si l'on tenait compte du moment de leur arrivée.

Constituée d'un anthropologue, d'un archéologue, d'un botaniste et d'un géomètre, l'équipe recruta une petite bande de guides locaux et partit en quête de ruines oubliées et d'une flore à découvrir. En chemin, ils visitèrent Túcume et la plantation d'un homme d'affaires allemand, *herr* Jurian Landau (p. 231) ; ils profitèrent de son hospitalité avant de s'avancer sur les contreforts des Andes pour y suivre des rumeurs parlant d'antiquités aux alentours de Yuyay (qui était devenue Reflejo de Yuyay, ou juste Reflejo, pour tous à l'exception de ses habitants et de la communauté académique).

On n'entendit plus parler du groupe pendant environ six mois. Nul parmi ceux qui les avaient croisés ne s'en inquiéta véritablement ; après tout, l'expédition était censée pendre tout ce temps, et devait ensuite voyager

vers Lima pour remettre ses trouvailles à l'université de San Marcos (p. 227) afin qu'elles y soient évaluées, puis prendre un vapeur en direction de son pays d'origine.

On commença à s'inquiéter en ne voyant pas l'équipe revenir en temps et en heure à la plantation de herr Landau à Túcume, puis rater son rendez-vous avec l'université et le vapeur. Mais avant que Landau ou ses hommes aient pu tirer la sonnette d'alarme, l'homme d'affaires fut contacté par un représentant allemand du nom de Liesel Maurer, laquelle lui demanda son aide pour retrouver le groupe disparu.

Si l'expédition originelle menée par le docteur Etzel Hauer (p. 243), anthropologue, ne savait rien du Palladion, elle avait tout de même choisi pour ses recherches la zone où le Miroir/Mitawi avait été caché. Préoccupée non pas par le sort de l'équipe mais par ce qui pouvait être advenu de l'artefact (dévoilé au Projekt Atlantis par les frottis de la Pierre noire ainsi qu'une traduction fragmentaire du *Livre de la Machine*), Maurer était en train de monter sa propre expédition quand elle entendit parler d'un groupe se trouvant déjà sur place. Elle vit la disparition de Hauer et de son équipe comme un signe de bonne fortune car elle lui donnait une excuse parfaite pour envoyer ses hommes sous couvert d'opération humanitaire.

Ses tentatives d'approche du gouvernement péruvien et de l'ambassade d'Allemagne ne furent cependant pas reçues avec beaucoup d'enthousiasme. Rendus nerveux par la situation en Europe mais ne souhaitant pas pour autant avoir l'air de gêner une puissante nation guerrière avec laquelle ils avaient eu de solides relations par le passé, les représentants du Pérou acceptèrent le principe d'une mission de sauvetage à une condition : qu'elle soit accompagnée par une équipe neutre d'observateurs et d'experts.

Si Liesel Maurer fut pour le moins agacée par la nouvelle, il n'y avait rien qu'elle puisse faire pour contourner cette restriction sans attirer potentiellement une attention malheureuse sur elle et sur ses « secouristes ». S'infiltrer dans le pays n'était pas une option car se faire prendre lors d'une telle tentative aurait attiré bien trop d'attention sur le Projekt et menacé son existence, donnant au Soleil noir l'excuse dont il avait besoin pour prendre le contrôle.

C'est ainsi qu'elle accepta, à contrecœur, d'envoyer quatre Allemands au Pérou pour tenter de découvrir le sort du docteur Hauer et de ses compagnons aux côtés d'une escorte de professionnels.

NOTES SUR LE TIMING

Si les scénarios de *l'Ombre de l'Atlantide* sont joués en parallèle avec plusieurs équipes d'investigateurs, alors cette aventure prend place en août 1939, en même temps que les événements à Vienne (Livre un, chapitre 1) et au Tibet (Livre deux, chapitre 1). Comme l'incident au Tibet, le scénario pourrait aussi constituer la première rencontre des joueurs avec les mystères du Palladion et mener à leur entrée dans la Guerre secrète par un autre biais que la demande d'aide de Gisela Waltrun ou de Tsering Lama.

D'un autre côté, si les joueurs ont décidé de se frayer un chemin du début à la fin avec une seule équipe d'investigateurs, le Pérou pourrait tout de même constituer leur premier port d'attache au début de la guerre. Cette option fonctionnera particulièrement bien avec des personnages américains qui pourraient sans cela ne pas se sentir à leur place dans les Livres un et deux.

Il ne devrait pas être très difficile d'introduire au Pérou des personnages ayant d'abord géré les chapitres d'Europe, du Moyen-Orient et d'Asie. Bien que les voyages soient durablement stoppés en Europe à partir de juin 1940, puis en Afrique du Nord et au Moyen-Orient en septembre de la même année, les mouvements en Asie du Sud-Est et en Amérique continueront librement jusqu'à début 1942 et l'attaque japonaise sur Pearl Harbor (pour plus de détails sur la guerre dans le Pacifique, voir le *Guide du Front Pacifique* pour **Achtung ! Cthulhur**).

Comme mentionné dans l'encadré « Des prétirés sinon rien », p. 228, les pays d'Amérique du Sud, Pérou inclus, vont tenter de maintenir leur statut de non-belligérants pendant la majeure partie de la guerre. Ce n'est qu'après que les États-Unis seront entrés en guerre que les choses deviendront plus difficiles pour les citoyens japonais, allemands et italiens au Pérou, signifiant qu'une demande du haut commandement allemand visant à sauver des ressortissants disparus aura peu de chances d'aboutir après décembre 1941.

Les ténèbres ne sont percées que par un feu de camp, à la fumée épaisse et enivrante.

ÉPISODE UN : LES BRUMES DE LA MÉMOIRE

Contrairement aux deux autres points d'entrée proposés à Vienne et au Tibet, ce scénario implique la récupération d'un fragment du Palladion, un des plus dangereux et des plus imprévisibles de surcroît. Il commence également d'une façon plus inhabituelle que les autres scénarios. Cela a été fait délibérément afin de déstabiliser les investigateurs et de leur donner un sentiment de désorientation et de méfiance à l'égard de leurs propres sens.

Si l'idée de commencer *in media res* et de repartir en sens inverse vers des événements visiblement plus anciens ne vous attire pas, Gardien comme joueurs, sentez-vous libres d'ignorer le début tel qu'il a été écrit et de commencer à la place avec la scène 2 : « aigre-doux », qui commence à la page 231.

Scène 1 : écrans de fumée

Il est apparemment tard dans la nuit. Les ténèbres ne sont percées que par un feu de camp, à la fumée épaisse et enivrante, un peu comme si elle avait été pimentée par quelque plante aux effets narcotiques. Les événements semblent se passer bien plus lentement que d'ordinaire, et les bruits de la forêt alentour et les craquements des flammes paraissent étrangement étouffés.

Un homme averti en vaut deux

Bien entendu, si les investigateurs connaissent le Palladion grâce aux notes de Botho Ehrlichmann et/ou au *Livre de la Machine*, ils auront peut-être à l'idée que tout ce qui se passe au Pérou n'est pas aussi simple que ce qu'il paraît. Si cela leur donnera certainement un avantage par rapport à de nouvelles recrues, les glissements et les distorsions ayant lieu autour d'eux devraient tout de même constituer une expérience déroutante.

Le seul son vraiment perceptible est celui d'un chant fébrile, apparemment en allemand. Toute personne comprenant la langue (comme le lieutenant Michael Everhart, p. 289) peut distinguer des mots comme « tonnerre », « éclair », « sang » et « tribut ». Tout investigateur ayant des connaissances en anthropologie (par exemple le professeur Estéban Salazar, p. 291) a la nette impression que celui qui chante ne suit aucun rituel connu ; la forme et la cadence donnent plus l'impression d'une personne imitant une espèce de rite qu'elle ne comprendrait pas.

On aperçoit des formes indistinctes d'hommes dans les ténèbres au-delà du feu ; l'un d'entre eux semble tenir un couteau à la forme étrange qui luit brièvement à la lueur du feu chaque fois qu'il se meut. Un homme semble agenouillé devant cette bizarre apparition armée, et quelque chose d'assez gros et en or repose sur le sol devant l'individu, aussi silencieux qu'immobile.

Soudain, le couteau brille et est levé bien au-dessus de la tête de son porteur. Le chant semble atteindre un crescendo quand, brusquement, un coup de feu retentit tout près. Un jappement de douleur se fait entendre, puis l'enfer paraît se déchaîner quand les bois explosent dans un chaos indescriptible d'actions et de réactions.

Aux investigateurs de décrire comment ils réagissent à la vue de l'homme muni du couteau sacrificiel *tumi*, lequel peut être identifié sur un test réussi de Sciences humaines (Anthropologie) ou de Sciences humaines (Archéologie) [Cth] / de Connaissance (Anthropologie) ou de Connaissance (Archéologie) [Sav]. Ils pourraient vouloir chercher à se cacher pour observer ce qui se passe, sauter sur la silhouette dès que le couteau est prêt à s'abattre ou tenter de découvrir qui tire au jugé dans les ténèbres une fois que le coup de feu a retenti.

Si les investigateurs sont pris dans une situation de combat quelconque, nous vous recommandons de ne jouer qu'un ou deux rounds avant que les choses basculent dans le noir et que les investigateurs se rendent compte qu'ils peuvent entendre de la musique ainsi qu'une personne les appelant par leur nom...

Blessures de guerre

Si les investigateurs étaient mêlés à un combat ou à une fusillade, il y aurait de fortes chances pour que l'un d'eux soit gravement blessé voire tué. N'ayez pas peur de voir un tel événement avoir lieu. Tout dégât infligé pendant la confrontation aura disparu avant la scène suivante, même une blessure mortelle.

La raison derrière la dislocation temporelle est le Miroir/Mitawi lui-même (l'objet doré tout juste visible sur le sol grâce au feu de camp). D'une façon ou d'une autre, pendant la scène en question, une quantité suffisante de sang humain a été répandue sur l'objet pour activer ses effets, qui renvoient les investigateurs au début d'une boucle temporelle qu'ils ont déjà expérimentée plusieurs fois auparavant....

Scène 2 : aigre-doux

Les investigateurs se retrouvent désormais non pas dans une sombre forêt au beau milieu d'une scène cauchemardesque mais dans le salon somptueusement meublé d'une grande maison, entourés de personnes en tenue de soirée. Chacun d'entre eux a une boisson à la main (le légendaire cocktail *pisco sour*, p. 227) et quelqu'un est en train d'essayer d'attirer leur regard en répétant leur nom. Dans le fond, un orchestre joue ce qui ressemble à une musique *criollo* péruvienne typique, qu'ils identifient immédiatement à cet air envoûtant qu'ils ont entendu dans les bois.

Les événements auxquels ils ont pris part semblent soudain pour le moins déconnectés et irréels, un peu comme les restes d'un rêve éveillé. S'ils se reconnaissent les uns les autres à cause de leur vision, ils ne se souviennent pas avoir été présentés officiellement et ne connaissent pas leurs noms respectifs. Un problème rapidement résolu par leur hôte, un vieux gentleman aux allures avunculaires se faisant appeler *herr* Jurian Landau.

JURIAN LANDAU, HOMME D'AFFAIRES ALLEMAND

Herr Landau a vécu au Pérou pendant très longtemps, presque toute sa vie en fait. Son père, un ancien ingénieur industriel qui trouva du travail comme superviseur principal d'une plantation de sucre dans la région de Lambayeque, ramena toute sa famille d'Allemagne quand Landau n'était encore qu'un petit garçon.

Son père finit par hériter de la plantation à la mort de son propriétaire originel, et le jeune Jurian apprit les secrets du commerce du sucre auprès de son *vati* (son papa) avant de prendre à son tour les rênes de la propriété. Fasciné par les antiquités péruviennes davantage par avidité que par véritable goût, il a continué de développer la petite collection familiale en même temps que croissait son empire de sucre, de coton et de commerce.

Bien connu dans les cercles commerciaux péruviens, Landau partage son temps entre sa propriété près de Túcume et sa résidence huppée au sein de Miraflores, banlieue riche et sélect de Lima. C'est un vieil ami de famille de *fräulein* Svenja Falk et de miss Falk elle-même, et il héberge son groupe pour lui permettre ainsi qu'à ses hommes de rencontrer l'escorte qui leur a été attribuée.

Apparence : *herr* Landau est à la moitié de la cinquantaine, avec un crâne dégarni sous des cheveux noisette parsemés de gris. Sa moustache est elle aussi grisonnante mais ses yeux pétillants ne présentent guère de signes de vieillissement. Bien conscient de sa position sociale, il est toujours extrêmement soigné et se montre poli à la limite du pathologique. Toujours généreux envers ceux dont il se sent responsable, sa gentillesse et son apparente ouverture naturelle constituent une façade parfaite pour ses autres activités, qui consistent entre autres à garder un œil sur les manœuvres militaires péruviennes et américaines dans le pays pour le haut commandement allemand.

Cth**FOR 09 DEX 10 INT 17 CON 11****TAI 11 APP 08 POU 17 EDU 16****SAN 85 Points de Vie : 11****Impact :** aucun.

Compétences : Baratin 60 %, Comptabilité 50 %, Conduite : automobile 40 %, Crédit 60 %, Équitation 45 %, Espionnage 35 %, Négociation 60 %, Persuasion 60 %, Psychologie 60 %, Sciences de la vie : histoire naturelle 40 %, Trouver Objet Caché 65 %.

Langues : Allemand (langue maternelle) 80 %, Anglais 40 %, Espagnol 50 %, Japonais 40 %.

Armes : *Coup de poing* 50 %, dégâts 1D3.

Walther PP (Arme de poing) 50 %, dégâts 1D8, atts 3, portée de base 10 m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Intellect d10, Âme d12, Force d4, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Conduite d6, Connaissance (Anglais) d6, Connaissance (Comptabilité) d8, Connaissance (Espagnol) d6, Connaissance (Espionnage) d6, Connaissance (Histoire naturelle) d6, Connaissance (Japonais) d6, Connaissance (Psychologie) d8, Détection d8, Équitation d6, Persuasion d8, Tir d8.

Charisme : +2 ; Allure : 6 ; Parade : 5 ; Résistance : 5 ; Santé mentale : 8.

Handicaps : Cupide, Mauvaise habitude (politesse pathologique).

Atouts : Charismatique, Riche.

Équipement : *pistolet Walther PP* (2d6-1, 10/20/40, CdT 1, Coups 8, Semi-auto).

Chaque investigateur a été personnellement invité à cet étrange cocktail. S'ils savent qu'ils y ont été envoyés par leurs supérieurs respectifs, ils n'ont que peu d'informations sur les raisons de leur présence.

Si vous utilisez les personnages prêtirés des pages 289-292, le lieutenant Everhart et le sergent Murphy ont reçu l'ordre de se rendre à la fête via leur officier de commandement, lequel a laissé entendre qu'ils représentaient la marine américaine dans une importante mission diplomatique nécessitant leurs compétences particulières. La formation médicale du lieutenant Everhart pourrait servir si l'équipe de la première expédition a été retardée par un incident ou une maladie, et sa connaissance de l'allemand lui donnera un avantage quand il s'agira de comprendre ce qui s'est réellement passé. Le sergent

Murphy, d'un autre côté, est là pour apporter un appui physique si la situation prenait soudain un tour plus violent.

Le professeur Salazar et miss Mireia Robledo ont été envoyés par l'université de San Marcos en qualité d'experts en civilisations précolombiennes. Ils sont là pour estimer les découvertes potentiellement faites par l'expédition originelle et pour garder un œil sur les Allemands et s'assurer qu'aucune pièce d'antiquité ne sorte illégalement du pays, un grand nombre d'artefacts péruviens ayant déjà disparu par-delà les mers pour finir dans des collections européennes sans la moindre autorisation officielle.

Si vous n'utilisez pas les personnages prêtirés, toutes sortes de raisons pourraient expliquer la présence d'un investigateur, en fonction de ses antécédents. Comme les personnages militaires, il pourrait avoir été envoyé là par ses supérieurs. Comme les civils, il pourrait représenter une institution académique ou être un membre important de la communauté agissant en qualité de témoin véritablement impartial, ou posséder des connaissances spécifiques sur la région dans laquelle l'équipe de Hauer a disparu.

Il est aussi possible qu'un personnage (voire plusieurs) soit un espion ou un agent du renseignement dont la présence a été spécifiquement demandée par le gouvernement péruvien afin de montrer sa bonne volonté vis-à-vis d'une puissance neutre (comme le personnage prêtiré alternatif, l'agent du FBI sous couverture Timothy Jones, p. 294).

Lorsque tous les investigateurs se sont rencontrés et ont été présentés, les portes du salon s'ouvrent en grand et une jeune femme vêtue de manière extravagante, ruisselant de bijoux étincelants, s'avance nonchalamment au milieu de l'assemblée. Elle a visiblement une grande confiance en elle et semble connue de la plupart des personnes présentes même si elle est totalement inconnue des investigateurs.

Herr Landau cesse immédiatement ce qu'il était en train de faire et se précipite à son côté, lui baisant la main en un geste des plus datés. Il lui prend alors le bras et l'accompagne jusqu'aux investigateurs (ou jusqu'au regroupement le plus important de personnages-joueurs s'ils ne sont pas ensemble) avant d'introduire formellement *fräulein* Svenja Falk, célèbre fille de bonne famille et aviatrice allemande.

FRÄULEIN SVENJA FALK, PILOTE EXPÉRIMENTÉE

Seule héritière d'une riche famille d'industriels (en fait, celui pour lequel le père de *herr* Landau travaillait avant de venir au Pérou), miss Falk est relativement connue au sein de la haute société allemande pour son charme, son allure et un comportement souvent étonnant.

Pourrie gâtée depuis son plus jeune âge par des parents sous le charme qui ne lui refusaient jamais rien, Svenja a l'habitude d'être obéie et n'apprécie guère de se voir rabrouée. Légèrement intéressée par l'occulte pendant sa jeunesse, elle participa à de nombreuses séances de spiritisme, d'invocations et de tirages de cartes jusqu'à ce qu'elle se lasse de cette scène et s'engage dans une nouvelle obsession, plus durable celle-là : l'aviation.

La seule chose véritablement importante qui soit restée de ses fréquentations occultes est le fait d'avoir présenté son amie d'enfance, Liesel Maurer, au monde des phénomènes inexpliqués, avec les conséquences inattendues que cela eut. La prise en charge par Svenja de cette mission de sauvetage est une faveur personnelle qu'elle accorde à sa plus chère confidente – elle n'est cependant pas entièrement au courant de ce qui se passe, et Maurer l'utilise pour en faire la figure de proue lumineuse de l'expédition quitte à la sacrifier si les choses tournent mal.

Apparence : gracieuse et immaculée, miss Falk est la preuve vivante de cet art soigneusement contraint qui consiste à tirer le maximum de ce que la nature peut vous avoir donné au départ. Ses cheveux blonds sont toujours coiffés à la dernière mode ; son maquillage choisi pour mettre en valeur la richesse de ses yeux bleus et la moue exquise de ses lèvres rubis. Elle est fabuleusement riche et aime que les gens le sachent ; sa garde-robe est faite main par les plus grands couturiers que l'argent puisse acheter, et ses bijoux ne sont jamais de vulgaires copies.

Cth

FOR 11 DEX 14 INT 14 CON 13
TAI 12 APP 10 POU 10 EDU 15
SAN 45 Points de Vie : 12

Impact : aucun.

Compétences : Écouter 55 %, Équitation 35 %, Négociation 55 %, Métier : électricité 30 %, Métier : mécanique 30 %, Opérateur radio 40 %, Orientation : air et mer 50 %, Pilotage : monomoteurs 60 %, Sciences humaines : histoire 60 %, Sciences occultes 35 %, Trouver Objet Caché 65 %.

Langues : Allemand (langue maternelle) 75 %, Anglais 35 %, Espagnol 40 %.

Armes : Coup de poing 50 %, dégâts 1D3.

Walther PPK (Arme de poing) 50 %, dégâts 1D8, atts 3, portée de base 10 m.

Sav

Attributs : Agilité d8, Intellect d8, Âme d6, Force d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Anglais) d6, Connaissance (Communications) d6, Connaissance (Espagnol) d6, Connaissance (Histoire) d8, Connaissance (Orientation) d8, Connaissance (Sciences occultes) d6, Détection d8, Équitation d6, Persuasion d8, Pilotage d8, Réparation d6, Tir d8.

Charisme : +2/+0 ; **Allure :** 6 ; **Parade :** 6 ;

Résistance : 5 ; **Santé mentale :** 5.

Handicaps : Curieuse, Malveillante, Têtue.

Atouts : Acrobat, Charismatique, Richissime.

Équipement : pistolet Walther PPK (2d6-1, 10/20/40, CdT 1, Coups 8, Semi-auto).

Fräulein Falk sourit tour à tour à chacun des investigateurs, faisant très attention à leurs noms et leurs professions au moment où ils sont introduits. Après les avoir tous rencontrés, elle les invite à la rejoindre dans la salle à manger de Landau afin de discuter des raisons de leur présence.

Convergence de vues

Compte tenu des circonstances inhabituelles de leur première rencontre (celle dans la forêt et non pas dans la maison de Landau), il est fort possible que les investigateurs veuillent prendre un peu de temps pour tirer au clair ce qui semble s'être passé. Dans ce cas, retarder l'arrivée de fräulein Falk à la fête et leur convocation dans la salle à manger pour discuter de l'opération Mermelada (ainsi que l'a nommée le gouvernement péruvien).

Une danseuse exquise, mais vous ne voudriez vraiment pas vous la mettre à dos.

A.T.

Scène 3 : une mission de charité

La salle à manger est aussi superbement apprêtée et magnifiquement meublée que le salon de herr Landau. La table est massive et a été dressée en préparation du repas du soir. Trois hommes sont déjà assis, bien qu'ils se lèvent par politesse et adressent leurs salutations d'un signe de tête à fräulein Falk quand celle-ci entre dans la pièce. Ils sont présentés comme étant herr Faramund Armbruster, érudit et antiquaire, herr Vinzenz Fromm, archéologue, et Feldwebel Berend Voss, le « garde du corps » du groupe.

Les présentations terminées, deux autres invités sont introduits dans la pièce : une petite femme en tenue de cérémonie et un homme plutôt ordinaire à lunettes. Ce sont le lieutenant Philippa Richards de la marine américaine et M. Timothy Jones de l'AMS Mining Corporation. Les caractéristiques de ces deux PNJs peuvent être trouvées aux côtés de celles des personnages prêtirés (p. 293-294) et utilisées comme alternatives aux lieutenant Everhart, sergent Murphy, professeur Salazar ou miss Robledo si le Gardien ou les joueurs les préfèrent (dans ce cas, faites de ceux qui ne sont pas utilisés les derniers arrivants).

HERR FARAMUND ARMBRUSTER, ANTIQUAIRE

Expert en antiquités péruviennes, Armbruster s'est retrouvé à travailler pour *Nachtwölfe* au sein du Département de Conservation grâce à ses reproductions pour le moins illégales d'anciens artefacts. Considérant les circonstances qui ont vu ses activités de faussaire démasquées (il a tenté de faire passer un faux objet rituel à Liesel Maurer), il se considère comme assez chanceux de s'être vu proposer un travail (au lieu de disparaître simplement de la surface de la Terre).

Armbruster a été intégré à l'équipe de sauvetage en raison de ses connaissances sur la région. Il n'est pas particulièrement enchanté par sa situation et le Pérou recèle quelques personnes qu'il préférerait ne pas croiser suite à une précédente visite. Cela étant dit, il n'envisage pas de tirer sa révérence et tente malgré tout de tirer le meilleur de cette mauvaise passe.



Le faussaire sait exactement ce que le groupe cherche en réalité, et a reçu pour instruction de fabriquer une copie du Miroir/Mitawi une fois celui-ci récupéré puis de le substituer au véritable trésor, *Nachtwölfe* ayant parfaitement conscience que le gouvernement péruvien ne les laissera jamais emporter le fragment hors du pays.

Apparence : véritable montage dans sa jeunesse, Armbruster a bien dépassé ses meilleures années mais est encore robuste et en bonne santé malgré sa cinquantaine bien tassée. Il s'habille comme l'académicien qu'il prétend être, et ses yeux vifs semblent mesurer et estimer en permanence les objets sur lesquels ils se posent.

Cth

FOR 12 DEX 15 INT 16 CON 14
TAI 14 APP 16 POU 11 EDU 18
SAN 50 Points de Vie : 14

Impact : +1D4.

Compétences : Athlétisme 55 %, Baratin 55 %, Bibliothèque 55 %, Dissimulation 65 %, Métier : contrefaçon d'antiquités 50 %, Mythe de Cthulhu 05 %, Négociation 65 %, Pratique artistique : dessin 55 %, Sciences humaines : anthropologie 50 %, Sciences humaines : archéologie 50 %, Sciences humaines : histoire 60 %, Sciences occultes 30 %, Trouver Objet Caché 65 %, Utiliser la technologie atlante 10 %.

Langues : Allemand (langue maternelle) 90 %, Anglais 30 %, Atlante 20 %, Espagnol 45 %.

Armes : Coup de poing 50 %, dégâts 1D3+1D4. Walther PPK (Arme de poing) 30 %, dégâts 1D8, atts 3, portée de base 10 m.

Sav

Attributs : Agilité d8, Intellect d10, Âme d6, Force d6, Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Anglais) d6, Connaissance (Anthropologie) d8, Connaissance (Archéologie) d8, Connaissance (Atlante) d4, Connaissance (Espagnol) d6, Connaissance (Histoire) d8, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Sciences occultes) d6, Détection d8, Escalade d8, Investigation d8, Persuasion d8, Technologie atlante d4, Tir d6.

Charisme : +0 ; **Allure** : 6 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 7 ; **Santé mentale** : 4.

Handicaps : Couard, Présomptueux.

Atouts : Costaud, Érudit (Anthropologie, Archéologie), Vigilant.

Équipement : pistolet Walther PPK (2d6-1, 10/20/40, CdT 1, Coups 7, Semi-auto).

HERR VINZENZ FROMM, TESTEUR TERRAIN DE NACHTWÖLFE

Au départ chasseur de trésor mercenaire, Fromm s'est retrouvé de manière fort improbable à travailler pour *Nachtwölfe* après quelques coups du sort et fuites inespérées (traqué qu'il était par des officiels n'appréciant guère ses vols et par des clients qui refusaient l'idée de ne voir arriver aucun retour sur investissement).

Souhaitant conserver la possibilité de traverser le monde grâce à l'argent d'autrui, Fromm s'est accroché à une organisation dont il pense qu'elle pourra lui apporter le style de vie et la notoriété qu'il désire, même s'il ne croit guère en leurs objectifs. Il est toutefois devenu légèrement obsédé par l'Atlantide après avoir rejoint les forces de Mina Wolff et est convaincu que les secrets de la civilisation perdue lui apporteront fortune et gloire. Comme Armbruster, il sait exactement pourquoi son groupe se trouve au Pérou.

Apparence : pour Faramund Armbruster, regarder Vinzenz Fromm est aussi énervant que de regarder dans un miroir à remonter trente-cinq ans en arrière, bien avant que le temps ne commence à prélever son dû. Le jeune homme est cependant bien plus audacieux, et beaucoup plus aventureux, que son aîné ne l'a jamais été. Il marche avec une certaine arrogance, son menton tendu résolument vers l'avant – prêt à rencontrer le prochain poing qui le visera.

Cth

FOR 15 DEX 10 INT 14 CON 15
TAI 16 APP 11 POU 14 EDU 16
SAN 65 Points de Vie : 15

Impact : +1D4.

Compétences : Athlétisme 60 %, Baratin 55 %, Mythe de Cthulhu 05 %, Orientation 50 %, Pister 40 %, Sciences humaines : archéologie 50 %, Sciences humaines : histoire 50 %, Sciences occultes 40 %, Survie : désert/jungle 40 %, Trouver Objet Caché 55 %, Utiliser la technologie atlante 10 %.

Langues : Allemand (langue maternelle) 80 %, Atlante 25 %, Espagnol 40 %.

Armes : Coup de poing 60 %, dégâts 1D3+1D4.
 Walther PPK (Arme de poing) 50 %, dégâts 1D8, atts 3, portée de base 10 m.
 Karabiner 98K (Fusil) 50 %, dégâts 2D6+4, atts 1/2, portée de base 180 m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Intellect d8, Âme d8, Force d8, Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Archéologie) d8, Connaissance (Atlante) d4, Connaissance (Espagnol) d6, Connaissance (Histoire) d8, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Navigation) d8, Connaissance (Sciences occultes) d6, Détection d8, Escalade d8, Persuasion d8, Pistage d6, Survie d6, Technologie atlante d4, Tir d8.

Charisme : +0 ; Allure : 6 ; Parade : 6 ; Résistance : 7 ; Santé mentale : 5.

Handicaps : Arrogant, Cupide, Présomptueux.

Atouts : Connexions, Costaud, Esquive.

Équipement : pistolet Walther PPK (2d6-1, 10/20/40, CdT 1, Coups 7, Semi-auto), fusil Karabiner 98K (2d8, 24/48/96, CdT 1, Coups 5, PA 2, Tir statique).

FELDWEBEL BEREND VOSS, AGENT DE SÉCURITÉ DE NACHTWÖLFE

Ancien soldat de la Légion étrangère française, Voss est arrivé à *Nachtwölfe* par une route aussi étrange que tortueuse après que sa section est tombée sur une rencontre entre des hommes de Wolff et quelque chose d'horriblement maléfique dans un désert d'Afrique du Nord.

Grièvement blessé au cours de la fusillade qui suivit, Voss fait partie des quelques survivants – le seul de son peloton. Sa bravoure et sa détermination l'ont fait immédiatement remarquer par l'officier allemand aux commandes de la mission qui ordonna qu'on le soigne en même temps que les soldats de *Nachtwölfe*.

Rafistolé par les urgentistes d'Adlerhorst (la base secrète de *Nachtwölfe* en Tunisie, voir le *Guide de l'Afrique du Nord* pour plus de détails), Voss prêta serment d'allégeance au groupe d'Allemands qui lui avait sauvé la vie. Il est au fond de lui un soldat, et tant qu'il existe quelqu'un pour lui donner des ordres, il ne se soucie guère de la véritable vision d'ensemble.

S'il a bien conscience des raisons sous-jacentes derrière son actuelle mission, il est là pour faire le boulot et protéger ceux dont il a la charge ; le reste, il le laisse aux experts.

Apparence : la peau de Feldwebel montre les traces d'un bronzage qui commence à s'estomper, et sa tendance à plisser les yeux même en l'absence de lumière vive laisse entendre qu'il a vécu un certain temps dans des climats plus chauds que ceux d'Allemagne. À part cela, ses traits impassibles ne laissent rien passer, et ses mouvements sont précis et contrôlés, donnant l'impression d'un ressort tendu à l'extrême à ceux qui le rencontrent. Il ne parle que peu et préfère l'action.

Ses mouvements sont précis et contrôlés, donnant l'impression tenace d'un ressort tendu à l'extrême.

Cth

FOR 12 DEX 10 INT 15 CON 12
TAI 14 APP 09 POU 13 EDU 14
SAN 50 Points de Vie : 13

Impact : +1D4.

Compétences : Commandement 35 %, Connaissance du terrain 55 %, Corps à corps 55 %, Débrouillardise 25 %, Écouter 50 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Persuasion 60 %, Premiers soins 55 %, Sciences humaines : folklore de la Légion 25 %, Survie : désert 55 %, Tactique 40 %, Trouver Objet Caché 55 %.

Langues : Allemand (langue maternelle) 70 %, Arabe 50 %, Français 30 %.

Armes : Coup de poing 50 %, dégâts 1D3+1D4.
 Luger P08 (Arme de poing) 50 %, dégâts 1D10, atts 2, portée de base 15 m.
 MAS Modèle 1936 (Fusil) 50 %, dégâts 2D6+4, atts 1/2, portée de base 110 m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Intellect d8, Âme d6, Force d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Arabe) d8, Connaissance (Batailles) d6, Connaissance (Folklore – Légion) d4, Connaissance (Français) d6, Connaissance (Mythe) d4, Détection d8, Discrétion d8, Persuasion d8, Soins d8, Survie d8, Tir d8.

Charisme : -3 ; Allure : 6 ; Parade : 6 ; Résistance : 7 ; Santé mentale : 4.

Handicaps : Loyal, Mauvaise habitude (plisse constamment les yeux), Serment (*Nachtwölfe*).

Atouts : Débrouillard, Rang (sous-officier), Rapide, Réflexes de Combat, Tacticien.

Équipement : pistolet Luger P08 (2d6-1, 12/24/48, CdT 1, Coups 7, Semi-auto), fusil MAS Modèle 1936 (2d8, 12/24/48, CdT 1, Coups 5, PA 1, Tir statique).

Lorsque tout le monde est présent, *fräulein* Falk coupe court aux discussions et explique qu'ils sont réunis pour retrouver une ancienne expédition allemande qui n'a pas réussi à rentrer chez elle. S'il s'agissait d'un autre groupe de chercheurs, on pourrait s'attendre à un retard dans leur retour à la société civilisée, mais cette équipe-là est faite d'hommes célèbres pour leur ponctualité et leur préparation, et leur absence constitue un véritable sujet d'inquiétude.

Il s'agit de citoyens loyaux du Reich et d'érudits respectés dans leurs différents domaines, le haut commandement allemand a donc dépêché miss Falk et ses associés pour retrouver les malheureux et ce afin, s'ils sont encore en vie, de les ramener à la maison ou, dans le cas contraire, déterminer ce qu'il leur est arrivé. En accord avec les souhaits du gouvernement péruvien, elle et ses compatriotes sont ravis d'accueillir les investigateurs en qualité de collaborateurs sur cette mission de sauvetage, qui connaîtra elle l'espère un heureux dénouement.

Falk espérait pouvoir effectuer des missions de reconnaissance aérienne au-dessus de la dernière position connue de l'équipe de Hauer afin de réduire le champ à explorer, mais depuis son arrivée, les brouillards hivernaux qui hantent les déserts côtiers du Pérou à cette période de l'année se sont rapprochés des lieux, d'où un changement de plan.

Si l'un des investigateurs fait partie de la mission navale américaine au Pérou (p. 222), il sera informé que la marine américaine a généreusement offert les services d'un navire d'escorte pour emmener le groupe au nord jusqu'à la côte de Chiclayo. Dans le cas contraire, la marine péruvienne offrira le même genre d'aide. À Chiclayo, ils rencontreront un guide local appelé Emilien Huamán (p. 237) qui les accompagnera jusqu'à la plantation de *herr* Landau à Túcume, où des vivres et de nouveaux moyens de transport les attendront.

Le voyage vers Chiclayo nécessitant deux jours de bateau, Falk recommande de partir le jour suivant afin de perdre aussi peu de temps que possible avant d'entamer les recherches. Si nécessaire, *herr* Landau fournira des voitures pour aller chercher les investigateurs au petit matin (les personnages appartenant à la marine seront déjà sur place à Callao, la cité portuaire près de Lima, p. 226-227). Elle s'excuse pour la brièveté des délais mais elle espère qu'ils comprendront son désir de se rendre sur place aussi vite que possible.

Svenja est plus que disposée à répondre aux questions que les investigateurs pourraient avoir concernant l'expédition originelle mais s'en tient résolument à la ligne officielle : il s'agit simplement d'une expédition de sauvetage à laquelle ils peuvent contribuer compte tenu de leurs antécédents et formations respectifs.

Une fois les questions terminées, elle envoie Voss informer *herr* Landau que le dîner peut être servi, et les investigateurs peuvent se sustenter et boire du vin pendant le reste de la soirée, laquelle finit assez tôt pour que chacun puisse s'organiser comme il le souhaite en prévision du voyage marin à venir.

ÉPISODE DEUX : LE BUREAU DES EXPÉDITIONS TROUVÉES

La raison derrière l'invitation des personnages à ce cocktail peut désormais sembler claire, mais ils n'ont toujours aucune explication quant aux étranges événements qui l'ont précédée. Ils rejoignent à présent un navire qui les emmènera dans le Nord pour essayer de comprendre le sort du groupe de Hauer.

Scène 1 : embarquement

Comme prévu, les voitures venant prendre les investigateurs et les emmener au navire arrivent au tout petit matin. L'air est frais et chargé d'une *garía* (une brume marine) qui ne semble pas près de partir. Le temps prête une ambiance surnaturelle au trajet dans la ville endormie, renforcée par les dockers quasi spectraux qui errent sans bruit sur le quai.

Les Allemands et le personnel naval sont déjà à bord au moment où les investigateurs civils arrivent. Le navire d'escorte, le (USS) *Seabird*, est un petit vaisseau plutôt rapide, capable de faire du 18 nœuds (34 km/h) par temps clair. Les investigateurs se voient indiquer leurs couchettes temporaires mais n'ont guère le loisir de s'installer avant le départ.

Peu après avoir pris la mer, les hôtes du navire sont convoqués à une réunion au carré des officiers durant laquelle le capitaine explique aux quatre Allemands, aux investigateurs, au lieutenant Richards et à M. Jones les diverses règles de sécurité qu'ils devront observer à bord, avant de leur faire visiter les installations du navire.

Une fois cela fait, tout le monde retourne au carré des officiers pour un petit déjeuner. Ce pourrait être le bon moment pour voir si un des investigateurs souffre du mal de mer (un test raté de CONx4 [Cth] / de Vigueur (-1) [Sav]) ; quiconque succombe à la maladie voit ses actions devenir Difficiles [Cth] / subir un malus de -2 [Sav] jusqu'à ce qu'il réussisse un test de CONx3 [Cth] / de Vigueur (-2) [Sav] (ce test pourra être tenté toutes les quatre heures). Obtenir un antiémétique de la part du médecin de bord permettra de faire passer les tests à CONx5 [Cth] / Vigueur (+0) [Sav].

À peu près une heure après avoir quitté Callao, le petit déjeuner est interrompu par un jeune matelot visiblement secoué qui annonce que l'on requiert la présence immédiate du capitaine sur le pont. Si les investigateurs le suivent, ils comprennent la raison derrière la pâleur malade du marin : à tribord du navire, à demi masqué par les bandes de brumes errantes, se trouve un brick-goélette, un navire ancien qu'on n'a pas vu dans ces eaux depuis très longtemps.

Le vaisseau est suffisamment loin pour que des jumelles soient nécessaires afin de lire sa plaque – il est facile d'en obtenir une paire sur le *Seabird*. Le nom du navire, dont on peut entendre le grément craquer sous le vent, est *Virgen de Covadonga*. Un personnage ayant connaissance de l'histoire péruvienne sera certainement surpris de lire ce nom, le vaisseau ayant appartenu à la marine chilienne avant d'être détruit en 1880 pendant la guerre du Pacifique (p. 221) par un bateau d'approvisionnement piégé près des côtes de Chancay.

Il serait facile de confirmer que le *Seabird* est bel et bien en train de dépasser Chancay. Sous les yeux des investigateurs et de l'équipage, le vieux navire est soudain enveloppé par une violente explosion dont le bruit à cette distance est assourdissant. Curieusement, personne ne ressent cependant la chaleur et l'onde de choc, et le *Seabird* n'est pas recouvert par les débris qu'une telle déflagration devrait apporter. Changer légèrement de course pour observer les eaux ne permettra pas de trouver de traces de l'épave ou de survivants.

Écouter les bavardages de l'équipage avant et après l'explosion révèle que les marins à bord sont extrêmement affectés par l'apparition du *Virgen de Covadonga*. Des rumeurs de navires fantômes de ce genre circulent depuis sa destruction, et l'apercevoir est considéré par les plus superstitieux comme un mauvais présage, surtout si l'on considère que des femmes sont à bord du *Seabird*.

Si un des investigateurs observe le contingent allemand pendant la rencontre, il constate que seule Svenja Falk semble légèrement perturbée par ce qui se passe. Un test réussi de Psychologie [Cth] / de Connaissance (Psychologie) [Sav] laisse soupçonner que les autres s'attendaient presque à voir quelque chose, mais les interroger sur le sujet n'entraînera que des commentaires sur la manière qu'a le brouillard de jouer des tours aux esprits ou bien des tentatives d'explications rationnelles (on parle par exemple de coups de canon tirés depuis le château de Chancay).

Le reste de la journée est relativement calme, si l'on excepte les repas pris au carré des officiers et les autres activités auxquelles les investigateurs pourraient se consacrer. Après une bonne journée de voile, le *Seabird* arrive à la cité portuaire de Chimbote, à peu près douze heures après avoir quitté Callao. S'il préfère continuer à avancer, le brouillard qui a empiré ne laisse d'autre alternative au capitaine que de mouiller l'ancre et d'attendre le lendemain.

Chimbote est le plus grand port de pêche du Pérou, un fait que souligne la puanteur terrible qui émane des usines de traitement de poissons qui longent le front de mer. Le capitaine demande à ce que personne ne quitte le navire, l'endroit n'étant guère réputé pour sa douceur, et propose à la place d'organiser une réception pour faire oublier l'odeur fétide à ses officiers et ses invités.

Le jour suivant, le navire repart, en direction cette fois de Pimentel Pier, la cité portuaire de Chiclayo. Si l'on excepte la *garúa* quasi constante, le voyage est relativement plaisant et on ne signale aucune apparition spectrale. Le trajet offre une excuse parfaite pour mieux connaître ses compagnons de route, personnages-joueurs comme non-joueurs, mais les Allemands se montrent étrangement réticents à parler de certains sujets – comme de ce qu'ils s'attendent à trouver dans les forêts par-delà Túcume. Cela pourrait être dû à la légendaire pudeur allemande dans l'action, mais cela rendra toute conversation avec quelqu'un d'autre que miss Falk pour le moins délicate.

Scène 2 : vers l'intérieur des terres

Il faut presque une journée complète pour terminer le dernier bout de mer jusqu'à Pimentel, où les investigateurs peuvent apercevoir Emilien Huamán qui les attend sur la jetée avec trois voitures, prêt à les embarquer jusqu'à la plantation de sucre de *herr* Landau. Toute personne ayant souffert du mal de mer sera sans doute soulagée de retrouver la terre ferme.

Huamán supervise consciencieusement le chargement des bagages dans les voitures avant d'installer les passagers dans les véhicules. Si l'un des investigateurs est un archéologue ou un anthropologue ayant travaillé dans la région de Lambayeque auparavant (comme le professeur Salazar), il est possible qu'il connaisse déjà Huamán ; dans ce cas, le guide le salue comme il se doit avant de s'occuper des bagages avec son calme et son professionnalisme habituels.

EMILIEN HUAMÁN, GUIDE LOCAL

Descendant d'un ancien *mestizo* (enfant d'ascendance espagnole et péruvienne), Huamán naquit et fut élevé à Chiclayo, où il grandit entouré des restes de son héritage culturel perdu. Il aurait facilement pu devenir un *huaquero* (un pillier de tombes) comme nombre de ses amis, mais il a décidé à la place de travailler avec les autorités pour préserver ce qu'il pouvait du passé de son peuple. Bien qu'il comprenne la pauvreté (et la cupidité) qui anime les *huaqueros*, il ne peut leur pardonner de piller brutalement l'héritage de leur propre pays.

Apparence : le teint cireux, de taille moyenne, le corps noueux de Huamán donne une fausse image de sa véritable force. Ses mains sont râpeuses et rendues calleuses par le temps passé à déterrer d'anciennes ruines mais il est capable de délicatesse quand il s'agit de manipuler les artefacts qu'il trouve. Bien qu'il soit d'un naturel sérieux, il apprécie les plaisanteries et son rire tonitruant semble très différent de ses manières habituellement discrètes.



FOR 14 DEX 13 INT 16 CON 13
TAI 13 APP 12 POU 09 EDU 10
SAN 45 Points de Vie : 13

Impact : +1D4.

Compétences : Athlétisme 40 %, Discrétion 30 %, Écouter 50 %, Équitation 30 %, Négociation 40 %, Pister 50 %, Sciences de la vie : histoire naturelle 50 %, Sciences humaines : folklore 40 %, Survie : désert 50 %, Trouver objet caché 50 %.

Langues : Espagnol (langue maternelle) 50 %, Quechua 40 %.

Armes : Coup de poing 50 %, dégâts 1D3+1D4.

Machette (Arme de mêlée – Couteau) 50 %, dégâts 1D6+1D4, atts 1, portée de base contact.



Attributs : Agilité d8, Intellect d10, Âme d4, Force d8, Vigueur d6.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Folklore) d6, Connaissance (Histoire naturelle) d8, Connaissance (Quechua) d6, Détection d8, Équitation d6, Lancer d8, Persuasion d6, Discrétion d6, Pistage d8, Survie d8.

Charisme : +2 ; **Allure :** 6 ; **Parade :** 6 ; **Résistance :** 6 ; **Santé mentale :** 4.

Handicaps : Bizarrerie (rire tonitruant), Loyal.

Atouts : Charismatique.

Équipement : *Machette* (For+d4).

En une demi-heure, le groupe se retrouve à foncer à travers la périphérie de Chiclayo en direction de Túcume. Les voitures de *herr* Landau, si elles ne sont pas les dernières sur le marché, sont pour la plupart relativement confortables même sur les routes de terre de la campagne lambayeque. Le brouillard est toujours présent, quoiqu'un peu plus clairsemé qu'auparavant, et le crépuscule arrive rapidement (souvenez-vous, c'est l'hémisphère sud et août tombe en hiver), masquant peu à peu les champs et les arbres. Huamán assure à l'équipe qu'il ne faudra que quelques heures de routes supplémentaires pour atteindre la propriété.

Pendant le trajet, après avoir laissé les lumières de Chiclayo derrière, les moteurs des trois voitures sont brusquement coupés et le convoi s'arrête dans un silence pesant. Les phares se sont eux aussi éteints, et les ténèbres grandissantes risquent fort de limiter toute tentative pour identifier d'éventuels problèmes mécaniques.

Les investigateurs pourraient vouloir sortir des voitures pour aller aider les conducteurs, qui semblent désemparés quant à ce qui pourrait pousser trois voitures à tomber en panne au même moment. Les Allemands, à l'exception de miss Falk (qui plonge la tête dans le moteur de l'engin dans lequel elle voyageait presque aussi vite que le chauffeur), restent dans leur véhicule et semblent encore une fois étonnamment impassibles devant ce qui se passe autour d'eux.

Une personne dotée de pourcentages en Métier (Mécanique) ou Métier (Électricité) [Cth] / d'un bon niveau en Réparation [Sav] et aidant les chauffeurs en viendra rapidement à la conclusion que rien ne semble aller de travers avec les moteurs ou les parties électriques des engins ; pendant l'examen, les trois véhicules s'animeront soudainement sans crier gare, entraînant dans l'assistance quantité de murmures, de grattements de tête et de coups de pied dans des pneus.

Autre étrangeté, il semble y avoir désormais beaucoup plus de lumière que quand les voitures se sont arrêtées. Si quelqu'un décidait de regarder sa montre, il découvrirait que celle-ci indique une heure de moins qu'auparavant.

Si les investigateurs choisissent de partager cette information avec leurs compagnons de route, ils seront la cible de regards noirs de la part des chauffeurs (qui se hâtent de faire le signe de croix et d'embrasser leurs rosaires pour se protéger) et d'une certaine incompréhension de la part des Allemands qui les accuseront d'essayer de les titiller et refuseront de parler plus avant d'un sujet qui semble tant stresser les hommes de *herr* Landau.

Une heure plus tard environ, le groupe épuisé par le voyage arrive à la plantation. Ils y sont accueillis chaleureusement par le gérant de la propriété, Qari Morales, qui les escorte jusqu'à leurs chambres, les informant que le dîner sera servi – après cocktail – une heure après. En attendant, ils sont libres de se rafraîchir et de s'installer.

SEÑOR QARI MORALES, GÉRANT DE LA PROPRIÉTÉ

Fils d'un ouvrier de la propriété de Túcume, le jeune Morales fit preuve d'un certain talent pour l'ingénierie dès l'enfance, un talent que *herr* Landau soutint et encouragea en assurant sa formation. Il se révéla également assez doué avec les chiffres ; tandis qu'il grandissait, Landau lui confia donc de plus en plus la gestion quotidienne de la propriété.

Morales est extrêmement reconnaissant envers son employeur pour son patronage ; même s'il soupçonne la loyauté du vieil homme d'être pour le moins partagée, il lui reste entièrement fidèle car il sait tout lui devoir.

Apparence : petit, trapu et extrêmement musclé. Les jours où Morales était perpétuellement recouvert de graisse et d'huile de moteur sont derrière lui depuis longtemps ; il s'habille désormais comme il pense qu'un gérant de propriété devrait se vêtir, et de manière plus pratique quand il part jeter un œil aux champs et aux ouvriers. Il a adopté le code de civilité de son patron et se montre toujours poli (à moins qu'une personne ne critique ouvertement Landau, ce qui déclenchera chez lui un de ses très rares accès de colère).



FOR 15 DEX 14 INT 16 CON 10

TAI 10 APP 11 POU 10 EDU 16

SAN 50 Points de Vie : 10

Impact : +1D4.

Compétences : Comptabilité 60 %, Équitation 55 %, Métier : électricité 50 %, Métier : mécanique 50 %, Négociation 65 %, Persuasion 65 %, Sciences de la terre : météorologie 50 %, Sciences de la vie : biologie 50 %, Sciences de la vie : histoire naturelle 50 %.

Langues : Espagnol (langue maternelle) 80 %, Allemand 50 %, Quechua 20 %.

Armes : *Coup de poing* 50 %, dégâts 1D3+1D4.

Fusil à verrou calibre .22 (Fusil) 55 %, dégâts 1D6+2, atts 1, portée de base 30 m.



Attributs : Agilité d8, Intellect d10, Âme d6, Force d8, Vigueur d6.

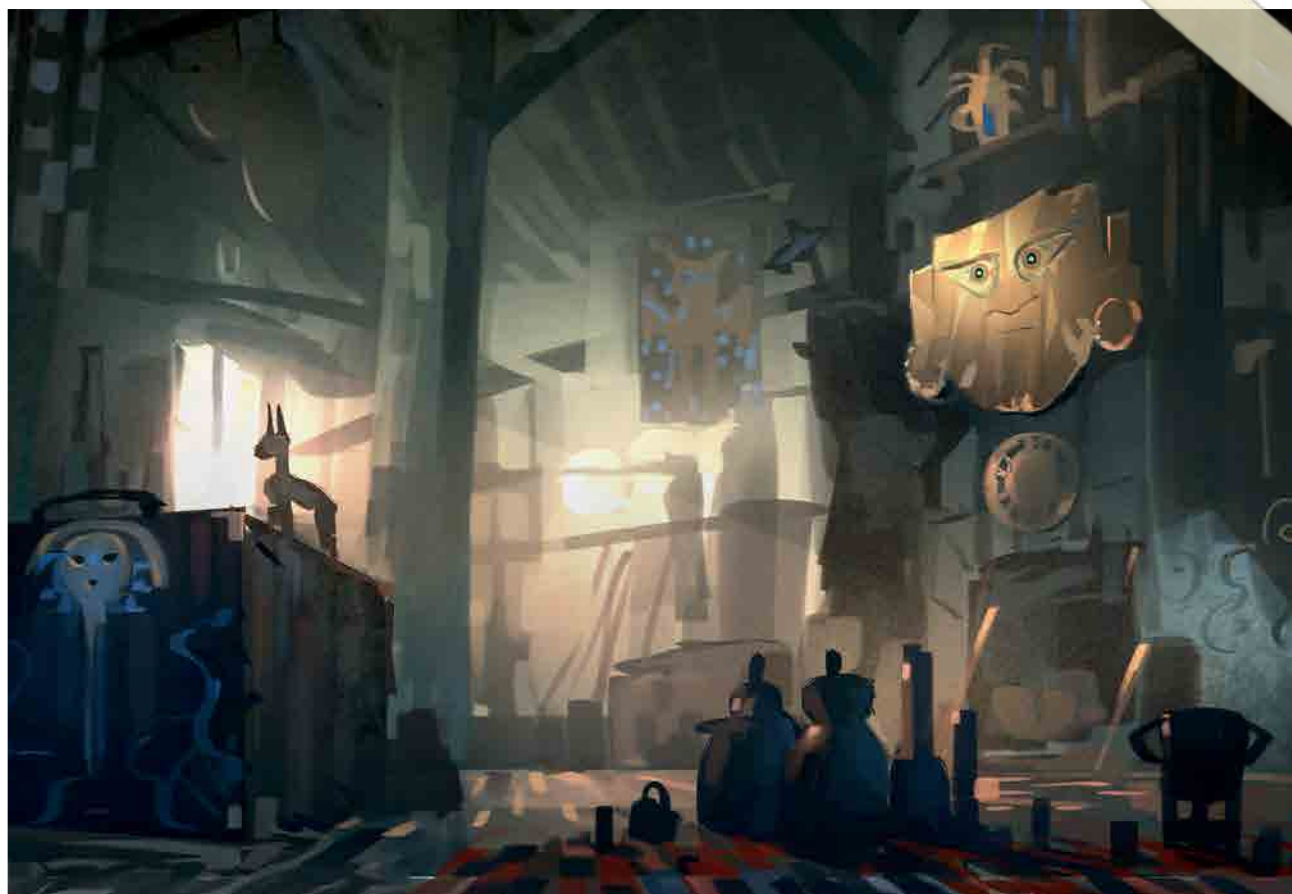
Compétences : Combat d6, Connaissance (Allemand) d8, Connaissance (Biologie) d8, Connaissance (Histoire naturelle) d8, Connaissance (Mathématiques) d8, Connaissance (Météorologie) d8, Connaissance (Quechua) d4, Équitation d8, Persuasion d8, Réparation d8, Tir d8.

Charisme : +0 ; **Allure :** 6 ; **Parade :** 5 ; **Résistance :** 6 ; **Santé mentale :** 5.

Handicaps : Code d'Honneur, Loyal.

Atouts : Aptitude pour la mécanique, Costaud.

Équipement : *Fusil à verrou* calibre .22 (2d8, 20/40/80, CdT 1, Coups 6, PA 2).



La demeure coloniale de Landau n'est pas aussi fantaisiste que sa maison en ville mais elle contient tout de même un mélange éclectique d'artefacts d'Amérique centrale et d'Amérique du Sud ; la plupart sont péruviens, mais on trouve aussi quelques objets du Mexique et de la Bolivie. Faramund Armbruster examine d'ailleurs cette collection avec attention ; un test réussi de Psychologie ou de Trouver objet caché [Cth] / de Connaissance (Psychologie) ou de Détection [Sav] permet à un investigateur le surveillant du coin de l'œil de découvrir que l'homme est en train de dresser une liste mentale des tailles, formes et (sans doute) de la valeur de toutes les pièces qu'il manipule. L'amener sur le sujet des artefacts confirmera à toute personne l'écouter que ses connaissances dans le domaine sont vastes et diverses, et qu'il en sait long sur la façon dont ces objets ont pu être fabriqués.

Un objet en particulier attire l'attention de tous, un masque en or d'environ 46 centimètres de large pour 30,5 de haut, et ressemblant à un homme barbu avec des yeux turquoise en forme d'ailes et des boucles d'oreilles lourdement ornementées. Il y a quelque chose de déroutant dans le « regard » de l'objet, qui réussit à être à la fois sinistre et mélancolique. Armbruster, ou une autre personne connaissant les civilisations précolombiennes, l'identifie comme représentant une divinité de la culture lambayeque ou bien encore Naylamp, le légendaire fondateur de cette civilisation.

En fonction de la manière avec laquelle les investigateurs voudront apprécier le repas, celui-ci peut être aussi rapide que silencieux ou au contraire offrir une occasion de discuter du voyage. Quoi qu'il en soit, *fräulein* Falk expose les options pour le lendemain : s'avancer jusqu'aux ruines voisines après le petit déjeuner et revenir pour déjeuner avant de partir pour Yuyay ; ou filer droit vers les pyramides à la recherche du docteur Hauer et de ses associés. Elle écoutera l'avis des investigateurs en la matière et semblera vouloir sincèrement se faire pardonner toute injure qu'elle pourrait leur avoir infligée précédemment.

Scène 3 : babioles et totems

Après le petit déjeuner, Emilien Huamán, Qari Morales et les ouvriers de la plantation recrutés pour servir de porteurs commencent à préparer les provisions dont l'expédition aura besoin pour la suite de son voyage. Partant du principe que les investigateurs ont décidé de foncer vers le site archéologique de Túcume, les chevaux qui les attendent seront bien chargés et les porteurs les accompagneront dans les ruines.

Dans le cas contraire, le groupe, avec seulement les Allemands en remorque, partira pour les ruines pyramidales à dos de cheval avant de revenir à la propriété pour un déjeuner copieux. Les chevaux sont bien entraînés et fiables, et des tests d'Équitation [Cth/Sav] ne devraient être demandés que si quelque chose d'inhabituel se déroulait pendant le trajet

(voir p. 242 pour quelques exemples). Comme au Tibet, le Gardien pourra demander un test de CON x5 [Cth] / de Vigueur (+2) [Sav] à la fin d'une journée de monte pour voir si (ou à quel point) les cavaliers inexpérimentés souffrent d'abcès (voir p. 123 pour plus de détails).

Le voyage jusqu'au site emmène le groupe à travers des forêts d'arbres chenus et de bosquets d'*algarrobo* (de caroube) et de *jocote* (un arbre fruitier proche du prunier), qui baignent toujours dans une épaisse couche brumeuse en dépit de leur distance vis-à-vis de la côte. Des chèvres appartenant à des autochtones farfouillent sous les branches à la recherche de nourriture, et leurs bêlements plaintifs ne font qu'ajouter à l'atmosphère étrange.

Personne ne fait de fouilles dans les anciennes ruines à cette époque de l'année. Redécouvert par un ingénieur allemand devenu archéologue amateur, Hans Brüning, vers le début du 20^e siècle, le site a été depuis fouillé par plusieurs chercheurs professionnels dont les Américains Wendell C. Bennett et Paul Kosk (p. 215). Consistant en plus de vingt grandes pyramides d'adobe regroupées au sommet d'une colline centrale (connue dans le coin sous le nom d'El Purgatorio ou du Cerro la Raya), la cité hébergea autrefois la culture lambayeque avant que celle-ci ne la brûle et ne l'abandonne vers la moitié des années 1540 av. J.-C.

Le bâtiment ne ressemble guère à la conception occidentale standard d'une pyramide : terriblement affectées par les catastrophes climatiques liées à El Niño, ces constructions ont davantage l'air de gigantesques monticules décrépis érigés par des termites qu'aux majestueuses structures égyptiennes. Les locaux continuent d'éviter l'endroit qu'ils associent au diable, et seuls les archéologues, *huaqueros* et *curanderos* (rebouteux) osent y aller.

Le chariot du diable

De nombreuses histoires sont associées aux collines au centre du site de Túcume. Certains prétendent que le lieu représente une montagne sacrée, de même que les pyramides alentour, quand d'autres croient que l'endroit abrite une raie manta magique qui fut chassée de son lac par la malice des enfants du coin qui ne voulaient pas arrêter de jeter des pierres à la pauvre créature (Cerro la Raya veut en effet dire « la colline de la raie »).

Les envahisseurs espagnols donnèrent à la colline un autre nom : El Purgatorio (le Purgatoire). Alors qu'ils tentaient de forcer les derniers autochtones à se convertir au catholicisme, ils s'infiltrèrent dans le tertre pour y allumer d'énormes feux de joie, disant aux locaux que c'était le diable en personne qui faisait brûler la colline en ouvrant les portes de l'Enfer.

Ils racontaient également que, pendant les nuits les plus noires, le malin plaçait ses démons les mieux habillés aux rênes d'El Carretón (un wagon tiré par quatre énormes chevaux) et les faisait conduire en ville à la recherche de ceux qui étaient assez fous pour parcourir les rues. Toute personne prise par l'équipage était entraînée directement au Purgatoire, si elle avait de la chance...

Tandis qu'ils explorent le site (le professeur Salazar ou Vinzenz Fromm apportant quelques précisions historiques de bon aloi), il devient évident pour ceux qui font attention qu'ils ne sont pas aussi seuls qu'ils le croyaient au départ. Quelqu'un les suit.

Si les investigateurs prennent des mesures pour retourner la situation (par exemple, si l'un d'entre eux se cache et surprend leur compagnon inconnu au moment où celui-ci passe), ils attrapent une créature à l'allure sauvage, maigre à faire peur et pour le moins répugnante, vêtue seulement d'une couverture grossière et d'un pagne. S'ils ne tentent rien pour découvrir l'identité de leur poursuivant, Berend Voss prendra les choses en main. Il capturera peu après un rebouteux brillant hurlant à son encontre toutes sortes d'insultes et de malédictions.

CHURAN, CURANDERO

Personne ne sait vraiment depuis combien de temps Churan traîne dans les ruines de Túcume, bien que les autochtones prétendent qu'il y a toujours été. Les archéologues sur place ont appris à ignorer ses étranges propos et ses quelques chapardages car cet être semble avoir un sixième sens pour retrouver des artefacts ou prévenir des tempêtes en approche.

Apparence : petit homme ridé n'ayant plus que quelques dents et des cheveux gris emmêlés, Churan est tout à fait prêt à jouer sur l'image du rebouteux un peu fou, surtout si cela signifie que les gens vont le laisser tranquille. Ses outils de rituels et ses charmes sont entassés dans un grand sac en cuir qu'il ne quitte jamais des yeux.



FOR 09 DEX 11 INT 15 CON 13
TAI 09 APP 08 POU 14 EDU 13
SAN 30 Points de Vie : 11

Impact : aucun.

Compétences : Discrétion 50 %, Écouter 50 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Négociation 55 %, Sciences de la vie : histoire naturelle 50 %, Sciences humaines : folklore 55 %, Sciences occultes 40 %, Survie : désert 40 %, Trouver objet caché 60 %.

Langues : Espagnol (langue maternelle) 65 %, Quechua 40 %.

Armes : Coup de poing 50 %, dégâts 1D3.

Lame rouillée (Arme de mêlée – Couteau) 40 %, dégâts 1D6, atts 1, portée de base contact.

Sortilèges : Détecter un Enchantement, Enchanter un Pago, Prédiction.



Attributs : Agilité d6, Intellect d8, Âme d8, Force d4, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Folklore) d8, Connaissance (Histoire naturelle) d8, Connaissance (Mythe) d6, Connaissance (Quechua) d6, Connaissance (Sciences occultes) d6, Détection d8, Discrétion d8, Persuasion d8, Survie d6.

Charisme : -2 ; **Allure** : 5 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 5 ; **Santé mentale** : 3.

Handicaps : Âgé, Moche.

Atouts : Sens du Danger, Vigilant.

Équipement : lame rouillée (For+d4).

Capacités spéciales

Sortilèges : Détecter un Enchantement, Enchanter un Pago, Prédiction.

Toute personne parlant avec gentillesse (ou du moins sans menaces) au vieil homme se verra offrir une prophétie : « Ce ne sera bientôt plus votre temps. Vous feriez mieux de partir maintenant tant qu'il lui faut encore vous maîtriser. Craignez les flammes si vous ne voulez pas me voir encore hier et demain. »

La mention des flammes devrait, espérons-le, perturber les investigateurs et leur rappeler leur incident nocturne d'il y a quelques jours. Grimaçant avec malice, Churan offre alors à ceux qui ne l'ont pas offensé un *pago* (une petite amulette protectrice faite de matériaux botaniques, p. 315), prétendant qu'elle « les aidera à voir plus clairement ». Le coût est dérisoire – un sol chacun. Il en a plus qu'assez pour tout le monde, y compris pour les Allemands.

Toute personne avec des pourcentages en Sciences de la vie (Biologie) ou Sciences de la vie (Histoire naturelle) [Cth] / des niveaux en Connaissance (Biologie) ou Connaissance (Histoire naturelle) [Sav] peut tenter de déterminer ce que chacun des petits paquets de feuilles contient. Un test réussi indique que ceux-ci renferment toutes sortes d'espèces locales, dont certaines sont connues pour avoir d'authentiques effets stimulants quand d'autres ne sont utilisées que dans les remèdes de grands-mères, pour chasser la fatigue et les esprits malins.

Une fois établi que Churan n'était pas une menace pour le groupe et qu'il avait dit tout ce qu'il était venu dire, celui-ci les supplie de le relâcher afin de pouvoir aller dormir, ses visions et ses prédictions l'ayant épuisé. Si les investigateurs le libèrent, il galope jusqu'aux *algarrobos* qui longent la cité perdue. Toute tentative de correction du rebouteux par Voss sera accueillie par de vives admonestations de la part de Svenja Falk si les investigateurs ne daignent pas intervenir eux-mêmes.

Les personnages découvrent rapidement qu'ils ont réussi à passer la quasi-totalité de la matinée à explorer le site et qu'il est temps de retourner à la propriété de Landau ou de pique-niquer dans les ruines avant de s'enfoncer plus avant dans le Pérou, vers la demeure des dieux anciens : les puissants pics des Andes.

Le tremblement des flammes et l'odeur de la fumée de bois devraient provoquer de nouveaux souvenirs gênants chez les investigateurs.

ÉPISODE TROIS : ÉCHOS LOINTAINS

Après avoir reçu un avertissement cryptique de la part d'un *curandero*, les investigateurs voyagent dans les forêts brumeuses du Pérou, se rapprochant de plus en plus de leur objectif : la découverte de ce qui a empêché l'expédition allemande de rentrer au bercail.

Scène 1 : comme le temps file

La distance séparant Túcume de Reflejo de Yuyay par les forêts d'*algarrobos* est d'environ 65 kilomètres. Vinzenz Fromm pense qu'il faudra au groupe jusqu'au début de l'après-midi du lendemain pour atteindre le village s'ils ne poussent pas un peu leurs chevaux. Le voyage pourrait être terminé plus rapidement si le groupe principal partait devant sans les porteurs et les animaux de bât, mais il préférerait ne pas courir le risque de voir les cavaliers les plus inexpérimentés se blesser (ou se retrouver sans son équipement).

Les investigateurs pourraient faire plusieurs rencontres pendant leur voyage à travers les *matorrales* (les fourrés broussailleux). Faites un test sur la table n° 5, ou choisissez l'option qui vous séduit le plus.

En raison du fait que le groupe se fraie un chemin à travers un territoire largement inhabité, il n'a d'autre option que de dormir à la belle étoile. Les porteurs dirigés par Huamán effectuent de menus travaux pour mettre en place le camp et lancent rapidement une belle flambée pour repousser l'humidité.

Le tremblement des flammes et l'odeur de la fumée de bois devraient provoquer de nouveaux souvenirs gênants chez les investigateurs, même s'ils ont bien conscience que la situation n'est pas la même que celle de leur « vision ». Alors que leurs angoisses semblent gagner en puissance, leurs compagnons teutoniques semblent au contraire se faire de plus en plus détendus, joyeux et beaucoup plus disposés à parler de leurs vies qu'auparavant (dans une certaine mesure bien entendu).

Le matin suivant, à condition qu'il n'y ait pas eu de développements alarmants pendant la nuit (voir la table n° 5), le groupe repart pour atteindre Yuyay comme prévu avant le milieu de l'après-midi. Le village est fait d'un petit troupeau de huttes piteuses au centre d'un vaste champ assez bien entretenu. Les habitants sont tout sauf heureux de voir arriver l'expédition ; leur peur est visible et ils répugnent à parler de tout ce qui a un rapport avec l'équipe de Hauer. Des tests de Persuasion [Cth/Sav] pourraient être demandés mais ne sont pas obligatoires.

Svenja Falk semble s'être préparée aux réticences des villageois et demande à Huamán de lui ramener un grand sac à dos. Elle en sort toutes sortes de bonbons et de jouets en bois pour les enfants présents, ainsi que d'autres cadeaux et babioles pour les adultes rassemblés. Liés par les lois tacites de réciprocité leur venant des Incas, les habitants sont maintenant forcés de rembourser la générosité de Svenja, ce qu'ils ne peuvent espérer accomplir en offrant des marchandises locales.

Tableau n° 5 : rencontres dans les algarrobos

Résult. Rencontre

D10

- 01-02 Des bergers locaux conseillent aux investigateurs de rentrer chez eux. D'étranges choses ont eu lieu dans les bois ces derniers mois, certaines de leurs chèvres ayant notamment disparu, et ils ont désormais très peur.
- 03-04 Un test réussi d'Écouter [Cth] / de Détection [Sav] permet d'identifier des sons de marche et le choc d'armes et d'armures. Si quelqu'un part voir ce qui se passe, il peut avoir de brefs aperçus d'un grand nombre d'hommes avançant au milieu des arbres squelettiques. Ils sont étrangement habillés et, en dépit de toutes les tentatives des investigateurs, ne pourront être rattrapés ni attirés. Une personne ayant des connaissances historiques et réussissant à apercevoir les silhouettes pourra les identifier comme étant des conquistadors ou quelque chose de très proche.
- 05-06 Le coucher ou le lever du soleil (ou les deux) ne semble pas avoir lieu quand il devrait, advenant soit plus tôt soit plus tard que d'ordinaire.
- 07-08 Quand les investigateurs se lèvent suite à leur campement de nuit, un des membres du groupe n'est plus le même qu'auparavant. Nous vous suggérons (à condition qu'il n'ait pas été pris par un des joueurs) de faire de M. Jones un M. Smith, un individu jovial capable d'illuminer les pires situations ; un entrain qui pourra se révéler extrêmement pénible après une exposition prolongée et qui contrastera violemment avec la réserve habituelle de M. Jones.
- Un test réussi d'Idée [Cth] / d'Intellect [Sav] sera nécessaire pour réaliser que quelque chose ne va pas, et une sacrée dose de persuasion pour faire croire à une personne ayant raté ce test que quelque chose a changé. Le temps a modifié sa course et, pour la majorité, M. Smith a toujours été présent dans l'expédition.
- Le changement d'identité n'affecte pas les investigateurs ou les membres du groupe d'Allemands.
- 09-10 Les gens ne semblent plus porter les mêmes vêtements qu'un instant auparavant. Si le Gardien le désire, Fromm, Armbruster et Voss pourraient même arborer désormais un uniforme militaire complet, avec à la manche un emblème représentant une patte de loup.
- Comme ci-dessus, un test réussi d'Idée [Cth] / d'Intellect [Sav] est nécessaire pour découvrir le changement. Autre possibilité, des objets que les investigateurs pouvaient avoir sur eux sont désormais emballés, et inversement. Un Gardien particulièrement cruel pourrait leur enlever les *pagos* qu'ils ont achetés à Churan ou, au contraire (par gentillesse), leur en donner s'ils ont décliné l'offre précédemment.

Tout ce qu'ils peuvent donner en retour sont des informations, et l'Allemande semble bien avoir compté là-dessus.

Interroger les autochtones révèle désormais que le docteur Hauer et son équipe sont bien passés par là plus tôt dans l'année avant d'établir leur camp à environ 16 kilomètres plus loin, dans la vallée près des vieux temples. Tout a été de travers depuis que les hommes blancs ont commencé à fourrer leur nez dans les affaires des dieux, et les locaux refusent de s'approcher des lieux maintenant que les étrangers ont réveillé le démon qui vole des âmes et parle aux morts. Les *huaqueros* qui avaient l'habitude de s'y rendre à la recherche de richesses perdues ne s'aventurent plus dans les forêts la nuit, et même en plein jour, seuls les plus désespérés osent y aller.

La description du démon varie : certains prétendent qu'il a un visage rouge, couleur du sang séché. D'autres affirment que sa face est plate et dorée avec des yeux verts brûlants dont le regard maléfique aspire votre essence. Tous s'accordent sur un point, néanmoins : depuis l'apparition de la chose, des personnes ont commencé à disparaître ; s'ils savent ce qui est bon pour eux, les nouveaux arrivants feront demi-tour et rentreront chez eux. Leurs amis sont morts depuis longtemps et il ne servirait à rien d'ajouter à l'emprise du démon. Ce ne sont peut-être pas les nouvelles que l'équipe espérait, mais cela confirme au moins que Hauer et ses associés sont bien passés par là, même s'ils pourraient ne plus être dans la région (que l'on croie ou non au surnaturel). Les villageois peuvent désigner à contrecœur la direction des temples mais ils refuseront catégoriquement d'y aller, peu importe la quantité de cadeaux que Svenja Falk leur offrira.

Avons-nous déjà rencontré un
« authentique » démon ?

—Capitaine Harris

Scène 2 : une triste histoire

Après une brève consultation avec ses hommes, *fräulein* Falk décide de ne pas perdre une seconde de jour et enjoint le groupe à quitter le village immédiatement ; après tout, ils ne sont qu'à une heure ou deux de la vérité. Si aucun investigateur n'a d'objection, l'équipe continue à travers une forêt de plus en plus silencieuse.

Après avoir traversé une série de vallées étroites, l'expédition entre dans une zone beaucoup plus vaste. Sous les arbres devant eux, ils distinguent les formes de plusieurs tentes et, par-delà, les premiers signes de temples en ruine, écrasés sur les contreforts d'une basse montagne.

Un test réussi d'Écouter [Cth] / de Détection [Sav] permet d'identifier un bruit assez proche d'un ronflement provenant d'une des tentes. À l'intérieur, ils trouvent un bureau couvert d'équipement et de notes, plusieurs coffres et caisses, et un lit de camp sur lequel repose un homme émacié et échevelé, si profondément endormi qu'il n'a aucunement conscience de leur présence. Faramund Voss confirme qu'il s'agit apparemment du docteur Hauer disparu, même si l'homme est dans un état bien plus déplorable que sur les anciennes photographies.

DOCTEUR ETZEL HAUER, MEMBRE DE L'EXPÉDITION DISPARUE

Le docteur Hauer faisait autrefois autorité dans le champ des anciennes cultures péruviennes mais fut placé hors des projecteurs après la mort brutale de sa femme Lorelei et de leur fille Nina pendant une expédition dans la forêt de brumes du nord des Andes quelques années auparavant (un fait bien connu de toute personne ayant travaillé au Pérou). L'actuelle expédition a été largement financée par ses fonds propres et était censée annoncer son retour triomphal dans le domaine de l'anthropologie, mais les choses risquent fort de prendre un tour différent (p. 241).

Apparence : le docteur n'est plus que l'ombre de lui-même. Souffrant de malnutrition et de troubles graves (mentaux et physiques), il peut à peine tenir une conversation cohérente – ce qui choquera particulièrement ceux qui le voyaient encore comme un grand érudit et orateur. Sa barbe hirsute cache une bonne partie de son visage tanné et creusé, et il semble bien plus âgé que ses quarante-trois ans. Il porte des chemises à longues manches pour cacher les cicatrices sur ses bras et a développé l'habitude dérangeante de parler à des personnes qui ne sont pas là.

Cth

FOR 10 DEX 16 INT 16 CON 10
TAI 14 APP 10 POU 13 EDU 17
SAN n.a. Points de Vie : 12

Impact : aucun.

Compétences : Bibliothèque 55 %, Discrétion 50 %, Dissimulation 55 %, Mythe de Cthulhu 05 %, Persuasion 65 %, Sciences de la vie : biologie 40 %, Sciences de la vie : histoire naturelle 30 %, Sciences humaines : anthropologie 60 %, Sciences humaines : archéologie 60 %, Sciences humaines : folklore 55 %, Sciences humaines : histoire 60 %, Sciences occultes 25 %, Trouver objet caché 55 %.

Langues : Allemand (langue maternelle) 85 %, Anglais 30 %, Aymara 40 %, Espagnol 60 %, Quechua 40 %.

Armes : Coup de poing 50 %, dégâts 1D3.

Tumi (Arme de mêlée – Couteau) 45 %, dégâts 1D6, atts 1, portée de base contact.

Sav

Attributs : Agilité d10, Intellect d10, Âme d8, Force d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Anglais) d6, Connaissance (Anthropologie) d8, Connaissance (Archéologie) d8, Connaissance (Aymara) d6, Connaissance (Biologie) d6, Connaissance (Espagnol) d8, Connaissance (Folklore) d8, Connaissance (Histoire) d8, Connaissance (Histoire naturelle) d6, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Sciences occultes) d4, Connaissance (Quechua) d6, Détection d8, Discrétion d8, Investigation d8, Persuasion d8.

Charisme : -2 ; **Allure :** 6 ; **Parade :** 5 ; **Résistance :** 7 ; **Santé mentale :** fou.

Handicaps : Anémique, Chimères, Moche.

Atouts : Érudit (Anthropologie, Archéologie, Folklore, Histoire), Riche.

Équipement : *Tumi* (For+d6).

Capacités spéciales

- **Fou :** Hauer est totalement dément. Sa folie lui donne une force supérieure à la normale. Il reçoit un bonus de +2 à son score de Résistance et à ses tentatives pour se débarrasser de l'état Secoué. Il ignore également les deux premières pénalités de blessures.

Si quelqu'un tente de réveiller le docteur, celui-ci réagit en sursautant. Il regarde avec un air perdu la personne la plus proche de lui et lui demande : « Ranulf, où étais-tu passé ? Je commençais à m'inquiéter. Est-ce que Karl et Georg sont avec toi ? » (Falk, Fromm ou Armbruster peuvent confirmer que ce sont les noms des autres membres de l'expédition).

Le docteur Hauer se montrera particulièrement hermétique aux tentatives visant à lui expliquer que la personne à qui il parle n'est pas Ranulf. S'il aperçoit des femmes dans le groupe, il commence à demander à « Lorelei » ou à « Nina » ce qu'elle fait ici et pourquoi elle laisse ses amis le taquiner de la sorte.

Toute personne ayant reçu une formation médicale voit clairement que le malheureux ne va pas bien. Un examen plus avancé, couplé à un test réussi de Médecine [Cth] / de Soins [Sav] permet de voir que Hauer est fiévreux, délirant et recouvert de cicatrices qu'il semble s'être infligées et qui ne sont pas encore guéries. Et puis il y a ces étranges rangées de ce qui ressemble à des marques de piqûres sur l'intérieur de ses deux pouces.

Un grand nombre de raisons pourraient expliquer son irrationalité et sa condition physique déplorable, comme la malaria ou une autre maladie contractée dans la jungle, mais les blessures sont d'une nature plus troublante.

Interrogé sur le sort du reste du groupe (lequel, après une rapide recherche dans le camp et les ruines, semble bel et bien absent), le docteur Hauer affirme que les hommes se sont enfoncés dans les profondeurs une ou deux semaines auparavant pour fouiller des vestiges plus éloignés dont parlaient des frises trouvées dans les temples avoisinants. Il était trop malade pour voyager avec eux et a décidé de rester au camp en attendant leur retour.

Si on lui demande depuis combien de temps il pense se trouver sur le site, il regarde les investigateurs avec un air des plus étranges avant de répondre que son équipe n'est là que depuis deux mois. Il n'est pas très heureux de voir un autre groupe tenter de s'imposer dans ses ruines alors qu'il lui reste encore trois mois de recherches à mener. Toute tentative visant à le convaincre que l'expédition aurait déjà dû retourner à Lima ne rencontrera qu'indignation et incrédulité.

Une personne réussissant un test de Psychologie [Cth] / de Connaissance (Psychologie) [Sav] réalise qu'il y a quelque chose qui ne va pas dans le récit de Hauer. Ses yeux cachent une forme d'inquiétude constante laissant entendre qu'il ne dit pas toute la vérité, même s'il est difficile de savoir si cela est dû à son état mental déplorable ou à autre chose.

Une recherche minutieuse du camp ne fait que projeter de nouvelles ombres sur l'histoire. Si les chevaux et les hommes sont bien partis, il semble que les notes des autres chercheurs ainsi que leur équipement se trouvent encore dans leurs tentes, y compris leurs journaux de bord et leurs affaires de toilette (rasoirs, etc.). S'ils sont partis devant, avec quoi travaillent-ils ? Mettre Hauer face à ces informations ne provoque que davantage d'incompréhension ; il ne modifie son récit en rien, et maintient que les autres sont partis explorer d'autres ruines dans les vallées et les collines un peu plus loin.

Futurs volés

Pendant les excavations de son équipe dans les ruines de Yuyay, Hauer est tombé sur une cache d'artefacts ayant résisté aux meilleures tentatives des *huaqueros* locaux pour les retrouver. Un objet en particulier a attiré son attention, qui selon lui répondait à la description du Miroir perdu de Pachacuti. S'il n'avait pas la moindre idée de comment il avait atterri à une telle distance de Cuzco, il était convaincu de son diagnostic.

N'ayant pas conscience du danger, il prit le masque par les « oreilles » et, pour une raison qu'il ne pourrait expliquer, le plaça contre son propre visage. Les anciennes aiguilles prélevèrent rapidement de son sang et, l'intérêt de Daoloth ayant été ravivé par les expériences faites par *Nachtwölfe* sur des cristaux inférieurs, le masque régénéré offrit à Hauer une vision fuyante de ce qu'il voulait le plus au monde : sa femme et sa fille, dont il s'était toujours reproché la mort.

Tenant à tout prix revoir sa famille et lui parler à nouveau, Hauer commença ses expériences en se gardant bien de révéler l'existence du masque à ses associés. À cause de son état mental instable, il conclut malencontreusement que les récits de sacrifices sanglants de l'histoire péruvienne étaient liés aux propriétés du Miroir/Mitawi et se mit à donner à l'objet des quantités de plus en plus grandes de son propre sang. Plus il nourrissait le masque, et plus il pouvait passer de temps avec Lorelei et Nina.

Les prélèvements constants finirent par réclamer leur dû et il ne put cacher longtemps son état au reste de l'équipe. Leurs questions insistantes et son besoin grandissant de sang le poussèrent à

des mesures drastiques. Utilisant une variété de décoction mise au point par le botaniste du groupe (et comprenant de la graine paralysante d'amala, p. 246) mélangée à de la morphine tirée des réserves médicales, il drogua ses compatriotes avant de les massacrer méthodiquement, imbibant le cristal corrompu de leur sang pour alimenter ses visions.

Il tua le dernier deux mois auparavant, qu'il massacra comme les autres après l'avoir maintenu dans un état permanent de stupéfaction (qui le laissait pleinement conscient de ce qui lui arrivait, bien qu'incapable de réagir). Une fois leur sort réglé, il brûla les corps en une parodie tordue de vieux rituel inca, enterrant soigneusement dans les bois les os qui refusaient de se consumer. Le peu de décence et de conscience temporelle que Hauer a pu avoir par le passé ont désormais entièrement disparu ; il vit à présent dans un pur monde de fantaisie, entouré des ombres du passé.

Il tenta par la suite d'utiliser des chèvres volées aux bergers locaux pour ses rituels improvisés, sans succès. Il se replia alors sur le kidnapping et le meurtre des *huaqueros* et des autochtones croisant son chemin. Chaque fois que l'anthropologue dément utilise le masque, il déclenche un décalage temporel aléatoire dont les effets croissent à chaque activation. De petites modifications apparemment insignifiantes, comme celles que les investigateurs ont pu vivre pendant leur voyage, ont lieu de plus en plus fréquemment tandis que la zone tout entière grandit en instabilité.

Si quelqu'un tente de fouiller le bureau de Hauer en sa présence, y compris le petit meuble de travail portable, il devient soudain enragé et se met à attaquer le responsable, en hurlant des insultes et lui ordonnant de s'occuper de ses affaires. Il peut être stoppé physiquement (par des tests en opposition de FOR [Cth] / des tests de lutte [Sav]) ou chimiquement (via une injection de morphine prélevée dans les réserves médicales du groupe ; un examen des médicaments de l'équipe disparue montre que de grandes quantités de drogue ont déjà été utilisées).

Si les investigateurs réussissent à fouiller le bureau portable (la clé pend au cou de Hauer avec un médaillon contenant des photographies d'une femme et d'une petite fille), ils découvrent son journal de bord. Si le docteur n'est pas assez fou pour avoir couché sur le papier ce qu'il a fait, ses notes montrent clairement sa désorientation mentale, des sections entières divaguant à propos de conversations avec sa femme et sa fille.

Ils y trouvent également de nombreux dessins représentant un *tumi*, un couteau rituel associé à la chirurgie et aux sacrifices, et un masque assez proche de celui qu'ils ont vu à la propriété de Landau à Túcume. Ils ne pourront trouver ni le masque ni le couteau dans une des tentes ou dans les différentes caisses contenant les découvertes faites autour du camp. Le dessin de l'arme peut entraîner un test de Santé mentale (0/1D3) [Cth] / de Nausée [Sav], les souvenirs des investigateurs les ramenant aux « visions » précédentes.

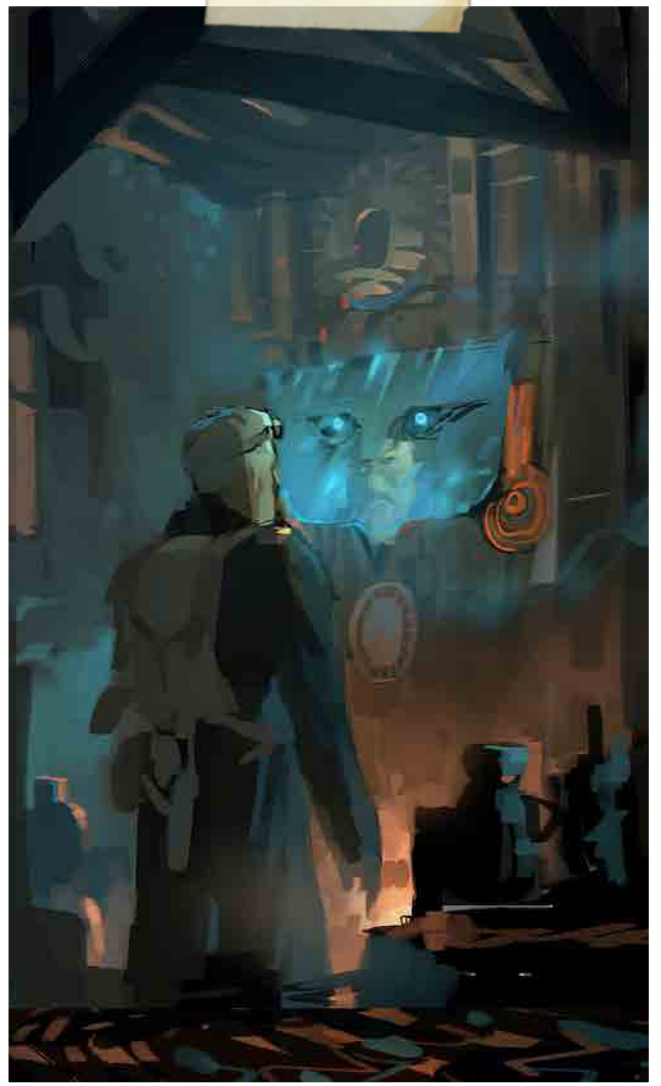
Fouiller les ruines permet de trouver les cendres d'un grand feu de joie devant un bâtiment assez bas, dans lequel une grande pierre dressée et de nombreuses peintures murales montrent un étrange bateau aux allures de cygne et des oiseaux anthropomorphes munis de barbes et de grands yeux verts. Jeter un œil au feu provoque un test de Santé mentale (0/1D3) [Cth] / de Nausée [Sav] : il s'agit là à n'en pas douter du lieu de leur cauchemar éveillé.

Un examen des cendres révèle de minuscules fragments d'os (sur un test réussi de Trouver objet caché [Cth] / de Détection [Sav]), mais il est impossible de dire à quel animal ils ont appartenu. Si Hauer est encore conscient, il prétend que le feu a été mis là pour effrayer les *huaqueros* superstitieux, qui croyaient voir en lui le mal incarné.

Il devient rapidement évident que le groupe des Allemands, ou plutôt ses trois hommes, ne se sent absolument pas concerné par Hauer ou sa santé. Juste après sa découverte, ils commencent à fouiller les lieux, soi-disant pour retrouver les autres membres de l'expédition (mais en réalité pour trouver le masque qu'ils savent être quelque part). Leurs recherches, toutefois, se révèlent moins que fructueuses ; s'il est fou, Hauer n'est cependant pas stupide.

Scène 3 : des contes au coin du feu

Ce qui se passe à partir de là dépend grandement de ce que les investigateurs et leurs compagnons allemands ont fait. Deux dénouements possibles sont détaillés plus bas. Peu importe quelle option sera choisie, aucun porteur à l'exception de Huamán n'acceptera de rester au camp lorsque la nuit approchera. Ils préféreront descendre



dans la vallée sur un kilomètre environ et ne répondront favorablement ni à la persuasion, ni aux menaces de licenciement (ni à la violence).

SI HAUER A ÉTÉ DROGUÉ OU LIGOTÉ

Des actions entreprises par les investigateurs ou les Allemands pour enfermer Hauer ou limiter ses mouvements ne laissent aucune chance au vieil homme de faire un nouveau feu avant la tombée de la nuit, et les ténèbres approchent rapidement. L'anthropologue est rusé, et tout à fait prêt à feindre l'inconscience ou la soumission pour mettre ses gardiens en confiance.

Minuit approchant, à la première occasion raisonnable, Hauer essaie de s'échapper de sa tente (ou de l'endroit où il est détenu). Si quelqu'un le surveille, il tente de s'en débarrasser, qu'il s'agisse d'un investigateur ou d'un PNJ, et de l'emmener pour en faire sa prochaine victime sacrificielle.

Si le Gardien est un PNJ, nous recommandons pour la beauté du récit que Hauer réussisse son kidnapping et son évasion ; les investigateurs pourront cependant se voir accorder un test d'Écouter [Cth] / de Détection [Sav] pour entendre des bruits de lutte. Si le Gardien est un investigateur, la rencontre devra être jouée et les règles appropriées mises en œuvre.

C'est en tranchant qu'on devient...

Après avoir drogué ou immobilisé d'une autre façon sa victime (par exemple en lui assénant un coup à la tête ou en la forçant à ingurgiter une concoction faite à base de graines d'amala), Hauer attache et traîne son « offrande » jusqu'aux restes du temple peint. Une fois sur place, il se met à délirer en appelant les dieux du tonnerre et des éclairs, demandant leur bénédiction et la permission de parler une nouvelle fois aux morts.

Tout en complétant ce qu'il croit être l'invocation nécessaire, il tranche la gorge de la victime immobile avec le *tumi* (le coup est si sauvage qu'il a de fortes chances de couper complètement la tête du malheureux). Le sang est collecté dans le masque que Hauer a soigneusement placé sur le sol à distance respectueuse du corps. Il met alors l'objet et regarde à travers ses yeux de cristal (même si ce n'est pas vraiment nécessaire), se recouvrant du sang chaud qui est en train de coaguler. Il interagit ensuite avec sa défunte famille jusqu'à ce que les visions s'estompent et que le temps remonte.

L'expérience l'épuise totalement, physiquement et mentalement. Il a à peine le temps de se nettoyer et de brûler le cadavre avant de s'évanouir, et n'entertera les restes qu'une fois réveillé.

Empêcher Hauer de s'échapper avec une victime et d'accomplir le rituel change les circonstances menant à la première rencontre des investigateurs dans les ténèbres (p. 230). S'ils s'assurent que le dément ne s'échappe pas à nouveau, le deuxième jour de recherches dans la zone leur permettra de trouver le masque et le *tumi*, ainsi qu'une fosse au milieu des arbres contenant les os brûlés des victimes.

Comprenant que le reste de l'expédition a été tué, Falk annonce son intention de ramener Hauer à Chiclayo et de le remettre aux autorités locales pour être jugé ou interné, au choix du gouvernement péruvien. À partir de là, le groupe peut retourner à Lima avec les notes et les découvertes qu'ils confieront avec joie à l'université de San Marcos. Tout cela aura été une bien triste histoire et la jeune femme n'aura qu'une hâte, rentrer chez elle.

Si Hauer parvient à rejoindre les lieux du rituel avec une future victime, et même si aucun feu n'a été mis en place, il file récupérer son équipement et commence le sacrifice. Si personne n'a entendu l'altercation dans la tente, le son impossible à oublier d'un homme chantant dans un mélange d'allemand et de quechua devrait mettre tout le monde sur le pied de guerre – d'autant plus que les investigateurs ont déjà vécu cette scène-là auparavant (cela pourrait entraîner un test de Santé mentale (0/1D3) [Cth] / de Nausée [Sav] s'ils n'en ont pas déjà effectué un pour les mêmes raisons).

Les investigateurs sont dans une position périlleuse : si les événements se jouent comme ils s'en souviennent (sans le feu), alors ils seront renvoyés dans la boucle temporelle dans laquelle ils ont été piégés, condamnés à répéter leurs actions une nouvelle fois (voir p. 246 pour plus de détails sur la manière de le gérer). Tant qu'ils parviennent à empêcher un certain volume de sang d'atteindre le masque, ils pourront briser le cercle et les événements se joueront comme décrit ci-dessus, même si Hauer est tué dans la lutte qui s'ensuit.

Il y a toujours une chance pour que Hauer ne soit pas surveillé. Dans ce cas, il se glisse hors de sa tente et essaie de droguer ses visiteurs à la première occasion en introduisant une mixture d'herbes soporifiques dans leur feu de camp, comme décrit plus bas.

SI HAUER EST ENCORE EN LIBERTÉ

Tant que Hauer ne voit personne tenter de jouer avec ses possessions, il reste calme bien que visiblement confus. Il demandera même leur aide aux investigateurs pour aller chercher du bois et préparer le feu dont il a besoin pour effrayer les pillards de tombes. Il en allume également un au milieu du camp, arrangeant grossièrement les couvertures et les caisses autour pour que tout le monde puisse s'asseoir.

À un certain moment de la soirée, Hauer se lève pour se dégourdir les jambes. Ce faisant, il jette l'air de rien quelque chose dans le feu, puis va se placer à distance respectable pour observer patiemment. Toute personne restant près du feu commence à se sentir engourdie, fatiguée, et ne restera éveillée qu'à condition de réussir un test de Résistance contre un poison léger de VIR 12 (voir les règles de la sixième édition de *L'Appel de Cthulhu*, p. 160) [Cth] / un test de Vigueur (+0) ; un échec entraîne l'inconscience pendant 2d10 minutes, un succès laisse le personnage Secoué [Sav].

Pour ceux qui portent un *pago*, le test de Résistance s'effectue avec CONx2 au lieu de CONx1 [Cth] / avec Vigueur (+2) [Sav]. Autre possibilité, jeter un *pago* dans le feu neutralisera les effets des herbes narcotiques utilisées par Hauer, augmentant les chances de résister de tous. Les fumées ne causent aucune perte de point de vie, elles se contentent de provoquer le sommeil pendant une heure environ.

Ceux qui ne s'endorment pas peuvent tenter de réveiller leurs compagnons avec un test réussi de Premiers soins [Cth] / de Soins [Sav], quelques gifles bien senties sont de circonstance, de même que l'application de sels (élément indispensable de tout kit de premiers secours de l'époque).

Si tout le monde s'effondre, Hauer saisit sa chance, s'empare d'un des PNJs et l'emmène pour en faire sa prochaine victime sacrificielle. Il essaiera également si la majorité des personnes sont inconscientes, ce qui donnera tout de même aux investigateurs une chance de modifier les événements et d'empêcher le rituel du feu de joie.

Si tout le monde succombe aux narcotiques, un test réussi d'Écouter [Cth] / de Détection [Sav] permet aux investigateurs de se réveiller avant terme. Cela n'est normalement pas possible mais les chants ont déclenché un souvenir dans leur subconscient, les réveillant au passage ; comme décrit plus haut, cela pourra entraîner un test de Santé mentale (0/1D3) [Cth] / de Nausée [Sav] si cela n'a pas été déjà fait.

Comme dit auparavant, la situation est maintenant critique : ne pas réussir à empêcher le sacrifice ou renverser par inadvertance du sang sur le masque par d'autres moyens (par exemple si quelqu'un est blessé par le coup de feu qu'ils ont tous entendu, ou frappé par le *tumi* alors que Hauer se défend), renvoyez tout le monde au cocktail de Miraflores, avec de très vagues souvenirs seulement de ce qui vient de se passer.

Si, à n'importe quel moment, Hauer parvient à achever le rituel, ceux qui le voient trancher la gorge de sa victime et arracher la tête de son cou doivent réussir un test de Santé mentale (1/1D6) [Cth] / de Nausée (-1) [Sav] ou souffrir des conséquences liées à ce qu'ils viennent de contempler.

Arrêter Hauer, comme dit précédemment, change le présent et envoie les événements sur une toute nouvelle voie. En fonction de l'état des investigateurs, Falk et ses hommes pourraient alors saisir l'occasion de voler le masque et de s'enfuir avec les chevaux, laissant leurs « amis » coincés dans les bois – ils auront beaucoup d'explications à donner une fois parvenus à la civilisation, voir l'épilogue plus bas.

Quelle que soit la façon dont la scène se déroule, à partir du moment où ils entendent le chant, les investigateurs sont saisis par une impression malade de déjà-vu dont ils ne parviennent pas à se débarrasser de moins de réussir à modifier le cours des événements.

ÉPILOGUE : JEU ET DOUBLE JEU

Partant du principe que les investigateurs parviennent à amener la situation vers une conclusion satisfaisante et à revenir à Lima avec les Allemands et les différents artefacts retrouvés à Yuyay, ils seront soumis à un grand nombre de questions de la part de leurs supérieurs sur ce qui s'est passé dans les forêts d'*algarrobo* au nord.

Si c'est là la première rencontre des investigateurs avec le Palladion, alors leur débriefing attire l'attention des différents services secrets et leur récit finira, d'une façon ou d'une autre, sur le bureau de Richard Deadman, ce qui entraînera leur recrutement dans la Guerre secrète. C'est encore plus probable si l'un des investigateurs est américain, Deadman ayant de nombreux contacts au sein des fraternités de l'armée et du renseignement capables de l'appeler au moindre signe d'activités « inhabituelles ».

Selon l'ordre dans lequel les scénarios sont joués et s'ils l'ont été par une ou plusieurs équipes d'investigateurs, le regard de Deadman ou de la Section M pourrait amener avec lui d'autres expéditions visant à récupérer des parties de la machine atlante, ou leur valoir une invitation à la réunion de crise qui prendra place à Clemens Park en Angleterre à la fin du printemps (début de l'été) 1940 (Livre trois, chapitre 2). Cette dernière option n'est recommandée que si les joueurs ont déjà traversé les autres aventures des *Ombres d'Atlantis* et ont eu l'occasion de se confronter pleinement à *Nachtwölfe* au cours de la quête mondiale visant à rassembler toutes les composantes du Palladion.

Si c'est là la première rencontre des joueurs avec la machine atlante, nous recommandons qu'ils parviennent à récupérer le Miroir/Mitawi ou du moins qu'ils croient l'avoir fait. Comme mentionné dans les antécédents de Faramund Armbruster, ce dernier est un faussaire des plus compétents qui, maintenant qu'il a un peu de temps pour étudier et évaluer l'artefact, pourra rapidement créer une réplique bluffante dans un atelier spécialisé d'une des zones les plus noires de la ville.

C'est là l'idée de Vinzenz Fromm (disons plutôt de Liesel Maurer, mais Fromm est heureux de s'attribuer tous les mérites pour le moment), substituer au masque la copie

dès que cela sera possible. Le vrai masque sera alors ramené au Siège de Fenrir pour y être étudié à bord de l'avion de *fräulein* Falk, ou dans une valise diplomatique si miss Falk est déjà rentrée chez elle.

Bien entendu, Deadman et la Section M (lorsque celle-ci existera) voudront eux aussi le masque. Tous deux tenteront de faire pression sur les autorités péruviennes via les autorités américaines et britanniques pour que l'objet soit mis en sécurité entre leurs mains, en échange d'avantages fiscaux et/ou de biens matériels.

Un accord finira par être obtenu (probablement début 1940), après quoi le Miroir/Mitawi sera envoyé en Angleterre pour y être rapidement évalué. Il sera néanmoins trop tard si l'objet a été troqué contre un faux. À ce stade, la Section M aura tout de même une meilleure idée de ce qui est en train de se passer et devrait pouvoir tirer d'importantes conclusions sur le Palladion en général.

Si ce n'est pas là la première aventure des investigateurs (ou des joueurs) liée au Palladion, et s'ils ont bien progressé dans la récupération des fragments, nous recommandons chaudement que les Allemands réussissent à échanger le Miroir/Mitawi au nez et à la barbe des personnages, les laissant affronter la suite sans le masque.

Cela rappellera non seulement à tout le monde qu'ils ont affaire à un ennemi rusé et implacable, mais aussi que le Mitawi est l'élément crucial dont *Nachtwölfe* a besoin pour ouvrir un portail à travers le temps jusqu'à l'époque de l'Atlantide (p. 256). Dans la grande tradition des voyages temporels, Liesel Maurer doit finir avec le Miroir/Mitawi parce qu'elle l'a déjà dans un futur proche...

TOURNICOTI-TOURNICOTONS

Mais que se passe-t-il si les investigateurs ne parviennent pas à stopper Hauer et si la boucle recommence ? Si cette situation se produit, il serait cruel et assez peu passionnant pour le Gardien et les joueurs de refaire l'intégralité du scénario avec le même niveau de détails que la première fois. Nous vous suggérons à la place de ne jouer une deuxième fois que les embranchements majeurs de l'histoire – nous entendons par là le cocktail, la rencontre avec Churan à Túcume et les événements des ruines de Yuyay –, sautant d'un point à un autre sans repasser par les scènes intermédiaires (à moins bien sûr que vous ne le vouliez). Vous pourriez aussi vouloir inclure d'autres rencontres spectrales/glissements temporels, ou changer les détails de ce que vous rejouez (subtilement ou non) afin de montrer que les circonstances peuvent être modifiées.

Après avoir vécu tout cela une première fois, les investigateurs auront une idée de ce qui les attend ou, du moins, de ce qui a mal tourné auparavant même si les choses ne sont pas tout à fait pareilles ; ils devraient ainsi pouvoir plus facilement éviter leur précédent échec.

Il est possible qu'ils se retrouvent coincés dans une boucle interminable. Ce ne sera sans doute pas très drôle à jouer encore et encore, vous devrez donc bien faire attention à éviter une telle situation en altérant légèrement les événements pour assurer le succès des joueurs, ou en sautant directement de la réception au dénouement en cas d'échecs répétés.



CHAPITRE 2

L'île de splendeur

« Seul un changement d'état ou de nature peut ouvrir les portes aux générations des derniers âges. »
— Julius Ebola

Toutes les pièces du Palladion ont été détectées et sont à présent entre des mains alliées ou allemandes, et les scientifiques des deux camps travaillent fébrilement à découvrir leur potentiel. Les investigateurs croient peut-être que leur rôle dans cette histoire est terminé quand une convocation urgente au quartier général de campagne de la Section M les ramène en pleine action. On peut se demander cependant ce qui les attend dans les confins gelés du cercle Arctique, et s'ils réussiront à mettre l'Atlantide au secret pour toujours.

LA GAZETTE DU GROENLAND

Le Groenland est la plus grande île non continentale au monde. De par son emplacement, elle est considérée comme faisant partie de l'Amérique du Nord, même si elle ressemble culturellement davantage au nord de l'Europe – au Danemark, à la Norvège et à l'Islande en particulier. Sa proximité physique avec le Canada et les États-Unis et son rapprochement politique avec la Scandinavie auront d'importantes répercussions sur le pays quand il s'agira de déclarer la guerre (p. 251).

Vivre à la limite

D'après la légende, la grande île aux limites de l'Arctique fut appelée Grønland (la terre verte) par les premiers colons vikings dans l'espoir qu'un si plaisant patronyme attire de nouveaux habitants sur ses rives. L'île a un autre nom, donné par les Inuits qui s'y installèrent à peu près à la même époque : Kalaallit Nunaat, la Terre du Peuple.

La majorité des terres (plus de 80 %) est cachée sous une gigantesque couche de glace extrêmement vieille, dont l'épaisseur va de quelques mètres sur les bords à plus de 3 200 mètres dans les parties les plus profondes. La glace, qui recouvre une zone équivalente à quatorze fois

la taille de l'Angleterre, est si lourde qu'elle a enfoncé le centre de l'île, ce qui signifie qu'une bonne partie repose en dessous du niveau de la mer. Seule une bande côtière faisant approximativement la taille de l'Allemagne reste à l'air libre ; c'est là que les quelques habitants du Groenland se sont installés.

La couche de glace massive donne naissance à des glaciers, qui expulsent des icebergs dans la mer chaque fois qu'ils rencontrent la côte. Ceux de la côte ouest tendent à provenir de deux glaciers partageant le même nom (Sermeq Kujalleq). L'un réside dans ce que l'on appelle la « capitale mondiale des icebergs », le fjord glacé d'Ilulissat, tandis que l'autre repose à Omenak (future Uummannaq), où fut en partie filmée la coproduction américano-allemande de 1933, *SOS Eisberg* (mettant en scène Leni Riefenstahl, voir *le Guide du Gardien*, p. 20). Les icebergs de l'Est se forment généralement à partir du fjord de Sermilik, près d'Angmagssalik (future Tasiilaq).

Seule une bande côtière faisant
approximativement la taille de l'Allemagne
reste privée de glace ; c'est là que les
quelques habitants du Groenland
se sont installés.

Pendant les mois d'hiver, la majeure partie de la côte du Groenland est fermée par la mer glacée de l'Arctique, qui se retire peu à peu des côtes est et ouest au fur et à mesure de l'arrivée du printemps et de l'été. Loin dans le Nord, la glace ne fond jamais véritablement, ce qui signifie que les mêmes poches d'océan ont été gelées depuis des décennies, sinon des siècles. Une zone particulièrement vaste de mer glacée connue sous le nom de Langue de glace d'Odden s'étend depuis la côte est du Groenland jusqu'aux latitudes 72-74° N pendant l'hiver.

Près des deux tiers du pays se trouvent au-dessus du cercle Arctique, ce qui entraîne les phénomènes saisonniers contrastés du soleil de minuit et de la nuit polaire. Au nord du cercle, le soleil ne se couche pas de la fin mai à la fin juillet (la période est encore plus longue près du Pôle), auréolant le pays d'une lueur onirique. Même au sud du Cercle, la nuit ne tombe pas vraiment, de nombreux endroits bénéficiant d'une sorte de crépuscule produisant suffisamment de lumière pour pouvoir lire un livre avec aisance. En hiver au contraire, le soleil se lève à peine, laissant le pays pris dans une demi-nuit polaire.

À cause de sa latitude, le Groenland connaît également le phénomène des aurores boréales, ou lumières du Nord. Bien qu'elles soient présentes toute l'année, les effets du soleil de minuit les rendent invisibles pendant l'été. Pour les Inuits, elles sont causées non pas par un phénomène naturel mais par les esprits des morts jouant au football avec le crâne d'un morse. D'autres explications possibles existent bien sûr, compte tenu des liens de l'île avec Hyperborée et l'Atlantide.

En plus d'être la plus grande des îles, le Groenland est également le pays le moins densément peuplé au monde. La majorité de ses citoyens sont des Inuits (p. 250), que les colons vikings appelaient avec mépris *skraeling* (un mot qui en islandais signifie « barbares » ou « étrangers »). Les autres pour la plupart sont les descendants de colons danois arrivés au 18^e siècle (p. 251) ; les Inuits ont leur propre mot pour les désigner ainsi que leurs prédécesseurs vikings – *kavdlunait* (« étrangers/Européens »).

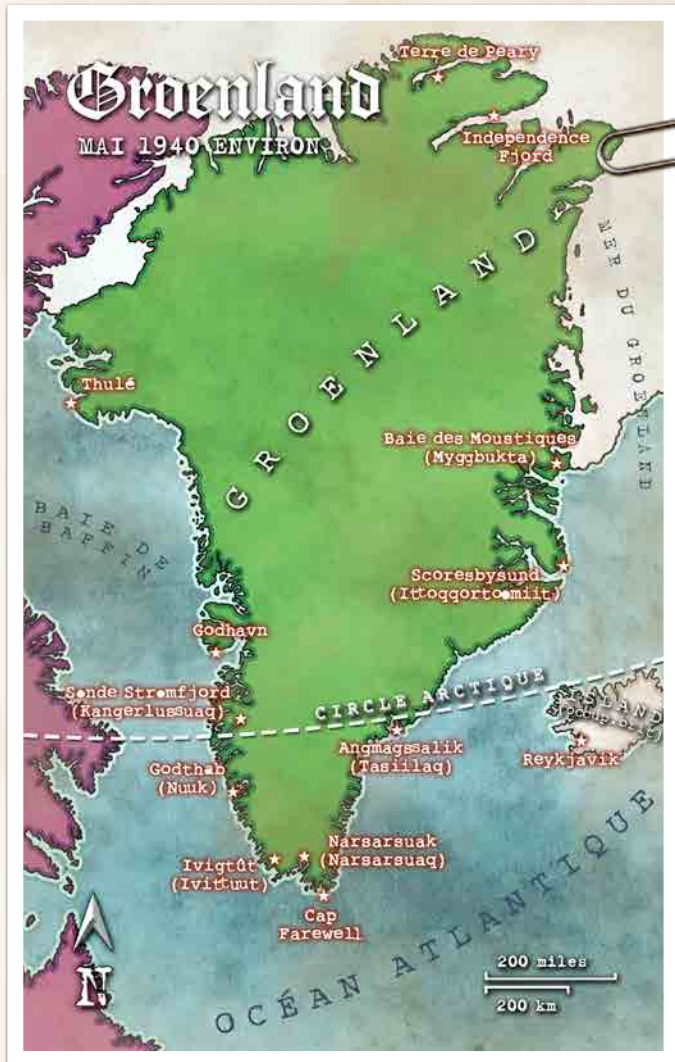
Jusqu'aux événements de 1940 (p. 250), le Groenland est une petite communauté isolée dont la plupart des résidents s'abritent sur la côte ouest, loin du temps inhospitalier que ramènent l'océan Atlantique et la mer du Groenland. La Seconde Guerre mondiale libérera temporairement le pays du contrôle autoritaire du Danemark, tout en lançant la mise en place d'une relative autosuffisance essentielle pour pouvoir survivre au conflit.

Conséquence de cet isolement, le nombre de langues parlées sur l'île est relativement limité. À l'exception du norvégien et de l'allemand des gens de passage (p. 251), les deux langues les plus entendues sont le danois et le groenlandais. Au lieu de se baser sur une langue spécifique, le groenlandais préfère piocher dans les différentes langues inuits – dont on peut dégager deux dialectes principaux, le kalaallisut (le groenlandais de l'Ouest) et le tunumiisut (le groenlandais de l'Est).

Une terre déserte

D'après l'histoire officielle du monde, le Groenland est habité, par intermittence, depuis environ 4 500 ans. Ses premiers habitants « modernes » furent les peuples arctiques, qui traversèrent la mer glacée depuis le Canada (le voisin le plus proche) vers 2500 av. J.-C.

Le sud du pays fut colonisé par les Saqqaqs, dont les ancêtres venaient de la Sibérie du Nord-Est. Leurs implantations s'étendaient tout le long de la côte, depuis le sud de la baie de Melville à l'ouest jusqu'au-dessus de Scoresby Sund à l'est. Ils partageaient le Groenland avec une autre culture, basée autour du fjord de l'Indépendance dans le Nord lointain (même si cette civilisation ne dura pas aussi longtemps que celle de leurs voisins au Sud).



Aux environs de 800 av. J.-C., les Saqqaqs avaient été remplacés par la culture de Dorset, et le Nord repeuplé près du fjord de l'Indépendance par une autre vague de colons. La culture de Dorset reçut son nom en 1925 par un anthropologue néo-zélandais, Diamond Jenness, après sa découverte d'une société pré-Inuits à Cape Dorset dans les Territoires du Nord (futurs Nunavut) au Canada.

Les Dorsets, qui auraient traversé la glace près de Thulé (p. 250), s'établirent sur l'ancien domaine des Saqqaqs ; on ne sait cependant pas exactement d'où ils venaient. Contrairement à leurs prédécesseurs, ils ne possédaient pas d'arcs ni de flèches. Ils se reposaient sur la chasse des mammifères marins sous la banquise, et la période de réchauffement médiéval (vers 950-1250 ap. J.-C.) qui empêcha les mers autour du Groenland de geler à nouveau aurait largement contribué à leur déclin. Les derniers restes de la culture de Dorset se seraient accrochés au Groenland jusqu'aux environs de 1500.

Le réchauffement climatique permit une autre vague d'immigration : celle des Vikings. Bien que les îles aient été aperçues au début du 10^e siècle par Gunnbjörn Ulfsson (dont le nom fut donné à la plus haute montagne du pays), le premier arrivant nordique fut Erik le Rouge, qui amerrit en 982 après avoir été exilé d'Islande à cause d'une sombre histoire de massacre.

Un véritable joyau

Diamond Jenness (1886-1969). Né à Wellington, en Nouvelle-Zélande, il obtint un doctorat en anthropologie au Balliol College, Oxford en 1916, après un diplôme en lettres classiques huit années auparavant au Victoria University College dans son pays d'origine. Pendant son doctorat, il fut invité à rejoindre l'expédition arctique canadienne de 1913-1916 pendant laquelle il prit de nombreuses notes sur la vie des Inuits du cuivre, juste avant que l'arrivée de la culture occidentale ne les change pour toujours.

Après avoir combattu pendant la Première Guerre mondiale, Jenness obtint une position au Musée national des sciences naturelles d'Ottawa. En 1925, il se retrouva à travailler sur Cape Dorset après examen de différents artefacts prélevés dans la région et détermina qu'ils différaient de ceux des environs liés à la culture de Thulé. Un an après, il découvrit l'ancienne culture de la mer de Béring et devint anthropologue en chef du musée. Jenness rejoint l'armée de l'air canadienne (la Royal Canadian Air Force ou RCAF) en 1940 en qualité de directeur adjoint du renseignement spécial. En 1943, il prendra la tête de la Section topographique interservices, un corps ralliant l'armée et la marine alliées dont la mission était de rassembler des données géographiques en vue d'opérations conjointes, souvent menées par-delà les mers.

Erreur sur la personne ?

Knud Rasmussen, le célèbre explorateur du Groenland, établit le comptoir de Thulé à Cape York en 1910 avec son collègue et ami Peter Freuchen. Ce nom fut choisi parce que c'était là le comptoir situé le plus au nord – ou, si vous préférez, l'« Ultima Thule », le lieu par-delà les limites du monde connu. La station servit de base aux sept expéditions que Rasmussen consacra à Thulé (1912-1933), lesquelles permirent d'explorer et de cartographier le Groenland et de mieux comprendre son histoire et sa culture. Bien que le nom de Thulé soit d'abord une référence littéraire pour antiquaires, le mot ayant été souvent utilisé pendant les temps médiévaux pour faire allusion à l'Islande ou au Groenland (pour ajouter à la confusion, ce dernier était parfois désigné sous le nom d'Ultima Thule), il fut plus tard récupéré par des nationalistes allemands. De nombreux membres de la Société de Thulé (voir le *Guide du Gardien*, p. 79) pensent, grâce aux écrits d'Ignatius Donnelly, qu'Ultima Thule est la capitale d'Hyperborée, le légendaire habitat de la race nordique. Comme c'est souvent le cas quand on traite avec le Mythe, l'histoire contient des fragments de vérité oubliée, bien que cette vérité ne soit pas telle qu'on se l'imagine.

Les Inuits locaux construisirent les villages d'Umanaq (aussi connu sous le nom de Dundas par les Européens) et de Pituffik près de Thulé, et l'armée de l'air américaine y bâtit la base Bluie West 6 après 1941.

Quatre ans plus tard, Erik revint d'une expédition de recrutement en Islande avec davantage de colons pour sa « terre verte ». Ceux qui vinrent avec lui établirent trois colonies sur la côte sud-ouest : le camp oriental près de Brattahlíð (future Qassiarsuk), le camp occidental devant le fjord de Godthåb (futur fjord de Nuup Kangerlua) et celui du « milieu » à Ivigtût (future Ivittuut).

Au 13^e siècle, les colons islandais se soumirent au règne du Royaume de Norvège qui, au 14^e siècle, entra en « union personnelle » avec le Danemark et la Suède (sous l'Union de Kalmar de 1397). Si chacun des royaumes conservait ses frontières et ses lois, ils étaient tous dirigés par un unique monarque qui avait le contrôle de leurs politiques intérieures et étrangères.

À peu près à la même période, un nouveau groupe commença à arriver au Groenland : les Thulés, nommés en 1916 après la découverte de leurs artefacts à Comer's Midden dans la baie de l'Étoile du Nord, près de la station arctique de Thulé montée par Knud Rasmussen (voir ci-dessus). D'autres fouilles seront entreprises sur ce site pendant les années 1930 par Erik Holtved, anthropologue, archéologue et artiste danois, connu localement sous le nom d'Erissuaq (« le grand Erik »).

Les Thulés, les ancêtres de l'actuel peuple inuit du Groenland, traversèrent le Canada depuis l'Alaska, amenant avec eux traîneaux tirés par des chiens, harpons, kayaks et *umiaks* (de grands canoës ouverts pour la haute mer). Ils déplacèrent le peuple fragilisé du Dorset et s'établirent dans les zones abandonnées des siècles auparavant par les cultures du fjord de l'Indépendance dans

le Nord lointain. Les légendes des Thulés les dépeignent repoussant les Sivillurmuits (Premiers Habitants), décrits comme une race de géants.

Les derniers arrivants sur les rives du Groenland se heurtèrent aux communautés vikings lesquelles, comme les Dorsets, luttaient alors pour leur survie. Le conflit ne fut cependant pas l'unique raison de leur rapide disparition sur une période d'environ 150 ans (entre 1350 et 1500). L'arrivée du Petit Âge de Glace, qui dura du début du 14^e siècle à la fin du 19^e, aggrava les conditions climatiques et fit pleuvoir famines et épidémies sur les têtes des colons vikings.

À part quelques inscriptions runiques, nous n'avons aucun témoignage contemporain expliquant comment les Vikings vécurent sur leur île gelée, ou ce qui arriva exactement aux descendants d'Erik le Rouge à la fin. Tout ce que l'on sait sur leur période groenlandaise vient des chroniques islandaises, qui ne furent écrites que bien après les faits. Entre 1650 et 1850 environ, le Petit Âge de Glace provoqua également la fragmentation des communautés de Thulé.

Si l'on excepte quelques expéditions de cartographie et d'exploration passant par le Groenland (le Planisphère de Cantino de 1502 montre une ligne côtière sud-ouest relativement précise), les Européens ne tentèrent pas vraiment de s'établir à nouveau dans le pays jusqu'au début du 17^e siècle, quand le roi Christian IV du Danemark envoya une expédition à la recherche des colonies vikings oubliées. Ce n'était pas là la seule motivation du roi : il espérait aussi asseoir au passage la souveraineté danoise sur l'île.

Au 18^e siècle, des baleiniers européens s'arrêtaient fréquemment au Groenland et, en 1721, le missionnaire dano-norvégien Hans Egede monta une nouvelle colonie sur Håbets Ø (l'île de l'Espoir, future Kangeq) pour le compte du triple royaume. La ville, installée sur un site utilisé autrefois par la culture de Dorset, fut déplacée de l'autre côté du fjord à Godthåb (future Nuuk) en 1728.

En 1814, l'union entre le Danemark, la Norvège et la Suède fut dissoute. Le Danemark gagna le contrôle des territoires d'outre-mer de la Norvège selon les termes du Traité de Kiel qu'il signa pour faire cesser le conflit (né des suites des guerres napoléoniennes) avec la Suède. Cependant, les rois danois perdirent la Norvège au profit de leur ancien allié devenu ennemi, et virent leur pouvoir en Europe diminuer en conséquence.

La nouvelle colonie danoise du Groenland fut divisée en deux : le Nord (sur la côte ouest) et le Sud (sur la côte sud-ouest). Le Nord était gouverné depuis Godhavn et le Sud depuis Godthåb, sous les auspices du Département commercial royal du Groenland jusqu'en 1911, quand les deux morceaux furent transférés au ministère de l'Intérieur danois.

Le gouvernement danois annonça en 1919 que le Groenland leur appartenait entièrement ; deux années plus tard, il menaçait de chasser tous les étrangers de l'île. Le tollé diplomatique que cela provoqua avec la Norvège fut apparemment réglé en 1924 quand des chasseurs et scientifiques norvégiens se virent accorder le droit de garder certaines installations spécifiques situées au-dessus d'une latitude de 60°27' N.

Des tensions liées à la souveraineté et à l'accessibilité du pays continuaient néanmoins à mijoter sous la surface. Le problème prit un nouveau tour en juin 1931, quand le dirigeant de la Société norvégienne de commerce arctique planta le drapeau de la Norvège sur la Baie des Moustiques (Myggbukta), annexant de fait une partie de la côte est du pays pour la nommer Terre d'Erik le Rouge. Ses actions furent soutenues le mois suivant par une proclamation royale attribuant la terre à la Couronne, sous prétexte que les seuls habitants de la région étaient norvégiens. Le nouveau territoire se trouvait au nord de Scoresby Sund et s'étendait depuis le fjord de Carlsberg au sud jusqu'au fjord de Bessel au nord.

La Cour permanente de justice internationale, créée en 1922 dans le cadre de la Société des Nations, statua sur cette appropriation de territoire en 1933 et condamna la Norvège, insistant pour que les terres soient remises au Danemark. La Norvège fit pression pour récupérer le territoire perdu lors de la prise de contrôle de l'administration Quisling des suites de l'invasion nazie, mais les Allemands refusèrent de soutenir l'annexion proposée par Vidkun Quisling.

L'invasion du Danemark et de la Norvège par les Allemands en avril 1940 posa une forme de dilemme aux gouverneurs du Groenland, du moins brièvement. Eske Brun, le gouverneur du Nord, et Aksel Svane, celui du Sud, invoquèrent un ancien statut de 1925 les autorisant à prendre le contrôle de l'île dans des circonstances extrêmes avant de faire du pays un territoire neutre et indépendant libéré du Danemark.

Les deux centres administratifs ont fusionné en un seul, situé à Godthåb, où un consulat des États-Unis a ouvert en mai 1940, rapidement suivi d'un consulat canadien en juin. Le Canada et l'Angleterre veulent tous deux occuper l'île, celle-ci étant un des rares endroits au monde où la cryolite (essentielle au raffinement de l'aluminium) abonde, mais les États-Unis ont mis leur veto au nom de la doctrine Monroe.

Cet acte de politique étrangère américaine datant de 1823 et rédigé sous l'administration Monroe (d'où son nom) voit tout acte « hostile » d'une puissance européenne à l'encontre d'une nation américaine (ce que le Groenland est, géographiquement), par exemple une interférence dans sa politique intérieure ou la colonisation de ses terres, comme un acte d'agression nécessitant une prompt réaction des États-Unis. Ne souhaitant pas se mettre à dos le gouvernement de Roosevelt, l'Angleterre et le Canada vont faire marche arrière.

Les mines de cryolite à Ivigtût constituent une cible potentielle pour les nazis néanmoins, et le Groenland s'est tourné vers les États-Unis pour y chercher de l'aide. Quinze gardes-côtes américains ont « pris leur retraite » et ont été engagés par les propriétaires de mines danois pour servir de force de sécurité ; le gouvernement américain a ensuite vendu des armes aux sociétés pour leur permettre de protéger leurs biens. L'emploi de gardes-côtes évite l'implication de l'armée de terre ou de la marine, et le fait d'employer ces hommes comme sous-traitants préserve également la lettre de l'indépendance et de la neutralité groenlandaise, si l'esprit n'est pas tout à fait respecté.

1940 verra les premières tentatives allemandes, non pas pour saboter ou prendre les mines de cryolite, mais pour mettre en place des stations radio et météo sur la côte est du pays afin d'en tirer profit pendant la Bataille de l'Atlantique (voir *le Guide du Gardien*, p. 10). Une équipe dano-norvégienne envoyée par les nazis se rapprochera ainsi de Scoresby Sund pendant l'été ; les « chasseurs » danois, leurs réserves de kérosène et leurs équipements radio seront pris par les Anglais et leurs alliés norvégiens début septembre, en violation de la neutralité de l'île.

L'invasion du Danemark et de la Norvège posa une forme de dilemme.

La marine royale britannique empêchera également un navire de météorologues allemands d'approcher des côtes quelques semaines plus tard. Deux navires norvégiens seront stoppés par les Britanniques sur la route du Groenland, quand un troisième sera temporairement détenu par les gardes-côtes américains avant d'être autorisé à continuer.

En novembre 1940, le Département d'État américain discutera avec les gouverneurs du Groenland de la possibilité d'établir une base navale sur l'île. À la même période à peu près, un avion de reconnaissance allemand volera au-dessus de l'est du pays, soi-disant pour chercher une station de chasse norvégienne perdue.

Avril 1941 verra le Groenland devenir officiellement , les troupes arrivant peu de temps après. Pendant l'été, avec l'aide d'Eske Brun et des gardes-côtes américains, la Patrouille à traîneaux du Nord-Est sera fondée. Constituée de quinze hommes et liée à d'anciens chasseurs en grand nombre, la Patrouille utilisera des traîneaux tirés par des chiens pour patrouiller la côte à la recherche d'installations financées par les Allemands et pour former les troupes postées sur place pendant la Seconde Guerre mondiale. Un seul membre de l'équipe sera porté disparu ; deux autres seront capturés par des Allemands, mais ils s'échapperont rapidement avant de rejoindre leurs camarades.

L'île deviendra une nation belligérante lors de l'entrée officielle de l'Amérique dans la guerre en décembre 1941 ; cela poussera le pays à imprimer sa propre monnaie et ses timbres et à introduire le concept de l'heure d'été. Il introduira également le rationnement par mesure de précaution au cas où un blocus serait mis en place.

BLUIE DU NORD

Le nom de code américain pour le Groenland est « Bluié », et les installations militaires sur l'île recevront des désignations utilisant ce terme ainsi que la côte sur laquelle elles seront disposées et un nombre lié à l'ordre dans lequel elles auront été mises en place.

La première base, Bluié West 1, sera construite en juin 1941 près de Narsarsuak (Narsarsuaq), au cœur de l'ancienne colonie orientale viking, à l'opposé de Brattahlíð. Elle servira de base principale de l'armée de terre et de la marine américaines au Groenland et constituera une étape importante du Pont aérien de l'Atlantique (p. 254) dont le premier avion atterrira en janvier 1942. Plus tard dans la guerre, un hôpital de 600 lits sera construit sur place pour anticiper les victimes du jour J.

Le Mythe au Groenland

Le Groenland a souvent été la cible des lugubres récits du Mythe. L'île est mise en scène à plusieurs reprises dans la nouvelle originelle de *l'Appel de Cthulhu* par H.P. Lovecraft lui-même. Le professeur George Gammell Angell de l'université Brown (qui est aussi le grand-oncle du narrateur) y affirme qu'un culte de Cthulhu est présent sur les lieux ; une information confirmée par le professeur William Channing Webb de Princeton qui évoque sa terrible expérience devant l'inspecteur Legrasse lors de leur rencontre à la Nouvelle-Orléans. Les voormis, qui pourraient avoir survécu sous la forme de ces hommes-singes dont on parle partout (Bigfoot, Sasquatch, le yéti, etc.), vivaient à l'origine sur Hyperborée et certains se rendirent au Groenland avant d'être chassés par les premiers humains qu'ils avaient tirés des ténèbres. Le dieu-araignée Atlach-Nacha pourrait aussi avoir habité autrefois sous l'île, de même qu'Abhoth, la Source d'Impureté. Et puis il y a les Gnoph-kehs : des bêtes poilues et cornues à six pattes associées à Ithaqua, le Marcheur du Vent.

Bluié West 7 sera techniquement plus ancienne que Bluié West 1, étant en opération sous une forme ou une autre à partir de l'été 1940, mais elle ne deviendra officiellement base américaine qu'en avril 1943. Connue des Américains sous le nom de Grondal après 1942, cette base de la marine finira à cinq kilomètres à l'est de la mine de cryolite d'Ivigît, après avoir commencé son existence (officieusement du moins) dans le port privé de la mine.

Bluié West 8, située à 97 kilomètres au nord du cercle Arctique à Sønde Strømfjord (future Kangerlussuaq), sera établie en octobre 1941, près du site de l'ancienne station météorologique du mont Evans ; elle sera pleinement opérationnelle au printemps suivant. Conçue à l'origine pour servir d'étape sur le Pont aérien écarlate (p. 254), elle servira à la place de station radio et météo ainsi que de voie aérienne d'urgence.

Sur la côte est, Bluié East 1 sera construite en 1942 à Torgilsbu, près de Cape Farewell. Le site constituera un véritable défi. L'équipement météo sera souvent victime des vents violents et les bâtiments devront être attachés à la roche avec des câbles en acier pour les empêcher d'être emportés par les bourrasques.

Bluié East 2 sera située à Ikateq, au nord d'Angmagssalik. Si certains membres du personnel américain stationneront à Angmagssalik dès septembre 1941, la base officielle ne sera construite qu'entre juillet et novembre 1942. Gérée par les gardes-côtes américains, elle servira de base au malheureux raid aérien contre l'île Sabine en 1943.

LE RAPPORT MÉTÉO

Pendant la guerre, l'Allemagne et ses alliés tenteront d'installer un grand nombre de stations d'observation le long de la côte est (p. 251), dont la quasi-totalité sera délogée par la Patrouille à traîneaux. Après plusieurs premières tentatives en 1940-1941, quatre stations météorologiques seront mises en place en août 1942.

Une de ces trois bases, la base Holzaug de la baie d'Hansa sur l'île Sabine, sera détectée par la Patrouille en mars 1943. Elle sera détruite par un bombardement de l'armée de l'air américaine lancé depuis Reykjavik (p. 254) en mai et ses restes seront saisis par les gardes-côtes américains, mais pas avant que presque tous ses occupants aient eu la possibilité d'évacuer.

Peu après que la Patrouille à traîneaux aura découvert la base Holzaug, son propre quartier général d'Eskimonaes sur l'île Clavering (aussi connue sous le nom de Bluié East 5) sera capturé et détruit par les Allemands opérant depuis la baie d'Hansa. Par la suite, le groupe montera un nouveau QG à Myggbukta. Il disposera également d'une base importante sur l'île d'Ella, qui sera aussi utilisée par l'armée américaine via Bluié East 4, une station radio et météo servant aussi aux patrouilles.

Octobre 1944 verra deux nouvelles expéditions allemandes se faire intercepter par les gardes-côtes avant d'avoir eu la possibilité de s'installer. La dernière station météo allemande connue, « Edelweiss II », sera saisie le même mois par l'armée de terre américaine.

NOUVELLES BRÛLANTES

Avec une population aussi petite, le Groenland ne dispose que de peu de journaux. Le plus vieux est l'*Atuagagdlitit*, fondé en 1861 à Godthåb par le géologue danois Hinrich Johannes Rink. Cette feuille d'information mensuelle, écrite en kalaallisut, se charge de préserver la culture et les traditions inuits. En 1930, elle a commencé à inclure des informations plus conventionnelles et plus « fraîches ».

L'*Atuagagdlitit* sera rejoint pendant la Seconde Guerre mondiale par le *Grønlandsposten*, un mensuel en danois (aussi produit à Godthåb).

Neige et glace

Comme on peut s'y attendre, le Groenland a un climat arctique. À l'exception de quelques fjords particulièrement abrités au sud-ouest pouvant monter jusqu'à 20 °C entre juin et août, les températures estivales n'excèdent que rarement les 10 °C. De façon presque contre-intuitive, les lieux les plus chauds pendant l'été sont souvent situés à l'intérieur des terres près de la calotte glaciaire, loin des vents froids qui jouent près des côtes.

Le temps dans les fjords du Groenland est extrêmement difficile à prédire, chacun possédant son propre microclimat. Certains sont chauds et largement épargnés par la glace, protégés des bourrasques par les falaises abruptes qui les entourent ; d'autres sont balayés par les courants glaciaux et gelés une bonne partie de l'année.

Les lourdes pluies sont relativement rares sur l'île, avec des précipitations plus importantes au sud qu'au nord. Le Nord-Est est si privé d'eau qu'il est en vérité plus sec que le désert du Sahara ; la terre de Peary, loin au nord, est trop sèche pour que la neige puisse s'y former et donc largement dépourvue de glace toute l'année. On peut parfois deviner la venue de la pluie en repérant le föhn, un vent qui souffle depuis le sud-est et amène les précipitations dans son sillage.

Hors de la terre de Peary, de grandes quantités de neige tombent pendant l'hiver, surtout entre décembre et mars, et la quasi-totalité du pays est en dessous de

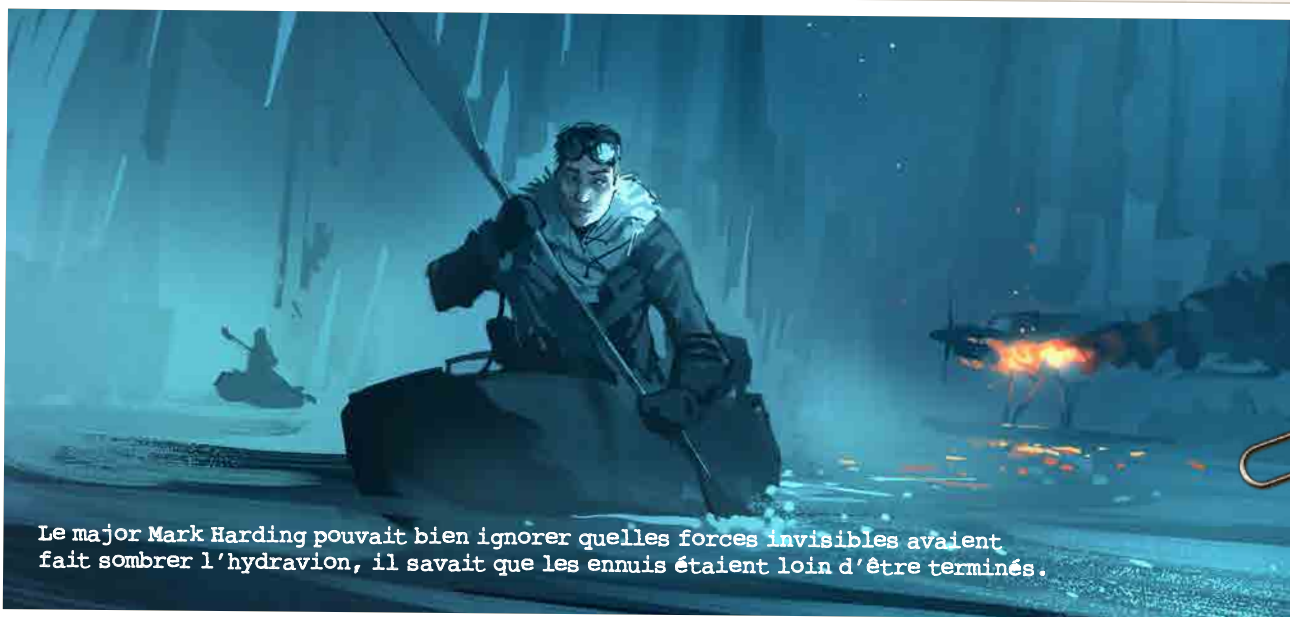
zéro de novembre à avril. La présence (ou l'absence) de neige et de glace a un effet terrible sur les transports (voir ci-dessous). D'après les Inuits, Asiaq, la Maîtresse des Vents, contrôlerait le moment et la quantité des tombées neigeuses ; on la prie régulièrement de bien vouloir accorder un temps favorable.

À cause du très faible taux d'humidité la plupart de l'année, les températures peuvent sembler plus chaudes qu'elles ne le sont à condition qu'il n'y ait pas de vent (celui-ci tendant à donner un sentiment de froid). L'aridité peut non seulement entraîner des problèmes de déshydratation mais également donner naissance à des illusions d'optique faisant paraître les objets éloignés comme plus proches qu'ils ne le sont. Cet effet peut engendrer de graves problèmes en voyage quand il s'agit d'estimer la position d'un repère important.

La route la moins pratiquée

Les déplacements au Groenland constituent une affaire délicate. Il n'y a virtuellement pas de route dans le pays, excepté vers les villes principales et, plus tard, vers les bases américaines, à cause du grand nombre de fjords situés le long des côtes et du manque de centres de population majeurs à l'intérieur des terres. En été, quand l'eau est libérée de la glace, la plupart des trajets sont effectués en bateau. En hiver, quand la neige est partout, on leur préfère des traîneaux tirés par des chiens, surtout entre février et avril.

On ne trouve aucun train de passagers sur l'île. Quand des voies ferrées sont construites, ce sont généralement de petits systèmes étroits voués au transport privé de marchandises. Une ligne de ce type fut construite en 1894 par Robert Peary, l'explorateur polaire américain, pour ramener les gigantesques morceaux de la météorite du cap York, pour le plus grand désespoir des Inuits locaux qui les utilisaient comme source de métal depuis des siècles. Les pierres avaient même donné à la région son nom inuit : Savissivik – l'emplacement de la météorite en fer.



Le major Mark Harding pouvait bien ignorer quelles forces invisibles avaient fait sombrer l'hydravion, il savait que les ennuis étaient loin d'être terminés.

Le Groenland lui-même était traditionnellement atteint via la mer de glace à pied, en traîneau ou en bateau. Baleiniers, explorateurs, marchands et militaires ont tous visité les rivages de l'île, bien que la Bataille de l'Atlantique et la présence des loups de l'amiral Dönitz rendent les voyages maritimes plus dangereux que d'habitude depuis septembre 1939 (et ce jusqu'à l'été 1943).

Les icebergs posent un autre type de problème aux voyages par la mer, le pic saisonnier tombant généralement en été entre mai et août. La banquise peut également se solidifier rapidement autour d'un bateau et broyer sans difficulté ceux qui ne font pas assez attention. Un capitaine expérimenté saura à quels signes se vouer pour éviter les ennuis, mais il aura souvent besoin des services d'un brise-glace (surtout en hiver) pour ouvrir un passage praticable.

On peut également atteindre le Groenland par voie aérienne, bien qu'il n'existe aucun véritable aéroport civil sur l'île. Plus tard dans la guerre, les missions de surveillance aérienne deviendront cruciales pour trouver de bons emplacements pour les bases américaines. Les hydravions, comprenant aussi bien des bateaux volants que des engins amphibies (capables de décoller et de se poser aussi bien sur terre que sur mer), constituent un choix assez populaire. Le gouvernement danois les a utilisés pour cartographier les côtes de l'île dans les années 1920 et 1930, et on trouvera des navires volants américains PBY Catalina à Narsarsuak à partir d'août 1941.

LE PONT AÉRIEN DE L'ATLANTIQUE NORD

Utilisé pour déplacer des avions depuis les usines d'Amérique du Nord jusque dans une Europe ravagée par la guerre, le Pont aérien de l'Atlantique Nord consiste en une série de pistes de décollage réparties entre la Nouvelle-Angleterre, l'Angleterre et l'Irlande en passant par le Canada, le Groenland et l'Islande.

Les Anglais construiront un aéroport à Reykjavik, en Islande, en octobre 1940, après avoir envahi le pays en mai de cette même année pour le protéger d'une potentielle occupation nazie. Les troupes canadiennes et britanniques remettront la protection du pays à des troupes américaines encore neutres pendant l'été de l'année suivante. En plus de servir d'aéroport ordinaire, la base de Reykjavik servira également de point d'ancrage aux hydravions.

Selon les termes de l'accord Bases for Destroyers entre l'Angleterre et les États-Unis (voir *le Guide de l'Investigateur*, p. 30), l'Amérique construira la base de Stephenville à Terre-Neuve en janvier 1941 sous le contrôle du Centre de commandement de Terre-Neuve ; l'armée de l'air américaine en prendra entièrement possession quatre mois plus tard. L'aéroport de Goose Bay dans le Labrador suivra bientôt en septembre 1941.

Avec Bluie West 1 et 8, Bluie East 2 et les pistes déjà établies comme celle de la base canadienne de Gander en Terre-Neuve, ou l'aéroport de Prestwick en Écosse, les nouvelles bases au Canada et en Islande se joindront à la route Nord-Atlantique qui sera inaugurée au printemps 1942.

Un chemin de vol distinct, le Pont écarlate, sera proposé pour faire passer les avions des usines de Californie du Sud et de Seattle via le Groenland le long d'un « grand cercle » (correspondant à la distance la plus courte entre deux points

situés sur la surface d'une sphère). Malheureusement, après quelques vols exploratoires, la route sera abandonnée en 1943 en faveur du Pont du Milieu de l'Atlantique, lequel passera par la Floride, les Bermudes, les Açores et le Maroc (après sa capture par les Alliés fin 1942).

INTRODUCTION DU SCÉNARIO

La quête du Palladion peut bien être terminée, l'objet ne cesse d'être une menace. Quels sont les plans de *Nachtwölfe*, et qu'est-ce qu'un pays gelé, isolé au bout du monde peut bien avoir à faire avec la cité perdue de l'Atlantide ?

Un agent de la résistance danoise a réussi à transmettre à un ancien camarade des services secrets anglais une histoire d'activités inhabituelles.

Au cœur de l'affaire

Nous sommes fin mai - début juin 1940, et la « drôle de guerre » est terminée. La Norvège et le Danemark ont été envahis par les nazis, et la France est en danger (même si les troupes allemandes n'ont pas encore entamé leur marche sur Paris). Des mouvements de résistance dans ces trois pays commencent à se préparer à l'action, et se révèlent précieux dans la recherche d'informations sur les intentions de l'Allemagne.

Un agent de la résistance danoise a réussi à transmettre à un ancien camarade des services secrets anglais une histoire d'activités inhabituelles dans son pays. Un navire rempli de caisses d'équipement, outillé pour l'Arctique et manœuvré par des troupes en uniforme portant un étrange écusson représentant une patte de loup, a récemment quitté le Danemark pour le Groenland. Le groupe est dirigé par une femme robuste aux cheveux sombres accompagnée d'un vieil homme flétri en robe bleue, des personnes que l'on a pu voir quelques semaines auparavant en train d'écumer la bibliothèque royale de Copenhague à la recherche de manuscrits anciens.

Les livres en question semblent avoir fait partie d'un cadeau envoyé par l'évêque de Skálholt, en Islande, au roi du Danemark au milieu du 17^e siècle. L'un d'entre eux, le *Codex Regius* (le *Livre royal*) est une œuvre de poésie viking aussi appelée l'*Edda poétique*. L'autre porte elle aussi de manière confuse le nom de *Codex Regius* et a fait partie du même cadeau que l'*Edda poétique* ; on l'appelle généralement l'*Edda en prose* (ou *Edda de Snorri*).

Objets trouvés

Les *Eddas* sont deux ensembles importants de vieux textes nordiques. Le premier et le plus ancien des deux, l'*Edda poétique*, fut considéré comme perdu jusqu'en 1643 quand il fut redécouvert par l'évêque de Skálholt. Son existence avait été auparavant déduite de références dans l'*Edda en prose*, écrite ou compilée par le politicien et auteur islandais Snorri Sturluson au 13^e siècle pour servir de manuel d'instructions aux poètes.

Écrit en vers allitératifs, l'*Edda poétique* contient des récits sur la création, la destruction et la renaissance du monde mythique des Vikings, ainsi que des histoires de héros et héroïnes nordiques et allemands (nombre d'entre eux finiront par former la base du *Nibelungenlied*, qui à son tour constituera le cœur du *Cycle de l'Anneau* de Wagner). Personne ne sait qui a écrit les poèmes ou quelle pourrait être leur ancienneté, bien que plusieurs érudits les fassent provenir du Groenland. On sait qu'ils constituent une des sources les plus complètes qui soient sur la mythologie nordique. Un livre de l'*Edda poétique*, le *Hávamál* (« les dires du Très Haut »), décrit comment Odin acquit le pouvoir des runes et contient également une liste pratique de charmes magiques.

L'*Edda en prose* est constitué de quatre parties, la première contenant des versions chrétiennes des mythes vikings. D'après Sturluson, les dieux nordiques n'étaient pas des divinités à l'origine, mais des rescapés de la ville de Troie qui se frayèrent un chemin jusque-là. Considérés par la population locale comme des êtres supérieurs en raison de leurs compétences technologiques avancées, ce n'est qu'à leur mort qu'ils furent élevés au rang de dieux véritables, quand des cultes dévotionnels se mirent à croître autour de leurs terres funéraires.

Tant pour les origines que pour les auteurs des récits que les deux livres contiennent, personne n'est vraiment sûr d'où les ouvrages tirent leur nom. « Edda » pourrait signifier « connaissance » en jouant sur les mots latins et islandais, mais au Moyen Âge, celui-ci était utilisé pour signifier « art poétique ». Quoi qu'il en soit, l'*Edda poétique* fut traduit en anglais en 1936 par Henry Adam Bellows, et plusieurs personnes pensent qu'avec l'*Edda en prose*, le livre contient beaucoup plus qu'une simple collection de fables instructives et une vue inégale sur la poésie scaldique d'Islande.

Rudolf Gorsleben croyait que les *Eddas* étaient la meilleure source disponible sur l'histoire aryenne ; il monta en novembre 1925 un groupe d'étude sur les Aryens appelé la Société de l'Edda. Croyant avec ferveur en la réincarnation et le pouvoir des runes, il pensait également que la vie avait commencé au pôle Nord avant d'être chassée vers le sud et l'Atlantide quand les régions polaires s'étaient rafraîchies. Il mourut en 1930, n'ayant que vaguement conscience des secrets que cachaient véritablement les deux textes.

*Il y a peut-être quelque chose derrière
tous ces délires sur les runes - après
tout, j'imagine que l'on pourrait classer le
Signe des Anciens et ses frères comme un
genre de runes hyperspécialisées.*

A. T.

Tôt ou tard

Il est possible que les investigateurs entament ce scénario avant la date établie p. 252. À cause de la mer de glace autour de l'île, atteindre le Groenland sans brise-glace se révélera extrêmement difficile avant fin avril 1940. Cela signifie qu'un navire devra être utilisé pour transporter les investigateurs jusqu'à leur destination, au lieu d'un bateau volant (p. 258), et qu'il vous faudra modifier les durées en conséquence.

Si le fait que le Groenland est bloqué par la mer de glace pendant les mois d'hiver a été pris en compte, ce scénario pourra facilement être mené après juin 1940 si besoin est. L'île ne deviendra pas un véritable protectorat américain avant 1941 (p. 252) et ne rentrera pas dans la guerre avant décembre de cette même année (ce qui signifie que *Nachtwölfe* devra se montrer encore plus vigilant après cette date).

La date la plus éloignée à laquelle ce scénario pourrait être encore joué est mai 1943, quand la Bataille de l'Atlantique ralentit et que la Patrouille à traîneaux et les gardes-côtes américains sont occupés à chasser activement les intrus nazis.

Contrairement aux autres aventures des *Ombres de l'Atlantide*, cet épisode ne peut normalement être mené avant la fin de la campagne, peu importe la date à laquelle il prend place.

Un précédent ariosophe, Guido von List (p. 21), postula également une origine nordique à la civilisation aryenne. Selon lui, les poèmes des Eddas étaient bien plus anciens que ce que les historiens prétendaient. Il les voyait comme un texte sacré écrit bien avant les débuts du dernier Âge de Glace, et certainement pas issus des mains de ménestrels et poètes islandais et scandinaves.

Ne faites confiance à personne

Des sortilèges ont été cachés dans l'*Edda poétique* comme le suggère Snorri Sturluson dans sa réécriture en prose. Liesel Maurer et son équipe du Projekt Atlantis ont décidé d'utiliser ces derniers dans une ultime tentative pour récupérer le Palladion, non pas dans le présent, mais dans le passé.

C'est le très discrédité *Thet Oera Linda Bok* (Le Livre d'Oera Linda, p. 256), autrefois soutenu par Hermann Wirth (voir le *Guide du Gardien*, p. 67), qui a donné aux soutiens de Maurer les premiers indices concernant les secrets enfermés dans l'*Edda poétique*. Bien que le livre qui a été soi-disant découvert par Cornelius Over de Linden en 1867 soit un faux, une partie de son contenu a été compilée à partir de fragments de manuscrits anciens ; des fragments pointant dans la direction des sortilèges cachés dans les anciens poèmes de l'Edda.

Utilisant les modèles théoriques du pont d'Einstein-Rosen (proposés en 1935) et une technologie de démagnétisation volée aux Alliés, le tout combiné avec leur propre connaissance des cristaux bleus et ce qu'ils ont appris durant leurs recherches sur le Palladion et la culture atlante, *Nachtwölfe* a construit un étrange générateur de portails semi-technologiques que le groupe est actuellement en train de transporter jusqu'au Groenland (p. 263).

Fraude sacrée

Écrit en vieux frison (qui fut la langue de la région de la baie allemande au bord de la mer du Nord), *Le Livre d'Oera Linda* prétend avoir été écrit par un survivant de l'Atlantide – que le manuscrit appelle Atland, comme Olof Rudbeck (p. 6). Identifié comme un faux un peu moins d'une décennie après sa « découverte », le tome revint sur le devant de la scène en 1933 quand Hermann Wirth en publia la traduction, *Die Ura Linda Chronik*. Wirth prétendait voir en lui la « Bible nordique » qui faisait la preuve de sa conviction (et de celle d'autres) que les plus grandes civilisations au monde provenaient toutes d'une tradition aryenne venue du Nord. L'authenticité du livre, qui deviendra rapidement connu sous le nom de « Bible de Himmler », fut publiquement démolie lors d'une table ronde tenue à l'université de Berlin en 1934. Déçu par le traitement reçu par Wirth et convaincu de l'authenticité de l'ouvrage, Himmler approcha l'académicien hollandais et, avec Richard Darré, mit en place *l'Ahnenerbe* (voir *le Guide du Gardien*, p. 81).

Notez que la description par le livre de la destruction de l'Atlantide et du destin de ses survivants précéda le lancement de la frénésie atlante par Ignatius Donnelly d'environ quinze ans.

Bifrost

Le portail vers l'Atlantide créé par les scientifiques de *Nachtwölfe* est un mélange de théories rationnelles actuelles et de magies anciennes. Albert Einstein et son collègue Nathan Rosen utilisent la théorie de la Relativité générale pour poser un lien tubulaire entre deux points de l'espace-temps, connu sous le nom de « pont d'Einstein-Rosen ».

Ces tunnels sont cependant extrêmement instables et voués à s'effondrer rapidement après leur formation, ce qui les rend inutilisables pour voyager entre les deux points qu'ils relient. Des tests à petite échelle ont montré à *Nachtwölfe* que l'introduction d'une matière exotique – de la poudre de cristal bleu – dans un champ électromagnétique puissant pouvait stabiliser des ponts d'Einstein-Rosen créés localement.

L'hypothèse disant que ces ponts pourraient permettre le voyage dans le temps, couplée à la possession du Miroir/Mitawi et d'un sortilège de portail (que *Nachtwölfe* a surnommé le sortilège « Bifrost ») et à l'accès à un lieu placé sur ce qu'il reste de l'ancienne Atlantide et au sein duquel les barrières entre les dimensions sont particulièrement fines, rend Liesel Maurer sûre de pouvoir pénétrer dans la cité perdue afin d'en piller les reliques pour la gloire du Troisième Reich.

Une fois sur place, ils reconstruiront la machine et l'activeront en offrant un sacrifice sanglant au Miroir de Viracocha (p. 229) et en se servant des sortilèges pris dans *l'Edda poétique* (cachés derrière les descriptions du pont arc-en-ciel de Bifrost), ouvrant ainsi un passage vers l'Atlantide où ils comptent bien voler un Palladion en parfait état de marche et toute autre technologie sur laquelle ils pourront mettre la main.

Ce choix du Groenland est tout sauf aléatoire. La présence constante d'une aurore boréale indique non seulement une haute concentration en particules chargées, propices à l'affaiblissement des barrières électromagnétiques entre le temps et l'espace, mais de plus, de nombreux chercheurs en sciences occultes pensent qu'Hyperborée ou l'Atlantide (ou les deux) se sont autrefois trouvées sur le pôle Nord ou dans les environs.

Les théosophes estiment que le Groenland est tout ce qu'il reste d'Hyperborée ; Ignatius Donnelly et l'occultiste français Jean-Sylvain Bailly pensaient tous deux – avec Hermann Wirth – que le pays comprenait une partie des restes de l'Atlantide. Les liens entre l'île et les deux anciennes cultures en font ainsi le lieu idéal pour une tentative visant à passer de l'autre côté. Le fait que l'endroit soit isolé, largement inhabité et officiellement neutre sert également les plans de *Nachtwölfe*.

Il reste un point important des plans de l'organisation. Les investigateurs, et ceux pour lesquels ils travaillent, ont été une épine dans le pied de *Nachtwölfe* pendant leur recherche des plus grandes inventions technologiques atlantes jamais découvertes. La nouvelle du départ de Maurer et de ses troupes vers le Groenland a été délibérément « laissée » aux Alliés via un agent double, dans le but de les attirer vers le cercle Arctique.

Une fois là-bas, *Nachtwölfe* a bien l'intention d'utiliser les Alliés comme victimes du sacrifice rituel visant à ouvrir le portail vers l'Atlantide. La perspective de voir la mort de ses ennemis servir ses plans au moment même où ceux-ci tentaient de les arrêter a tout pour séduire la coordinatrice du Projekt Atlantis et celle-ci compte bien attendre le temps qu'il faudra pour accomplir sa vengeance...

ÉPISODE UN : LES CHOSES SÉRIEUSES COMMENCENT

L'organisation allemande qui n'a cessé de se mettre dans les jambes des Alliés lors de leur tentative pour récupérer le Palladion semble avoir commis une terrible erreur en sortant des ombres où elle se cachait. Quelles que soient ses intentions, tout cela n'annonce rien de bon et les investigateurs vont devoir agir vite pour découvrir les plans de leurs ennemis, sans avoir conscience du piège qui les attend en réalité.

L'ANNONCE DU CHANGEMENT

Selon la façon dont les scénarios des *Ombres d'Atlantis* ont été joués, un certain nombre d'investigateurs peuvent potentiellement se voir impliqués dans cette aventure qui constitue le dernier chapitre de l'histoire.

Si un ensemble de personnages a été utilisé d'un bout à l'autre, ce sont bien entendu eux qui recevront l'invitation mentionnée ci-dessous. Si, d'un autre côté, les joueurs ont fait bon usage des personnages prêtirés de chaque section, ou ont créé leurs propres équipes pour les différents lieux visités, alors tous les survivants seront invités à se rendre dans la propriété du vicomte Towton dans le Kent.

La façon exacte dont les investigateurs choisiront de mener le final est entièrement entre leurs mains. Une petite sélection de personnages prêtirés alternatifs de différentes nationalités est aussi fournie aux pages 295-298, au cas où des joueurs aimeraient s'offrir un ultime *alter ego*.

Si les joueurs décident de créer un nouveau personnage pour le dénouement, nous recommandons qu'un d'entre eux au moins ait les compétences suivantes : Pilotage (Bateau) [Cth] / Canotage [Sav], Survie (Arctique) [Cth] / Survie [Sav] et Métier (Mécanique) [Cth] / Réparation [Sav]. D'autres compétences désirables comprennent Sciences formelles (Physique) et Sciences formelles (Mathématiques) [Cth] / Connaissance (Mathématiques) et Connaissance (Physique) [Sav], Métier (Électricité) [Cth] / Réparation [Sav], Orientation ou Pistage [Cth] / Connaissance (Orientation) ou Pistage [Sav] et, potentiellement, Sabotage [Cth] / Réparation [Sav].

Scène 1 : la vie de château

Les investigateurs se sont vus demander de participer à une réunion urgente à Clemens Park, dans le quartier général de campagne de la Section M (l'agence occulte britannique) et la demeure ancestrale de la famille Ward-Gray (voir le *Guide du Gardien*, p. 70). Les arrangements nécessaires pour le voyage ont été faits à leur place afin de s'assurer qu'ils atteignent le conclave en temps et en heure, peu importe où ils se trouvent au moment où ils reçoivent leur invitation.

Un tourbillon d'agitation règne dans la petite gare provinciale d'Edenbridge et, à en juger par la diversité des uniformes et des accents présents, les prochains jours verront un rassemblement des plus éclectiques avoir lieu dans la grande demeure. Même s'ils arrivent séparément les uns des autres, les investigateurs se retrouvent sur la plateforme devant un homme massif à l'air sérieux et au nez tordu. Il s'agit là d'Arthur Morris, le chauffeur et homme de main d'Alec Towton (voir le *Guide du Gardien*, p. 71).

Morris embarque les bagages des investigateurs et les charge sur une Rolls Royce vieillissante avant de leur dire de « s'entasser là-dedans » – pour employer ses propres mots. Ce n'est pour lui que le dernier des nombreux trajets effectués dans la journée, et il prend le volant et fonce à travers la campagne anglaise avec ses passagers pour arriver vingt minutes plus tard environ devant un énorme portail en fer forgé recouvert de fil barbelé. Le colosse ouvre lentement et méthodiquement la lourde grille, emmène la voiture de l'autre côté, puis referme les portes dans un grand claquement sonore.

Le reste du trajet passe par un parc aussi plaisant que boisé, et dix minutes après la voiture arrive à la porte de Clemens Park où d'autres personnes tournent en rond, attendant visiblement quelque chose ou quelqu'un. Si une personne tente d'engager la conversation avec Morris sur la route, celui-ci répond poliment mais de façon monosyllabique aux questions qu'on peut lui poser.

Une fois devant l'entrée principale, leur chauffeur leur fait signe de lever le camp tandis que des soldats prennent leurs bagages dans le coffre de la Rolls Royce. Une jeune femme bien habillée avec un porte-bloc les accueille par leurs noms, se présentant sous le nom de miss Walsh (voir le *Guide du Gardien*, p. 69-72). Derrière eux, la Rolls repart, sans doute pour récupérer d'autres visiteurs à la gare d'Edenbridge.

Miss Walsh demande alors aux personnages de la suivre. Elle les mène à travers la maison jusqu'à l'aile ouest où ils logeront pendant toute la durée de leur visite. Après les avoir accompagnés jusqu'à leur chambre, elle les informe que des rafraîchissements seront servis bientôt sur la pelouse de devant ; leur présence y sera attendue, une fois bien sûr qu'ils auront eu le temps de faire un brin de toilette.

Les habitants de la maison pourront indiquer où se situe la pelouse de devant, celle-ci ne se trouvant pas, contrairement à ce que son nom indique, devant la maison (s'ils retournent à l'entrée principale, un membre du personnel ou un des hommes en uniforme les mettra aimablement dans la bonne direction). Les rafraîchissements, sous la forme de thé, de gâteaux et de cocktails Pimm's, risquent d'apporter un agréable changement à la monotonie du rationnement (en fonction de l'endroit où se trouvaient les personnages auparavant).

Ce rassemblement informel est l'occasion pour les investigateurs de mieux se connaître si ce n'est pas déjà le cas ; c'est aussi le bon moment pour discuter avec les personnes réunies sur place pour voir si quelqu'un a une petite idée de la raison derrière cette grande réunion. S'ils ont fait l'expérience du Palladion, ils seront traités comme de petites célébrités par plusieurs des invités qui semblent tout savoir d'eux (même si les investigateurs n'ont pas la moindre idée de l'identité de ceux venus les complimenter).

Discuter avec les autres invités (qui semblent venir de toutes sortes de domaines, civils et militaires) révèle que les derniers jours ont vu d'intéressants développements dans l'affaire de ce que l'on appelle désormais « le magot d'or ». Si certaines personnes en savent visiblement plus que ce qu'elles veulent bien dire, un nombre tout aussi grand d'individus paraît en savoir aussi peu que les investigateurs sur ce qui leur vaut de se régaler de mignardises au cœur du Jardin de l'Angleterre.

Les investigateurs pourraient se montrer surpris devant l'aisance et l'ouverture dont font preuve les personnes présentes sur les sujets sensibles quand le grand public se voit demander de se tenir coi en toutes circonstances, mais les personnes invitées à la fête ont un niveau d'accréditation suffisant pour être sûres que ce qui est dit ici ne sera pas divulgué ailleurs.



FAIRE SON ENTRÉE

Si les joueurs ont décidé d'utiliser les personnages prêtirés des pages 295-298, le rassemblement sur la pelouse offre alors une occasion alternative pour les présenter les uns aux autres, plutôt que d'organiser une première rencontre à la gare.

Si ce scénario comprend un mélange d'anciens personnages et de nouveaux, il est possible d'utiliser les deux lieux pour présenter tout le monde, les personnages déjà joués se retrouvant sur la plateforme quand les nouveaux se feront connaître à Clemens Park.

Scène 2 : votre attention s'il vous plaît

Lorsque tout le monde a eu l'occasion de profiter des friandises proposées et de parler aux autres participants, l'attention du groupe est demandée par un gentleman aux cheveux blond clair tapotant élégamment sur son verre à cocktail avec ce qui ressemble à une touillette en argent. À ses côtés se tiennent miss Walsh et un homme plus grand et plus fin portant des lunettes rondes (le professeur Richard Deadman).

S'exprimant d'une voix claire et sûre, l'individu se présente comme étant Alec Ward-Gray, leur hôte (voir le *Guide du Gardien*, p. 70). Il leur souhaite la bienvenue dans sa demeure à l'occasion de cette réunion cruciale et s'excuse pour la précipitation et les problèmes que cela a pu causer. Towton requiert ensuite le plaisir de leur compagnie dans la salle de classe principale afin que l'on puisse entrer dans le vif du sujet maintenant que tout le monde est là.

Contrairement aux chambres des invités, qui sont confortablement meublées bien que dans un style ancien, il y a quelque chose de pragmatique et de tue-l'amour dans la grande pièce vers laquelle les investigateurs sont amenés. Peu importe ce qu'elle a pu être par le passé, les rangées de bureaux d'écoliers et de chaises en bois indiquent clairement

ce qu'elle est devenue. L'odeur de poussière de craie dans l'air devrait assurément raviver les souvenirs d'enfance des personnages, même si le cadre est sans doute plus grandiose que celui de leurs propres expériences.

Un grand tableau noir déplaçable est positionné à une extrémité de la pièce, près de la porte menant vers l'intérieur de la demeure ; derrière lui, une corde pend au bout d'un écran (ou d'une carte) enroulé, suspendu au plafond par un grand crochet. Les portes-fenêtres à travers lesquelles la foule rassemblée a fait son entrée s'ouvrent sur une terrasse surplombant les jardins. Entre les bureaux, à peu près au milieu de la pièce, se trouve un petit projecteur de cinéma, actuellement chargé de deux grandes bobines dont une pleine de pellicules.

Une fois tout le monde assis et le silence retombé, lord Towton commence à parler. Il explique avoir reçu un communiqué d'une organisation-sœur de la Section M l'informant qu'un navire, le *KDM Nordlys*, a quitté Copenhague il y a maintenant quelques jours. La marine royale a à son tour signalé ce bateau qui semble faire route vers l'est du Groenland et plus spécifiquement vers Scoresby Sund (confirmant ainsi les dires de la source initiale).

À bord du *KDM Nordlys* se trouvent un équipage danois et surtout un ensemble de passagers et d'équipements des plus improbables. Au moins l'un d'entre eux serait, d'après les informations, un membre de la communauté des moines Chankopa tibétains (p. 120), que l'on a aperçu en compagnie de citoyens allemands portant un œil de loup en écusson.

Au Gardien de décider si la véritable identité de *Nachtwölfe* a été découverte par les services secrets alliés à ce moment de la guerre. Si c'est le cas, Towton expose brièvement ce qu'il sait – peut-être seulement le nom du groupe et le fait que celui-ci semble se concentrer sur le développement et la recherche en armements. Si l'identité de l'organisation est encore un mystère, le vicomte se

contente de dire qu'une agence allemande spécialisée semble rassembler des artefacts anciens dans un but inconnu bien que certainement sinistre.

Les « moines bleus », comme Towton les appelle, sont apparus à plusieurs occasions durant l'opération en cours visant à rassembler le « magot d'or », une collection d'objets anciens liés, selon la légende, à la cité perdue de l'Atlantide. Cette annonce est assez remarquable pour le manque de surprise et de dérision qu'elle provoque chez l'assemblée – ce qui n'empêche pas de nombreux murmures d'excitation.

Selon quels investigateurs sont présents, Towton leur demande de parler de leur expérience dans la collecte des divers fragments du Palladion. Voyez cela comme un récapitulatif visant à rafraîchir la mémoire des joueurs et à rappeler quelles pièces sont entre les mains des Alliés ainsi que leur fonction telle que décrite par *le Livre de la Machine*. Si aucun ancien investigateur n'est présent pour parler d'un fragment spécifique, Towton laisse le professeur Deadman compléter ce qui manque.

Le dernier orateur est un homme ordinaire dans une blouse blanche de laboratoire, que Deadman présente comme étant le docteur Parker (voir *le Guide du Gardien*, p. 73). Il demande que les rideaux soient tirés aux fenêtres avant de pousser le tableau noir sur le côté et de dérouler l'écran suspendu. Sur un hochement de tête, un technicien déclenche le projecteur et un film en noir et blanc s'anime.

Le docteur Parker commente le petit film qui montre chacune des pièces retrouvées du Palladion ainsi qu'une sélection des expériences qu'il a pu mener sur les artefacts. Il confirme que, selon lui, les segments semblent s'emboîter pour former une configuration particulière correspondant à celle décrite dans *le Livre de la Machine*.

Ce que le film comprend exactement dépend bien entendu de ce que les investigateurs ont réussi à acquérir durant leurs aventures. Si le Miroir/Mitawi a été substitué avec succès par les émissaires de *Nachtwölfe* au Pérou (au lieu d'avoir été ouvertement volé), alors Parker dira que, malgré leurs meilleurs efforts, ils n'ont pas pu faire fonctionner ce composant particulier qui semble avoir été endommagé lors du trajet d'une façon que ni lui ni son équipe n'ont pu déterminer.

Ce que le film comprend exactement dépend bien entendu de ce que les investigateurs ont réussi à acquérir.

Si les Alliés l'ont en leur possession, Parker admet également que le Clypeus ne semble pas fonctionner correctement, cela ayant peut-être un rapport avec son apparence veinée, hypothèse qui devra toutefois être confirmée. Si les investigateurs ont récupéré l'Arme de Flammes Agneya, il décrit l'objet comme restant également inopérant, bien que ses recherches montrent qu'il a été autrefois adapté pour former une arme portative avant d'être mis définitivement hors d'état.

Point intéressant, à condition bien sûr que l'objet ait été récupéré en Perse, Parker signale qu'un fragment du Palladion fonctionne désormais bien mieux qu'à son arrivée. Bien que la composante audio de la Coupe de Yima opère encore de façon intermittente, sa portée augmente dramatiquement quand elle se voit connectée à l'Aten (ce qui ne peut bien sûr être découvert que si les Alliés ont repris le Donneur de Vie dans la Duat onirique, p. 97).

Lorsque Parker a terminé, Towton ouvre la discussion aux questions et aux suggestions quant à ce que devrait être le plan d'action de la Section M. Deadman et lui ont une idée de ce qui devrait être fait mais ils veulent entendre l'avis de leurs collègues et des autres experts avant de prendre une décision définitive.

Si des personnages prétirés particuliers n'ont pas été pris, ils peuvent servir de PNJs dans cette scène et la suivante et fournir les informations dont les investigateurs pourraient avoir besoin. Par exemple, le docteur Strand (p. 296) pourra répondre aux questions concernant l'*Edda* (y compris ses associations magiques), quand le lieutenant Nowak (p. 295) et le capitaine Ross (p. 298) seront capables de discuter respectivement des conditions météorologiques et des moyens de transport.

Des physiciens ou des ingénieurs comme le docteur Skjelvik (p. 297) peuvent essayer d'estimer quel équipement a été chargé à bord du *KDM Nordlys* en se basant sur des descriptions sommaires : il s'agit sans doute d'un système à induction électromagnétique similaire à celui que les Alliés développent pour protéger les navires des mines magnétiques.

À ce niveau de la discussion, la réunion est sur le point de s'achever. Quelque chose au moins a été éclairci : quel que soit l'objectif des Allemands au Groenland, ceux-ci doivent être suivis et, si nécessaire, arrêtés. Towton remercie toutes les personnes présentes pour leur contribution et les invite à se joindre à lui le soir pour un dîner pendant lequel les derniers arrangements concernant la mission seront annoncés.

Scène 3 : porto et cigares

Les quelques heures précédant le dîner devraient donner le temps aux investigateurs de découvrir les informations supplémentaires dont ils ont besoin pour comprendre ce que *Nachtwölfe* fait en Arctique.

Cela n'implique pas seulement de parler à d'autres invités mais aussi de faire bon usage de l'énorme bibliothèque de Clemens Park et des différents laboratoires (s'ils souhaitent assister à une démonstration personnelle des objets qu'ils ont récupérés).

Cela pourrait également leur laisser le temps de retrouver Towton et de se porter volontaires pour la mission à venir ; après tout, ils sont ce que la Section M a de plus proche d'un expert dans les domaines du Palladion et des Chanpoka (si l'on excepte le docteur Parker) – si les joueurs ont choisi de nouveaux investigateurs, ceux-ci sont au minimum des experts dans leurs domaines de prédilection (p. 256).

Le dîner a lieu à huit heures, et les invités sont convoqués par le retentissement d'un grand gong situé dans le hall d'entrée. Des tenues de soirée ont été fournies à ceux qui avaient oublié d'en prendre. Contrairement aux autres dîners mondains auxquels les investigateurs ont pu participer auparavant, il semble n'y avoir ici aucun ordre d'entrée si l'on excepte le fait que chaque femme se voit respectueusement offrir le bras d'un gentleman ; personne ne met son rang dans la balance et les invités s'installent simplement au moment de leur arrivée.

Le repas est bien meilleur que ce qui pouvait être attendu compte tenu du fait que le rationnement de nourriture est en place depuis janvier 1940. De nombreuses plaisanteries décrivent le professeur Deadman faisant passer de la nourriture de Nouvelle-Angleterre dans des caisses étiquetées « Équipement scientifique ». Le professeur rejettera modestement ces accusations, affirmant que l'étiquette indiquait en réalité « Livres et publications ».

Une fois le dîner terminé, les invités se retirent dans le salon. Si les investigateurs se sont portés volontaires pour aller au Groenland, c'est alors le signal pour eux de se faufiler hors du groupe et de rencontrer la hiérarchie de la Section M pour discuter de leurs plans. S'ils ne se sont pas autodésignés, chacun d'eux se verra approcher par miss Walsh et demander de l'accompagner auprès de lord Towton.

Quand ils entrent dans son bureau, Alec Ward-Gray est en train de se relaxer dans un fauteuil à dossier haut, un cigare fumant dans une main, un grand verre de porto dans l'autre. Le professeur Deadman est aussi présent, comme tous ceux des quatre prétirés des pages 295-298 qui n'ont pas été pris par les joueurs.

Le vicomte va droit à l'essentiel. Si les investigateurs se sont portés volontaires, Towton aborde directement le plan pour les faire entrer au Groenland ; dans le cas contraire, il commence par leur demander d'accepter la mission, étant sûr que leur expertise se montrera inestimable dans la mission visant à comprendre les intentions des Allemands.

Le plan est, on peut le comprendre, un peu léger sur certains points. Après avoir discuté de l'affaire avec des experts (ce qui pourrait comprendre certains des investigateurs, selon leurs spécialités), il a été décidé qu'à cause de la menace des *U-boot* en Atlantique, la route la plus rapide et la plus sûre passait par la voie des airs. La Royal Air Force (RAF) possède à Southampton deux navires volants Sunderland (p. 261) se tenant prêts à décoller à tout instant. Les avions permettraient à l'équipe de rattraper l'avance des Allemands.

Grâce à ses contacts dans la résistance danoise et à ses associés au Groenland, la Section M s'est arrangée pour que les investigateurs rencontrent un contact local au village de Scoresby Sund (future Ittoqqortoormiit) qui les aidera à retrouver l'expédition allemande. Le professeur Deadman a tiré quelques ficelles au pays et les gardes-côtes américains qui patrouillent déjà la mer du Groenland les aideront également quand ils le pourront (même si cela veut seulement dire garder un œil sur les déplacements du *KDM Nordlys*).

Une fois arrivés sur l'île, la tâche des investigateurs sera simple : trouver les Allemands, identifier leur équipement et son rôle, et s'assurer qu'ils ne puissent pas l'utiliser.

UN REFUS POLI

Il est possible que les investigateurs ne souhaitent pas aller au Groenland. Dans ce cas, Towton ne leur ordonnera pas d'obéir, même s'il en a la capacité. Une autre équipe sera envoyée à leur place, qui disparaîtra à cause d'une « catastrophe naturelle » qui affectera la côte est de l'île quelques jours après leur départ (p. 275).

Bien entendu, les joueurs peuvent tirer profit du refus de leurs personnages pour changer l'identité de ceux s'embarquant pour cette mission ; cela pourra demander de prendre un des prétirés déjà fournis, ou un autre investigateur qui leur semblerait plus approprié pour l'aventure. Si cette option est celle choisie, les événements se dérouleront comme décrit ci-dessous.

ÉPISODE DEUX : PAR-DESSUS LA MER

Ayant été assignés à la mission, les investigateurs vont devoir maintenant se frayer un chemin jusqu'au cercle Arctique pour découvrir le véritable but poussant *Nachtwölfe* à se rendre au Groenland.

Scène 1 : en haute altitude

Le jour suivant la réunion à Clemens Park, les investigateurs sont conduits jusqu'aux docks de Southampton où leurs hydravions les attendent. Tout équipement spécial dont ils pourraient avoir besoin leur sera fourni par la Section M, de même que des tenues appropriées à une expédition arctique.

S'ils souhaitent emporter certains des fragments du Palladion actuellement en possession de la Section M, le ou les objets ont été soigneusement emballés dans des caisses. Théoriquement, le seul segment intéressant (s'ils l'ont) est la Coupe de Yima, qui se montrera sans doute utile quand il s'agira de localiser la base allemande.

Accompagnant les investigateurs, s'ils n'ont pas déjà été pris par les joueurs, on trouve les personnages prétirés des pages 295-298. Le capitaine Ross peut prendre la place d'un des pilotes de la mission (qu'il joue le rôle d'un PNJ ou d'un investigateur), de même que tout personnage muni de la compétence Piloter (Multi-moteurs) [Cth] / Pilotage [Sav]. En plus de disposer de savoirs qui pourront se révéler utiles plus tard, la présence de ces personnages supplémentaires assure que, si le pire devait arriver, une fournée de nouveaux investigateurs serait disponible pour permettre aux joueurs de terminer le scénario.

Le vol vers le Groenland peut être aussi tranquille qu'agité, au choix du Gardien. Les ateliers internes des Sunderlands sont à la disposition de ceux qui veulent bricoler ou adapter l'équipement qu'ils ont amené avec eux, ou qui veulent comprendre comment faire fonctionner la Coupe de Yima.

Si le vol se passe sans encombre, après un bref ravitaillement à Prestwick sur la côte ouest de l'Écosse et un autre à Reykjavik, les appareils survolent l'Atlantique Nord vers leur destination. Le trajet entre Prestwick et Reykjavik prend environ onze heures, et celui entre Reykjavik et Scoresby Sund sept ou huit, sans compter le temps perdu à remettre du carburant.

Table 6 : le Short S.25 Sunderland

Construit par les frères Short de Rochester, l'hydravion Sunderland (surnommé le « porc-épic volant » par la Luftwaffe grâce à son nombre impressionnant d'armes à feu) est entré au service de la Royal Air Force en 1938. Il s'agit de la version militaire de l'ancien avion civil S.23 Empire qui fut le bâtiment principalement utilisé par l'Imperial Airways dans ses vols internationaux.

Le Sunderland possède deux ponts avec un dortoir, une cuisinette, un carré des officiers et une pièce de bombardement dans le pont inférieur, ainsi qu'un atelier interne à des fins de maintenance en vol. Les cockpit, radio et poste de navigation sont dans le pont supérieur. On accède à l'intérieur depuis la porte de proue ou celle

de poupe (quand les moteurs sont en service).

Alimenté par quatre moteurs Bristol Pegasus (plus tard remplacés par des Pratt & Whitneys), le Sunderland peut couvrir environ 4 020 kilomètres avant de devoir se ravitailler. Sur l'eau, il peut être ancré à une balise flottante ou déployer sa propre ancre – il en existe de plusieurs sortes en fonction du champ d'opération.

Bien que le Sunderland ne puisse atterrir sur la terre ferme comme un appareil hybride, il peut être équipé d'un équipement spécial plages pouvant être utilisé pour le sortir de l'eau si nécessaire.

Cth

Véhicule	Pays	Vitesse	Armes	Dégâts	Équipage	PdV (Avant/Côté/ Arrière/Dessus/ Dessous)	Manœuvr.	Accel./ Décél.
Hydravion Short S.25 Sunderland	Angleterre et Commonwealth	16	16 Mitrailleses Browning .303 2 Mitrailleses Browning 1/2" Jusqu'à 1 tonne de bombes, mines ou mines sous-marines	2D6+4 2D6+4 Spécial*	9-11	30/30/30/30/15	4	×1

Sav**Notes****Armes****Caractéristiques**

16x Mitrailleses Browning .303

40/80/160, 2d8+1, CdT 3, AP 2, Auto.

2x Mitrailleses Browning 1/2"

50/100/200, 2d10, CdT 3, AP 4, Arme lourde, Auto.

Jusqu'à 1 tonne de bombes, mines ou mines
sous-marines

Special*.

* pour de grandes quantités d'explosifs, gérez les dégâts de manière cinématographique (voir le *Guide de l'Investigateur*, p. 122, ou le *Guide du Gardien*, p. 125).

Véhicule	Acc./TS	Moteurs	Escalade	Résistance	Manœuvrabilité	Portée (km)	Équipage
Hydravion Short S.25 Sunderland	10/115	4	15	24 (2)	-3	2900	9-11

Il est bien sûr possible d'ajouter un élément aérien du Mythe au voyage entre Reykjavik et le Groenland, une chose étrange brièvement aperçue (comme les orbes rouges rencontrés au Tibet, voir p. 113) ou quelque chose utilisant les règles de combat aérien présentées dans le *Guide du Gardien* (p. 165-168). Les Sunderlands sont des appareils bien protégés et assez manœuvrables qui devraient être capables de tenir la route contre les créatures volantes énumérées dans le « Tableau 10 : Manœuvrabilité des créatures volantes » (voir le *Guide du Gardien*, p. 167).

Si un des deux appareils était forcé de plonger suite à l'affrontement, la marine royale britannique ou canadienne ou les gardes-côtes américains ne seraient pas très loin pour venir au secours des survivants et même les amener à destination, si l'autre avion en est incapable.

On peut distinctement voir les icebergs depuis les fenêtres de l'avion (ou du pont de tout navire sur lequel les investigateurs pourraient se trouver) glissant le long du fjord connu sous le nom de Scoresby Sund. Un test réussi de Trouver objet caché [Cth] / de Détection [Sav]

pourrait même offrir un aperçu de deux navires en approche du Sund. L'un d'eux est un vaisseau des gardes-côtes (le USCGC *Yoooper*) ; l'autre est le KDM *Nordlys* qui garde ses distances vis-à-vis du sud de l'entrée du fjord. Nous vous conseillons de demander un test de Piloter (Multi-moteurs) [Cth] / de Pilotage [Sav] pour s'assurer que l'amerrissage près de Scoresby Sund se passe sans anicroches.

Nous laissons le Gardien décider de comment les investigateurs parviennent au fjord. Des bateaux pneumatiques font partie de la cargaison des Sunderlands, pouvant être déployés pour transférer les personnages et leur équipement de l'avion à la rive.

Si le vol a été difficile, les contacts locaux de la Section M (voir ci-dessous) peuvent venir à la rencontre des appareils dans leurs *umiaks* pour sauver les investigateurs qui tentent de naviguer à travers des eaux inconnues. Si les personnages sont arrivés par bateau après avoir été secourus, ils sont finalement amenés au village de Scoresby Sund par les canaux de leurs sauveteurs ou leurs contacts locaux.

Scène 2 : trouver la voie

Le village dans lequel les investigateurs se retrouvent est un petit camp inuit constitué de plusieurs huttes de couleur vive accrochées aux rochers de la crique de Scoresby Sund. Mis en place en 1925 par un explorateur danois appelé Ejnar Mikkelsen (avec les encouragements de son gouvernement), ses premiers habitants vinrent d'Angmagssalik – à environ 800 kilomètres au sud-ouest.

On trouve quelques Européens dans le village ; ils sont les contacts danois de la Section M, menés par Stefan Gulbrandsen (voir ci-dessous) et Malik, un jeune chasseur local (p. 263). Les hommes de Gulbrandsen et leurs guides et compagnons inuits se sont vus demander d'escorter les investigateurs vers l'endroit où les Allemands se terreront ainsi que d'apporter au groupe toute l'aide dont ils auront besoin.

STEFAN GULBRANDSEN, CHASSEUR ET ANTHROPOLOGUE

Le père de Gulbrandsen nourrissait de grands espoirs pour son fils, mais ceux-ci n'incluaient pas l'idée de vivre comme un vagabond au milieu de ces Inuits que le révérend Gulbrand Abrahamsen était venu convertir. La famille de Gulbrandsen a en effet derrière elle une longue histoire de conversions forcées, imposées à des peuples qui vivaient parfaitement heureux avant cela.

Comme de nombreux citoyens danois vivant au Groenland, Gulbrandsen est né sur l'île. Son père était un des premiers missionnaires d'Angmagssalik, et sa mère une de ses premières converties inuits. Le jeune Gulbrandsen adorait la nature et rien de ce que son père faisait ne parvenait à tempérer son désir d'explorer la terre où il était né. L'ultime séparation avec sa famille eut lieu après qu'il se fut enfui pour rejoindre Knud Rasmussen sur une de ses premières expéditions sur Thulé ; il n'est pas rentré chez lui depuis.

Fasciné par la culture inuit et bien déterminé à ne pas la laisser se faire balayer par les Européens, Gulbrandsen réussit à gagner maigrement sa vie comme anthropologue, notant tout ce qu'il pouvait avant que tout cela ne disparaisse. Il complète ses revenus avec un peu de chasse et des missions de surveillance pour les autorités danoises. Il méprise le régime nazi qu'il voit comme une tentative de plus de la part d'hommes blancs pour imposer leur point de vue à d'autres, il est donc heureux de pouvoir aider leurs ennemis.

Apparence : grand et solide, Gulbrandsen est un véritable ours humain. Sa barbe est épaisse et hirsute, et généralement incrustée d'embruns marins ou de glace (quand le temps se fait plus froid). Ses yeux sont d'un bleu pâle des plus troublants et, s'ils ne sont peut-être pas aussi acérés qu'autrefois, semblent capables de percer bien des mystères. L'homme s'habille comme les Inuits locaux, avec des fourrures et des peaux préparées par les femmes du village. Il a appris il y a longtemps que les tenues européennes ne sont guère efficaces par rapport à ce que portent les habitants originels du Groenland.

Cth

FOR 13 DEX 13 INT 14 CON 12
TAI 17 APP 09 POU 13 EDU 14
SAN 65 Points de Vie : 14

Impact : +1D4.

Compétences : Athlétisme 50 %, Conduit : chiens de traîneau 30 %, Discrétion 50 %, Écouter 50 %, Opérateur radio 30 %, Orientation : terre/mer 40 %, Piloter : bateau 40 %, Pister 50 %, Sciences de la vie : histoire naturelle 40 %, Sciences humaines : anthropologie 50 %, Survie : zone arctique 50 %, Trouver objet caché 55 %.

Langues : Danois (langue maternelle) 70 %, Anglais 35 %, Groenlandais 50 %.

Armes : Coup de poing 50 %, dégâts 1D3+1D4.

Couteau de chasse (Arme de mêlée – Couteau) 55 %, dégâts 1D6+1D4, atts 1, portée de base contact.

M1917 Enfield « américain » (Fusil) 55 %, dégâts 2D6+4, atts 1/2, portée de base 90 m.

Sav

Attributs : Agilité d8, Intellect d8, Âme d8, Force d8, Vigueur d6.

Compétences : Canotage d6, Combat d8, Connaissance (Anglais) d6, Connaissance (Anthropologie) d8, Connaissance (Communications) d6, Connaissance (Groenlandais) d8, Connaissance (Histoire naturelle) d6, Connaissance (Orientation) d6, Détection d8, Discrétion d8, Équitation d6, Lancer d8, Pistage d8, Survie d8, Tir d8.

Charisme : +0 ; **Allure** : 6 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 6 ; **Santé mentale** : 6.

Handicaps : Curieux, Bizarrerie (fasciné par la culture inuit), Rancunier (haine des Allemands).

Atouts : Costaud, Forestier, Lien mutuel, Réflexes de Combat.

Équipement : Couteau (For+d4), fusil M1917 Enfield « américain » (2d8, 20/40/80, Coups 10, PA 1, Tir statique).

MALIK, CHASSEUR INUIT

Si Malik vient tout juste d'entrer dans l'âge adulte, il semble très prometteur pour ce qui est de prendre soin de son peuple. Discret et sérieux, il travaille dur dans tout ce qu'il entreprend et n'apprécie guère d'être distrait dans sa tâche. Ce n'est pas par tempérament inamical ; c'est juste qu'il ne fait guère confiance aux étrangers et préfère ne pas les encourager par des sourires et des discussions inutiles.

En contradiction avec sa méfiance générale envers les *kavdlumait*, le jeune chasseur inuit suit Gulbrandsen partout où il va depuis sa plus tendre enfance. Le colosse écrase physiquement son jeune compagnon, mais le traite généralement comme un mentor pour tout ce qui touche au mode de vie inuit. Cela amuse les anciens du village de voir Malik expliquer patiemment certaines particularités de leur culture à un Danois l'écoutant avec grande attention, comme si l'Européen était l'enfant et le jeune chasseur une sorte d'*angakok* (shaman) plus âgé.

Il est en effet toujours possible que Malik devienne un jour l'*angakok* du village. Quand ce jour arrivera, Gulbrandsen est convaincu que son mentor d'adoption fera un travail formidable.

Apparence : le visage rond et glabre de Malik adopte généralement une moue froide, presque de désapprobation. Le chasseur coupe au plus court son épaisse chevelure noire et est plus qu'envieux de la capacité de Gulbrandsen à se faire pousser une longue barbe bien fournie. Comme son ami, Malik est toujours vêtu de tenues traditionnelles inuits.

Gth**FOR 15 DEX 11 INT 16 CON 14****TAI 10 APP 08 POU 13 EDU 10****SAN 85 Points de Vie : 12****Impact : +1D4.**

Compétences : Athlétisme 40 %, Conduite : chiens de traîneau 40 %, Discrétion 40 %, Orientation : terre/mer 50 %, Piloter : bateau 40 %, Pister 40 %, Sciences de la vie : histoire naturelle 40 %, Sciences humaines : folklore 25 %, Survie : zone arctique 60 %, Trouver objet caché 50 %.

Langues : Groenlandais (langue maternelle) 50 %, Danois 35 %.

Armes : *Coup de poing* 50 %, dégâts 1D3+1D4.

Couteau de chasse (Arme de mêlée – Couteau) 65 %, dégâts 1D6+1D4, atts 1, portée de base contact.

Harpon (Arme de mêlée – Lance) 55 %, dégâts 1D8+1*, atts 1, portée de base spéciale*.

*voir les règles de lancer pour plus de détails (AdC, 6^e édition, p. 90).

Sav

Attributs : Agilité d6, Intellect d10, Âme d8, Force d10, Vigueur d8.

Compétences : Canotage d6, Combat d6, Connaissance (Danois) d6, Connaissance (Folklore) d4, Connaissance (Histoire naturelle) d6, Connaissance (Orientation) d8, Détection d8, Discrétion d6, Équitation d6, Lancer d6, Pistage d6, Survie d8.

Charisme : +0 ; **Allure** : 6 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 6 ; **Santé mentale** : 6.

Handicaps : Code de l'Honneur, Loyal, Têtu.

Atouts : Brave, Lien mutuel, Sens du Danger, Vigilant.

Équipement : *Couteau de chasse* (For+d4), *Harpon* (For+d6, 5/10/20).

Conduite : chiens de traîneau

Gth

Pourcentage de base 10 %. La compétence Conduite (Chiens de traîneau) est l'équivalent inuit de la compétence Conduite (Attelage) (AdC, 6^e édition, p. 60). Elle couvre tout ce qui touche au dressage et à l'utilisation de chiens de traîneau, ainsi que la capacité à manœuvrer l'équipage dans toutes sortes de conditions. Comme avec la compétence-mère, des tests de Conduite sont demandés pendant les poursuites et les manœuvres dangereuses.

Sav

S'il était possible de plaider en faveur de l'utilisation de la compétence Conduite, le Meneur de Jeu de *Savage Worlds* devrait utiliser Équitation pour les personnages cherchant à diriger un équipage de chiens, comme pour tout ce qui touche au contrôle des animaux.

Le navire est reparti peu avant l'arrivée des investigateurs, ce qui signifie qu'il ne peut s'être aventuré trop profondément.

Gulbrandsen et Malik peuvent confirmer que le *KDM Nordlys* a fait route vers le Sund le jour d'avant. Si les Danois et les Inuits ne sont pas certains de l'île vers laquelle le navire se dirigeait, ce dernier est reparti peu avant l'arrivée des investigateurs, ce qui signifie que ceux qu'il transportait ne peuvent s'être aventurés trop profondément dans le fjord avant de poser leur équipement et de laisser repartir leur vaisseau.

Le navire des gardes-côtes américains patrouillant les environs à la demande du professeur Deadman a déclaré par radio que le *KDM Nordlys* avait mouillé l'ancre à un jet de pierre au sud et qu'il semble attendre depuis lors. Conformément aux instructions, le *USCGC Yoooper* est (pour le moment du moins) simplement là pour observer. Ne souhaitant pas provoquer un incident diplomatique, il ne pourra guère faire davantage qu'arrêter le *Nordlys* pour le fouiller en quête d'activités illégales. Le capitaine a promis d'informer les hommes de Gulbrandsen si le bateau repartait.

En fonction du moment où les investigateurs arrivent et de leur état, Gulbrandsen peut insister pour vérifier immédiatement leurs affaires afin de s'assurer qu'elles conviennent à leur mission. Dans le cas contraire, il fournira de quoi les remplacer ; cela arrivera certainement si l'équipement a été perdu lorsqu'un des *Sunderlands* a coulé ou s'est crashé.

Aussi impatient soit-il de se lancer dans la mission, Gulbrandsen insiste pour que les investigateurs soient reposés et prêts avant de repartir pour le Sund. Une glissade ou une chute dues à la fatigue pourraient entraîner un désastre, ce que le grand Danois préférerait éviter.

Le groupe est constitué des investigateurs, des personnages prêtirés des pages 295-298, de Gulbrandsen, de Malik et d'autant de chasseurs danois et d'Inuits que le

reste de l'équipe. Une fois prêts, ils quittent le village après qu'un rapide rituel de propitiation a été mené pour honorer Arnakuagsak, la Mère des Océans et toutes ses créatures, connues dans le reste du monde inuit sous le nom de Sedna.

Les bateaux pneumatiques amenés par les investigateurs (s'ils les ont encore) sont accompagnés par les *umiaks* locaux. Si les investigateurs ont la compétence Pilotage (Bateau) [Cth] / Canotage [Sav], ils pourront payer pour leur propre embarcation ; dans le cas contraire, ils seront pris comme passagers.

Même si l'été avance il reste de la glace dans le Sund, mais les Inuits se fraient un chemin à travers avec facilité. Tant que les investigateurs aux pagaies suivent le même chemin, ils n'auront pas à tester leurs compétences d'orientation ou de canotage (ou de natation !).

Gulbrandsen et Malik ont calculé qu'il n'y avait qu'un petit nombre d'îles sur lesquelles le groupe d'Allemands pouvait avoir débarqué, et leur plan est de commencer par la plus éloignée pour revenir peu à peu au plus près. Si les investigateurs souhaitent utiliser une autre méthode, Gulbrandsen s'en remettra à leur choix : après tout, il est ici pour leur servir de guide et d'escorte, ce sont eux les experts dans ce qu'ils chassent.

Bien entendu, si les investigateurs ont accès à un des compas atlantes, ils n'auront pas besoin de se lancer dans des recherches coûteuses en temps ; dès lors que l'objet n'est pas gardé dans le même bateau qu'un autre fragment du Palladion, il indique de façon assez claire la course à suivre. Le Gardien pourrait cependant décréter que le compas ne peut pas les aider si un autre morceau est dans les parages.

S'ils l'ont emmenée, la Coupe de Yima pourrait également les aider à trouver où *Nachtwölfe* a établi sa base. Une fois retiré de Clemens Park, l'objet retrouvera une efficacité moindre qu'elle avait en Perse (p. 211), mais lorsque les investigateurs arriveront à Scoresby Sund, la distance à laquelle l'artefact pourra agir augmentera brusquement à nouveau. Tout physicien présent (comme le docteur Skjolvik, p. 297) sera susceptible d'avancer que les effets électromagnétiques rendant les aurores boréales invisibles en plein jour pourraient apporter son énergie à l'objet (sur un test réussi de Sciences formelles (Physique) [Cth] / de Connaissance (Physique) [Sav]).

Retrouver le Nord

Grâce à ses recherches sur le compas atlante, le docteur Parker en est arrivé à la conclusion que c'était le pouvoir résiduel des cristaux contenus dans les pièces du Palladion qui faisait se lever le bras de la statuette chaque fois qu'elle se trouvait près de l'une d'elles. Le scientifique a correctement deviné. Les compas ont été « mis en résonance » avec le Palladion après sa création et donnés à des explorateurs atlantes afin que ceux-ci puissent toujours retrouver le chemin de la maison, peu importe la distance. Si cela s'est bien montré utile pour retrouver les morceaux éparpillés de l'artefact, cela pourrait aussi revêtir une importance encore plus grande avant la fin des aventures des investigateurs...

Peu importe comment ils y arrivent, il ne faudra pas longtemps aux investigateurs pour localiser la base de *Nachtwölfe*. Les canots que les Allemands ont utilisés pour atteindre la rive sont clairement visibles dans la baie abritée d'une des plus grandes îles ; de la fumée provenant de leurs feux de camp peut être facilement détectée depuis les eaux, de même que le bruit des générateurs à diesel et le martèlement général des travaux.

Ces faits devraient alerter les investigateurs ; dans le cas contraire, autorisez-leur un test d'Idée [Cth] / d'Intellect (ou éventuellement de Pistage) [Sav] pour comprendre que les Allemands n'ont apparemment rien fait pour camoufler leurs traces ou masquer leurs intentions. Bien entendu, il y a toujours eu une certaine arrogance blasée derrière les tentatives de *Nachtwölfe* pour récupérer le Palladion mais ils opèrent actuellement dans un pays qui a déclaré sa neutralité et son indépendance. Retrouver leur ennemi s'est révélé beaucoup trop facile pour ne pas cacher quelque chose.

Scène 3 : par-delà l'arc-en-ciel

Les investigateurs ont tout intérêt à observer leur cible pour voir ce qui se trame avant de prendre la moindre décision concernant la suite. S'ils parviennent à aborder l'île sans attirer l'attention sur eux, cet objectif devrait se montrer assez facile à atteindre.

Nachtwölfe a monté le camp dans un amphithéâtre naturel situé sur le côté est de l'île, que Gulbrandsen identifie comme étant *Glemt Øe*, « l'île oubliée ». Malik se souvient que selon la tradition, des hommes auraient autrefois vécu là, mais qu'ils seraient partis chasser un jour et n'auraient pas réussi à se souvenir du chemin du retour. Peu importe à quel point ils auraient essayé, l'endroit où ils pensaient que l'île se trouvait était vide, et ils auraient été contraints de se chercher un nouveau foyer.

La base fourmille d'activité. Des troupes en uniforme allemand, avec toujours cet écusson arborant un symbole de loup, sont en train de mettre en place ce qui ressemble (pour un œil non exercé) à un gigantesque tas de trucs entremêlés. D'énormes câbles hyperrésistants sont enroulés autour de quatre grandes batteries qui ont été positionnées sur les quatre points cardinaux, à environ quatre mètres de distance les uns des autres. D'autres câbles partent des objets eux-mêmes et les relient à de grands générateurs, un pour chacune des bobines.

Tout ingénieur ou physicien présent est capable d'identifier l'équipement et de le relier à celui actuellement développé pour les navires alliés « démagnétiseurs », un processus qui élimine autant que possible le champ magnétique inhérent aux coques des bateaux en installant de grandes bobines électromagnétiques à bord ou en faisant passer des câbles électriques chargés à travers la masse du bateau au cours d'un processus connu sous le nom de « balayage ». Peu importe la quantité de câbles cependant, les personnes travaillant sur le site semblent davantage en train de régler quelques ajustements que de construire quelque chose.



MÉTHODES D'ATTAQUE

Les investigateurs sont maintenant face à un choix : ils peuvent attaquer le camp immédiatement, essayer de s'infiltrer pour saboter l'équipement ou attendre de voir ce qui se passe avant d'intervenir. S'ils décident d'attaquer le camp, deux méthodes existent pour gérer le combat qui s'ensuit. Comme pour la confrontation avec les Épouses de Durga (p. 181), les investigateurs peuvent se charger individuellement des soldats et testeurs terrain de *Nachtwölfe* (utilisez les caractéristiques fournies respectivement p. 58 et dans le *Guide du Gardien*, p. 111), le nombre d'assaillants étant déterminé par les compétences de combat des personnages-joueurs avec un minimum d'un adversaire par personnage (en comptant les alliés des joueurs). Le système simplifié de combat de masse (voir *Terrors of the Secret War* pour *Achtung ! Cthulhur*) [Cth] / le système de combat de masse du livre des règles de *Savage Worlds* [Sav] pourra aussi être utilisé à la place.

Une fois le combat commencé, Maurer active les bobines et lance une poignée de cristal bleu au centre de la zone dès que le dernier générateur s'est activé. La priorité de Maurer et de Khenpo Choden au cours du combat est de maintenir le portail ouvert et pour ce faire éviter d'engager le combat aussi longtemps que possible.

Dès qu'un peu de sang est versé (c'est-à-dire dès que quelqu'un perd au moins un point de vie, ou qu'une unité de combat ou virtuelle est perdue [Cth] / dès qu'un personnage encaisse une blessure ou est Secoué [Sav]), le liquide s'élève dans les airs sous la forme d'une fine brume et vole vers Khenpo Choden qui chante en brandissant le

Confrontation

Cth

Comme décrit dans le **Livre deux au chapitre 2 « Un joyau précieux »**, des affrontements complexes impliquant plusieurs PNJs de chaque côté peuvent être gérés en utilisant les règles simplifiées de combat

de masse. Dans ce cas, Liesel Maurer (p. 267) et Khenpo Choden (p. 268) comptent comme des PNJs majeurs dont les actions sont gérées comme celles des personnages-joueurs, comme le sont Stefan Gulbrandsen, Malik et les prétrés des pages 295-298.

Les chasseurs danois ramenés par Gulbrandsen comptent comme 1 unité de combat de masse, de même que les chasseurs inuits. *Nachtwölfe* possède 1 unité de soldats et 1 unité de testeurs terrain. D'autres unités virtuelles susceptibles d'être mises en place seront établies au moment approprié, mais souvenez-vous que le groupe s'attend à être attaqué, ses assaillants ne recevront donc aucune unité virtuelle liée à l'effet de surprise.

Miroir/Mitawi, visiblement dans le but de faire entrer la vapeur écarlate dans le masque. Plus le sang coule, et plus celui-ci va engorger l'artefact.

Après 1-2 rounds de combat, ceux qui réussissent un test d'Écouter [Cth] / de Détection [Sav] découvrent que le chant de Khenpo Choden a brusquement changé. D'énormes jets verts sont expulsés des batteries vrombissantes ; l'air prend un arrière-goût métallique et desséché, et un étrange bruit de pépiements suraigus se fait entendre partout, ponctué par quelques craquements occasionnels. Tout cela est parfaitement audible en dépit des bruits de combat qui pourraient résonner sur les lieux.

Au centre du dispositif, un ruban tournoyant de feu arc-en-ciel commence à se solidifier, augmentant rapidement en taille pour former une sorte de portail. À travers l'arche, on peut voir un petit tunnel de flammes multicolores, au bout duquel apparaît une rue différente de tout ce que les investigateurs ont pu contempler dans leur vie. Peu importe l'endroit où l'on se trouve, on peut voir le tunnel et la ville vers laquelle il mène.

Si les investigateurs parviennent à interférer avec l'équipement ou à empêcher Khenpo Choden d'entonner le rituel une fois que le portail arc-en-ciel a commencé à se former, un étrange son d'aspiration se fait entendre, suivi d'un bref silence pesant puis d'une violente implosion au moment où tous les investigateurs présents, Liesel Maurer, Khenpo Choden et une poignée de soldats et de testeurs terrain de *Nachtwölfe* sont aspirés par le portail...

SABOTAGE

Si, au lieu d'attaquer bille en tête, les investigateurs décident d'attendre la nuit tombée pour saboter l'équipement (ce qui n'arrivera que très tard puisque c'est l'été au-dessus du cercle Arctique), ils pourront tout à fait essayer. Les hommes de Maurer sont cachés dans le camp, parés à toute éventualité, et Maurer activera le piège au moment où les investigateurs et ceux qui les accompagnent atteindront les bobines.

Comme décrit ci-dessus, Khenpo Choden invoquera tout sang versé et le redirigera vers le Miroir/Mitawi pendant que Maurer activera les générateurs. L'implosion entraînée par toute tentative pour endommager le dispositif une fois le rite entamé prendra également place comme décrit précédemment (voir plus haut).

LA CURIOSITÉ EST UN VILAIN DÉFAUT

Si les investigateurs décident plutôt d'attendre et de voir ce que les Allemands font, Liesel Maurer attend un moment mais finit par tenter de les attirer. Dès que sa patience s'amenuise, elle allume les générateurs, jette de la poussière de cristal bleu dans les étincelles et rassemble ses hommes autour du dispositif. Khenpo Choden commence à entonner les mots du rituel d'attraction du sang, de façon beaucoup plus forte et théâtrale que nécessaire.

Les investigateurs regardant, deux soldats de *Nachtwölfe* tirent une personne à demi consciente en dehors d'une des tentes ; d'après son uniforme, il s'agit d'un marin danois. Ils l'amènent à Maurer en le maintenant agenouillé devant elle. L'Allemande fait tout un cinéma en brandissant une dague et en parlant du sang des fidèles comme du portail menant vers la gloire du passé puis elle se place derrière l'homme. Toute personne ayant fait le scénario du Pérou réalise avec horreur ce qui est sur le point de se passer.

À moins que les investigateurs n'interviennent, Maurer attrape le marin par les cheveux, tire sa tête en arrière et lui ouvre la gorge d'un geste fluide (perte de SAN 0/1D4 [Cth] / test de Nausée [Sav]). La gerbe de sang qui jaillit des artères tranchées se vaporise presque instantanément et vole jusqu'à Khenpo Choden qui brandit désormais le Miroir/Mitawi.

Les investigateurs continuant de regarder, le chant du *lama* des Chankopas change et un feu arc-en-ciel commence à apparaître au centre du dispositif qui se met à craquer et à siffler. Si personne n'agit, un deuxième marin est tiré d'une tente et sacrifié de la même manière que le premier.

Il est parfaitement possible que les investigateurs continuent de ne rien faire. Dans ce cas, le portail s'ouvre entièrement, comme décrit auparavant. Maurer, Khenpo Choden et une poignée d'hommes entrent par le passage et disparaissent.

Cela pourrait constituer une excellente opportunité pour gérer le cas de Maurer sans vraiment comprendre ce qu'elle était venue faire, puisqu'il est maintenant possible pour les investigateurs d'attaquer le camp et de détruire (ou de désactiver) le dispositif, fermant ainsi le portail avant que les Allemands n'en reviennent. Dans ce cas, voyez page 278 les conséquences possibles d'une telle décision.

Les investigateurs pourraient aussi souhaiter gagner l'accès au portail pour suivre Maurer dans l'endroit étrange où elle a disparu. Les forces de *Nachtwölfe* résisteront mais dès qu'elles comprendront que le but des assaillants n'est pas de détruire le portail (s'ils ne font aucune tentative manifeste pour l'éteindre ou le détruire), elles essaieront à la place de pousser l'ennemi vers le passage. Après tout, Maurer souhaite les détruire ; s'il est impossible de les utiliser comme sacrifice correct, on pourra toujours les piéger dans le passé pour toujours.

Il est toujours possible qu'une balle perdue (liée à un échec critique [Cth] / un 1 naturel obtenu par un personnage majeur sur un dé de Tir ou un double 1 sur le dé de compétence et le Dé héroïque [Sav]) fasse implorer le portail comme décrit précédemment, et ce même si les investigateurs n'y entrent pas volontairement.

UN HOMME AVERTI EN VAUT...

Si les investigateurs ont conscience que découvrir les Allemands et se cacher a été un petit peu trop facile, ils risquent de flairer le piège. Ils doivent cependant faire quelque chose vis-à-vis de ce qui se passe. Récompensez-les pour tout plan astucieux détaillant comment ils comptent gérer le guet-apens – par exemple en gardant des gens en réserve ou en positionnant des chasseurs sur les bords du camp afin de pouvoir abattre les personnes importantes.

N'oubliez pas que, si les investigateurs s'attendent à un piège, *Nachtwölfe* ne remportera pas l'avantage de la surprise (et inversement ; après tout, Maurer sait qu'ils arrivent). Par exemple, les personnages ne recevront pas d'avantage à l'initiative (voir AdC, 6^e édition, p. 83 [Cth] / la partie concernée au chapitre 3 des règles de *Savage Worlds* pour plus de détails [Sav]).

Si, d'un autre côté, ils ne tiennent pas compte du fait que les Allemands sont probablement en train d'attendre leur arrivée, ne vous sentez pas obligé de les pénaliser au-delà des malus habituels liés à la surprise.

ABANDONNER TOUTE PRUDENCE

Si les investigateurs ne se sont pas montrés particulièrement prudents dans leurs recherches sur la base de *Nachtwölfe* (en faisant par exemple beaucoup de bruit ou en n'essayant pas de cacher ou couvrir leurs actions d'une quelconque façon), il est parfaitement raisonnable de leur demander un test de Connaissance du terrain ou de Discrétion [Cth/Sav] pour chaque bateau prenant part à la chasse à l'île si l'aventure est restée essentiellement maritime (utilisez le plus haut score sur chaque navire). Si les investigateurs ont débarqué avant de chercher Glemt Øe, on pourra leur demander plutôt des tests individuels de Connaissance du terrain ou de Discrétion [Cth/Sav].

La réponse à un éventuel échec pourrait différer de ce à quoi ils s'attendent. Liesel Maurer s'approche de l'équipe, les mains en l'air, et les invite à faire le tour du camp. Si les investigateurs sont encore dans leurs bateaux au moment où ils sont pris, elle leur fait signe de débarquer avant de leur faire sa proposition. Les Allemands n'ouvriront pas le feu sur eux à moins qu'ils ne soient contraints de se défendre.

Maurer est convaincue qu'elle réussira dans sa quête pour récupérer le Palladion.

Que les investigateurs acceptent ou non dépend entièrement d'eux. S'ils disent oui, le groupe de *Nachtwölfe* se montre très amical et plus que disposé à parler de la technologie qu'ils ont amenée avec eux, qu'ils décrivent comme un générateur de « boucliers » qu'ils mettent au point pour la marine royale danoise. L'engin n'ayant pas été testé, ils ont été chargés par le gouvernement danois de mener des expériences dans un lieu aussi isolé que possible – ils considèrent que cette île (qui reste après tout sur le territoire du Danemark) remplit parfaitement le cahier des charges.

Bien entendu, il s'agit d'une ruse destinée à prendre par surprise les investigateurs. Dès que Maurer finit le tour des lieux (lequel s'achève près des générateurs), *Nachtwölfe* active le piège et attaque les investigateurs là où ils se trouvent. Les événements se passent alors comme décrit ci-dessus.

Si les investigateurs décident de rejeter l'invitation en s'éloignant vigoureusement, les Allemands effectuent ce qui ressemble à une demi-tentative pour les poursuivre. S'ils ouvrent le feu, les hommes de Maurer se défendront.

Si cela arrive sur l'île et près du camp, les événements se dérouleront comme décrit ci-dessus. Si tout cela a lieu sur l'eau et bien qu'ils constituent des cibles idéales, le déluge de feu allemand est largement dirigé au-dessus de leurs têtes afin de les faire fuir, avec seulement un coup ou deux visant un être humain, histoire de donner l'illusion d'une authentique fusillade.

LIESEL MAURER, CHEF DU PROJET ATLANTIS

Personne, en la voyant, n'accuserait Liesel Maurer d'être une vulgaire rêveuse, mais bien des éléments montrent qu'on ne doit jamais juger un livre selon sa couverture. Sous ses airs studieux et travailleurs bat le cœur d'une romantique, soigneusement caché au monde extérieur depuis l'enfance.

Maurer a toujours aimé les histoires de dieux nordiques et germaniques, et tentait de reproduire les scènes mythologiques avec ses frères quand ils jouaient ensemble. Ils faisaient hélas toujours d'elle un monstre, jamais un dieu ou une déesse, et elle finit par abandonner, préférant se cacher dans l'immense bibliothèque (rarement utilisée) de son père.

En tant que fille d'un noble mineur de Teutoburg, la vie de Maurer au sein du *schloss* ancestral de la famille fut pourtant confortable. Elle écumait souvent les bois entourant la propriété, en partie pour échapper à ses frères mais aussi pour visiter le monument Hermann qui se trouvait à la limite de la ville de Detmold. Là, elle fantasmait sur l'ancien roi germanique Arminius (Hermann) et sur sa défaite face à Rome lors de la bataille de la forêt de Teutoburg en l'an 9.

Devenue plus vieille et autorisée à voyager un peu plus loin toute seule, elle effectua souvent des séjours

– officiellement pour « shopping » – à Bad-Meinburg ou à Horn afin de pouvoir visiter les *Externsteine*, descendant à l'arrêt de tramway qui se trouvait commodément près du Stonehenge allemand. Elle n'eut plus à se cacher quand les nazis accédèrent au pouvoir ; le souhait de son père d'être vu comme un bon Allemand permirent de nombreuses excursions familiales vers cet important symbole (détourné) de la fierté païenne nationale.

Entièrement autodidacte, Maurer devint au fil des années une experte en cultures perdues et en mythologie païenne, cachant soigneusement ses intérêts derrière une façade de fille dévouée. Son article sur l'Atlantide, envoyé à l'un des magazines d'occultisme allemands, lui attira l'attention de Mina Wolff qui l'invita à une rencontre (décrite officiellement comme un entretien pour un poste de secrétaire afin de déjouer les potentielles objections de *herr* Maurer).

C'est ainsi que Maurer se retrouva à travailler officiellement en qualité « d'assistante personnelle » d'un des lieutenants de Wolff, une position qu'elle parvint rapidement à occuper elle-même. Sa détermination et sa passion, couplées à sa dévotion envers Wolff, la placent en forte compétition avec les autres Obersts du Cercle intérieur pour le contrôle du Projekt Atlantis. Elle est convaincue qu'elle réussira dans sa quête pour récupérer le Palladion, d'une façon ou d'une autre.

Apparence : ombre de la lumière que représente la blonde Mina Wolff, Maurer est presque l'opposée de sa supérieure en ce qui concerne l'apparence physique. Malgré les tentatives de Liesel pour imiter le style particulier de Mina, ses cheveux noirs ramenés en arrière ne font que lui donner un air sévère (ce qui peut se révéler utile quand il s'agit d'intimider d'autres personnes). Elle porte des vêtements taillés sur mesure qui accentuent ses courbes remarquables.



FOR 12 DEX 12 INT 15 CON 13

TAI 16 APP 10 POU 16 EDU 16

SAN 65 Points de Vie : 14

Impact : +1D4.

Compétences : Bibliothèque 55 %, Connaissance des institutions : *Nachtwölfe* 40 %, Mythe de Cthulhu 05 %, Équitation 25 %, Négociation 60 %, Persuasion 60 %, Psychologie 55 %, Sciences humaines : anthropologie 60 %, Sciences humaines : archéologie 60 %, Sciences humaines : folklore 55 %, Sciences occultes 45 %, Trouver objet caché 55 %, Utiliser la technologie atlante 40 %.

Langues : Allemand (langue maternelle) 80 %, Anglais 40 %, Atlantique 30 %, Islandais 50 %.

Armes : Coup de poing 50 %, dégâts 1D3+1D4.

Dague (Arme de mêlée – Couteau) 45 %, dégâts 1D4+2+1D4, atts 1, portée de base contact.

P08 Luger 9 mm (Arme de poing) 40 %, dégâts 1D10, atts 2, portée de base 15 m.

Sortilèges : *Chant de Thoth*, *Crux Ansata de Prinn*, *Détecter un Enchantement*, *Guérison immédiate*, *Identifier un Esprit*, *Instiller la Peur*, *Invulnérabilité*, *Lier un Ennemi*, *Malédiction des Ténèbres*, *Poigne de Nyogtha*, *Poing de Yog-Sothoth*, *Provoquer la Maladie*, *Signe des Anciens*, *Tourmenter*, *Trou de Mémoire*.



Attributs : Agilité d6, Intellect d10, Âme d10, Force d6, Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Anglais) d6, Connaissance (Anthropologie) d8, Connaissance (Archéologie) d8, Connaissance (Atlante) d6, Connaissance (Bureaucratie) d6, Connaissance (Folklore) d8, Connaissance (Islandais) d8, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Psychologie) d8, Connaissance (Sciences occultes) d6, Détection d8, Investigation d8, Persuasion d8, Équitation d6, Technologie atlante d6, Tir d6.

Charisme : +2 ; **Allure** : 6 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 7 ; **Santé mentale** : 7.

Handicaps : Curieuse, Présomptueuse, Serment (*Nachtwölfe*).

Atouts : Costarde, Connexions, Érudite (Anthropologie, Archéologie), Noble, Tête froide.

Équipement : *Dague* (For+d4), pistolet P08 Luger 9 mm (2d6-1, 12/24/48, CdT 1, Coups 7, Semi-auto).

Capacités spéciales

- **Sortilèges** : *Chant de Thoth*, *Crux Ansata de Prinn*, *Détecter un Enchantement*, *Guérison immédiate*, *Identifier un Esprit*, *Instiller la Peur*, *Invulnérabilité*, *Lier un Ennemi*, *Malédiction des Ténèbres*, *Poigne de Nyogtha*, *Poing de Yog-Sothoth*, *Provoquer la Maladie*, *Signe des Anciens*, *Tourmenter*, *Trou de Mémoire*.

KHENPO CHODEN, LAMA DES CHANKOPAS

Certains disent qu'il vient d'Agarthi, le double maléfique de Shambhala (p. 107) ; d'autres qu'il fut rejeté de la Cité nordique de la paix pour ses pratiques impies. S'il est très vieux, Khenpo Choden n'est cependant pas ancien à ce point, bien qu'aucun moine ne connaisse son âge véritable.

Comme tant d'autres avant lui et après, le garçon qui grandit pour devenir le chef des Frères loups fut kidnappé étant enfant, au sein du monastère de Narthang, près de Shigatse, et endoctriné dans les voies du Monastère voilé. Les Moines bleus enlevaient autrefois les pauvres et les sans-défense, mais celui qui se trouvait alors au sommet de l'ordre, le Chankopa-lama, insista pour que des risques soient pris afin d'enlever l'enfant aux Kadampa.

Cela pourrait avoir eu un lien avec l'apprentissage de l'enfant dans les célèbres imprimeries de Narthang et le désir du Chankopa-lama d'enrichir la bibliothèque de son ordre, mais tout le monde s'accorde à dire que c'était davantage que cela. Khenpo Choden ne se révéla cependant guère à la hauteur de telles promesses ; il passa presque autant de temps avec les féroces *dobdobs* qu'avec les jeunes *ngagspas*, au grand désespoir de ses tuteurs. Mais le supérieur de l'ordre continua de demander à ses hommes de prendre leur mal en patience.

Le temps finit par payer. Intelligent et rusé, le garçon avait compris que pour survivre aux dangers du Monastère voilé, il devrait être endurant aussi bien physiquement que mentalement ; il arriverait un temps où un poing solide serait plus utile qu'un sortilège adroit. À la fin, Khenpo Choden prit la place de l'homme qui l'avait choisi pour devenir son successeur, non pas grâce à ses talents magiques mais parce qu'il avait survécu par des moyens détournés quand d'autres que lui étaient tombés.

Apparence : la corruption spirituelle de Khenpo Choden est rendue manifeste par son apparence. Sa peau est cireuse et tachetée, son haleine a des puanteurs de charniers en dépit de son régime végétarien, et ses yeux sont aussi froids que morts. Au lieu d'être ridé par l'âge, il semble presque translucide, l'épiderme tiré sur les os, et son crâne ressemble plus à celui d'un cadavre desséché et ses mains à des griffes.

Le Chankopa-lama est vêtu de longues robes bleues faites de multiples couches semblant pendre maladroitement à sa charpente squelettique et accentuant son apparente fragilité. Les apparences peuvent cependant être trompeuses ; comme sa partenaire Liesel Maurer, le vieil homme est beaucoup plus solide que ce qu'il semble être. Contrairement à de plus jeunes *ngagspas*, Khenpo Choden ne porte pas d'amulette *gau* (p. 132) ; en tant que chef de l'ordre, il est au service de tous les *yidams* et n'en favorise aucun en particulier.



FOR 08 DEX 14 INT 18 CON 13

TAI 11 APP 07 POU 20 EDU 18

SAN 30 Points de Vie : 12

Impact : aucun.

Compétences : Arts martiaux 40 %, Bibliothèque 65 %, Dissimulation 55 %, Enseigner 50 %, Médecine 45 %, Mythe de Cthulhu 50 %, Persuasion 60 %, Pratique artistique : impression 50 %, Pratique artistique : objets rituels 55 %, Psychologie 55 %, Sciences de la vie : histoire naturelle 50 %, Sciences de la vie : pharmacologie 40 %, Sciences formelles : astronomie 50 %, Sciences formelles : chimie 40 %, Sciences humaines : folklore 60 %, Sciences humaines : histoire 50 %, Sciences occultes 70 %, Survie : montagnes 70 %, Théologie : mysticisme oriental 60 %, Trouver objet caché 65 %.

Langues : Tibétain (langue maternelle) 90 %, autres langues 50 %.

Armes : *Coup de poing* 50 %, dégâts 1D3*.

Coup de pied 25 %, dégâts 1D6*.

* Si le jet d'attaque est inférieur ou égal au pourcentage de Khenpo Choden en Arts martiaux, alors l'attaque inflige le double des dégâts de base.

Sortilèges : *Anomalie météorologique*, *Bifrost* (*Créer une Faille dans le Temps*), *Commander à un Animal* (*Loup*), *Commander à un Fantôme*, *Création de Portail*, *Créer un Tulpa*, *Générer un Thumo*, *Invisible à l'Esprit*, *Jambes du Coureur de Vent*, *Invoquer/Contrôler un Preta*, *Lévitiation*, *Prédiction*, *Tourmenter un Esprit*, *Voix dans le Vent*, *Voyage Extra-Dimensionnel*, *tout sortilège d'Appeler/Congédier susceptible de servir*, *tout sortilège de Contact susceptible de servir*, *tout sortilège d'Invoquer/Contrôler susceptible de servir*.

Sav**Attributs** : Agilité d8, Intellect d12, Âme d12+2, Force d4, Vigueur d6.**Compétences** : Combat d6, Connaissance (Astronomie) d8, Connaissance (toute langue) d8, Connaissance (Chimie) d6, Connaissance (Folklore) d8, Connaissance (Histoire) d8, Connaissance (Histoire naturelle) d8, Connaissance (Mysticisme oriental) d8, Connaissance (Mythe) d8, Connaissance (Psychologie) d8, Connaissance (Sciences occultes) d8, Détection d8, Discrétion d8, Investigation d8, Persuasion d8, Soins d6, Survie d8.**Charisme** : -4 ; **Allure** : 6 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 6 ; **Santé mentale** : 3.**Handicaps** : Âgé, Malveillant, Présomptueux, Répugnant, Serment (faire avancer les plans du Monastère voilé).**Atouts** : Arts martiaux, Endurci, Érudit (Astronomie, Histoire, Histoire naturelle, Sciences occultes), Réflexes de Combat.**Équipement** : aucun.**Capacités spéciales**

- **Sortilèges** : *Anomalie météorologique, Bifrost (Créer une Faille dans le Temps), Commander à un Animal (Loup), Commander à un Fantôme, Création de Portail, Créer un Tulpa, Générer un Thumo, Invisible à l'Esprit, Jambes du Coureur de Vent, Invoquer/Contrôler un Preta, Lévitiation, Prédiction, Tourmenter un Esprit, Voix dans le Vent, Voyage Extra-Dimensionnel, tout sortilège d'Appeler/Congédier susceptible de servir, tout sortilège de Contact susceptible de servir, tout sortilège d'Invoquer/Contrôler susceptible de servir.*

Forces supplémentaires

CHASSEURS DANOIS

Des hommes solides, pleins de ressources qui ont fait leur métier du pistage et de la chasse de tout ce que le Groenland avait à offrir.

Apparence : portant une barbe complète ou au moins une moustache, le chasseur danois peut porter des vêtements arctiques de style européen, des tenues inuits ou un mélange des deux.

Cth**FOR** 16 DEX 11 INT 15 CON 12**TAI** 14 APP 11 POU 11 EDU 15**SAN** 55 Points de Vie : 13**Impact** : +1D4.**Compétences** : Athlétisme 45 %, Écouter 55 %, Négociation 55 %, Orientation 45 %, Pister 45 %, Premiers soins 50 %, Sciences de la vie : histoire naturelle 40 %, Se cacher 50 %, Survie : zone arctique 55 %, Trouver Objet Caché 50 %.**Langues** : Danois (langue maternelle) 75 %, Anglais 20 %, Groenlandais 40 %.**Armes** : *Coup de poing* 60 %, dégâts 1D3+1D4.*Couteau de chasse* (Arme de mêlée – Couteau) 55 %, dégâts 1D6+1D4, atts 1, portée de base contact.*M1917 Enfield « américain »* (Fusil) 60 %, dégâts 2D6+4, atts 1/2, portée de base 90 m.**Sav****Attributs** : Agilité d6, Intellect d8, Âme d6, Force d8, Vigueur d6.**Compétences** : Combat d8, Discrétion d6, Connaissance (Anglais) d4, Connaissance (Groenlandais) d6, Connaissance (Histoire naturelle) d6, Connaissance (Orientation) d6, Détection d8, Persuasion d8, Pistage d6, Soins d8, Survie d8, Tir d8.**Charisme** : +0 ; **Allure** : 6 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 5 ; **Santé mentale** : 5.**Handicaps** : Loyal, Prudent.**Atouts** : Bagarreux, Réflexes de Combat.**Équipement** : *Couteau de chasse* (For+d4), *fusil M1917 Enfield « américain »* (2d8, 20/40/80, Coups 10, PA 1, Tir statique).

CHASSEURS INUITS

Aussi incroyable que cela puisse paraître, les chasseurs inuits sont encore plus coriaces que leurs compagnons danois. Bien qu'ils respectent les Danois pour leurs talents de chasseurs et de pisteurs, les Inuits voient le fait de tuer plus que nécessaire comme un véritable problème. Apparence : dotés de cheveux sombres et généralement glabres (bien que pouvant s'offrir une petite moustache ou une légère barbe), les Inuits ont appris depuis longtemps que pour survivre à l'hiver arctique, il faut tuer quelque chose et porter sa peau.

Cth**FOR** 15 DEX 12 INT 14 CON 15**TAI** 11 APP 14 POU 14 EDU 12**SAN** 70 Points de Vie : 13**Impact** : +1D4.**Compétences** : Athlétisme 40 %, Conduite : chiens de traîneau 40 %, Discrétion 45 %, Écouter 45 %, Orientation : terre/mer 40 %, Piloter : bateau 35 %, Pister 40 %, Se cacher 40 %, Sciences de la vie : histoire naturelle 35 %, Survie : zone arctique 50 %, Trouver Objet Caché 50 %.**Langues** : Groenlandais (langue maternelle) 60 %, Danois 30 %.**Armes** : *Coup de poing* 50 %, dégâts 1D3+1D4.*Couteau de chasse* (Arme de mêlée – Couteau) 50 %, dégâts 1D6+1D4, atts 1, portée de base contact.*Harpon* (Arme de mêlée – Lance) 45 %, dégâts 1D8+1*, atts 1, portée de base spéciale*.*voir les règles de lancer pour plus de détails (AdC, 6^e édition, p. 90).**Sav****Attributs** : Agilité d6, Intellect d8, Âme d8, Force d8, Vigueur d8.**Compétences** : Canotage d6, Combat d8, Connaissance (Danois) d6, Connaissance (Histoire naturelle) d6, Connaissance (Orientation) d6, Détection d8, Discrétion d6, Équitation d6, Lancer d6, Pistage d6, Survie d8.**Charisme** : -2 ; **Allure** : 6 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 7 ; **Santé mentale** : 6.**Handicaps** : Étranger, Loyal.**Atouts** : Costaud, Sens du Danger.**Équipement** : *Couteau de chasse* (For+d4), *Harpon* (For+d6, 5/10/20).

ÉPISODE TROIS : DANS LA BRÈCHE

D'une façon ou d'une autre, les investigateurs sont entrés par le portail arc-en-ciel et ont voyagé à travers les éons jusqu'à l'île d'Atlas. Mais réussiront-ils à arrêter Liesel Maurer et à rentrer chez eux sans libérer la malédiction de l'Atlantide sur le présent ?

Scène 1 : des rues d'or rouge

Les investigateurs se retrouvent au milieu d'une rue, entourés par des gens en train de fuir en hurlant. S'ils ont été aspirés par le portail arc-en-ciel, ils peuvent ne pas arriver sur leurs pieds, ce qui les met en grand danger de se voir piétinés – faites un test de DEX x5 [Cth] / d'Agilité [Sav] pour voir s'ils parviennent à se mettre debout.

S'ils ratent le test, ils doivent effectuer un test de DEX x5 ou d'Athlétisme (utilisez le score le plus haut) [Cth] / d'Agilité [Sav] pour éviter de se faire piétiner. Si les investigateurs sont entrés de leur propre volonté, il est inutile de les faire tester à moins que ce ne soit pour leur faire éviter un des citoyens de l'Atlantide.

Plusieurs choses sautent immédiatement aux yeux en plus de la foule en panique : l'absence complète du portail par lequel ils viennent de passer, et le fait que le sol semble convulser sous leurs pieds (ce qui pourrait entraîner de nouveaux tests de DEX [Cth] / d'Agilité [Sav] au choix du Gardien).

Autorisez aux investigateurs un test de Trouver Objet Caché [Cth] / de Détection [Sav] à leur arrivée. Si quelqu'un réussit, il aperçoit un uniforme allemand (ou une robe bleue) disparaissant à un coin de la rue. Même en cas d'échec, on peut clairement voir un arc-en-ciel familier en train de vaciller dans le ciel au-dessus du centre de la ville. Ils savent au moins maintenant où le portail de retour est à peu près situé et, sans doute, où *Nachtwölfe* se dirigera dans un futur proche.

Les investigateurs pourraient vouloir attraper un Atlante passant tout près pour comprendre ce qui se passe (sur un test réussi d'empoignade [Cth] / de Combat [Sav]). Bien que la personne (voir ci-dessous) soit visiblement paniquée et souhaite fuir d'ici au plus vite, il ne semble pas y avoir d'autres barrières à la communication ; peu importe le langage que les investigateurs parlent à ce nouvel ami, visiblement, celui-ci les comprend clairement et leur répond dans leur langue maternelle.

J'imagine que les flèches de l'Atlantide pourraient en donner pour leur argent à celles d'Oxford. Quel dommage que nous devions ne jamais les voir..

A. T.

CITOYEN ATLANTE TERRIFIÉ

En de meilleurs temps, les résidents de l'Atlantide étaient sages et courtois. Désormais, la terreur de voir leur cité s'effondrer autour d'eux, couplée aux effets pervers des murmures incessants de Daoloth dans leurs esprits les empêchent d'être à leur avantage. En colère et effrayés, ils se défoulent sur la première personne se dressant entre eux et leurs (futiles) tentatives pour fuir leur destin.

Apparence : vêtus de robes flottantes aux couleurs vives, les citoyens atlantes ressemblent parfaitement à leurs représentations sculptées sur les compas. Leurs cheveux sont savamment arrangés dans un style évoquant à la fois les Grecs et les Romains, mais avec de subtiles différences. Leurs vêtements sont composés de soie et de velours somptueux, lourdement chargés d'or et de gemmes, et leurs corps sont eux aussi décorés de bijoux.

Cth

FOR 12 DEX 11 INT 15 CON 11
TAI 15 APP 14 POU 13 EDU 17
SAN 20 Points de Vie : 13

Impact : +1D4.

Compétences : Bibliothèque 65 %, Mythe de Cthulhu 40 %, Persuasion 65 %, Pratique artistique : sculpture/peinture 45 %, Pratique artistique : chant/danse 55 %, Sciences de la vie : histoire naturelle 50 %, Science formelle : astronomie 40 %, Science formelle : physique 40 %, Sciences humaines : folklore 55 %, Sciences humaines : histoire 60 %, Sciences occultes 55 %, Trouver Objet Caché 65 %.

Langues : Atlante (langue maternelle) 85 %, toutes les autres langues 60 %.

Armes : Coup de poing 50 %, dégâts 1D3+1D4.

Sav

Attributs : Agilité d6, Intellect d8, Âme d8, Force d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (toutes langues) d8, Connaissance (Astronomie) d6, Connaissance (Folklore) d8, Connaissance (Histoire) d8, Connaissance (Histoire naturelle) d8, Connaissance (Mythe) d6, Connaissance (Physique) d6, Connaissance (Sciences occultes) d8, Détection d8, Investigation d8, Persuasion d8.

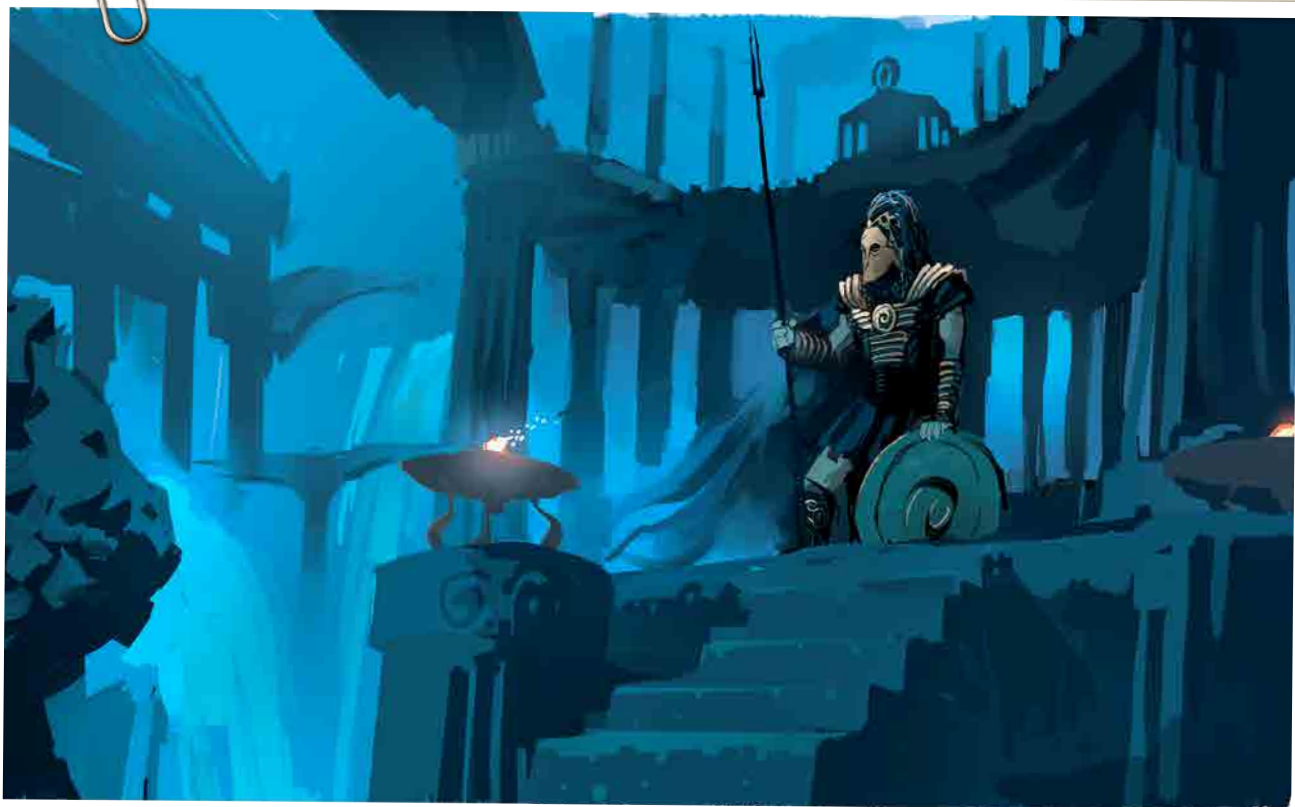
Charisme : +2 ; Allure : 6 ; Parade : 5 ; Résistance : 5 ; Santé mentale : 4.

Handicaps : Arrogant, Couard, Présomptueux.

Atouts : Noble, Séduisant.

Équipement : aucun.

Interroger l'Atlante révèle que les tremblements de terre ont commencé à affecter la ville quelques heures auparavant. Ils étaient au départ si légers que la plupart des gens les ont ignorés, mais le jour progressant, les secousses sont devenues plus fortes et plus longues. Certains disent que les dieux ont abandonné la ville et que Celui qui Creuse en Dessous est finalement venu exercer sa vengeance sur ceux qui ont froidement tué ses enfants.



Un test réussi de Mythe de Cthulhu Normal ou de Sciences occultes Difficile [Cth] / de Connaissance (Mythe) ou de Connaissance (Sciences occultes) (-2) [Sav] permet aux investigateurs d'identifier Celui qui Creuse en Dessous comme étant le plus grand des Chthoniens, Shudde M'ell en personne (voir *AdC* 6^e édition, p. 217 [Cth] / p. 274 [Sav]). Un test de Persuasion [Cth/Sav] pourrait également pousser l'Atlante à révéler qui est Celui qui Creuse. Si le Grand Ancien est bel et bien en route, les investigateurs n'ont que peu de temps avant de trouver la sortie de la cité et le chemin du Groenland.

Le confident réticent des investigateurs ne se laissera interroger que quelques instants avant de tenter de s'échapper. S'ils essaient de le retenir, il devient violent et ses appels à l'aide pourraient bien attirer d'autres personnes. La dernière chose dont les joueurs ont alors besoin est de faire face à une foule en colère, la discrétion pourrait donc bien être de leur côté pour le moment.

Il est à espérer que maintenant qu'ils savent où ils se trouvent, ils commencent à comprendre l'objectif de Liesel Maurer. Celle-ci a probablement l'intention de voler le Palladion avant qu'il ne soit enlevé à la ville et éparpillé à travers le monde (autorisez aux investigateurs un test d'Idée [Cth] / d'Intellect [Sav] s'ils ont du mal à parvenir à cette conclusion). Ils pourraient la stopper de plusieurs façons mais vont d'abord devoir la trouver.

Si les investigateurs n'ont pas accès à un compas ou à la Coupe de Yima (laquelle se met à vibrer d'une étrange façon une fois dans la ville), interroger d'autres Atlantes

(attrapés comme décrits précédemment) sur la localisation du Palladion leur permettra d'identifier le temple central au sommet de la colline comme étant le lieu de repos de l'artefact. Le site semble « comme par hasard » tout proche de l'endroit où se situe le portail arc-en-ciel.

Si l'un des personnages a pris part au scénario tibétain, le Gardien peut faire en sorte qu'un des Atlantes qu'ils interrogent soit en fait une version plus jeune de Tsering Lama (p. 116). En dépit de la grande différence d'âge entre cette version et celle vue « auparavant », il s'agit à n'en pas douter de celui qui les a kidnappés pour lutter contre le Monastère voilé.

Bien entendu, celui-ci ne reconnaît pas les investigateurs mais se montre fasciné par ce qu'ils peuvent lui dire à ce sujet. Pour ce qui touche au jeu, utilisez les caractéristiques des pages 116-117, mais réduisez-les des compétences de 10-20% [Cth] / d'un cran [Sav] si nécessaire. Il porte déjà avec lui la copie du *Livre de la Machine* qu'il fera sortir de la ville et emmènera au Tibet.

Les investigateurs pourraient aussi poursuivre la personne qu'ils ont aperçue à leur arrivée. S'ils n'ont pas aperçu de suite le soldat allemand (ou le moine), autorisez-leur un nouveau test de Trouver Objet Caché [Cth] / de Détection [Sav] pendant qu'ils tentent d'attraper d'autres Atlantes à interroger. Utilisez les règles de mouvement aux pages 87-88 de la 6^e édition des règles de *l'Appel de Cthulhu* [Cth] / le chapitre 4 sur les courses-poursuites du livre des règles de *Savage Worlds* [Sav] si nécessaire.

Scène 2 : am, stram...

Que les investigateurs aient découvert l'emplacement du Palladion en parlant aux habitants de la cité ou qu'ils poursuivent *Nachtwölfe* à travers les rues de l'Atlantide, leur destination est la même : le temple sur la colline.

Même s'ils sont apparus au départ dans les niveaux supérieurs de la ville, il leur reste une longue volée de marches à escalader avant d'atteindre le centre de la ville (voir illustration p. 9). Quoi qu'il en soit, ils finissent par arriver au temple et aux bâtiments administratifs situés au cœur de la cité.

En dépit du nombre de personnes s'agitant autour de l'endroit, celui-ci est beaucoup plus calme que le reste de la ville. Le portail arc-en-ciel peut être vu brillant sur un côté du bâtiment principal, niché au beau milieu des jardins bien entretenus et des autels en plein air qui entourent le complexe. Lorsqu'ils arrivent, les investigateurs voient plusieurs soldats de *Nachtwölfe* disparaître à l'intérieur du temple.

Ils se trouvent maintenant face à un choix clair : ils peuvent foncer vers la sortie et fermer le portail une fois de retour au Groenland, ou tenter d'empêcher Liesel Maurer de s'emparer du Palladion avant de fuir.

S'ils hésitent trop longtemps sur la conduite à suivre, il est tout à fait possible cependant qu'ils se retrouvent piégés dans l'Atlantide, Maurer s'emparant de son trésor avant de repartir vers le futur et de fermer le portail (p. 279 les conséquences que cette option pourrait avoir).

FERMER LE PORTAIL

Si les investigateurs décident d'enfermer les nazis dans le passé, ils peuvent foncer jusqu'au portail arc-en-ciel. Celui-ci n'est bien sûr pas abandonné : quatre soldats de *Nachtwölfe* qui ont été aspirés dans l'Atlantide tentent actuellement de le reprendre par la force à deux gardes atlantes. Utilisez les caractéristiques p. 58 pour gérer les forces allemandes.

GARDES ATLANTES

Entraînés pour devenir des agents de la loi et de l'ordre atlantes, les gardes d'élite ont bien résisté aux manipulations de Daoloth mais mènent une lutte perdue d'avance contre la folie et le chaos qui se sont emparés de leur ville.

Apparence : avec leurs visages recouverts par un masque d'orichalque, il est difficile de voir ce que à quoi pensent ces gardiens de l'Atlantide. Leurs torsos sont moulés dans des armures de cuir et d'orichalque, leurs avant-bras et leurs jarrets par des brassards renforcés. Contrairement à leurs concitoyens, les gardes portent des robes courtes ou des kilts permettant une plus grande liberté de mouvement en combat.

Cth

FOR 15 DEX 12 INT 17 CON 13
TAI 13 APP 10 POU 16 EDU 16
SAN 40 Points de Vie : 13

Impact : +1D4.

Compétences : Arts martiaux 60 %, Athlétisme 55 %, Discrétion 50 %, Droit 55 %, Mythe de Cthulhu 25 %, Persuasion 65 %, Psychologie 60 %, Sciences humaines : histoire 40 %, Sciences occultes 40 %, Tactique 40 %, Trouver Objet Caché 60 %.

Langues : Atlante (langue maternelle) 80 %, toutes les autres langues 50 %.

Protection : 4 points d'armure ; ne fournit que 2 points de protection contre les armes à feu modernes.

Armes : *Coup de poing* 60 %, dégâts 1D3+1D4*.

Empoignade 55 %, dégâts spéciaux.

Coup de pied 60 %, dégâts 1D6+1D4*.

Bâton de puissance atlante (Arts martiaux) 60 %, dégâts 1D6+1D4 (mêlée)/1D8 (distance), atts 1, portée de base contact (mêlée)/ 15 m (distance).

* Si le jet d'attaque est inférieur ou égal au

Sav

pourcentage du garde dans la compétence Arts martiaux, les dégâts de base sont doublés.

Attributs : Agilité d6, Intellect d10, Âme d10, Force d8, Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Connaissance (toute langue) d8, Connaissance (Batailles) d6, Connaissance (Droit) d8, Connaissance (Histoire) d6, Connaissance (Mythe) d4, Connaissance (Psychologie) d8, Connaissance (Sciences occultes) d6, Détection d8, Discrétion d8, Interrogation d8, Tir d8.

Charisme : +0 ; Allure : 6 ; Parade : 7 ; Résistance : 8 (2) ; Santé mentale : 5.

Handicaps : Arrogant, Présomptueux.

Atouts : Arts martiaux, Esquive, Réflexes de Combat.

Équipement : *Bâton de puissance atlante* (2d6, 2/4/8, CdT 1, Coups illimités/6 en dehors de l'Atlantide, Malfunction), *Bâton de puissance atlante – Mêlée* (For+d6, +1 Parade).

Si les investigateurs aident les gardes à s'occuper des soldats nazis, le portail est prêt à les aider à repartir au Groenland. S'ils les laissent se débrouiller, ils pourraient bien se voir attaqués par les gardes (s'ils l'emportent) ou

On peut entendre des bruits de combat provenant d'une pièce située à l'arrière de la chambre principale.

par le personnel de *Nachtwölfe* (même si les hommes seront sans doute en piteux état) si les Allemands triomphent. Il est aussi possible que les personnages se fauillent à travers le passage pendant que les deux camps sont occupés...

Cth

Table n° 7 : Bâton de pouvoir atlante

Equipement	Pays	Disponibilité	Comp. base	Dégâts	Portée de base	Att./ Round	Munitions	PdV	Panne
Bâton de pouvoir atlante	Atlantide	Antiquité	Arts martiaux	1D6+imp/ 1D8	Contact/ 15 m	1	6 (hors de l'Atlantide)	15	00 (comme arme à distance)

Sav

Equipement	Dégâts	CdT	Portée	Coups	For min	Poids	Notes
Bâton de pouvoir atlante	2d6	1	2/4/8	6 (si hors de l'Atlantide)	d6	4	Panne si le dé de Tir fait un 1 naturel.

Ce bâton de 1,5 mètre de long ressemble à une sorte de lance ornementée. Dans la tête est enchâssé un petit cristal capable de générer un rayon d'énergie lorsqu'il est activé par un bouton caché dans les gravures de la hampe. Cela permet de changer le bâton en une arme à énergie de courte portée. Le cristal est rechargé en continu par l'Aten Donneur de Vie via un système de transfert d'énergie atmosphérique qui aurait fait l'admiration de Nikola Tesla. Retirer un bâton de puissance de la cité de l'Atlantide implique un nombre de charges d'énergie limitées avant épuisement. Trouver le moyen de recharger l'objet sans accès à la puissance atlante pourrait constituer la base de futures investigations si quelqu'un parvenait à en ramener un du passé.

Le portail de l'Atlantide semble bien plus grand que celui par lequel ils sont entrés au départ ; des investigateurs dotés de compétences en physique ou en ingénierie pourraient deviner que cela a à voir avec la présence d'un Palladion en parfait état de marche dans les environs, le passage tirant de la machine davantage de puissance. On peut clairement voir le camp du Groenland à travers le court tunnel (ce qui se trouve de l'autre côté dépend bien sûr de ce qui se passait quand ils sont partis).

IL N'Y A PARFOIS PAS DE BONNE
(OU DE MAUVAISE) DÉCISION.
-SGT. CARTER

Bâton de pouvoir atlante



Voir p. 276 ce qui se passe quand ils reviennent sans avoir trouvé le Palladion et p. 277 les conséquences possibles de leurs actions.

Les investigateurs pourraient aussi attendre là pour tendre une embuscade à Liesel Maurer et aux soldats survivants au moment où ceux-ci tenteront de retourner vers le futur avec le fruit de leurs exactions. Dans ce cas, reportez-vous à la prochaine section et au reste pour voir comment la confrontation pourrait tourner, et quelles pourraient en être les conséquences.

PROTÉGER LE PALLADION

Remonter en courant les marches du temple derrière les Allemands mène les investigateurs au saint des saints atlantes. Le Palladion n'est pas entreposé dans le hall central qui, comme décrit p. 8, contient un pilier sculpté en orichalque s'étirant du sol au plafond. Si l'endroit n'est sans doute pas appelé le temple de Poséidon comme le prétendait Platon, la description paraît avoir toutefois été assez précise.

On peut entendre des bruits de combat provenant d'une pièce située à l'arrière de la chambre principale. À l'intérieur, Liesel Maurer, Khenpo Choden et le reste du personnel de *Nachtwölfe* à être passés par le portail sont confrontés à une demi-douzaine de gardes. Derrière eux, le Palladion se tient dans toute sa gloire sur sa plateforme (voir illustration p. 14).

Utilisez les caractéristiques fournies auparavant pour Maurer, le Chankopa-lama, leurs hommes de main et les gardes atlantes. Pour fluidifier la confrontation, le Gardien pourra partir du principe que les PNJs anonymes des deux camps sont de force égale et qu'ils se neutraliseront mutuellement, ne laissant aux investigateurs que les PNJs avec un nom à gérer.

Un tel combat a bien entendu deux dénouements possibles : soit les Allemands et leur co-conspirateur tibétain sont vaincus (tués ou capturés), soit ils triomphent des investigateurs. Dans le premier cas, aux investigateurs de décider s'ils tentent de ramener les survivants dans le futur en qualité de prisonniers de guerre, ce qui permettrait de les interroger et de savoir qui ils sont et, surtout, pour qui ils travaillent.

Il y a toujours une chance pour que les survivants allemands se placent hors de portée des investigateurs en avalant des capsules de cyanure (s'ils portent de telles choses). Dans le cas de Liesel Maurer, cela aura lieu après une courte tirade pleine de mordant dirigée à l'encontre des vainqueurs, pointant sans doute le fait qu'ils ont gagné une bataille mais sont loin d'avoir gagné la guerre.

S'il voit que le combat est perdu, Khenpo Choden tente d'utiliser un sortilège susceptible d'être lancé rapidement (par exemple *Invisible à l'Esprit*, p. 316) pour s'échapper. Il tentera en premier lieu de passer par le portail mais en cas d'échec, ira explorer le monde, pour devenir peut-être le fondateur légendaire du Monastère voilé...

S'ils l'emportent, les investigateurs auront l'opportunité de voler le Palladion (ou les fragments qui leur manquent) pour leur propre usage. Cela pourra, bien entendu, avoir de terribles conséquences pour le futur/passé, comme évoqué p. 276.

Si les investigateurs transportent des fragments du Palladion ramenés du futur, les vibrations provoquées par les morceaux sont devenues beaucoup plus grandes en se rapprochant du temple. En présence de leurs équivalents du passé, les segments émettent un bourdonnement lourd et une lumière vive et dorée, de même que leurs pairs.

Faire entrer en contact deux fragments identiques les fait se briser tous les deux, infligeant 1D8 points de dégâts [Cth] / 2d6 dégâts [Sav] aux personnes les tenant et 1D6 [Cth] / 2d4 [Sav] à celles se trouvant dans les environs immédiats. Il est à espérer que les investigateurs comprennent qu'il s'agit là d'une très mauvaise idée ; dans le cas contraire, autorisez-leur un test d'Idée [Cth] / d'Intellect [Sav] pour réaliser les conséquences potentielles de telles actions.

Si Liesel Maurer et son équipe l'emportent, ils volent le Palladion tout entier et foncent vers le portail ; si on ne les arrête pas, leur acte aura des conséquences terribles autant qu'imprévisibles sur le futur (p. 279). Dès que le Palladion est retiré de sa monture, le bouclier de protection que le Clypeus établissait autour de la ville s'effondre et Shudde M'ell saisit sa chance d'entrer dans l'Atlantide. Le Grand Ancien apparaît d'abord aux limites de la ville, au pied de la montagne ; il se fraie ensuite un chemin jusqu'au temple en écrasant tout (et tout le monde) sur son passage.

Scène 3 : un nouveau problème

De retour au portail après avoir géré les agents de *Nachtwölfe* ou dans le but d'enfermer les Allemands dans le passé (ou simplement de s'enfuir de la cité en plein effondrement), les personnages peuvent se retrouver avec plusieurs situations à gérer avant de pouvoir démanteler le portail arc-en-ciel.

UNE BATAILLE EN COURS

Quelle que soit la façon dont le combat se déroulait avant que les investigateurs soient entrés dans le portail, ils peuvent rentrer au Groenland et découvrir que le conflit n'est pas encore terminé, Stefan Gulbrandsen, Malik et leurs associés affrontant encore les nazis restés à l'arrière. Au choix du Gardien, il pourrait s'être passé très peu de temps de ce côté du passage, et les investigateurs pourraient bien ne revenir que quelques instants après leur départ, la bataille étant alors loin d'être réglée.

S'ils émergent au beau milieu d'une fusillade, toute tentative pour éteindre, démanteler ou saboter le portail (pour s'assurer qu'il ne puisse plus servir) sera Difficile [Cth] / verra les tests de Réparation subir un malus de -2 [Sav], le fait de travailler en esquivant les balles n'étant pas de tout repos.

Il reste également une autre complication possible, si les investigateurs tentent de ramener de leur voyage en Atlantide des fragments du Palladion originel (voir « Un léger hoquet »).

TOUT SE PASSE COMME PRÉVU

Si, d'un autre côté, Gulbrandsen et ses hommes ont réussi à écraser toute résistance allemande (par exemple en appelant les gardes-côtes à la rescousse s'ils avaient des radios avec eux, ou s'ils avaient réussi à détourner l'équipement sans câbles des Allemands), les investigateurs peuvent prendre leur temps pour démonter le portail.

Ils pourraient cependant vouloir aller un peu vite si leur but est de piéger Maurer dans le passé. Plus ils mettront de temps à fermer le passage, plus il y aura de chance de voir le contingent allemand s'enfuir et provoquer de nouveaux problèmes.

UN LÉGER HOQUET

Des morceaux « déplacés » du Palladion (des objets du passé se trouvant désormais dans le présent) empêcheront le portail de se fermer : ils maintiennent le passage ouvert suite à un retour de résonance provoqué par les interactions entre les « anciens » cristaux dorés et la poudre de cristaux bleus contaminés qui stabilise le pont d'Einstein-Rosen.

Même si les investigateurs détruisent ou éteignent l'équipement de *Nachtwölfe*, le portail refuse obstinément de s'effondrer. Les morceaux du Palladion récupérés dans le présent/futur ne semblent pas résonner de la même façon que les morceaux « anciens », et si les joueurs ou *Nachtwölfe* laissent des segments « actuels » dans le passé, ceux-ci n'empêcheront pas le passage de disparaître.

Ceux qui possèdent des connaissances physiques et mathématiques liées aux ponts d'Einstein-Rosen (comme le docteur Skjelvik, p. 295) devraient pouvoir deviner ce qui provoque le problème. Un test réussi d'Idée [Cth] / d'Intellect [Sav] pourra aussi aider les investigateurs à avoir une petite intuition sur le sujet.

Il n'y a qu'une seule solution : ramener les fragments déplacés du Palladion à travers le portail et les laisser dans l'Atlantide. Cela pourrait simplement demander de balancer les morceaux à travers le passage, via un test réussi d'Athlétisme [Cth] / de Lancer [Sav] pour chaque morceau. Un échec implique que l'objet heurte le bord du tunnel et explose (ce qui aura des conséquences sur la ligne temporelle actuelle).

Les investigateurs pourraient vouloir à la place ramener eux-mêmes les morceaux. Si cela comporte certains risques, il s'agit probablement de l'option la plus sûre, à moins que l'un d'eux ne soit champion de bowling ou de base-ball.

S'ils passent trop de temps à tergiverser, ou s'ils décident simplement de laisser le portail ouvert en espérant pouvoir le détruire plus tard grâce à un bombardement allié, ils lâcheront Shudde M'ell sur un monde qui est tout sauf prêt à le recevoir. Attiré par le pouvoir du portail et rendu fou par les ultrasons qu'il émet, le Grand Ancien se fraiera un chemin à travers le passage et débarquera sur l'île.

Ils se retrouveront avec un Chthonien très gros et très en colère sur les bras. Le problème pourra être réglé en utilisant les caractéristiques fournies dans les pages 222 de la sixième édition des règles de *l'Appel de Cthulhu* [Cth] / à la page 274 [Sav], ou en utilisant le système simplifié de combat de masse (voir *Terrors of the Secret War* pour *Achtung ! Cthulhu* [Cth] / les règles de combat de masse du chapitre 4 de *Savage Worlds* [Sav] pour plus de détails), au choix du Gardien.

Le dieu ne sera pas accompagné au départ par d'autres Chthoniens. Si les investigateurs et leurs alliés ne parviennent cependant pas à l'arrêter, Shudde M'ell laissera une traînée de destruction sur son passage tandis qu'il se dirigera vers l'Amérique du Nord, attirant derrière lui les membres de son espèce se trouvant dans les environs (voir la sixième édition des règles de *l'Appel de Cthulhu*, p. 217 [Cth] / *le Guide du Gardien*, p. 221-222). Ces créatures supplémentaires aideront le dieu jusqu'à ce que sa soif de vengeance soit assouvie.

Les services secrets pourraient être capables d'attribuer la majorité des événements à des activités sismiques inhabituelles mais si Celui qui Creuse en Dessous atteint un grand centre de population, il sera beaucoup plus difficile d'étouffer l'affaire. La Section M pourra même se voir contrainte d'envoyer les investigateurs ayant refusé d'embarquer sur la mission au Groenland pour nettoyer le chaos (p. 258).

SHUDDE M'ELL, CELUI QUI CREUSE EN DESSOUS



Attributs : Agilité d8, Intellect d10, Âme d12+6, Force d12+18, Vigueur d12+24.

Compétences : Combat d8, Détection d8, Discrétion d4.

Allure : 6 ; Parade : 7 ; Résistance : 45 (6).

Capacités spéciales

- **Armure (+6) :** armure lourde. La peau de Shudde M'ell est épaisse, caoutchouteuse et recouverte de pierres.
- **Fouisseur :** Shudde M'ell est capable de s'enfoncer dans la terre comme un couteau dans du beurre et peut se déplacer ainsi de 10 mètres par tour.
- **Écrasement :** Shudde M'ell peut effectuer une attaque par écrasement infligeant d12+30 dégâts. Enlevez la taille de la cible à ces dégâts ; la taille relative des véhicules est déjà prise en compte dans la Résistance.
- **Tremblement de terre :** Shudde M'ell peut provoquer de terribles tremblements de terre de dizaines de kilomètres de diamètre. Cela a pour effet de détruire toutes les structures dans la zone affectée qui disparaissent dans un énorme puits béant. Tous ceux qui tombent dans ce gouffre disparaissent à jamais.
- **Gargantuesque :** les attaques contre Shudde M'ell reçoivent un bonus de +4 en raison de sa taille.
- **Robuste :** si Shudde M'ell est déjà Secoué, les autres résultats du même type n'ont aucun effet.
- **Immunité (Chaleur) :** Shudde M'ell peut supporter des températures allant jusqu'à 12 000 °C.
- **Taille +21 :** Shudde M'ell fait passer les autres Chthoniens pour des nains, et ceux-ci sont pourtant les plus grandes créatures au monde.
- **Sortilèges :** Shudde M'ell dispose de tous les sortilèges dont il a besoin.
- **Régénération :** Shudde M'ell régénère deux blessures chaque round. S'il est tué, il ne reviendra cependant pas d'entre les morts.

- **Contrôle télépathique** : Shudde M'ell peut contrôler les Chthoniens et les humains télépathiquement. Il doit connaître sa cible mais celle-ci peut se trouver n'importe où dans le monde. Le dieu fait un test d'Âme en opposition avec l'Âme de la victime. Une fois le contrôle assuré, la cible ne peut plus quitter les environs et ne peut aller à plus d'un kilomètre de l'endroit où elle a été liée. La zone devient de plus en plus petite tandis que Shudde M'ell approche, jusqu'à ce que le malheureux ne puisse plus quitter sa chaise ou un petit cercle sur le sol.
- **Tentacules** : For+d8, Parade +1, ignorent les bonus de bouclier, Arme lourde. Shudde M'ell peut attaquer avec jusqu'à 6 tentacules à la fois. Ils ont une Portée de 18, et peuvent viser une cible par groupes de deux – ils reçoivent le bonus de supériorité numérique dans ce cas.
- **Drain de tentacules** : si Shudde M'ell obtient une Relance sur une attaque par tentacules, l'appendice parvient à empaler sa cible et commence à drainer ses fluides vitaux. Le membre inflige 2d12 dégâts par round en ignorant l'armure.
- **Terreur (-2)** : ceux qui aperçoivent Shudde M'ell doivent réussir un test d'Âme (-2) ou faire un test sur le Tableau des effets de la Terreur (voir le *Guide du Gardien*, p. 189).
- **Faiblesse (Eau)** : même une quantité modeste d'eau peut se montrer létale pour Shudde M'ell. Le liquide inflige non seulement 2d10 dégâts, mais il ignore également l'armure du monstre et les bonus de taille de sa Résistance. Immérgé dans de l'eau, le Grand Ancien a une Résistance de 22.

ALERTE, INTRUS

Si les investigateurs survivent à la rencontre avec Shudde M'ell, il leur restera encore à gérer le problème du portail. Le laisser ouvert trop longtemps pourrait bien permettre à d'autres de fuir le passé, ce qui provoquera de sacrés maux de tête aux Alliés. Ces « choses » seront sans doute des citoyens atlantes, terrifiés, confus, et cherchant un havre de paix dans une terre inconnue.

Les Inuits locaux prendront sans doute en charge les survivants, temporairement du moins, mais les Atlantes ne seront sans doute pas les hôtes les plus agréables en fonction de leur niveau de corruption. La nouvelle de leur présence parviendra rapidement à Godthåb (à moins que les réfugiés ne massacrent tous ceux qu'ils rencontrent), et le gouvernement du Groenland demandera l'aide des États-Unis pour gérer la situation.

Si la Section M en entend parler, elle fera pression pour accéder aux Atlantes et les emploiera ensuite dans ses départements de recherche une fois que les nouveaux venus auront pu récupérer (ce qui finira par arriver une fois qu'ils auront été éloignés des cristaux corrompus). Des Atlantes intégrés finiront également dans le centre d'entraînement de Miskatonic une fois que Majestic l'aura mis en place (voir le *Guide du Gardien*, p. 76).

Je doute qu'Arlen et Harburg aient imaginé que quelque chose comme notre Grand Ancien ait pu se cacher par-delà l'arc-en-ciel. J'imagine que la chanson Over the rainbow n'aurait pas été aussi populaire si cela avait été le cas.

-RD

ÉPILOGUE : BONHEUR AU VAINQUEUR

Les investigateurs peuvent mener ce scénario à sa conclusion de plusieurs façons. Les plus importantes sont traitées ci-dessous, mais les actions des joueurs pourraient bien vous demander d'en trouver d'autres.

Sains et saufs

Si tout s'est passé parfaitement pour les investigateurs, le portail a été détruit et Maurer et ses hommes ont été tués (dans l'Atlantide ou au Groenland, et sans faire venir Shudde M'ell), alors ils sont libres de retourner à la Section M avec ce qu'ils ont pu prendre dans le camp, y compris les composants du portail et du rituel et les notes de recherche ayant survécu.

De retour en Angleterre, ils seront soigneusement débriefés sur leur expérience avec Maurer, le portail et l'Atlantide. La suite dépendra grandement de leur domaine d'expertise. Certains pourront se retrouver à aider le docteur Parker dans ses recherches, et d'autres à retourner sur le terrain pour traquer et démanteler les nouveaux plans sinistres de *Nachtwölfe*, selon la manière dont le Gardien et les joueurs voient la suite des opérations.

Il ne faudra pas longtemps au professeur Deadman et au docteur Parker pour comprendre que ce qui a été récupéré au Groenland pourrait se montrer très utile mais aussi très dangereux. Conscients de ne pas être équipés pour gérer de telles choses pour le moment, ils réussiront avec l'aide de lord Towton à mettre l'équipement au secret dans une mine de sel abandonnée du Cheshire, propriété d'une des sociétés du vicomte.

Towton établira alors un faux rapport pour ses supérieurs indiquant que l'ensemble a été trop endommagé pendant le processus de récupération pour pouvoir servir et a donc été détruit. Plus tard, après la fondation de Majestic en juin 1942, Deadman fera discrètement transférer le tout dans un laboratoire allié de l'institut de technologie du Massachusetts (le MIT). Malheureusement, l'histoire du générateur de portails fuitera et le Bureau de recherche navale (l'*Office of Naval Research* ou ONR, voir le *Guide du Gardien*, p. 58) contraindra l'institut à lui remettre le matériel pour plus de sécurité.

Leurs expériences liées à l'équipement ainsi qu'à tout un fatras technologique en provenance de sources diverses entraîneront les sinistres événements du Projet Rainbow (plus connu sous le nom moins ironique d'expérience de Philadelphie) en juillet-octobre 1943 (voir le *Guide du Gardien*, p. 14 & 58).

Avec la défaite de l'équipe du Projekt Atlantis et la capture de leur générateur de portails, Mina Wolff décidera de limiter la casse et d'abandonner l'entreprise, tournant son attention sur d'autres projets susceptibles de porter de plus beaux fruits.

Les chemins se séparent

Il est toujours possible, si les investigateurs réussissent à empêcher les Allemands de voler le Palladion sans décider de le prendre pour eux-mêmes, qu'ils se retrouvent impliqués dans l'éparpillement des fragments. Peu après la défaite de Maurer et de ses sbires, dans le temple ou dans les jardins du portail arc-en-ciel, ils sont abordés par un petit groupe d'Atlantes (cinq en tout).

Les hommes et les femmes demandent un rapide résumé de qui sont les investigateurs et de ce qu'ils font dans l'Atlantide. Si les joueurs sont honnêtes, les Atlantes sollicitent leur soutien pour la suite des événements. Ils avaient prévu de fragmenter le Palladion et de fuir leur foyer corrompu dans l'espoir que leurs citoyens puissent un jour retrouver leur gloire perdue, une fois libérés de l'influence maline de l'artefact.

Cela pourrait être la première fois que les investigateurs entendent dire qu'il y a quelque chose de dangereux dans le Palladion, en plus du pouvoir de ses morceaux – des personnes ayant été au Pérou ou à Rome devraient cependant avoir conscience de ce qui se passe quand les pièces fonctionnent

de travers. C'est là une information importante pour les experts de la Section M qui travaillent sur les objets en question, et qui pourrait se révéler utile pour la suite.

Si les Atlantes ont conscience que les investigateurs ont été impliqués dans la chasse aux fragments perdus, ils pourraient leur demander où les pièces ont été retrouvées (si l'information n'a pas déjà été lâchée) afin de s'assurer qu'elles finissent au même endroit pour épargner autant que possible la trame temporelle.

Les investigateurs pourraient tenter de convaincre les Atlantes d'emmener les composants vers de nouveaux lieux. Cela entraînera des altérations temporelles dont ils seront les seuls à avoir conscience une fois revenus dans le futur. Les lieux désignés par la Pierre noire auront changé pour correspondre à ceux choisis, et les histoires qui leur seront racontées sur la manière dont ils ont récupéré les artefacts pourraient bien être très éloignées de ce dont ils se souviennent.

Les Atlantes leur demanderont également s'ils souhaitent les accompagner au cours de leur voyage. Aux personnes concernées de décider s'il s'agit d'une offre tentante ou non. Ils pourraient décider de retourner dans leur propre temporalité et continuer leurs vies, ou exploiter une occasion que bien peu ont eu la chance de se voir soumettre.

Souvenez-vous cependant que la rencontre a lieu pendant que Shudde M'ell est occupé à détruire la ville, ce qui limite fortement le temps disponible pour discuter des plans à suivre et des invitations à considérer, surtout si les investigateurs espèrent partir avant que l'Atlantide ait été entièrement détruite par le dieu enragé.

Si le Gardien préfère, la délégation atlante peut utiliser le Miroir/Mitawi du Palladion pour geler (ou du moins ralentir considérablement) le temps de la discussion afin de pouvoir parler sans se soucier de l'arrivée imminente de Shudde M'ell.



Échos du passé

Au cas où les nazis ou les investigateurs seraient piégés dans le passé, les effets sur le présent pourraient être profonds. Ou pas ; peut-être le temps parvient-il toujours à se guérir de tels événements. Dans le premier cas, l'univers pourrait s'être déchiré dans le passé lointain (cela pourrait cependant être l'origine de la théorie des cycles temporels et du Kali Yuga, p. 127).

Exiler l'équipe de *Nachtwölfe* dans le passé affectera sans aucun doute l'emplacement final des fragments du Palladion, si les Allemands parviennent à les sortir de la cité en plein effondrement. Il y a toutes les chances pour qu'ils les cachent dans des territoires germaniques où il leur sera facile de les retrouver quelque part dans le futur lorsque les chercheurs de Mina Wolff découvriront des indices sur leur emplacement. Peut-être est-ce là le véritable sens des runes trouvées par Franz Altheim dans les Alpes italiennes en 1937, ou de celles soudain gravées dans ces *Externsteine* que Maurer appréciait tant pendant son adolescence.

À moins que les Alliés ne soient très chanceux, il est peu probable qu'ils découvrent l'existence du Palladion et plus improbable encore qu'ils le récupèrent, à moins que le Gardien ne décide que certaines parties aient été transportées hors des territoires germaniques au fil des siècles.

Dans ce cas, des histoires d'étranges expéditions archéologiques pourraient bien piquer l'intérêt des Alliés, mais leur quête serait très différente de celle dont les investigateurs se souviennent – ceux-ci pourraient même ne plus en faire partie. La Section M pourrait n'avoir aucun souvenir de qui ils sont, et ne pas comprendre pourquoi ils prétendent travailler pour l'organisation.

Même si les pièces du Palladion ne finissent pas là où les investigateurs se souviennent qu'elles étaient, Liesel Maurer et Khenpo Choden pourront réapparaître dans le futur, ayant réussi d'une manière ou d'une autre à trouver un moyen de s'échapper du passé. Cela pourrait entraîner de toutes nouvelles aventures, leurs ennemis cherchant à se venger de ceux qui les ont exilés dans l'Antiquité.

Si ce sont les investigateurs qui se retrouvent piégés dans le passé, comme décrit p. 277, ils pourraient bien devenir les porteurs du Palladion ou du moins accompagner certains morceaux au cours de leur migration à travers le globe. Ils pourraient eux aussi trouver le chemin de la maison, à la grande surprise de tous ceux qu'ils ont connus.

Trouver cette porte vers le futur et affronter un monde qui les pensait morts depuis longtemps pourra également entraîner une intéressante série de scénarios, si le Gardien pense que cela plairait à ses joueurs. Ce qu'ils découvriront en rentrant chez eux dépendra énormément de ce qu'ils ont fait de *Nachtwölfe* avant de se retrouver piégés ; ils devront être prêts à émerger dans un monde totalement différent de celui qu'ils auront quitté.

Les histoires qui leur seront racontées
sur la manière dont ils ont récupéré
les artefacts pourraient bien être très
éloignées de ce dont ils se souviennent.

Changements

Toute altération de l'histoire prend effet dès que le portail est refermé. Les modifications pourraient être mineures (les investigateurs se retrouvant sur l'île avec d'autres compagnons de voyage, ou même personne – pas de camp, pas de *Nachtwölfe*, pas de chasseurs danois ou inuits). Ils pourraient aussi découvrir qu'ils portent désormais l'écusson beaucoup trop familier à œil de loup...

Les autres changements ne deviendront visibles qu'une fois retrouvée la civilisation, à condition de trouver un moyen de quitter l'île pour rentrer au bercail.

La montée du loup

Si les investigateurs échouent dans leur quête pour stopper *Nachtwölfe*, Liesel Maurer rentre en Allemagne avec son butin (si elle réussit à échapper à Shudde M'ell).

Il est toujours possible, en fonction de la date du scénario, que le *KDM Nordlys* soit saisi par les Alliés sur le chemin du retour, entraînant une fusillade avec plusieurs conséquences possibles en fonction de ce que le Gardien veut pour sa campagne. Le bateau pourrait aussi être victime d'une attaque aérienne au cours de laquelle le Palladion pourrait bien finir au fond des eaux.

Du moment que Maurer parvient à éviter ces dangers, elle finit par atteindre Berlin avec le trésor, lequel sera investi dans les différents départements de recherche de *Nachtwölfe*, surtout celui de Peenemünde (voir *le Guide du Gardien*, p. 105). Quels morceaux survivront au raid aérien allié d'août 1943 (voir *le Guide du Gardien*, p. 14) reste à la discrétion du Gardien.

Quels que soient les fragments à survivre et à disparaître, la technologie ancienne aura été mise au profit de l'insatiable machine de recherche de *Nachtwölfe* et aura aidé au développement de nouvelles armes et armures. Elle pourra même résoudre les problèmes de puissance associés au tank géant *Wolfszorn* (voir *le Guide du Front de l'Est* pour *Achtung ! Cthulhur*, p. 58).

L'exposition constante aux cristaux bleus contaminés que *Nachtwölfe* aime tant finira par corrompre chacun des morceaux du Palladion avec l'essence de Daoloth, les rendant extrêmement dangereux. À cause de la nature puissante des cristaux autrefois dorés, le risque de souffrir de la fièvre bleue (voir *le Guide du Gardien*, p. 103) sera drastiquement augmenté.

En termes de jeu, cela signifie que quatre heures d'exposition à l'un d'eux suffiront à provoquer un test de Santé mentale [Cth] / d'Âme [Sav] au lieu de huit (diminuez d'une heure de plus par fragment supplémentaire, pour un minimum d'une heure).

Début 1945, les morceaux seront enfermés dans des boîtes couvertes de plomb et enfouis dans les profondeurs de lacs de montagne à travers le Reich, à la fois pour empêcher les Alliés de mettre la main dessus et pour protéger les équipes de Wolff de leurs effets aussi puissants qu'insidieux.

Pour le meilleur ou pour le pire, la chasse au Palladion est maintenant terminée, que les Alliés aient été victorieux, avec tout ce que le succès apporte, ou que les Allemands aient obtenu un avantage vital dans leur quête pour contrôler le monde. Quoi qu'il en soit, les secrets de l'Atlantide continuent de projeter leur ombre sur le monde, une ombre dont ils pourraient bien ne jamais émerger vraiment...



• Livre quatre •

Ressources



CHAPITRE 1

Personnages prêtirés

« Sans volonté, la collection de talents et de vertus la plus complète est sans intérêt. »
– Aleister Crowley

L'ÉQUIPE EUROPÉENNE

Les personnages prêtirés de cette section vous sont proposés pour les scénarios contenus dans le Livre un,

Europe & Afrique du Nord. Ils pourront également servir lors du final de la campagne, comme décrit au Livre trois, Amérique du Sud & cercle Arctique.

Maximilian Weber, serveur

Max Webber (pour utiliser l'écriture anglaise correcte) n'est pas ce qu'il semble être. En apparence, il a tout du très patient maître d'hôtel du café *Gugelhupf* ; en réalité, il est l'agent principal de la Section D à Vienne. Recruté juste après l'université d'Oxford au sein du Secret Intelligence Service (SIS), son talent pour se mêler à la foule et ses connaissances en politique en font un véritable atout pour la communauté du renseignement, un atout que le major Laurence Grand a fait transférer à la section D dès la création de cette dernière en mars 1938.

Webber a passé la majeure partie de sa vie postuniversité en Allemagne et en Autriche, à garder l'œil sur la situation politique et à communiquer avec Londres aussi souvent que possible. Il s'est rendu à Vienne pour s'associer à un agent local du SIS, Maso di Pietro, peu après l'*Anschluss* et son recrutement au sein de la Section D. Il a été soulagé de quitter Berlin après la fin de sa relation avec fräulein Gisela Waltrun, mais il nourrit encore quelques sentiments pour la jeune femme même s'il est à peu près certain que c'est maintenant un espion allemand.

Apparence : pas trop grand, pas trop petit, de carrure ordinaire et sans trait physique remarquable. En tant que Maximilian Weber, maître d'hôtel, il paraît pourtant quelques centimètres plus grand, et bien plus autoritaire que d'ordinaire. Il est poli et respectueux, mais d'une façon qui impose le respect chez le personnel ainsi que la clientèle.

Cth

FOR 12 DEX 11 INT 18 CON 11
TAI 14 APP 11 POU 11 EDU 19
SAN 55 Points de Vie : 13

Impact : +1D4.

Compétences : Baratin 45 %, Conduite : automobile 30 %, Discrétion 40 %, Écouter 45 %, Espionnage 65 %, Imposture 50 %, Négociation 45 %, Persuasion 50 %, Psychologie 55 %, Sciences humaines : politique 60 %, Se cacher 40 %, Trouver Objet Caché 40 %.

Langues : Anglais (langue maternelle) 95 %, Allemand 60 %, Italien 40 %.

Armes : Coup de poing 50 %, dégâts 1D3+1D4.

Walther PP (Arme de poing) 40 %, dégâts 1D8, atts 3, portée de base 10 m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Intellect d10, Âme d6, Force d6, Vigueur d6.

Compétences : Conduite d6, Connaissance (Allemand) d8, Connaissance (Espionnage) d8, Connaissance (Italien) d6, Connaissance (Politique) d8, Connaissance (Psychologie) d6, Détection d6, Discrétion d6, Persuasion d6, Tir d6.

Charisme : +0 ; **Allure** : 6 ; **Parade** : 2 ; **Résistance** : 5 ; **Santé mentale** : 5.

Handicaps : Bizarrerie (aime encore Gisela Waltrun), Code de l'Honneur, Loyal.

Atouts : Diplômé d'université.

Équipement : pistolet Walther PP (2d6-1, 10/20/40, CdT 1, Coups 8, Semi-auto).

Tobias Fischer, égyptologue

Fasciné étant enfant par les histoires de contrées lointaines et de contes de fées, pourtant sérieux le reste du temps, Fischer a décidé très tôt qu'il voulait étudier l'histoire ancienne. Des fouilles en Allemagne et en Afrique du Nord l'ont rapidement dissuadé de devenir archéologue, et il a préféré se tourner vers la face plus académique du domaine, devenant expert sur le royaume du Nil.

À l'université de Munich, il a rejoint la Ligue d'Apollo où il a appris l'escrime (autre diplômé de l'université, le Reichsführer-SS en personne, Heinrich Himmler). C'est également là qu'il a eu un avant-goût de la part sombre du folklore et commencé ses recherches sur l'occulte. Ayant accepté un poste de lecteur à l'université de Vienne, une ville dont il avait de plaisants souvenirs liés à des vacances en famille pendant sa jeunesse, il a rejoint le Club de lecture du Sphinx. Il n'a cependant guère de sympathie pour les penchants politiques de certains de ses membres et fait de son mieux pour se tenir à l'écart des discussions sur la politique et la race.

Fischer a été récemment choqué d'apprendre la mort d'un collègue, le docteur Botho Ehrlichmann, qu'il avait connu lors de conférences et de rencontres au Club de lecture dont ils étaient tous les deux membres. Il respecte grandement les travaux du défunt et est étonné par cette histoire d'accident de montagne, l'ayant toujours vu comme un marcheur expérimenté et plutôt prudent.

Apparence : trapu, les cheveux noirs, Tobias a tout du gentleman propre sur lui. Au beau milieu de ses recherches cependant, il peut parfois oublier de se raser et finir quelque peu échevelé, mais il se montre toujours impeccable quand il sort en ville, même s'il tend à s'habiller comme quelqu'un de trente ans plus âgé.

Cth**FOR 15 DEX 10 INT 18 CON 10****TAI 14 APP 11 POU 09 EDU 20****SAN 45 Points de Vie : 12****Impact** : +1D4.

Compétences : Armes à feu : armes de poing 45 %, Bibliothèque 65 %, Connaissance des institutions 20 %, Discrétion 30 %, Négociation 45 %, Persuasion 55 %, Psychologie 45 %, Sciences humaines : archéologie 30 %, Sciences humaines : folklore 45 %, Sciences humaines : histoire 80 %, Sciences occultes 35 %, Trouver Objet Caché 55 %.

Langues : Allemand (langue maternelle) 95 %, Anglais 30 %, Arabe 40 %, Hiéroglyphes 65 %, Hiératique/Démotique 50 %.

Armes : Coup de poing 50 %, dégâts 1D3+1D4.

Canne épée (Arme de mêlée – épée) 35 %, dégâts 1D6+1D4, atts 1, portée de base contact.

Sav

Attributs : Agilité d6, Intellect d8, Âme d4, Force d8, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Anglais) d6, Connaissance (Arabe) d6, Connaissance (Archéologie) d6, Connaissance (Bureaucratie) d4, Connaissance (Folklore) d6, Connaissance (Hiéroglyphes) d8, Connaissance (Hiératique/Démotique) d6, Connaissance (Histoire) d8, Connaissance (Psychologie) d6, Connaissance (Sciences occultes) d6, Détection d8, Discrétion d6, Investigation d8, Persuasion d6, Tir d6.

Charisme : -1 ; **Allure** : 6 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 6 ; **Santé mentale** : 4.

Handicaps : Code de l'Honneur, Mauvaise habitude (Mineure – Négligé), Prudent.

Atouts : Costaud.

Équipement : canne épée (For+d6, +1 Parade).

Il serait peut-être bon d'interroger M. Fischer sur un autre diplômé de la Ligue d'Apollo – M. Altaf Choudhuri. Voir ce qu'il sait, etc.

— Capitaine Harris

Photo: Inconnu-Wien, Motorrad-Droschke, November 1929.
Bundesarchiv, Bild 102-08625 / CC-BY-SA



Maso di Pietro, propriétaire de café

Ayant grandi à « Little Italy », dans le quartier de Clerkenwell à Londres, après que sa famille a fui le régime fasciste de Mussolini, Maso (diminutif de Tommaso) a littéralement poussé dans la restauration en travaillant dans le café de son cousin dès son plus jeune âge. Sa nature conciliante et son don pour la gestion du personnel l'ont rendu populaire auprès des clients comme des employés, et son amour des chiffres n'a pu que l'aider à gérer ses affaires.

Maso n'est pas tout à fait sûr de comprendre comment il a fini dans le SIS, bien que ce soit probablement en raison de ses activités antifascistes à Londres. On lui a un jour demandé s'il voulait aider son pays d'adoption et il a accepté sans retenue, entre autres parce qu'il voyait déjà dans quelle direction le vent soufflait en Europe continentale. Il se trouve à Vienne en qualité de propriétaire/gérant du café *Gugelhupf* depuis un peu plus de trois ans, ayant hérité de l'affaire via un de ses « oncles » (l'ancien agent du SIS dans la ville). Avant cela, il a passé du temps à Rome et Milan à regarder constamment par-dessus son épaule de crainte de voir les Chemises noires découvrir sa véritable identité. Bien qu'il soit maintenant ami avec Max Webber, il s'est senti légèrement insulté quand l'Anglais est arrivé en ville. Après plusieurs mois à se jauger avec méfiance, les deux hommes ont fini par apprendre à travailler ensemble, en dépit de l'énorme différence entre leurs éducations respectives.

Apparence : grand, d'une beauté ténébreuse, Maso est un jeune homme affable qui sait tirer le meilleur des gens qu'il rencontre. Impeccablement vêtu en toutes circonstances, il est le visage souriant du café *Gugelhupf* et peu de choses se déroulant dans son établissement échappent à son ouïe des plus fines.

Cth

FOR 12 DEX 10 INT 17 CON 10
TAI 16 APP 14 POU 16 EDU 15
SAN 80 Points de Vie : 13

Impact : +1D4.

Compétences : Cryptographie 40 %, Discrétion 40 %, Dissimulation 35 %, Écouter 60 %, Espionnage 45 %, Opérateur radio 20 %, Persuasion 65 %, Premiers soins 40 %, Psychologie 65 %, Sciences formelles : mathématiques 30 %, Se cacher 35 %, Trouver Objet Caché 55 %.

Langues : Italien (langue maternelle) 75 %, Allemand 40 %, Anglais 45 %.

Armes : Coup de poing 50 %, dégâts 1D3+1D4.

Beretta M1935 (Arme de poing) 50 %, dégâts 1D8, atts 3, portée de base 15 m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Intellect d8, Âme d8, Force d6, Vigueur d6.

Compétences : Connaissance (Allemand) d6, Connaissance (Anglais) d6, Connaissance (Communications) d4, Connaissance (Cryptographie) d6, Connaissance (Espionnage) d6, Connaissance (Mathématiques) d6, Connaissance (Psychologie) d6, Détection d6, Discrétion d6, Persuasion d6, Soins d6, Tir d6.

Charisme : +2 ; Allure : 6 ; Parade : 2 ; Résistance : 5 ; Santé mentale : 6.

Handicaps : Héroïque, Loyal, Prudent.

Atouts : Séduisant.

Équipement : *Beretta M1935* (2d6+1, 12/24/48, Coups 7, Semi-auto).

Livia Sclesinger, linguiste

Livia a toujours eu des facilités avec les langues. Résidant dans une ville cosmopolite comme Vienne, ce don s'est révélé de plus en plus utile au fil des ans. Par ses compétences, elle s'est assurée une position à la bibliothèque et dans les archives de l'université où elle se retrouve souvent à aider le personnel académique à traduire les textes les plus difficiles. Elle adore les puzzles et les jeux, et on peut souvent la trouver au café *Gugelhupf* en train de se régaler d'une part du gâteau éponyme et d'apprécier une partie d'échecs avec son bon ami Tobias Fischer.

Née dans la cité de la musique et des rêves, Livia a jusqu'ici réussi à cacher ses racines juives avec l'aide de di Pietro et de Weber qui ont « aryanisé sa grand-mère » (le terme humoristique que les Viennois utilisent après l'*Anschluss* pour désigner l'obtention de faux documents généalogiques). Elle sait au fond qu'elle aurait déjà dû quitter sa ville bien-aimée, mais elle ne parvient pas à se décider à laisser son travail, sa maison et tout ce qu'elle a connu. Elle hait les Allemands pour ce qu'ils ont fait à son pays et à sa ville, et comme nombre de ses compatriotes, elle appuie volontairement son accent viennois et utilise chaque fois que possible des mots de dialecte autrichien au lieu de l'allemand « correct ».

Apparence : petite, avec des joues roses et rondes et des cheveux noirs soigneusement coiffés, Livia ressemble presque à une de ces poupées chinoises que l'on peut acheter le long du Graben. Les apparences peuvent cependant être trompeuses, et Livia dispose de grandes réserves de courage et d'audace qu'elle préfère garder

Gth

sous contrôle en attendant d'en avoir besoin.

**FOR 9 DEX 13 INT 20 CON 14
TAI 10 APP 10 POU 10 EDU 18****SAN 50 Points de Vie : 12****Impact** : aucun.**Compétences** : Bibliothèque 75 %, Connaissance des institutions 25 %, Discrétion 40 %, Dissimulation 45 %, Écouter 65 %, Persuasion 45 %, Psychologie 65 %, Se cacher 35 %, Trouver Objet Caché 55 %.**Langues** : Allemand autrichien (langue maternelle) 80 %, Anglais 40 %, Français 55 %, Hébreux 45 %, Italien 60 %, Latin 65 %.**Armes** : Coup de poing 50 %, dégâts 1D3.**Sav****Attributs** : Agilité d6, Intellect d12, Âme d6, Force d4, Vigueur d6.**Compétences** : Connaissance (Anglais) d6, Connaissance (Bureaucratie) d4, Connaissance (Français) d8, Connaissance (Hébreu) d6, Connaissance (Italien) d8, Connaissance (Latin) d8, Connaissance (Psychologie) d8, Détection d8, Persuasion d6, Discrétion d6, Investigation d8.**Charisme : +0 ; Allure : 6 ; Parade : 2 ; Résistance : 5 ; Santé mentale : 5.****Handicaps** : Curieuse, Loyale, Rancunière (Mineure – Haine des Allemands).**Atouts** : Linguiste.**Équipement** : aucun.

L'ÉQUIPE ASIATIQUE

Les personnages prêtirés de cette section vous sont proposés pour les scénarios contenus dans le Livre deux, *Moyen-Orient & Asie*. Ils pourront également servir lors du final de la campagne, comme décrit au Livre trois, *Amérique du Sud & cercle Arctique*.

J'AI VU DES PHOTOGRAPHIES DE MISS ST-DENNIS DANS LES PAGES DU GOTH. SI HARRIS TE DEMANDE, JE NE T'AI RIEN DIT.

-SERGENT CARTER

Nora St-Dennis, aventurière

La jeune miss St-Dennis semble avoir mené une vie de charme, étant née dans une « vieille » et distinguée famille de New York qui avait réussi à survivre à la Grande Dépression sans trop de pertes. Toujours au centre de l'attention, en partie en sa qualité d'enfant tardive et inespérée, en partie à cause de la mort de son grand frère dans un accident d'automobile, Nora a l'habitude de mener les choses comme elle l'entend. Certains la décriraient comme gâtée et capricieuse, quand d'autres la verraient déterminée et audacieuse. Quoi qu'il en soit, c'est une force de la nature qui ne laisse personne se dresser sur son chemin une fois son attention fixée sur quelque chose.

Envoyée dans une école d'étiquette à Paris par des parents aimants mais exaspérés dans une ultime tentative pour en faire une dame « convenable », Nora est rapidement partie voyager en Europe au lieu de rentrer à la maison une fois les cours terminés. De là, elle continua vers l'Orient lointain et l'Asie, tombant amoureuse de l'Inde et des montagnes de l'Himalaya. Inspirée par une piteuse copie de *Voyage d'une Parisienne à Lhasa* (p. 108) trouvée dans une librairie d'occasion sur College Street à Calcutta, et par la conférence qu'y donna Ernst Schäfer devant le club Himalaya en juillet 1939 (p. 120), elle a mené de profondes études pour assouvir son rêve – devenir la première femme américaine à entrer dans la Cité interdite. Mais avant cela, elle doit d'abord voir Bombay...

Apparence : ayant la chance de posséder de longues boucles blondes, des yeux d'un vert brillant et un visage pulpeux, Nora sait que son apparence fait de l'effet sans même avoir besoin de faire des efforts. Si ses parents aiment à la voir comme une rose fragile, ses voyages lui ont donné une résistance aux épreuves qui les horriferaient sans doute.

Cth

FOR 12 DEX 13 INT 17 CON 17
TAI 15 APP 16 POU 13 EDU 16
SAN 65 Points de Vie : 16

Impact : +1D4.

Compétences : Athlétisme 45 %, Discrétion 40 %, Équitation 50 %, Orientation 55 %, Persuasion 60 %, Photographie 45 %, Premiers soins 45 %, Sciences de la vie : histoire naturelle 20 %, Sciences humaines : anthropologie 40 %, Sciences humaines : folklore 40 %, Sciences humaines : histoire 50 %, Ski 45 %, Survie : montagnes 45 %, Trouver Objet Caché 60 %.

Langues : Anglais (langue maternelle) 80 %, Français 60 %, Hindi/Ourdou 40 %, Tibétain 20 %.

Armes : Coup de poing 50 %, dégâts 1D3+1D4.

Couteau 40 %, dégâts 1D4+1D4, atts 1, portée de base contact.
Revolver .32 (Arme de poing) 40 %, dégâts 1D8, atts 3, portée de base 15 m.

Sav



Attributs : Agilité d6, Intellect d10, Âme d8, Force d6, Vigueur d10.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Anthropologie) d6, Connaissance (Folklore) d6, Connaissance (Français) d8, Connaissance (Hindi/Ourdou) d6, Connaissance (Histoire) d8, Connaissance (Histoire naturelle) d4, Connaissance (Navigation) d8, Connaissance (Photographie) d6, Connaissance (Tibétain) d4, Détection d8, Persuasion d8, Discrétion d6, Équitation d8, Escalade d6, Soins d6, Survie d6, Tir d6.

Charisme : +2 ; Allure : 6 ; Parade : 6 ; Résistance : 7 ; Santé mentale : 6.

Handicaps : Curieuse, Têtue.

Atouts : Séduisante.

Équipement : Couteau (For+d4), Revolver .32 (2d6-1, 10/20/40, CdT 3, Coups 6, Revolver).

Yago D'Souza, prêtre jésuite

Malgré son nom, le frère Yago n'est ni espagnol ni portugais. Abandonné sur les marches de l'orphelinat St-Stanislas à Bombay, le petit bébé indien qui allait devenir D'Souza fut pris en charge par les Frères de la Société de Jésus et élevé sous l'œil vigilant de Dieu au milieu des autres enfants non désirés de la ville.

Enfant brillant, Yago souhaitait en savoir plus sur son pays tout en craignant de comprendre sa véritable place en son sein. Les Frères reconnurent ses dons académiques et l'encouragèrent à les développer puis, quand le temps fut venu, à commencer sa formation en tant que prêtre jésuite. Après avoir passé son noviciat, il poursuivit de nombreuses années de formation pendant lesquelles sa fascination pour les autres religions grandit. Cela le mena à passer sa Régence (la partie de l'entraînement jésuite qui a pour but d'obtenir une expérience pratique et apostolique au sein de la communauté) à Calcutta à enseigner à l'université de St-Xavier et à étudier avec l'École d'indologie dont le but est de permettre une meilleure compréhension entre les fois catholique et hindoue.

Maintenant que sa Régence est terminée, frère Yago est en train de revenir de formation pour aller voir ses amis et ses anciens professeurs avant d'entrer dans la dernière étape de son cursus théologique.

Apparence : plutôt charpenté et solide, Yago a un visage doux, rond et soigneusement rasé avec de beaux yeux d'un marron profond surmontés d'une épaisse chevelure noire. Ses longues robes noires sont souvent propres et bien repassées – leur couleur tend heureusement à masquer les taches d'encre causées généralement par le désir qu'a le prêtre de noter tout ce qui passe par sa tête dans de petits carnets de crainte d'oublier des détails importants.

Cth

FOR 13 DEX 12 INT 16 CON 11

TAI 13 APP 10 POU 11 EDU 16

SAN 55 Points de Vie : 12

Impact : +1D4.

Compétences : Bibliothèque 55 %, Connaissance des institutions 40 %, Écouter 50 %, Enseigner 25 %, Persuasion 60 %, Psychologie 60 %, Sciences de la vie : pharmacologie 30 %, Sciences humaines : folklore 40 %, Sciences humaines : histoire 65 %, Sciences occultes 25 %, Théologie : bouddhisme 20 %, Théologie : catholicisme 60 %, Théologie : hindouisme 40 %, Trouver Objet Caché 60 %.

Langues : Espagnol (langue maternelle) 80 %, Anglais 60 %, Hindi/Ourdou 55 %, Latin 40 %.

Armes : Coup de poing 50 %, dégâts 1D3+1D4.

Sav



Attributs : Agilité d6, Intellect d10, Âme d8,

Force d8, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Anglais) d8, Connaissance (Bouddhisme) d4, Connaissance (Bureaucratie) d6, Connaissance (Catholicisme) d8, Connaissance (Folklore) d6, Connaissance (Hindi/Ourdou) d8, Connaissance (Hindouisme) d6, Connaissance (Histoire) d8, Connaissance (Latin) d6, Connaissance (Pharmacologie) d4, Connaissance (Sciences occultes) d4, Connaissance (Psychologie) d8, Détection d8, Investigation d8, Persuasion d8.

Charisme : +0 ; Allure : 6 ; Parade : 5 ; Résistance : 5 ; Santé mentale : 6.

Handicaps : Bizarrie (écrit tout dans ses carnets), Pacifiste (Mineur).

Atouts : Érudit (Histoire, Psychologie).

Équipement : aucun.



Photo: Ernst Schäfer-Tibetexpedition, Kostümierte Tänzer, 1938. Bundesarchiv, Bild 155-S-02-04-14 / Schäfer, Ernst / CC-BY-SA

Sergent Wallace Gillespie, policier

Le sergent Gillespie n'a cessé d'être une source de déception pour son père écossais, un fonctionnaire de haut niveau respecté et posté à Calcutta. Aussi longtemps qu'elle vécut, sa mère brahmane, M^{me} Pranisha Tagore-Gillespie, tenta de maintenir la paix entre un mari très collet monté et un fils aussi têtu que féroce, mais sa mort ne fit qu'agrandir le gouffre entre les deux hommes ; celui-ci continua de s'accroître quand, au lieu de voyager en Angleterre pour y passer les concours de fonctionnaire comme son père s'y attendait, Wallace s'enfuit et s'engagea au sein des Fusiliers royaux de Garwhal.

Toujours plongé dans les ennuis pendant son enfance à cause de son caractère et de son héritage métissé, Gillespie s'adapta très bien à la vie dans l'armée indienne. La discipline l'aida à contrôler ses éclats de rage et son talent pour donner des ordres, et diriger des hommes lui permit de grimper les échelons de sous-officier pour atteindre le rang de sergent (havildar). Il se découvrit également un talent pour la boxe, remportant de nombreuses compétitions interrégiments pendant ses douze ans passés au service de Sa Majesté.

Massif, costaud, et plus que capable de prendre soin de lui, sa capacité à faire le travail qu'on lui demandait a attiré le regard des forces de police de Calcutta, et Gillespie fut surpris de se voir proposer la chance de devenir policier dans son ancienne ville natale lorsque son temps dans l'armée arriva à son terme. Son héritage l'a depuis mené jusque dans une unité enquêtant sur les groupes nationalistes et révolutionnaires indiens ; il a récemment infiltré une nouvelle organisation alliée au Bloc d'avancée de l'Inde de Subhas Chandra Bose sous l'apparence d'un Anglo-Indien en colère (ce qui n'est pas si éloigné de la vérité, même s'il lui reste encore à décider dans quel camp il finira). Par son travail, Gillespie a réussi à découvrir des rumeurs inquiétantes portant sur une arme incroyablement puissante cachée à Ellora (voir Livre deux, chapitre 2) et a été envoyé par ses supérieurs pour enquêter sur l'affaire.

Apparence : grand, musclé, aussi fort qu'un bœuf, la peau claire du sergent Gillespie lui permet de facilement passer pour un Européen. Il se montre souvent habillé avec soins, comme se doit de l'être un ancien sous-officier de l'armée, à moins qu'il ne soit en train de gérer des soldats ivres dans les bars publics de l'hôtel *Bristol* (il sera dans ce cas un peu plus débraillé). Ses poings sont souvent couverts de plaies et de bosses à cause des terribles réalités de son métier.

Cth**FOR 17 DEX 14 INT 15 CON 17****TAI 16 APP 14 POU 15 EDU 14****SAN 75 Points de Vie : 17****Impact** : +1D6.

Compétences : Armes à feu : armes d'épaule 60 %, Armes blanches : armes de lancer 50 %, Baratin 50 %, Commandement 35 %, Connaissance du terrain 50 %, Corps à corps : bagarre 60 %, Enseigner 20 %, Doctrine militaire 40 %, Espionnage 25 %, Persuasion 50 %, Premiers soins 40 %, Tactique 40 %, Trouver Objet Caché 65 %.

Langues : Anglais (langue maternelle) 70 %, Bengali 40 %, Hindi/Ourdou 50 %.

Armes : Coup de poing 75 %, dégâts 1D3+1D6.

Revolver de service Webley .38/200 (Arme de poing) 50 %, dégâts 1D10, atts 2, portée de base 15 m.

Sav

Attributs : Agilité d8, Intellect d8, Âme d8, Force d10, Vigueur d10.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Batailles) d8, Connaissance (Bengali) d8, Connaissance (Espionnage) d4, Connaissance (Hindi/Ourdou) d8, Détection d8, Persuasion d8, Discrétion d8, Lancer d6, Soins d6, Tir d8.

Charisme : -2 ; Allure : 6 ; Parade : 6 ; Résistance : 8 ; Santé mentale : 6.

Handicaps : Arrogant, Malveillant.

Atouts : Bagarreur, Costaud.

Équipement : *Revolver de service Webley .38/200* (2d6+1, 12/24/48, CdT 1, Coups 6, Revolver)

*Je plains le pauvre gars qui fera l'erreur de se mettre
celui-là à dos. Les forces de Calcutta sont réputées pour la
puissance de leurs bras, semble-t-il.*

A.T.

David Rafael Manasseh, homme d'affaires

Bien que sa famille ait quitté Bagdad il y a plus de cent ans de cela, David Manasseh est encore fier de ses racines moyen-orientales en dépit de l'adoption par sa famille du style de vie du Raj britannique. Deuxième enfant d'une fratrie de quatre, fils de fabricants et négociants en textile, il apprend actuellement les ficelles du métier et passe donc beaucoup de temps à voyager entre Bombay, Calcutta et les plantations qui fournissent le coton et la jute. Il préférerait étudier l'ingénierie plutôt que les affaires, mais il sait que sa famille dépend de lui pour gérer son petit empire. La famille de David, comme beaucoup d'autres, a vu les événements s'envenimer en Allemagne avec beaucoup d'inquiétude. Si les juifs de Bagdad mènent leur petite vie à Calcutta, séparés à la fois des autres autochtones et de la hiérarchie britannique, ils n'en restent pas moins des membres respectés de la communauté et ils ont peur pour la sécurité de leurs frères européens. En fait, les liens commerciaux avec l'Europe et dans le Moyen-Orient leur ont permis de faire s'échapper plusieurs familles au nez et à la barbe du Reich, et David est actuellement en route pour l'Europe via Delhi pour tenter d'en faire passer quelques-uns de plus.

Apparence : plutôt petit, David est quelqu'un de très agréable et d'apparence modeste qui ne semble pas à son aise dans un costume. Pas particulièrement doué pour le sport ou l'exercice en général, il aimerait souvent être aussi robuste et athlétique que ses frères mais sa capacité à charmer les gens avec un minimum d'efforts lui a heureusement permis de ne pas avoir à trop se battre pendant son enfance. S'il apprécie une vie de confort, il est à peu près certain d'être prêt à affronter ce que la vie pourrait lui imposer.

Cth

FOR 11 DEX 10 INT 17 CON 10
TAI 12 APP 10 POU 14 EDU 19
SAN 70 Points de Vie : 11

Impact : aucun.

Compétences : Athlétisme 30 %, Baratin 75 %, Comptabilité 55 %, Conduite : automobile 60 %, Connaissance des institutions 40 %, Crédit 50 %, Métier : électricité 30 %, Métier : mécanique 45 %, Négociation 65 %, Persuasion 75 %, Psychologie 65 %, Sciences de la vie : histoire naturelle 30 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Langues : Anglais (langue maternelle) 95 %, Arabe 60 %, Hindi/Ourdou 50 %, Persan 30 %.

Armes : Coup de poing 50 %, dégâts 1D3.

Sav

Attributs : Agilité d6, Intellect d10, Âme d8, Force d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Conduite d8, Connaissance (Arabe) d8, Connaissance (Bureaucratie) d6, Connaissance (Comptabilité) d8, Connaissance (Hindi/Ourdou) d8, Connaissance (Histoire naturelle) d6, Connaissance (Persan) d6, Connaissance (Psychologie) d8, Détection d8, Persuasion d8, Réparation d6.

Charisme : +0 ; **Allure** : 6 ; **Parade** : 5 ; **Résistance** : 5 ; **Santé mentale** : 6.

Handicaps : Bizarrerie (n'écoute pas les autres), Présomptueux.

Atouts : Charismatique, Riche.

Équipement : aucun.



L'ÉQUIPE D'AMÉRIQUE DU SUD

Les personnages prêtirés de cette section vous sont proposés pour les scénarios contenus dans le Livre trois, *Amérique du Sud & cercle Arctique*, tout particulièrement

*Est-ce que les marins
américains ont droit à leur
dose de rhum quotidienne
comme les nôtres ?
- Peggy*

Lieutenant Michael Everhart, chirurgien naval

Michael est un Américain allemand de deuxième génération ; ses ancêtres arrivèrent sur le Nouveau Monde pour éviter les persécutions politiques et se retrouvèrent à travailler dans l'industrie du brassage, en plein boom dans le Milwaukee, où ils se confectionnèrent un petit nid douillet.

Michael imaginait au départ suivre une formation de chimiste pour marcher dans les pas de son père et de son grand-père, mais les Everhart avaient des plans plus ambitieux pour lui. Étudiant résolu bien qu'ordinaire, on l'encouragea ainsi à étudier la médecine, un sujet dans lequel il se sentit bientôt aussi à l'aise qu'un canard dans l'eau. Il obtint son diplôme à l'école de médecine de Marquette après un cursus sans incidents et, à la grande surprise de sa famille, intégra immédiatement après la marine américaine. La médecine n'était en effet pas la seule chose que Michael avait appris à apprécier comme un canard : il avait toujours aimé les bateaux, et saisissait la moindre opportunité à l'université pour voguer sur le lac Michigan et travailler ses compétences maritimes en qualité de membre du club de voile de l'école de médecine. Si ses proches furent d'abord choqués par sa décision, ils purent constater que le jeune homme était heureux et se débrouillait bien, et leur seul souhait devint de le voir servir plus près de la maison. Le lieutenant Everhart a été choisi par ses supérieurs pour cette mission en raison de ses compétences médicales et parce qu'il est considéré comme quelqu'un de sûr, diplomatiquement parlant ; également parce qu'il n'était impliqué dans aucune tâche cruciale à ce moment-là.

Apparence : l'apparence de Michael est, comme le reste de sa vie, solide et globalement sans surprises. Son uniforme est toujours bien repassé, ses cheveux suffisamment courts et ses chaussures propres et bien polies. Tout à fait plaisant et de bonne compagnie, il ne se montre enthousiaste que vis-à-vis d'une chose : les bateaux.

Cth

**FOR 13 DEX 11 INT 18 CON 12
TAI 11 APP 10 POU 11 EDU 18
SAN 55 Points de Vie : 11**

Impact : aucun.

Compétences : Athlétisme 40 %, Commandement 25 %, Chirurgie 55 %, Doctrine militaire 20 %, Écouter 45 %, Médecine 60 %, Orientation : mer 45 %, Persuasion 60 %, Piloter : bateau 45 %, Premiers soins 50 %, Psychologie 55 %, Sciences de la vie : biologie 60 %, Sciences de la vie : pharmacologie 45 %, Utiliser une corde 20 %, Tactique 20 %, Trouver Objet Caché 60 %.

Langues : Anglais (langue maternelle) 90 %, Allemand 40 %, Espagnol 30 %, Latin 30 %.

Armes : Coup de poing 50 %, dégâts 1D3.

Pistolet M1911A1 (Arme de poing) 45 %, dégâts 1D10+2, atts 1, portée de base 15 m.

Sav



Attributs : Agilité d6, Intellect d12, Âme d6, Force d8, Vigueur d6.

Compétences : Canotage d6, Combat d8, Connaissance (Batailles) d4, Connaissance (Biologie) d8, Connaissance (Allemand) d6, Connaissance (Espagnol) d6, Connaissance (Latin) d6, Connaissance (Orientation) d6, Connaissance (Psychologie) d8, Détection d8, Natation d6, Persuasion d8, Soins d8, Tir d6.

Charisme : +0 ; Allure : 6 ; Parade : 6 ; Résistance : 5 ; Santé mentale : 5.

Handicaps : Curieux, Loyal, Prudent.

Atouts : Commandement, Diplômé d'université, Médecin, Rang (Officier).

Équipement : pistolet M1911A1 (2d6+1, 12/24/48, CdT 1, Coups 7, PA 1, Semi-auto).

Mireia Robledo, étudiante

Studieuse et travailleuse, la famille de Mireia se montra quelque peu perplexe devant son insistance à partir pour l'université de Séville, mais fut plus qu'heureuse de la laisser y aller après qu'elle eut obtenu une bourse pour payer ses frais. Après tout, elle était la première à faire un tel voyage, et aurait sans doute de meilleures perspectives d'avenir là-bas que dans les orangeries (les siens ayant toujours travaillé dans ce domaine).

Ses études en mathématiques et en astronomie virent rapidement se développer en elle un intérêt pour les méthodes anciennes ; une fois son diplôme obtenu, elle prit un poste d'assistante de recherches auprès du professeur Salazar, convaincue que les étoiles avaient influencé les bâtisseurs précolombiens du Pérou. Tous deux travaillaient en parfaite harmonie et elle avait confiance en son jugement, bien qu'elle n'ait jamais osé lui dire pourquoi elle était si déterminée à fuir l'Espagne. Mireia avait été agressée par un rebelle (un nationaliste) ivre suite à la révolte sévillane qui avait annoncé le début de la guerre civile espagnole. S'il était plus fort qu'elle, l'état d'ébriété de l'homme avait joué contre lui ; pendant la lutte qui avait suivi, son arme s'était déclenchée, le tuant instantanément. Horrifiée par ce qu'elle avait fait, et sachant qu'il ne faudrait pas longtemps avant que les amis du soldat ne la retrouvent, Mireia avait supplié le professeur Salazar de l'emmener au Pérou. Elle est encore hantée par ses actions, même si elle sait qu'elle n'a pas eu le choix, et rêve souvent de pouvoir remonter en arrière pour changer le passé. Miss Robledo accompagne le professeur Salazar en qualité d'assistante. Elle espère qu'ils pourront effectuer quelques recherches sur place une fois que le groupe disparu (ou ce qu'il en reste) aura été retrouvé.

Apparence : l'apparence de miss Robledo a changé depuis son arrivée au Pérou. Auparavant amatrice de beaux vêtements, de rubans et de bijoux, elle s'habille désormais comme si elle avait trente années de plus et survivait d'une bien maigre pension. C'est comme si elle tentait d'éviter à tout prix d'attirer l'attention sur elle... Elle porte toujours une arme à feu pour assurer sa protection, bien qu'elle déteste l'engin.

Cth**FOR 12 DEX 11 INT 14 CON 14****TAI 10 APP 12 POU 10 EDU 17****SAN 70 Points de Vie : 12****Impact** : aucun.

Compétences : Bibliothèque 55 %, Persuasion 60 %, Pratique artistique : dessin technique 45 %, Psychologie 60 %, Sciences formelles : astronomie 50 %, Sciences formelles : mathématiques 55 %, Sciences formelles : physique 50 %, Sciences humaines : folklore 45 %, Sciences humaines : histoire 45 %, Trouver Objet Caché 60 %.

Langues : Espagnol (langue maternelle) 85 %, Anglais 40 %, Aymara 20 %, Quechua 20 %.

Armes : Coup de poing 50 %, dégâts ID3.

Pistolet Beretta M1934 (Arme de poing) 40 %, dégâts ID10, atts 2, portée de base 15 m.

Sav

Attributs : Agilité d6, Intellect d10, Âme d6, Force d6, Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Anglais) d6, Connaissance (Aymara) d4, Connaissance (Astronomie) d8, Connaissance (Folklore) d6, Connaissance (Histoire) d6, Connaissance (Mathématiques) d8, Connaissance (Physique) d8, Connaissance (Psychologie) d8, Connaissance (Quechua) d4, Détection d8, Investigation d8, Persuasion d8, Tir d6.

Charisme : +0 ; Allure : 6 ; Parade : 5 ; Résistance : 6 ; Santé mentale : 5.

Handicaps : Phobie (Mineure – Être touchée), Prudente, Recherchée.

Atouts : Brave, Diplômée d'université, Tête froide.

Équipement : pistolet M1934 (2d6, 12/24/48, CdT 1, Coups 8, PA 1, Semi-auto).

Une sale affaire, cette guerre civile espagnole. Il suffit de jeter un œil au Guernica de Picasso pour le savoir... non, pour le sentir.

A. T.

Professeur Estéban Salazar, historien

Estéban Salazar n'est pas le premier de sa famille à se rendre au Pérou. Autrefois, les siens étaient lourdement impliqués dans le commerce maritime à Séville et, par extension, bénéficiaient d'une part du monopole commercial dont profitait l'Espagne dans ses colonies sud-américaines. C'était il y a bien longtemps cependant, et la famille ne possède désormais plus le moindre intérêt mercantile. Les histoires qu'Estéban a entendues sur les genoux de son *abuela* (sa grand-mère) ont tout de même fait naître en lui un grand amour pour l'histoire et les lieux lointains.

Professeur à l'université de Séville, il a déjà visité le Pérou à plusieurs reprises pour y faire des recherches sur l'architecture monumentale précolombienne du pays. Après l'éclatement de la guerre civile espagnole, ses penchants politiques lui ont rapidement fait comprendre qu'il lui était impossible de rester en Espagne en toute sécurité. Grâce à ses contacts au Pérou, il a réussi à s'assurer une position à l'université de San Marcos à Lima, depuis laquelle il contemple ce qui se passe dans son ancien pays avec une terreur grandissante. Il a appris cependant à la dure qu'il valait mieux garder pour soi ses opinions politiques.

Il n'est pas entièrement sûr de la raison pour laquelle miss Robledo voulait tant l'accompagner au Pérou, bien qu'il la soupçonne de vouloir fuir quelque chose dans son passé. Il est néanmoins heureux d'avoir quelqu'un avec qui parler de la situation en Espagne.

Le professeur a été invité sur la mission en raison de sa familiarité avec la région dans laquelle l'expédition allemande a disparu, ayant travaillé là-bas autrefois avec les archéologues américains Paul Kosk et Wendell C. Bennett.

Apparence : Salazar montre quelques signes de son entrée dans la force de l'âge. Bien qu'il aime l'histoire de son pays d'adoption, il n'est pas archéologue et préfère passer son temps à étudier des objets dans le confort de ses appartements ou dans les nombreux musées et collections privées du Pérou. Il aime tout de même se tenir en forme et peut se montrer un petit peu vaniteux quant à son apparence physique.

Gth

FOR 11 DEX 11 INT 17 CON 10
TAI 13 APP 14 POU 15 EDU 19
SAN 75 Points de Vie : 11

Impact : aucun.

Compétences : Bibliothèque 65 %, Connaissance des institutions 10 %, Enseigner 40 %, Équitation 35 %, Négociation 55 %, Persuasion 55 %, Photographie 50 %, Psychologie 65 %, Sciences de la vie : histoire naturelle 50 %, Sciences humaines : anthropologie 60 %, Sciences humaines : folklore 65 %, Sciences humaines : histoire 70 %, Trouver Objet Caché 65 %.

Langues : Espagnol (langue maternelle) 95 %, Allemand 35 %, Aymara 40 %, Quechua 40 %.

Armes : Coup de poing 50 %, dégâts 1D3.

Sav

Attributs : Agilité d6, Intellect d12, Âme d10, Force d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Allemand) d6, Connaissance (Anthropologie) d8, Connaissance (Aymara) d6, Connaissance (Bureaucratie) d4, Connaissance (Folklore) d8, Connaissance (Histoire) d8, Connaissance (Histoire naturelle) d8, Connaissance (Photographie) d8, Connaissance (Psychologie) d8, Connaissance (Quechua) d6, Détection d8, Équitation d6, Investigation d8, Persuasion d8.

Charisme : +0 ; Allure : 6 ; Parade : 5 ; Résistance : 5 ; Santé mentale : 7.

Handicaps : Bizarrerie (vaniteux), Curieux, Pacifiste (Mineur).

Atouts : Diplômé d'université, Érudit (Anthropologie, Folklore, Histoire, Histoire naturelle), Vigilant.

Équipement : aucun.

Photo: Inoonu-Guernica, Ruinen, 1937.
 Bundesarchiv, Bild 183-H25224 / Unknown / CC-BY-SA 3.0



Sergent Silvester Murphy, patrouilleur maritime

Le lieutenant Richards (p. 293) n'est pas le seul à avoir une longue tradition familiale dans l'administration. Les proches du sergent Murphy ont leur propre lien avec l'État, en qualité de prisonniers ou de membres des forces de police de Boston. Bien conscient du double cliché que constituent un père policier irlandais et des oncles criminels italiens, le sergent Murphy a toujours été déterminé à s'éloigner autant que possible de sa famille et à faire quelque chose de sa vie, l'ironie de se voir devenir policier naval est donc loin de lui échapper.

Les compétences que ses oncles peu fréquentables lui ont enseignées se sont tout de même révélées utiles : il sait comment cogner, repérer les auteurs de troubles potentiels et calmer le jeu avant que les choses n'aillent trop loin. Sa nature conciliante et son sourire spontané l'ont souvent autant aidé à désamorcer les situations les plus tendues que ses poings, mais il s'arrange toujours pour garder un atout dans sa manche au cas où les choses dégénéreraient.

Le sergent Murphy s'est vu demander d'accompagner les lieutenants Everhart et Richards sur cette mission en qualité de soutien. Si ses supérieurs espèrent qu'il n'y aura pas de problèmes, eux aussi préfèrent prendre des précautions, sachant bien que les *huaqueros* (les pilleurs de tombes) peuvent constituer un vrai problème dès lors qu'il s'agit d'explorer les sites archéologiques du Pérou.

Apparence : trapu et puissamment bâti, la charpente solide de Murphy semble parfois difficilement contenue par son uniforme. Ses boucles noires et brillantes, coupées au plus près, son teint sombre et ses yeux verts pénétrants (le seul trait physique dont il semble avoir hérité de son père) se combinent pour rendre le sergent très difficile à ignorer, que ce soit au travail ou ailleurs.

Cth

FOR 14 DEX 10 INT 17 CON 12

TAI 11 APP 14 POU 09 EDU 15

SAN 45 Points de Vie : 11

Impact : +1D4.

Compétences : Athlétisme 60 %, Commandement 30 %, Corps à corps : bagarre 65 %, Droit 45 %, Métier : serrurerie 30 %, Négociation 50 %, Persuasion 65 %, Psychologie 55 %, Tactique 25 %, Trouver Objet Caché 65 %.

Langues : Anglais (langue maternelle) 75 %, Espagnol 40 %, Italien 40 %.

Armes : Coup de poing 60 %, dégâts 1D3+1D4.

Pistolet M1911A1 (Arme de poing) 35 %, dégâts 1D10+2, atts 1, portée de base 15 m.

M1 Garand (Fusil) 40 %, dégâts 2D6+4, atts 1, portée de base 110 m.

Sav



Attributs : Agilité d6, Intellect d10, Âme d4, Force d8, Vigueur d6.

Compétences : Combat d8, Connaissance (Batailles) d4, Connaissance (Droit) d6, Connaissance (Espagnol) d6, Connaissance (Italien) d6, Connaissance (Psychologie) d8, Détection d8, Intimidation d8, Serrurerie d6, Tir d6.

Charisme : +2 ; Allure : 6 ; Parade : 6 ; Résistance : 8 ; Santé mentale : 4.

Handicaps : Loyal, Présomptueux.

Atouts : Commandement, Costaud, Rang (Sous-officier), Séduisant, Sens du Danger.

Équipement : pistolet M1911A1 (2d6+1, 12/24/48, CdT 1, Coups 7, PA 1, Semi-auto), fusil M1 Garand (2d8, 24/48/96, CdT 1, Coups 8, PA 2, Semi-auto).

Je me demande si ce bon sergent pourrait être lié au nôtre. On dirait presque qu'ils ont été séparés à la naissance. - à part pour les boucles, bien sûr !

- Peggy

pour le chapitre sur le Pérou. Ils pourront également servir lors du final de la campagne située au Groenland.

PERSONNAGE PRÉTIRÉS SUPPLÉMENTAIRES

Comme mentionné p. 230, ces deux personnages supplémentaires sont proposés en tant qu'alternatives pouvant être utilisées comme investigateurs ou PNJs accompagnateurs pendant l'aventure au Pérou.

*La tradition est une force à laquelle
on ne peut échapper longtemps.*

- Sally Armitage

Lieutenant Philippa ("Phil") Richards, infirmière de la Navy

La marine est dans le sang de Philippa ; il n'y a presque aucun mâle de la famille qui n'ait pas servi ou ne soit pas en train de servir dans la Navy, y compris son père et ses deux frères aînés. Et elle est bien déterminée à maintenir la tradition aussi longtemps que possible, et de la seule manière qui lui soit accessible : en tant qu'infirmière navale.

Bien que son père se soit montré quelque peu sceptique au départ, la résolution de Philippa finit par l'emporter et le commodore est désormais fier que sa fille veuille servir son pays quand elle pourrait avoir opté pour la vie plus facile (à ses yeux) de femme de marin.

Elle s'est portée volontaire pour intégrer la mission navale américaine au Pérou en tant qu'infirmière expérimentée pour essayer de bâtir sa propre réputation de membre estimé de la marine de l'Oncle Sam. S'il y a sans doute bien des fois où la longue association de sa famille avec l'État lui a ouvert des portes, Philippa ne saurait se reposer sur de tels lauriers.

Le lieutenant Richards a bien conscience d'avoir été en partie choisie pour cette mission à cause de l'identité de son père, mais aussi parce qu'elle s'entend bien avec le lieutenant Everhart – tous deux ont en effet surpris leurs parents avec leur choix de carrière. Ensemble, ils forment une excellente équipe et Philippa est devenue assez douée pour anticiper les besoins d'Everhart.

Apparence : plutôt petite, Philippa se voit souvent sous-estimée par les hommes, une erreur qu'on ne fait que rarement deux fois. Après avoir grandi dans toutes sortes de bases navales autour du monde, elle laisse peu de choses l'impressionner : elle a vu le meilleur et le pire de la marine et est plus que capable de prendre soin d'elle-même (ses frères l'y ont aussi aidée). Elle garde sa crinière rousse au plus court pour des questions pratiques et est connue pour porter des pantalons au lieu de la jupe réglementaire (ils sont beaucoup plus pratiques à bord, même si elle passe la majorité de son temps dans des hôpitaux terrestres).

Cth

**FOR 09 DEX 11 INT 15 CON 15
TAI 11 APP 11 POU 15 EDU 14**

SAN 75 Points de Vie : 13

Impact : aucun.

Compétences : Commandement 20 %, Conduite : automobile 20 %, Doctrine militaire 60 %, Médecine 45 %, Orientation : mer 35 %, Persuasion 50 %, Piloter : bateau 30 %, Premiers soins 50 %, Psychologie 45 %, Sciences de la vie : biologie 45 %, Sciences de la vie : pharmacologie 40 %, Tactique 45 %, Urgences 25 %, Trouver Objet Caché 50 %.

Langues : Anglais (langue maternelle) 70 %, Espagnol 35 %, Latin 20 %.

Armes : Coup de poing 50 %, dégâts 1D3.

Pistolet M1911A1 (Arme de poing) 35 %, dégâts 1D10+2, atts 1, portée de base 15 m.

Sav

Fusil à verrou .22 (Fusil) 30 %, dégâts 1D6+2, atts 1, portée de base 30 m.

Attributs : Agilité d6, Intellect d8, Âme d8, Force d4, Vigueur d8.

Compétences : Combat d6, Canotage d6, Conduite d4, Connaissance (Batailles) d6, Connaissance (Biologie) d6, Connaissance (Espagnol) d6, Connaissance (Latin) d4, Connaissance (Orientation) d6, Connaissance (Psychologie) d6, Détection d8, Persuasion d8, Soins d8, Tir d6.

Charisme : +0 ; Allure : 6 ; Parade : 5 ; Résistance : 5 ; Santé mentale : 6.

Handicaps : Frêle, Présomptueuse, Têtue.

Atouts : Frappe éclair, Guérisseuse, Lien mutuel, Rang (Officier), Tête froide.

Équipement : pistolet M1911A1 (2d6+1, 12/24/48, CdT 1, Coups 7, PA 1, Semi-auto), fusil à verrou .22 (2d8, 20/40/80, CdT 1, Coups 6, PA 2).

Timothy Jones, expert en exploitations minières/agent du FBI

Certaines personnes savent que ce n'est qu'une question de temps avant que la situation dans le Pacifique n'échappe à tout contrôle. Certaines personnes, comme J. Edgar Hoover, croient utile de se préparer à une telle éventualité, et c'est pour cette raison que M. Timothy Jones se trouve au Pérou en se faisant passer pour un jeune expert employé par une société minière américaine.

Jones (ce n'est pas là son véritable nom) a été chargé de garder un œil sur plusieurs sociétés et personnes susceptibles d'être des ennemies, et en particulier sur la population japonaise du Pérou ainsi que sur les intérêts maritimes et miniers des Allemands et des Italiens. En tant que jeune expert, il est souvent en ville à régler la paperasse de la société (et pas seulement les « rapports géologiques » qu'il envoie à Washington), et il traite régulièrement avec la communauté commerciale locale. Sa passion pour la photographie lui donne également une excuse pour visiter des sites prometteurs lors de ses jours de congé. Jones a été expressément demandé par le gouvernement péruvien. Ce dernier a bien conscience de son véritable travail au sein du FBI et souhaite prouver sa bonne volonté à Hoover en ce qui concerne l'identification des fauteurs de troubles potentiels, au cas où le pire arriverait.

Apparence : longiligne, le teint bronzé, Jones est quelqu'un d'assez timide. Il s'habille comme on pourrait s'y attendre de la part d'un expert, parle doucement et seulement après mûre réflexion, et ne semble pas avoir d'autre vice qu'un petit cocktail quand il est en ville. Si beaucoup de gens l'ont rencontré, ils auraient pour la plupart du mal à se souvenir de quoi que ce soit à cause de cette banalité qu'il cultive sciemment.

Cth

FOR 11 DEX 11 INT 16 CON 11
TAI 16 APP 10 POU 10 EDU 17
SAN 50 Points de Vie : 13

Impact : +1D4.

Compétences : Baratin 65 %, Conduite : automobile 40 %, Droit 40 %, Écouter 50 %, Espionnage 60 %, Imposture 30 %, Négociation 45 %, Persuasion 55 %, Photographie 30 %, Psychologie 50 %, Sciences de la terre : géologie 40 %, Se cacher 30 %, Trouver Objet Caché 60 %.

Langues : Anglais (langue maternelle) 85 %, Allemand 40 %, Espagnol 50 %, Italien 40 %.

Armes : Coup de poing 50 %, dégâts 1D3+1D4.

Colt M1911 (Arme de poing) 50 %, dégâts 1D10+2, atts 1, portée de base 15 m.

Sav



Attributs : Agilité d6, Intellect d10, Âme d6, Force d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Conduite d6, Connaissance (Allemand) d6, Connaissance (Droit) d6, Connaissance (Espagnol) d8, Connaissance (Espionnage) d8, Connaissance (Géologie) d6, Connaissance (Italien) d6, Connaissance (Photographie) d6, Connaissance (Psychologie) d8, Détection d8, Discrétion d6, Investigation d8, Persuasion d8, Tir d8.

Charisme : +0 ; Allure : 6 ; Parade : 5 ; Résistance : 5 ; Santé mentale : 5.

Handicaps : Code de l'Honneur, Loyal, Prudent.

Atouts : Bagarreur, Connexions, Sens du Danger.

Équipement : pistolet M1911A1 (2d6+1, 12/24/48, CdT 1, Coups 7, PA 1, Semi-auto).



L'ÉQUIPE DU GROENLAND

Les personnages prêtirés de cette section vous sont proposés pour les scénarios contenus dans le Livre trois, *Amérique du Sud & cercle Arctique*, et tout particulièrement pour le chapitre sur le Groenland. S'ils ne sont pas choisis par les joueurs, ils pourront servir de PNJs et apporter leur expertise lors du meeting de Clemens Park (p. 247) ainsi qu'au Groenland (à partir de la page 248).

*De bons gars, ces Polonais.
Toujours un honneur de
combattre à leurs côtés.*

—Capitaine Harris

Lieutenant Iwo Nowak, expert en combat en zone montagneuse

Né et éduqué dans la ville de Zakopane dans la région de Podhale au sud de la Pologne, Nowak a presque passé toute sa vie en extérieur, et souvent au milieu des montagnes. Si pendant les 18^e et 19^e siècles sa famille travaillait surtout dans les mines d'or de la région, après que le métal eut été épuisé et quand les touristes provenant de villes comme Cracovie commencèrent à s'amasser dans les stations thermales, ses membres trouvèrent de nouvelles occupations telles que guides de montagne et tenanciers.

Avec de nouveaux développements publics dans les années 1930 vinrent davantage de touristes, et Nowak vit ses compétences en ski en intéresser plus d'un. Mais la menace grandissante de l'Allemagne nazie le poussa avec ses trois frères à rejoindre l'armée polonaise quelques mois seulement avant le début de l'invasion de leur pays. Nowak fait partie des quelques chanceux à avoir réussi à fuir en France avec ses hommes. Son unité de montagnards fut réorganisée et servit dans son nouveau pays d'adoption avant d'être envoyée en Norvège en avril 1940. Là-bas, les hommes de Nowak se virent confier une mission secrète : aider une physicienne nommée Øydis Skjelvik (p. 297), pourchassée par les Allemands, à s'enfuir. Nowak et ses troupes affrontèrent des ennemis étrangement armés et parvinrent de peu à s'en sortir, faisant cependant de l'opération un succès.

Détourné vers l'Angleterre, la France se trouvant au bord de la catastrophe, Nowak se vit demander d'escorter le docteur Skjelvik dans le Kent où les services de cette dernière étaient requis, et où il fut lui-même recruté par une organisation secrète connue sous le nom de Section M.

Apparence : grand et athlétique, Nowak est presque au sommet de sa condition physique après quelques semaines passées à récupérer de ses escapades en Norvège. Son teint rougeaud donne l'impression qu'il vient de revenir d'une marche revigorante à travers la campagne. Bien qu'il apprécie les gens, les foules le mettent mal à l'aise et il préfère être au grand air avec une poignée de compagnons dotés du même état d'esprit.

Cth

FOR 11 DEX 13 INT 15 CON 13
TAI 16 APP 11 POU 10 EDU 15
SAN 50 Points de Vie : 14

Impact : +1D4.

Compétences : Armes blanches : armes de lancer 45 %, Athlétisme 65 %, Corps à corps : bagarre 55 %, Commandement 45 %, Connaissance du terrain 60 %, Doctrine militaire 40 %, Enseigner 20 %, Orientation : terre 45 %, Piloter : bateau 50 %, Premiers soins 40 %, Ski 55 %, Survie : zone arctique 60 %, Tactique 35 %, Trouver Objet Caché 55 %.

Langues : Polonais (langue maternelle) 75 %, Anglais 40 %, Français 45 %.

Armes : Coup de poing 50 %, dégâts 1D3+1D4.

MAB Modèle D (Arme de poing) 50 %, dégâts 1D8, atts 3, portée de base 15 m.

EMP-35 (Arme automatique) 40 %, dégâts 1D10, atts 2 ou rafale, portée de base 30 m.

Sav



Attributs : Agilité d8, Intellect d8, Âme d6, Force d6, Vigueur d8.

Compétences : Combat d8, Canotage d6, Connaissance (Anglais) d6, Connaissance (Batailles) d6, Connaissance (Français) d6, Connaissance (Orientation) d6, Détection d8, Discretion d8, Escalade d8, Lancer d6, Soins d6, Survie d8, Tir d8.

Charisme : +0 ; Allure : 6 ; Parade : 6 ; Résistance : 7 ; Santé mentale : 5.

Handicaps : Loyal, Phobie (Mineure – foules), Présomptueux.

Atouts : Costaud, Commandement, Rang (Officier).

Équipement : pistolet **MAB Modèle D** (2d6+1, 12/24/48, CdT 1, Coups 9, Semi-auto), fusil mitrailleur **EMP-35** (2d6, 12/24/48, CdT 3, Coups 30, PA 1, Auto).

Docteur Runi Strand, parapsychologue

Strand s'était toujours considéré comme un érudit sérieux et méticuleux, quelqu'un qui avait travaillé dur pour se frayer un chemin depuis son poste modeste d'assistant bibliothécaire à la Bibliothèque royale de Copenhague jusqu'à son rôle de sommité sur les sagas islandaises. Une position convoitée à l'université de Copenhague, où il rencontra sa femme, Alvida, et qui fut suivie quelques années plus tard par un poste de jeune enseignant-chercheur à l'université d'Oxford. Tout allait si bien alors : sa vie, son travail, son mariage, tout se passait selon ses plans, et il n'avait jamais été aussi heureux.

Et puis tout bascula. Alvida se noya au cours d'un accident de bateau sur la rivière Isis, en compagnie d'un homme que Strand ne connaissait pas, alors qu'elle était censée assister à un symposium académique à cent kilomètres de Londres. Les rumeurs commencèrent peu après : c'était tout naturel, et il ne pouvait blâmer les gens qui s'interrogeaient sur le comportement de sa femme au moment de sa mort, puisqu'il se posait les mêmes questions.

C'est cet air de pitié qu'ils arboraient tous qui dérangeait le plus Strand, et quelque chose en lui finit par se casser. Autrefois nationaliste, il se tourna vers le spiritisme pour tenter d'obtenir les réponses qu'il cherchait tant : que faisait Alvida sur cette rivière ce jour-là, et pourquoi lui avait-elle menti ?

Comme tant d'autres avant lui, Strand a été rapidement déçu par les médiums qu'il a rencontrés et il a décidé d'exposer leurs mensonges. Il espère encore contacter sa défunte femme et découvrir la vérité, mais il travaille désormais pour la Section M après avoir saisi l'attention d'Alec Ward-Gray par le biais de ses contacts à Oxford.

Apparence : âgé prématurément par les circonstances entourant la mort de sa femme, Strand était brusquement passé d'académicien tiré à quatre épingles à une ombre négligée et mal rasée ; il a cependant fini par trouver une nouvelle raison d'être en traquant ceux qui exploitent le chagrin d'autrui pour leurs propres intérêts. Ses vêtements peuvent à certains endroits montrer des traces d'usure mais il parvient ces derniers jours à garder les apparences, même si les cernes noirs sous ses yeux demeurent. Il y a des jours où même ses plus proches amis peinent à le reconnaître : ce sont les moments où il prétend être quelqu'un d'autre pour pouvoir berner les arnaqueurs.

Cth

FOR 12 DEX 13 INT 16 CON 11
TAI 13 APP 09 POU 13 EDU 20
SAN 60 Points de Vie : 12

Impact : +1D4.

Compétences : Bibliothèque 70 %, Écouter 65 %, Enseigner 40 %, Imposture 40 %, Persuasion 65 %, Photographie 55 %, Piloter : bateau 40 %, Psychologie 60 %, Sciences humaines : anthropologie 60 %, Sciences humaines : folklore 55 %, Sciences humaines : histoire 70 %, Sciences occultes 55 %, Trouver Objet Caché 65 %.

Langues : Danois (langue maternelle) 95 %, Anglais 50 %, Islandais 60 %.

Armes : Coup de poing 50 %, dégâts 1D3+1D4.

Sav

Attributs : Agilité d6, Intellect d10, Âme d8, Force d6, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Canotage d6, Connaissance (Anglais) d8, Connaissance (Anthropologie) d8, Connaissance (Folklore) d8, Connaissance (Histoire) d8, Connaissance (Islandais) d8, Connaissance (Sciences occultes) d8, Connaissance (Photographie) d8, Connaissance (Psychologie) d8, Détection d8, Investigation d8, Persuasion d8, Réseaux d8.

Charisme : -2 ; **Allure** : 6 ; **Parade** : 6 ; **Résistance** : 5 ; **Santé mentale** : 4.

Handicaps : Serment (Majeur – révéler les faux médiums), Traumatisé.

Atouts : Érudit (Folklore, Sciences occultes), Investigateur.

Équipement : aucun.

Je me demande parfois ce que les charlatans et les canaïffes feraient s'ils tombaient sur ce qui se cache vraiment dans les ombres. Ils fuiraient en hurlant, j'imagine..

- R.D.

Dr. Øydis Skjelvik, physicienne

La musique et l'ingénierie ont toujours fait partie de la vie d'Øydis. Sa grand-mère était une célèbre joueuse de hardingfele (violon Hardanger) et une conteuse, bien que la jeune femme n'ait jamais vraiment cru l'histoire disant qu'elle avait appris à jouer de son instrument auprès d'un troll des forêts. Son grand-père et son père étaient tous deux des ingénieurs qui travaillaient dans la centrale hydroélectrique de Tyssedal, non loin de leur village natal.

Sa famille l'avait toujours encouragée à travailler dur et à développer ses compétences, et ses proches furent enchantés quand elle obtint une bourse de l'université d'Oslo pour étudier la physique ; ils furent encore plus heureux de la voir parmi les premiers de sa promotion. Poursuivant la passion familiale pour la production d'énergie, Øydis commença à étudier de nouvelles méthodes de génération, un travail qui lui valut l'attention de *Nachtwölfe* peu après le début de la guerre.

Son refus de rejoindre l'organisation n'eut pas des conséquences heureuses et fit d'elle une cible de choix pour les forces de Wolff lorsque les Nazis envahirent la Norvège en avril 1940. Heureusement pour elle, d'autres membres de la communauté scientifique avaient aussi compris son importance. Une petite unité de soldats polonais, commandée par le lieutenant Iwo Nowak (p. 295), fut envoyée pour l'enlever juste sous le nez d'une équipe de récupération de *Nachtwölfe* menée par le capitaine Kai S. Fredriksen, athlète olympique et champion de la patrouille militaire norvégienne (qui donnera naissance au biathlon moderne).

Øydis ne sait pas pourquoi elle a vraiment été amenée à Clemens Park, bien qu'elle soit très reconnaissante envers le lieutenant Nowak et lord Towton pour l'avoir sortie de Norvège. Ses recherches sur l'énergie sans câbles imaginée par Nikola Tesla et sa fascination personnelle pour la théorie des champs unifiés ont souvent été qualifiées de « dingeries » par les barons les plus respectés du domaine scientifique, mais d'après ce qu'elle a pu voir aux côtés de l'équipe du docteur Parker, « dingeries » est finalement le bon mot pour décrire sa situation actuelle.

Apparence : Øydis tient ses cheveux blonds ondulés assez courts et soigneusement coiffés pour les empêcher de tomber devant ses yeux en plein travail – cela les rend également plus faciles à fourrer dans un bonnet en laine quand elle sort par temps froid. Elle a toujours un stylo sur elle (généralement coincé derrière une

oreille à la façon d'une barrette improvisée) et a pour habitude d'en mâchonner distraitement le bout quand elle ne s'en sert pas pour griffonner d'étranges formules mathématiques sur des bouts de papier ou des surfaces planes. Même si elle n'est pas en Angleterre depuis longtemps, les montagnes chargées d'histoires et les vallées de son enfance lui manquent, et ses pensées sont enneigées, même en plein jour.



FOR 13 DEX 12 INT 17 CON 10

TAI 10 APP 11 POU 12 EDU 18

SAN 70 Points de Vie : 10

Impact : aucun.

Compétences : Armes à feu : armes d'épaule 40 %, Bibliothèque 65 %, Métier : électricité 30 %, Métier : mécanique 40 %, Piloter : bateau 35 %, Pratique artistique : violon Hardanger 40 %, Sciences de la terre : géologie 30 %, Sciences formelles : chimie 40 %, Sciences formelles : mathématiques 65 %, Sciences formelles : météorologie 25 %, Sciences formelles : physique 60 %, Sciences humaines : folklore 25 %, Ski 55 %, Survie : zone arctique 40 %, Trouver Objet Caché 65 %.

Langues : Norvégien (langue maternelle) 90 %, Anglais 45 %.

Armes : Coup de poing 50 %, dégâts 1D3.



Attributs : Agilité d6, Intellect d10, Âme d6, Force d8, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Canotage d6, Connaissance (Anglais) d6, Connaissance (Chimie) d6, Connaissance (Folklore) d4, Connaissance (Géologie) d6, Connaissance (Météorologie) d4, Connaissance (Mathématiques) d8, Connaissance (Physique) d8, Détection d8, Investigation d8, Réparation d6, Survie d6, Tir d6.

Charisme : +0 ; Allure : 6 ; Parade : 5 ; Résistance : 5 ; Santé mentale : 5.

Handicaps : Bizarrerie (mal du pays), Bizarrerie (travaille mieux en jouant du violon Hardanger), Curieuse.

Atouts : Chanceuse, Érudite (Mathématiques, Physique).

Équipement : aucun.

Capitaine Duncan Ross, pilote de la RCAF

Habile de ses mains et doué pour la mécanique, Ross travailla dur pour devenir pilote de brousse, et au milieu des années 1930, il fit enfin ses premiers pas vers son objectif en se voyant embaucher par une société pour entretenir ses avions (dont plusieurs hydravions). Son charme tranquille et son dévouement lui permirent rapidement d'aller dans les airs pour surveiller les forêts et les étendues sauvages à la recherche d'incendies ou pour livrer des marchandises en des lieux reculés.

Quand la guerre éclata, il se porta immédiatement volontaire auprès de la Royal Canadian Air Force dont il gravit rapidement les échelons. Grâce à ses expériences variées en vol, Ross fut choisi début 1940 pour faire partie de l'équipe de formation du British Commonwealth Air Training Plan (généralement appelé simplement « le plan »), l'équivalent au sein du Commonwealth des futures British Flying Training Schools (voir le *Guide du Gardien*, p. 267).

Mais sur la route du centre d'entraînement de l'Eglinton Hunt Club de Toronto, Ross disparut pendant une tempête inhabituelle, et la RCAF l'ajouta à la liste des pilotes disparus. Il arriva pourtant quelques jours plus tard, sans avoir aucunement conscience du temps pendant lequel il avait disparu. Au lieu d'enseigner à de nouveaux pilotes, il fut transféré en Angleterre, dans une organisation secrète délirante appelée Section M, où ses compétences de pilote de brousse ont été depuis mises à profit sur toutes sortes de missions étranges et clandestines.

Apparence : endurci par une vie dans les prairies et les étendues sauvages d'Alberta, Ross prend bien soin d'entretenir sa forme afin de pouvoir répondre aux demandes physiques du pilotage. Son épaisse chevelure noire et ses yeux sombres et brillants laissent deviner des ancêtres cris dans sa famille. Charmant et amical la plupart du temps, il peut paraître un peu timide en présence des dames, ce qui le pousse à se montrer encore plus poli et formel que ce que l'on attend même d'un Canadien.

Cth

FOR 14 DEX 14 INT 14 CON 13

TAI 11 APP 15 POU 10 EDU 14

SAN 48 Points de Vie : 12

Impact : +1D4.

Compétences : Armes lourdes : mitrailleuses 30 %, Commandement 40 %, Doctrine militaire 35 %, Métier : électricité 50 %, Métier : mécanique 50 %, Mythe de Cthulhu 02 %, Opérateur radio 40 %, Orientation : air/mer 50 %, Parachute 40 %, Piloter : multi-moteurs 65 %, Piloter : monomoteurs 60 %, Tactique 45 %, Trouver Objet Caché 65 %.

Langues : Anglais (langue maternelle) 70 %, Français 40 %.

Armes : Coup de poing 50 %, dégâts 1D3+1D4.

Revolver de service Webley .38/200 (Arme de poing) 40 %, dégâts 1D10, atts 2, portée de base 15 m.

Sav



Attributs : Agilité d8, Intellect d8, Âme d6, Force d8, Vigueur d6.

Compétences : Combat d6, Connaissance (Batailles) d6, Connaissance (Communications) d6, Connaissance (Français) d6, Connaissance (Orientation) d8, Détection d8, Pilotage d8, Réparation d8, Tir d6.

Charisme : +2 ; Allure : 6 ; Parade : 6 ; Résistance : 5 ; Santé mentale : 7.

Handicaps : Bizarrerie (temps perdu), Bizarrerie (timide), Code de l'Honneur.

Atouts : As, Exposition au Mythe, Qualifié en Saut, Rang (Officier).

Équipement : *revolver de service Webley .38/200* (2d6+1, 12/24/48, CdT 1, Coups 6, Revolver).



CHAPITRE 2

Idées d'aventures

« La vie est soit une grande aventure soit un grand rien. »
– Helen Keller

Vous trouverez dans ce chapitre une sélection d'idées d'aventures inspirées par certaines découvertes effectuées pour *les Ombres d'Atlantis* qui n'ont pas trouvé leur place dans l'arc narratif principal. Vous pouvez les utiliser pour prolonger l'aventure des investigateurs ou comme simple source d'inspiration pour le Gardien.

LA DOUCE FRAGRANCE DE LA VICTOIRE

Lieu : Kashan, Perse.

Située au bord du Dasht-e Kavir, Kashan est une belle oasis dont l'origine remonte à l'Empire élamite (p. 187). Aimée de Shah Abbas I^{er} (p. 189), la ville abrite le célèbre Bagh-e Fin (jardin de Fin), construit par le *shah* comme une représentation du paradis sur Terre.

La région autour de Kashan est aussi célèbre pour son horticulture, arborant champ après champ de roses fragrances dont les pétales sont utilisés dans la production de l'huile de rose ainsi que de l'eau de rose qui en est dérivée (mais tout aussi utile). Pendant tout le mois d'avril, les lourdes senteurs des fleurs délicates emplissent l'air tandis que les autochtones travaillent durement sur leurs précieuses récoltes.

Quelque chose d'étrange se déroule pourtant dans les champs près de Kashan. Une ferme est en train de faire pousser une nouvelle variété de rose, plus sombre et plus épineuse que les espèces locales ; une fleur dont le parfum est si intense qu'il est capable de vous submerger. Un homme prétend même avoir été attaqué par ces roses – il était parti les couper après qu'elles eurent commencé à déborder sur sa propriété. Il prétend également qu'il aurait pu aussi bien s'abstenir, parce que le jour suivant, des plantes étaient revenues exactement au même endroit.

Les nouveaux propriétaires de la ferme sont tout sauf amicaux, et personne ne sait ce qui est arrivé à l'ancien

fermier et à sa famille. On parle d'étranges sons provenant des bâtiments extérieurs, la nuit, et plusieurs animaux ont été retrouvés morts au cours des dernières semaines. Leurs restes étaient déchiquetés et carbonisés, et beaucoup craignent de voir bientôt des êtres humains parmi les victimes.

Les ragots des salons de thé locaux ont fini par parvenir aux oreilles des agents de la Section M ou de Majestic se trouvant dans le coin. L'un d'entre eux a disparu, après s'être vu confier la mission de jeter un œil à la ferme. Les investigateurs sont envoyés sur place pour découvrir ce qui est arrivé à l'opérateur local et pour déterminer si le fond du problème est lié à de vieilles querelles entre cultivateurs de roses ou si une cause plus sinistre est à redouter.

Une ferme est en train de faire pousser une nouvelle variété de rose, une fleur dont le parfum est si intense qu'il est capable de vous submerger.

Informations du Gardien

Renommées pour la capacité de leurs huiles et de leurs eaux à traiter la peau et la protéger contre les infections, les roses de Kashan ont attiré l'attention du Prieur du Soleil noir, Reiner Lang (voir le *Guide du Gardien*, p. 89-93). En tant que chef du département recherche et développement travaillant pour l'exarque, Lang essaie constamment d'améliorer ce qui existe déjà. Un des projets sur lesquels se concentrent ses essais est celui de *die Gefallenen* (voir le *Guide du Gardien*, p. 246-247), des corps réanimés capables de combattre sans réfléchir et sans merci pour le Soleil noir.

Malheureusement, le processus de réanimation n'empêche pas *die Gefallenen* de pourrir, limitant leur « durée de vie » et nécessitant un réapprovisionnement constant des stocks en morts-vivants. Ce n'est pas que



Ce n'est certainement pas le tour de manège auquel Neils Viggo-Shou s'attendait quand on lui a promis un voyage à Vienne.

trouver des cadavres en pleine guerre soit très difficile, mais Lang considère tout ce cirque comme un énorme gaspillage de ressources et est bien déterminé à l'améliorer.

L'agent du Soleil noir dans la région, Ronnward te'Barsec (qui se fait actuellement passer pour un homme d'affaires français) a reçu pour instructions d'acheter une ferme de roses. Après avoir identifié le meilleur site, il était chargé de récupérer l'endroit aussi vite et pour aussi peu d'argent que possible. Après que ses brutes ont saboté l'approvisionnement en eau de la ferme, il n'a pas fallu longtemps au propriétaire pour comprendre où était son intérêt et vendre sa propriété.

Maintenant en charge des lieux, Lang a envoyé des chercheurs ayant des connaissances en botanique et en horticulture pour qu'ils développent une nouvelle rose hybride dont il espère qu'elle l'aidera à résoudre les problèmes de décomposition des *Gefallenen*. Il est persuadé que son plan réussira : après tout, l'équipe en question est celle qui développa le lierre d'ébène (voir le *Guide du Gardien*, p. 150).

L'équipe de recherche a utilisé les plantes noires et grimpantes de la Vallée du Soleil noir qui avaient si bien fonctionné auparavant, les mêlant aux roses de Kashan pour produire une plante hybride, résistante et dotée d'un parfum entêtant. Les huiles extraites ont été incorporées aux rituels de création des *Gefallenen* – le fermier originel et sa famille sont d'ailleurs devenus les premiers de cette nouvelle espèce de morts-vivants.

Les chercheurs ont été enchantés par les résultats de leurs expériences. Ces *Mark II Gefallenen* sont non seulement préservés de la décomposition par l'action de l'huile d'hybride et durent depuis au moins deux fois plus longtemps que la durée de vie normale de leurs frères, mais ils semblent aussi capables de régénérer les dégâts reçus. En termes de jeu, cela signifie que les *Mk. II die Gefallenen*

récupèrent 1D4 point de vie par tour [Cth] / ont l'atout Régénération rapide [Sav]. La quantité régénérée est variable, la technique en étant encore à ses débuts.

Le seul défaut apparent de ce nouveau processus est que, avec le temps, le corps prend peu à peu une composante végétale dérivée de l'hybride, laquelle se nourrit du corps d'origine de l'hôte avant de le remplacer complètement. Cela signifie que si les corps ne pourrissent pas, ils finissent par arrêter de se déplacer et par prendre racine. Les *Mk. II die Gefallenen* sont tout aussi sensibles au feu que leurs prédécesseurs, et ne régénèrent pas les dégâts causés par les flammes.

Il y a eu malheureusement quelques « fuites » qui ont entraîné les massacres d'animaux des environs. Devant opérer en toute discrétion, le Soleil noir ne peut pas maintenir ses niveaux de sécurité habituels, même si tout a été géré aussi rapidement et efficacement que possible. Tout du moins le croient-ils...

*Ce que nous appelons zombie, par
n'importe quel autre nom, sentirait... comme pourrait
dire notre pauvre Shakespeare...*

- R.D.

NAÎTRE ROSE, C'EST SCHOU

Lieux : Puqaqucha et le lac Caballococha, nord-ouest du Pérou.

La ville de Puqaqucha, sur les rives du lac Caballococha, ainsi que les villages environnants ont vu se multiplier brusquement les cas de grossesses. L'hôpital de la proche Caballococha s'est vite vu débordé par le soudain afflux de naissances.

Malheureusement, presque tous les enfants nés au cours des derniers mois et dont les mères vivaient près de la zone affectée sont venus au monde avec des problèmes physiques. Cela va des doigts collés et des longues mâchoires fines à la pigmentation rosée de la peau, aux membres terriblement difformes, voire à un trou situé au sommet de la tête de l'enfant et qui, contrairement à la fontanelle habituelle, n'est pas recouvert par une membrane protectrice.

Les autorités craignent qu'une forme de toxine ait pu entrer dans la chaîne alimentaire, même si cela fait plusieurs années que les usines de caoutchouc de la région ont fermé et qu'il n'y a pas eu de rapport concernant d'énormes dégazages de navires passant sur l'Amazone près de Caballococha. Elles ont complètement écarté une légende locale bien qu'une amie du docteur Niels-Viggo Schou – qui travaille actuellement dans la zone – ne soit pas entièrement convaincue.

Connaissant l'amour du docteur Schou pour les affaires étranges, elle l'a contacté et lui a fourni des détails sur ce qui se passait. Si sa curiosité a bien été piquée par ce que son amie lui a raconté, le docteur est actuellement engagé ailleurs et a demandé aux investigateurs d'aller jeter un œil pour lui.

Quand les personnages rencontrent le docteur Chelo Flores, une ethnologue de l'université de San Marcos à Lima, celle-ci a une histoire fascinante à leur raconter. Selon les histoires locales, les dauphins roses amazoniens du lac Caballococha seraient plus que ce que l'on croit.

Personne n'en a vu depuis longtemps bien sûr, mais les dauphins mâles seraient capables de quitter leur cité sous la surface du lac la nuit, pour se transformer en hommes suaves, superbes, vêtus de costumes de lin blanc, dans le but de séduire les femmes du coin. Le seul moyen pour savoir qu'un homme est un *bufeo* (nom local des dauphins) est de se rendre compte qu'il ne soulève jamais son chapeau – de peur d'exposer le trou par lequel il expulse l'eau.

La tâche des investigateurs est simple : chercher si les anomalies congénitales sont le résultat d'une contamination de la nourriture ou de l'eau, ou si les légendes sur les dauphins sont vraies, et dans ce cas pour quelles raisons les créatures ont décidé de courtiser à nouveau les femmes de Puqaqucha.

Informations du Gardien

Il y a bien longtemps, les Profonds de l'océan Atlantique se frayèrent un chemin le long de l'Amazone pour établir de nouvelles colonies. Les populations humaines indigènes étant extrêmement éparpillées, ils cherchèrent de nouveaux partenaires pour étendre leur ligne génétique.

Une de leurs tentatives de reproduction les plus prégnantes eut lieu avec les dauphins roses des rivières, les *Inia geoffrensis*, créant un hybride d'ADN de Profond et de dauphin qui donna naissance à une espèce beaucoup plus intelligente que les autres. Les Profonds *bufeo* ont bâti leur royaume autour du lac Caballococha, se reproduisant alternativement avec les dauphins des rivières et les humains dans le but de renforcer leur patrimoine générique.

Personne ne sait vraiment où et quand ils ont obtenu les sortilèges leur permettant de se déguiser comme des quasi-humains sans aucun des signes révélateurs de leur atroce physionomie. À part le problème du trou, qui est facile à masquer, le charme est sans faille et a parfaitement fonctionné pendant des années.

L'arrivée de l'industrie du caoutchouc et la pollution qui y était liée faillirent cependant détruire les Profonds *bufeo* qui furent forcés d'abandonner le lac pour survivre. Maintenant que l'industrie est partie, ils ont décidé de revenir et de renforcer l'élément humain de leur lignée, affaibli par des années d'absence.

Chaque femme ayant donné naissance à un enfant difforme raconte la même histoire : un bel homme dans un costume blanc lui a parlé un soir, alors qu'elle était dehors. Bien que légèrement choquée par son manque de politesse (il n'a jamais enlevé son chapeau devant elle), elle a été véritablement charmée et a fini par succomber. Après quelques visites, le séducteur a disparu pour ne jamais revenir. Elle se retrouve maintenant avec un petit *niño* sur les bras en attendant que le père vienne le réclamer comme il a promis de le faire un jour.

En termes de jeu, utilisez les caractéristiques des Profonds fournies aux pages 231-232 de la 6^e édition de *l'Appel de Cthulhu* [Cth]/ à la page 234 du *Guide du Gardien* [Sav], avec cependant une INT de 3D6+6 et une DEX de 2D6+12 [Cth] / Agilité à d10 et Intellect à d10 [Sav]. Les hybrides de *bufeo* avec un POU de 14 ou plus [Cth] / Âme à d8+ [Sav] peuvent apprendre jusqu'à 4 sortilèges, dont un qui permet aux mâles de se déguiser en humains.

LE SORT EN EST JETÉ

Lieu : Rome, Italie.

Les Américains, menés par le lieutenant général Mark Clark, partent pour Rome et libèrent la ville le 4 juin 1944, à la grande et désagréable surprise des Alliés qui n'étaient pas au courant des plans du général visant à atteindre la cité éternelle le premier. Les forces canadiennes et britanniques arrivent peu après et commencent à vérifier que la ville est aussi « ouverte » (p. 43) que ce qu'elle prétend être.

La Section M et Majestic ne sont pas loin derrière. Même en sachant que de nombreux objets occultes de valeur ont probablement été emportés par les Allemands en fuite, ils organisent une fouille complète de la ville sous la direction du major Mark Harding, secondé par l'armée de terre canadienne.

Quelque chose de sombre arpentait cependant les rues de Rome. Si la grande majorité des citoyens de la ville se réjouit de voir les Alliés, quelqu'un attaque de façon systématique les soldats alliés, laissant leurs corps dans des ruelles sombres. Les victimes semblent toutes avoir eu le cœur arraché.

Si la police militaire tente de traquer le tueur, le manque de preuves sur les scènes de crime et le fait que personne n'a été vu avec les victimes juste avant leur mort a laissé l'enquête dans un cul-de-sac. La seule chose que les victimes ont en commun est la possession d'une petite clé noire, délicatement recouverte de minuscules écailles gravées.

Ce n'est que lorsque le major Harding entend dire qu'un témoin a été retrouvé pour un des meurtres que la Section M est impliquée. Selon celui-ci, la victime se tenait la poitrine et était comme paralysée, essayant de reprendre sa respiration et devenant de plus en plus rouge jusqu'à ce que sa cage thoracique s'ouvre brutalement en projetant du sang et des entrailles partout. Pour le major (et les autorités), ceci est un travail pour le plus secret des services secrets, et les investigateurs sont envoyés pour identifier qui est derrière ces meurtres visiblement perpétrés par des moyens magiques.

Informations du Gardien

Rome aurait été construite sur sept collines (p. 45), même si beaucoup disent qu'il y en a huit. La dernière colline, le Monte Testaccio, est entièrement artificielle, construite avec les morceaux soigneusement rassemblés des amphores brisées que les navires livraient à l'époque où la rivière de Rome était encore navigable.

Reposant au sud de l'Aventin, les collines forment le cœur du *rione* de Testaccio, une banlieue pauvre qui abrite de nombreux immigrants et réfugiés d'autres régions de l'Italie. Depuis toujours, la zone a mauvaise réputation et est souvent désignée par les citoyens des autres parties de la ville comme un « nid à criminels » évoquant les quartiers les plus malfamés du Londres victorien.

Des rumeurs ont couru au fil des ans, disant qu'il y avait plus que de simples bandits dans le Testaccio. Que cela ait été vrai ou non autrefois, c'est désormais le cas. Les sorcières romaines ayant rejoint le *Hexenzirkel* du Soleil noir pendant l'occupation allemande sont restées dans la cité dans le but avoué de détruire les Alliés un par un ; ainsi, lorsque les Allemands auront renversé le cours de la guerre (ce qui doit arriver), la cité sera prête à les accueillir les bras grands ouverts.

Afin de parvenir à leurs fins, elles utilisent la *Poigne de Nyogtha* (AdC, 6^e édition, p. 183 [Cth] / *le Guide du Gardien*, p. 210 [Sav]) pour tuer les Alliés de la façon la plus terrifiante et la plus répugnante possible. Si ce n'est clairement pas le moyen le plus rapide pour se débarrasser de leurs ennemis, le niveau de peur que cela crée au sein des populations civile et militaire réjouit les sorcières impliquées.

En Italie, les clés sont censées être des charmes protecteurs contre le mauvais œil et l'attention des sorcières. Malheureusement pour les soldats alliés, le sabbat a détourné cette croyance et en a fait un moyen pour identifier ses prochaines cibles. Les sorcières mettent en contact le soldat avec la clé à l'aide d'une technique ancestrale : lui rentrer dedans « par accident » pour détourner son attention et glisser le charme dans une de ses poches.

Une fois celui-ci marqué, le sort du malheureux est presque scellé, bien que les investigateurs puissent trouver un ou deux hommes en possession d'une clé noire mais ayant réussi à résister aux effets du sortilège (qui s'est manifesté pour eux sous la forme d'une brûlure d'estomac).

LE CERCLE DE FER

Lieu : Vienne, Autriche.

Un étrange morceau de bois de grande taille (2,1 mètres) est monté dans un coin du Palais Équitable situé sur la Stock-Im-Eisen-Platz. Truffé de clous en fer et entouré par un cerceau du même métal fermé par un cadenas ne pouvant être ouvert, le *nagelbaum* (« l'arbre à clous ») est plus connu par le nom qu'il donne à la place sur laquelle il se dresse : *Stock-Im-Eisen* (« le bâton ferré »).

Au fil des siècles, des forgerons et des apprentis visitant la ville ont mis des clous dans les restes de l'arbre au cours de ce qui pourrait bien être une forme d'offrande votive contre bonne fortune et protection (à l'époque où le rituel aurait commencé, le 15^e siècle, les clous en fer étaient des biens de valeur et n'étaient pas plantés dans des troncs d'arbres sans un but précis). Notez que les premiers clous auraient été enfoncés quand l'arbre était encore en vie.

Le fait d'enfoncer des clous dans des objets en bois « décoratifs » n'est pas limité à Vienne. Ceux que l'on appelle les « Hommes de clous » (*Nagelmänner*) ont été utilisés pour collecter des fonds dans les empires austro-hongrois et allemand pendant la Première Guerre mondiale. Selon une pratique inspirée par le *Stock-Im-Eisen*, des clous en fer, parfois colorés en argent ou en or, étaient ainsi enfoncés dans une statue de bois (représentant fréquemment mais pas exclusivement un chevalier en armure complète) en échange d'une petite donation.

Des plans ont été élaborés récemment, disant que le *nagelbaum* devait être retiré de son ancienne position pour être mis en sécurité au musée de Munich. Les citoyens viennois n'ont guère apprécié l'idée et beaucoup pensent, maintenant que l'objet a soudain disparu en pleine nuit, que des locaux un peu trop enthousiastes l'ont emporté pour le protéger de ces nazis qui ont déjà tant pillé le trésor historique de Vienne.

La Section M et Majestic ont néanmoins entendu dire qu'un visage familial s'était mis à rôder dans Vienne dernièrement. Bien qu'ils ne connaissent pas son véritable nom, ils savent que chaque fois que « la Souris » apparaît, les problèmes ne sont pas loin.

Les investigateurs se sont vus demander de déterminer ce qu'il est advenu du *Stock-Im-Eisen* et de s'assurer que l'objet est entre de bonnes mains. S'il s'agissait juste d'un arbre ordinaire, les membres de la Guerre secrète ne s'impliqueraient pas à ce point dans ce qui ressemble au premier abord à une affaire strictement locale.

D'après ses recherches cependant, la Section M sait qu'il y a quelque chose d'étrange dans ce tronc, et ses hommes craignent qu'il ne soit pas ce qu'il semble être...

Informations du Gardien

En Allemagne, les statues d'Hommes de clous sont connues sous le nom de « Gardiens de fer » (*eisener Wehrmann*). Le nom est plutôt approprié, pour des raisons que les membres du Soleil noir commencent à apprécier. Si la ville de Vienne prétend que son tronc favori vient d'un arbre du 15^e siècle, la vérité est toute autre.

Il existe cependant une légende qui est vraie : il s'agit là de tout ce qu'il reste d'un bosquet qui fut retiré pour permettre la construction de Vienne. Certaines versions prétendent que ce bosquet était sacré : d'autres craignent de mentionner qu'il fut brièvement l'habitat d'une race connue sous le nom de Shans, ou d'Insectes de Shaggaï ; de vils arthropodes capables de contrôler l'esprit et qui furent piégés sur Terre dans un lointain passé.

Les Shans et leurs esclaves, de monstrueux êtres-plantes carnivores de la planète Xiclotl, furent finalement éradiqués après qu'un chef local eut découvert la vulnérabilité au fer des seconds (bien que l'histoire ne dise pas comment il réussit à vaincre les Shans). Les restes de la dernière de ces créatures végétales, une fois sa mâchoire acérée et ses branches agrippantes retirées « au cas où », furent conservés en guise de rappel de la chance qu'avaient eue les autochtones d'échapper à l'esclavage des Shans. Au fil des années qui suivirent, le peuple oublia ce que la souche et les clous de fer représentaient. Mais la mémoire folklorique maintint l'acte de planter du fer dans l'arbre, sous la forme d'un charme porte-bonheur, jusqu'au 19^e siècle.

Le Soleil noir a découvert la vérité derrière l'origine du *Stock-Im-Eisen* et a envoyé son meilleur voleur, Amata Doyle, récupérer l'objet après l'échec d'une première tentative d'acquisition (le déplacement vers le musée de Munich décrit plus haut). La disparition de la souche pourrait cependant n'avoir rien à voir avec elle et être le fait de citoyens viennois cherchant à protéger leur héritage à demi oublié.

D'une façon ou d'une autre, les investigateurs ont besoin de trouver où se situe exactement le *Stock-Im-Eisen* et, s'il est entre les mains du Soleil noir, de l'empêcher d'atteindre Wewelsburg, où les Alliés pourraient bien se retrouver avec une armée de plantes carnivores sur les champs de batailles de l'Europe.

Certaines versions prétendent que ce bosquet était sacré : d'autres craignent de mentionner qu'il fut brièvement l'habitat des Shans.

DES ARBRES CARNIVORES ?
OÙ EST MON LANCE-FLAMMES ?—

SERGEANT CARTER

C'EST ASSEZ D'OS

Lieu : l'ancienne terre d'Erik le Rouge sur la côte est du Groenland.

En ce qui concerne les Alliés, la Bataille de l'Atlantique commence à s'achever en mai 1943. Plus tard cette même année cependant, on assiste à une soudaine épidémie de noyades ayant lieu dans l'Atlantique Nord entre le Groenland et l'Islande et ne pouvant être attribuées aux U-boots de l'amiral Dönitz.

Les rapports des quelques survivants sont d'abord rejetés comme autant d'inventions créées pour couvrir des cas d'incompétence ou des hallucinations provoquées par l'hypothermie. N'étant pas entièrement convaincu que la marine américaine soit sur la bonne voie cependant, Majestic envoie le capitaine Richards Whitaker pour étudier l'affaire depuis Blue East 2 (p. 252). Celui-ci passe des jours à surveiller les convois sans qu'aucun incident n'ait lieu, avant de finalement être le témoin d'un terrible événement : une gigantesque créature de la taille d'une baleine sortant des profondeurs océanes pour broyer un navire.

À peu près à la même période, la Patrouille à traîneaux du Nord-Est (p. 252) commence à retrouver les restes de grandes idoles étranges en os, peau et végétaux qui ont été rejetés par la mer sur des sites qu'ils parcouraient à la recherche de stations radio ou météo allemandes. Des analyses des peaux et des os par les chasseurs de la Patrouille montrent qu'ils appartiennent à plusieurs types de baleines et de phoques, et comprennent également des morceaux de morses et d'ours polaires.

Maintenant convaincu que quelque chose de louche se trame, Majestic reprend l'enquête officielle de la marine et envoie les investigateurs trouver ce qui se passe dans l'espoir d'empêcher de nouvelles destructions de navires alliés.

Informations du Gardien

Les *tupilaks* sont des esprits vengeurs faits à la main à partir des restes d'animaux morts et animés par de noirs sortilèges chamaniques. Les rites nécessaires pour produire ces créatures vengeresses sont menés dans le plus grand secret, car ils sont d'une nature honteuse et intime. Une fois fait, l'idole de *tupilak* est placée dans la mer afin de pouvoir trouver sa victime.

Bien que de nombreux *angakoks* sachent fabriquer un *tupilak*, les risques sont généralement vus comme trop grands pour oser en faire une habitude. Après tout, la personne vers laquelle le chaman envoie la chose pourrait se révéler plus forte que lui et retourner la créature contre son créateur – son seul espoir de salut serait alors de confesser son acte publiquement.

Certains Inuits, cependant, ont moins de scrupules à utiliser des *tupilaks*. Ce sont ceux qui appartiennent à la tribu nomade qui vénère le Grand Cthulhu, originellement rencontrés par le professeur William Channing Webb en 1860 (p. 252). Ayant quitté une côte ouest de plus en plus peuplée, la tribu a fini par s'installer dans un territoire qui avait autrefois appartenu aux Norvégiens (p. 251).

C'est là qu'un agent du Soleil noir les a trouvés et les a convaincus de leurs intérêts communs : l'adoration des dieux anciens et la préparation de leur venue. La tribu a enseigné aux sorciers allemands le moyen d'invoquer le *tupilak* pour noyer leurs ennemis, avant d'être détruits à leur tour par les monstres que les Nazis ont conjurés avec leur propre magie ancestrale. Les quelques survivants ont alors été rassemblés et envoyés à Wewelsburg pour un « séjour de longue durée ».

Les restes découverts par la Patrouille à traîneaux du Nord-Est appartiennent bel et bien à des *tupilaks*, mais ils sont bien plus gros que tous ceux que les Inuits locaux, moins sanguinaires, ont pu voir au cours de leur existence. Ils peuvent facilement imaginer que les créatures qui émergent de tels restes sont capables de détruire des navires. Ils se montrent prêts à aider les investigateurs par tous les moyens possibles afin de s'assurer que la Mère des Océans (p. 264) ne les punisse pas pour le massacre de ses enfants et leur utilisation dans la conception de si blasphématoires entités.

Les recherches du professeur indiquent que Jaipur sera le lieu où le soi-disant "Seigneur de Carcosa" apparaîtra.

PLUIES CÉLESTES

Lieu : Jaipur, Rajputana, Inde.

Expert en astronomie invité par la Section M, le professeur-révérend Jess Coffee a récemment reçu un rapport des plus intrigants en provenance d'un ancien collègue désormais basé à Jaipur. Travaillant sur le magnifique observatoire Jantar Mantar de la ville, et tout particulièrement sur le Rashivayala Yantra, le docteur Kalyan Tanwar a remarqué que quelque chose manquait dans la constellation du Taureau.

L'instrument, qui fut conçu et bâti par Sawai Jai Singh II au début du 18^e siècle, est constitué de douze cadrans solaires orientés chacun vers une constellation différente du zodiaque. Utilisés traditionnellement pour dresser des horoscopes, ils ont permis au docteur Tanwar d'effectuer une lecture basée sur ses observations. Ce qu'il a vu l'a grandement perturbé et l'a poussé à contacter son ami à Londres.

Quelque chose dans les calculs (astronomiques mais aussi astrologiques) du docteur Tanwar a réactivé des souvenirs chez le professeur-révérend et l'a poussé à aller fouiller dans un jeu de manuscrits récemment ramenés d'un raid contre un culte gallois qui se faisait appeler les « Enfants des Pluies ».

Bien que la position des étoiles observées en Inde ne corresponde pas exactement au diagramme grossier des papiers du culte, leur mouvement laisse entendre que ce n'est qu'une question de temps avant que cela n'arrive et, d'après le ton du document, que cela ne permette l'invocation de quelque chose de terrible sur la Terre.

Les propres recherches du professeur ont montré que l'étrange alignement n'avait pas été remarqué par un autre observatoire, ce qui indique que Jaipur, ou un endroit à proximité, sera le lieu où le soi-disant « Seigneur de Carcosa » apparaîtra lorsque ceux qui lui sont fidèles auront effectué les rites nécessaires.

Ayant fait part de ses inquiétudes à ses supérieurs, Jess a convaincu Richard Deadman et lord Towton d'organiser de nouvelles recherches – et de le faire rapidement. Le professeur-révérend est actuellement en route pour l'Inde, et des agents locaux de la Section M ont été envoyés sur place avec pour instruction d'identifier toute activité suspecte dans les environs de Jaipur et de faire attention à toute référence portant sur la pluie, la couleur jaune ou la constellation du Taureau.



Informations du Gardien

Bien qu'il ne s'agisse pas d'un grand culte, les Enfants des Pluies n'en sont pas moins influents. Amené originellement par des « missionnaires » gallois, le groupe a continué de vénérer Celui Qui Ne Doit Pas Être Nommé (Hastur) en attendant le jour où ils pourront faire venir leur immonde maître sur Terre.

Ce temps est presque arrivé, et les membres du culte voyagent vers le lieu désigné pour l'invocation, situé sur les collines à l'est de la Ville rose (p. 140). L'afflux (certes modeste) de pèlerins vers ce qui n'est normalement pas un site sacré devrait provoquer quelques discussions dans les bazars locaux et dans les temples plus officiels de la ville.

L'ensemble de neuf monolithes formant le site, arrangés pour refléter la constellation de Taurus, fut cartographié par l'Étude archéologique d'Inde en 1872 au cours de leurs travaux étendus dans le Rajputana, même s'ils n'avaient alors aucune idée de ce à quoi ils avaient affaire. Les résultats

écrits de ces études se trouvent actuellement dans le quartier général de la mission Simla (p. 140).

Malgré son nom, le culte n'est pas lié directement à la saison de la mousson (p. 153) et ne vénère ni l'eau ni les tempêtes. Les « pluies » font en fait référence aux Hyades, un ensemble d'étoiles aidant à constituer le Taureau. D'après une légende grecque, elles étaient les filles d'Atlas, qui pleuraient sans fin la mort de leur frère Hyas. Elles furent changées en étoiles et placées à la tête du Taureau céleste, où elles seraient associées à jamais aux pluies qui saluent leur apparition dans l'hémisphère nord (entre les mois d'octobre et d'avril).

L'œil rouge brillant du Taureau est Aldébaran, associée à Hastur de par sa proximité avec sa planète cachée de Carcosa. Les rituels connus pour invoquer le dieu ne peuvent avoir lieu que la nuit, lorsqu'Aldébaran est visible par-dessus l'horizon, comme toute personne versée dans le Mythe le saura.

Le temps venant à manquer, la Section M sera-t-elle capable d'arrêter les cultistes avant que l'Indicible ne mette une nouvelle fois le pied sur la Terre ?



Photo: Wittke-Russland, *Nachtkampf, Soldaten im Schnee*, February, 1944. Bundesarchiv, Bild 101I-693-0280-24 / Wittke / CC-BY-SA



CHAPITRE 3

Règles additionnelles

« L'intégrité n'a pas besoin de règles. »
— Albert Camus

Ce chapitre contient un regroupement des règles additionnelles et des caractéristiques mentionnées ailleurs dans *les Ombres d'Atlantis*, certaines apparaissant sous une forme alternative dans d'autres publications. Elles sont reproduites ici pour faciliter leur utilisation et pour ceux qui n'auraient pas accès aux suppléments concernés.

AFFRONTER LES ÉLÉMENTS

Dans cette section, nous jetons un œil aux règles permettant de gérer les problèmes environnementaux susceptibles d'affecter la santé et le bien-être des investigateurs dans les différents pays parcourus dans *les Ombres d'Atlantis*. Ces règles sont optionnelles, et le Gardien ne devrait pas se sentir obligé de les utiliser si elles ne correspondent pas à son style de jeu.

Rencontres avec des animaux

La vie sauvage peut poser toutes sortes de problèmes aux investigateurs ; deux des plus importants sont traités ci-dessous.

MORSURES VENIMEUSES

Plusieurs des pays visités dans *les Ombres d'Atlantis* ont des insectes et des serpents venimeux parmi leurs nombreux habitants. Bien que de telles créatures, comme leurs frères non venimeux, préfèrent éviter les gens, cela n'est pas toujours possible, par exemple pendant la saison de la mousson en Inde (p. 153). En général, si les investigateurs font suffisamment de bruit, la plupart des animaux et des insectes se mettront sagement hors de leur portée.

Un test de Chance [Cth] / un tirage de Cartes d'Action [Sav] chaque tour peut être utilisé pour éviter de tomber sur des créatures dangereuses si les investigateurs se déplacent discrètement dans un endroit doté d'une population reptile ou rampante particulièrement dense. Un échec [Cth] / le tirage d'une carte noire [Sav] signifie que le malheureux personnage a marché sur quelque chose de déplaisant et de probablement venimeux (à moins que la chose ne lui soit tombée dessus).

Cth

Les morsures des créatures venimeuses devraient être traitées en utilisant les règles sur le poison des pages 160-161 de la 6^e édition de *l'Appel de Cthulhu*.

Sav

Si un investigateur est mordu par une créature venimeuse, les effets devraient être traités en utilisant les règles sur les poisons se trouvant dans le chapitre 4 des règles de *Savage Worlds*.

PEUR & DÉGOÛT

Toutes les créatures ne sont pas venimeuses, mais même celles qui ne le sont pas peuvent avoir un effet sur certains investigateurs. Les serpents, araignées, insectes et rats sont tous le sujet de phobies répandues pouvant avoir un impact sur la capacité d'un personnage à faire son travail.

Si un des investigateurs souffre d'une phobie spécifique pouvant entrer en jeu – par exemple s'il a la peur des serpents ou des rats et explore un endroit où ces créatures sont nombreuses (par exemple l'Inde) –, le Gardien pourra demander au malheureux un test quotidien de Santé mentale [Cth] / de Peur [Sav] pour pouvoir garder son sang-froid contre la menace rampante. Les rencontres individuelles ne devraient entraîner leur propre test qu'en se montrant particulièrement stressantes ou terrifiantes.

Déshydratation

La déshydratation peut être un danger dans des conditions arides – ce qui n'implique pas nécessairement des températures élevées. Après tout, un investigateur peut souffrir de ce mal au Groenland et au Tibet, des lieux qui ne sont pas réputés pour leurs canicules.

Les symptômes de la déshydratation comprennent constipation, fatigue, bourbouille, douleurs urinaires, urine sombre à l'odeur forte, nausées, crampes de chaleur et irritations douloureuses même en cas de blessures mineures ou d'écorchures. La meilleure chose à faire est de boire beaucoup de liquide, y compris des jus de fruits et du lait et bien sûr de l'eau. Comme avec l'hypothermie (p. 308), l'alcool et le café sont à éviter.

Cth

Les investigateurs souffrant de déshydratation perdent 2 points de CON par période de vingt-quatre heures passée sans accès à de l'eau ou d'autres fluides, avec en plus la perte de 1 point de vie par jour.

Sav

Vous trouverez des règles pour gérer la chaleur et la soif dans le chapitre 4 des règles de *Savage Worlds*.

Engelures

Les engelures affectent généralement les extrémités (oreilles, nez, lèvres, doigts de mains et de pieds) quand celles-ci sont exposées à des températures en dessous de 0 °C. La sensation provoquée par des vents extrêmement froids peut également faire suffisamment baisser la température pour rendre le risque d'engelures bien réel pour ceux qui n'y sont pas correctement préparés.

Les symptômes peuvent être difficiles à remarquer, tout du moins au début. Ils comprennent des sensations de froid, une douleur lancinante ou l'impression de recevoir des coups d'aiguille dans les zones affectées, qui finissent par virer au blanc et par perdre toutes sensations (bien

qu'il puisse demeurer une impression de picotements). Ces premiers stades sont souvent qualifiés de « superficiels » et n'entraînent pas toujours des dégâts permanents.

Si l'exposition de la victime continue, les dégâts empirent, la peau et les tissus sous-cutanés commençant à geler. Cela provoque sueurs, démangeaisons, cloques et rougeurs de la peau lorsque la victime retourne dans un environnement plus chaud. Si elle ne se protège pas à ce stade, ou ne parvient pas à trouver un abri chaud, le froid pénètre plus profondément dans les tissus et finit par atteindre tendons, muscles et os. Un dégel à ce stade entraîne des effets de pinçons et de grandes croûtes noires, et il est fort probable qu'une bonne partie des tissus autour de la zone soient nécrosés. Comme si cela ne suffisait pas, il y a de fortes chances pour que la gangrène s'installe. Les règles concernant ce mal se trouvent p. 309.

La meilleure façon pour éviter une engelure est d'éviter toute exposition. Du moment que la peau n'est pas nue et que l'investigateur porte des vêtements appropriés à l'environnement (y compris de quoi couvrir sa tête), aucun test n'est demandé pour vérifier l'impact des conditions climatiques.

Cth

Si, en revanche, le personnage porte une tenue insuffisante ou inappropriée, le Gardien peut lui demander un test de CON x5 toutes les dix minutes pendant lesquelles ses extrémités sont exposées aux éléments. Sur un échec, le malheureux perd 1 point de vie à cause de la morsure du froid ; un échec critique entraîne la perte d'1D3 points à la place.

Il y a une chance pour que l'investigateur soit vêtu de façon totalement inappropriée par rapport aux conditions dans lesquelles il se trouve – par exemple s'il porte des vêtements trempés (par la sueur ou après avoir été immergés dans de l'eau) ou est habillé comme pour se rendre dans un climat tempéré voire tropical. Dans ce cas, le Gardien devrait se sentir libre de demander un test de CONx5 pour chaque minute passée à rester trempé ou terriblement exposé, avec pour conséquence les dégâts décrits plus haut.

Sav

Utilisez les règles sur le froid du chapitre 4 des règles de *Savage Worlds*. Si un investigateur finit par être mis hors de combat à cause du froid au point de devoir faire des tests de Vigueur pour ne pas mourir, un autre investigateur pourra utiliser un test de Soins en coopération pour aider son compagnon (voir le chapitre 3 des règles de *Savage Worlds* pour plus de détails).

Ceux qui ont la compétence Survie (Zone arctique) [Cth] / Survie [Sav] devraient connaître assez bien l'équipement et les procédures nécessaires pour éviter et identifier les engelures, ce qui leur permet de ne pas avoir à faire de tests à moins de ne rien faire pour se soustraire aux situations dans lesquelles le problème est certain d'advenir. Dans des conditions véritablement extrêmes cependant, le Gardien pourra estimer adéquat de leur faire tirer les dés en même temps que leurs collègues inexpérimentés.

La meilleure façon pour traiter les engelures est de réchauffer progressivement les tissus affectés (souvent en les immergeant ou en les baignant dans de l'eau chaude) pour diminuer le plus possible les dommages permanents. Des bouteilles d'eau chaude ou d'autres moyens de chauffage artificiels (comme le briquet réchauffeur de fluides créé par les Japonais dans les années 1920) ne devraient pas être appliqués directement sur les tissus endommagés sous peine d'aggraver les choses.

Si l'infection s'installe, l'amputation pourrait bien être le seul moyen de sauver la vie de l'investigateur. Bien que les cas de gelures légères puissent être rattrapés avec des soins minimes (des tests de Premiers soins ou de Médecine [Cth] / des tests de Soins [Sav]), les cas plus sérieux nécessitent une prise en charge hospitalière.

Coups de chaleur

Les coups de chaleur sont causés par une perte de fluides corporels, essentiellement sous forme de sueur et d'urine. La baisse de volume sanguin et la perte de sels corporels importants entraînent une baisse de la pression sanguine chez la personne, accompagnée de sensations de chaleur, d'une sudation importante, de malaises, de tournis et de vertiges.

Ces coups ont lieu quand l'exposition à la chaleur atteint des niveaux dangereux. Les symptômes comprennent des sudations importantes stoppant brutalement et une haute température (généralement au-dessus de 40 °C) ainsi qu'une accélération du pouls et une respiration haletante.

Cth

Lors du premier jour d'exposition aux conditions pouvant causer un coup de chaleur (par exemple un désert ou de hautes altitudes comme celles pouvant être trouvées au Tibet), le Gardien peut demander un test de CONx5 par tranche de trois heures passée en plein soleil, ou par tranche de quatre heures passée à travailler entre 10 heures et 16 heures.

La nuit, dans le désert (si les températures ne descendent pas en dessous de 0 °C), le Gardien peut faire passer la période entre deux tests à six heures, à condition que les investigateurs ne se soient pas épuisés pendant la journée ; dans le cas contraire, la période de trois heures est maintenue.

Un échec entraîne la perte de 1 point de CON ; chaque tranche de 2 points de CON perdus de cette manière fait également perdre 1 point de vie. Gardez à l'esprit que le score d'Impact pourra de même être affecté par cette baisse d'attribut. Lors du deuxième jour d'exposition, le pourcentage baisse à CONx4, puis à CONx3 le jour suivant, et ainsi de suite.

Les investigateurs se retrouvant réduits à un score de CON entre 1 et 3 deviennent quasiment immobiles et doivent réussir un test de POUx3 s'ils veulent se déplacer. La victime souffre désormais des pleins effets du coup de chaleur. Ceux qui obtiennent un échec critique (96-00) lors d'un des tests de CON se retrouvent eux aussi à souffrir de la même condition.

Une réussite critique (01-05) sur un des tests de CON permet de regagner 1 point de vie, du moment que ce point n'avait pas été perdu à cause d'une déshydratation.

Afin de récupérer, la victime doit trouver de l'ombre ou un abri et des fluides quelconques, et recevoir un test réussi de Premiers soins. Ce test ne permet pas de récupérer des point de vie ou de la CON mais sert à stabiliser le patient jusqu'à ce que celui-ci puisse bénéficier de soins appropriés.

Sav

Des règles couvrant les coups de chaleur se trouvent au chapitre 4 des règles de *Savage Worlds*, dans la partie traitant de la fatigue et de la chaleur.

Hypothermie

Si la température corporelle d'une personne passe en dessous de 35 °C, celle-ci risque fortement de présenter des symptômes d'hypothermie. Pour augmenter la confusion, il existe plusieurs types d'hypothermie, dont une hypothermie d'épuisement (provoquée par des exercices trop intenses) et une hypothermie d'immersion (provoquée par une brusque perte de chaleur, après une chute dans des eaux glaciales par exemple).

Comme les engelures, l'hypothermie peut être due à une exposition à un environnement froid et à une tenue inappropriée, et il n'est pas rare que les deux affections aient lieu en même temps, même si c'est pour des raisons légèrement différentes.

Les symptômes de l'hypothermie comprennent une sensation de froid, une peau pâle, une respiration accélérée, des tremblements et une forte fatigue. Le mal progressant, la victime commence à trembler violemment et peut également se mettre à délirer et à haleter ; elle risque aussi de s'évanouir ou de tenter quelque chose d'irrationnel comme enlever tous ses vêtements.

L'arrêt des tremblements n'est généralement pas un bon signe : cela indique souvent que la condition se détériore dramatiquement. Un état d'inconscience est tout aussi inquiétant. Une victime d'hypothermie sévère peut avoir du mal à respirer et voir son pouls descendre terriblement ; dans certains cas, elle pourrait même avoir l'air morte.

Dans les premiers stades de l'hypothermie, le meilleur traitement est d'emmener la victime dans un lieu chaud et sec et de l'envelopper dans des manteaux et des couvertures après avoir retiré les vêtements mouillés. Des boissons tièdes (et pas chaudes !) peuvent également aider

Tableau 7 : les stades de l'hypothermie

Stade	Température corporelle (°C)
Léger	32-35°C
Modéré	28-32°C 24-89.6
Grave	Sous 28°C



à faire monter sa température, mais tout ce qui contient de l'alcool est déconseillé car la substance a pour effet de faire baisser la température corporelle ; la caféine est également une mauvaise idée (le thé est néanmoins acceptable).

Comme pour les engelures, les bouteilles d'eau chaude et les engins permettant de réchauffer artificiellement ne sont pas recommandés, et immerger la personne dans de l'eau chaude peut faire dérailler son rythme cardiaque voire stopper son cœur complètement.

Cth

L'hypothermie constitue un risque réel pour les investigateurs qui ont passé de longues périodes sans un abri et en dessous de 0 °C. À condition que le personnage réussisse un test de Chance pour chaque heure passée à voyager ou à travailler dans des conditions de froid extrême, il peut cependant esquiver le mal.

Une exposition prolongée a néanmoins des effets cumulatifs. Pour chaque heure que l'investigateur passe en extérieur dans des conditions glaciales, celui-ci subit une pénalité de -10 % à son score de Chance. S'il rate son test, l'hypothermie s'installe et la température corporelle descend d'1D6 °C toutes les trente minutes, passant par chaque stade de l'hypothermie (cf. table n° 7) jusqu'à ce que le malheureux s'effondre et meure (s'il ne parvient pas à trouver un abri suffisamment chaud avant cela).

La température corporelle normale est de 37 °C.

Sav

Utilisez les règles sur le froid du chapitre 4 du livre des règles de *Savage Worlds* pour traiter les effets de l'hypothermie.

Si une affliction légère est traitable sur un test réussi de Premiers soins ou de Médecine [Cth] / un test de Soins [Sav], les détériorations plus graves réclament des soins prolongés par des professionnels équipés.

Risques d'infection

Il existe deux circonstances particulières au cours desquelles les risques d'infection augmentent : pendant la récupération d'une engelure grave et dans des conditions tropicales. Bien que la pénicilline soit incroyable pour sauver les vies et les membres, elle ne deviendra véritablement disponible qu'en juin 1944, ce qui signifie que les blessures infectées resteront un danger pour les investigateurs pendant une bonne partie de la guerre.

Si le médicament est disponible, un test réussi de Premiers soins ou de Médecine [Cth] / un test de Soins [Sav] par application est requis pour s'assurer que l'infection ne s'installe pas. De la poudre ou des pilules de sulfamidés, comme celles fournies aux soldats américains, ainsi que toutes sortes de remèdes traditionnels (selon l'endroit du monde où se trouvent les investigateurs) peuvent aider à repousser la gangrène et la septicémie.

Cth

Les investigateurs perdant des point de vie dans des conditions tropicales, ou bien récupérant d'engelures graves (p. 307), doivent réussir un test de Chance pour éviter l'apparition de la gangrène ou de la septicémie. Si la blessure a été correctement traitée avec un test de Premiers soins, le test de Chance est Normal.

Si le test de Premiers Soins a échoué, ou si personne n'a tenté de traiter la blessure, le test de Chance devient Difficile. Arroser la plaie d'antibiotiques sulfamidés ou de remède indigène efficace peut réduire la difficulté à Normal si le Gardien le décide.

L'infection a lieu si le test de Chance échoue. Un tel cas nécessite une prise en charge médicale immédiate pour ne pas devenir mortel. 1D3 jours après l'apparition des premiers signes d'infection, l'investigateur commence

à souffrir de ses effets. Celle-ci agit comme un poison de VIR 10 infligeant 1D3 points de dégâts chaque jour jusqu'à ce que la blessure soit correctement traitée.

Un Gardien un peu plus gentil pourra vouloir s'en tenir aux règles se trouvant p. 29 du *Manuel du Gardien*.

Sav Chaque investigateur blessé dans des conditions tropicales, ou récupérant d'engelures graves (p. 307), devrait tirer une Carte d'Action pour voir si une infection est susceptible de se développer. Si un test de Soins a été effectué avec succès pour la blessure en question, la blessure ne devient infectée que si une carte noire est tirée.

Si aucun test de Soins n'a été tenté, ou si le test a échoué, l'investigateur devrait tirer deux cartes ; la blessure sera infectée si au moins l'une des deux est noire. Après un nombre de jours égal à la moitié de son dé de Vigueur, l'individu infecté commence à avoir besoin de faire des tests quotidiens de Vigueur. En cas d'échec, il subit un niveau de Fatigue chaque jour jusqu'à ce qu'il reçoive un traitement médical.

Voir aussi les règles pour l'utilisation des kits de premiers soins à la page 116 du *Guide de l'Investigateur*.

Coups de soleil

La peau exposée aux UV non filtrés du soleil, que ce soit celui du désert ou des hautes altitudes, peut facilement brûler si des précautions ne sont pas prises.

Cth L'investigateur peut ainsi subir jusqu'à 1D6 points de dégâts, en fonction de la quantité de peau laissée sans protection. Un personnage perdant 4-6 point de vie de la sorte commence également à souffrir d'un coup de chaleur (p. 308) s'il ne réussit pas un test sous CONx3.

Sav Les règles liées à la fatigue et à la chaleur se trouvent au chapitre 4 des règles de *Savage Worlds*, comme décrit p. 308.

CRÉATURES

Nombre des animaux ordinaires que les investigateurs rencontreront pourront être retrouvés aux pages 202-211 de la 6^e édition des règles de *l'Appel de Cthulhu* [Cth] / dans le Bestiaire du chapitre 7 des règles de *Savage Worlds* [Sav], aux côtés d'une ou deux créatures un peu moins habituelles. Trois d'entre elles ne sont pas incluses et peuvent être retrouvées ci-dessous.

Dromadaire

Célèbre navire du désert, le dromadaire (camélidé à une bosse) a une grande valeur comme moyen de transport mais aussi comme animal de bât et fournisseur de « laine », de viande et de lait. Vivant longtemps et parfaitement adapté aux difficultés de la vie dans le désert, il est aussi connu pour son caractère borné.

Cth

FOR 4D6+18 DEX 3D6 INT n.a.

CON 2D6+6 TAI 4D6+16 POU 3D6

SAN n.a. Points de vie : 24 (en moyenne)

Impact : variable ; **Mvt** : 10 (pas) / 12 (galop).

Compétences : Faire semblant d'être malade 60 %, Se passer d'eau 85 %.

Armes : Morsure 25 %, dégâts 1D6.

Coup de sabots, 10 %, dégâts 1D6+imp.

Crachat 40 %, dégâts -1D6 APP (perte temporaire).

Protection : 3 points d'armure (peau).

Sav

Attributs : Agilité d6, Intellect d4 (A), Âme d8, Force d12, Vigueur d10.

Compétences : Combat d4, Détection d6,

Sarcasmes d8.

Allure : 9 ; **Parade** : 4 ; **Résistance** : 10.

Capacités spéciales

Preste : les dromadaires lancent un d8 quand ils courent au lieu d'un d6.

Coup de pied : For.

Large : les attaques contre les dromadaires reçoivent un bonus de +2.

Taille +3 : les dromadaires pèsent entre 400 et 500 kilos.

Crachat : le dromadaire fait une attaque à distance de crachat en utilisant sa compétence Sarcasmes, avec une portée de 1/2/3. S'il touche, la cible subit -2 en Charisme jusqu'à ce qu'elle puisse laver le mucus.

Vaisseau désert : les dromadaires peuvent voyager une semaine avant de devoir faire des tests liés à la soif.

Vivant longtemps et parfaitement adaptés aux difficultés de la vie dans le désert, les dromadaires sont aussi connus pour leur caractère borné.

Lama

Autre membre de la famille des camélidés, le lama vit en Amérique du Sud où il fut domestiqué il y a longtemps par les peuples des Andes. Utilisés comme animaux de bât, ils jouèrent un rôle crucial dans la réussite de l'empire inca. Aussi têtus que leurs cousins africains et asiatiques, les lamas ont pour habitude de s'allonger et de refuser de bouger s'ils sentent qu'on les a trop chargés.

Comme le dromadaire, le lama n'a besoin que de peu d'eau pour survivre et rapporte quantité de matériaux à son propriétaire comme de la laine pour le textile, du cuir, du crottin pour l'engrais et même de la viande. Il est aussi connu pour siffler, cracher et ruer quand on l'embête.

Cth

FOR 3D6+12 DEX 3D6 INT n.a.
 CON 2D6+6 TAI 3D6+12 POU 2D6+3
 SAN n.a. Points de Vie : 17 (en moyenne)

Impact : variable ; **Mvt** : 9 (pas) / 11 (galop).

Compétences : Borné 50 %, Se passer d'eau 75 %.

Armes : Morsure 25 %, dégâts 1D6.

Coup de sabot 10 %, dégâts 1D6+imp.

Crachat 40 %, dégâts -1D6 APP (perte temporaire).

Protection : 1 point d'armure (peau).

Sav

Attributs : Agilité d6, Intellect d4 (A), Âme d8, Force d10, Vigueur d8.

Compétences : Combat d4, Détection d6, Sarcasmes d8, Survie d8.

Allure : 9 ; **Parade** : 4 ; **Résistance** : 6.

Capacités spéciales

Preste : les lamas lancent un d8 quand ils courent au lieu d'un d6.

Coup de pied : For.

Large : les attaques contre les lamas reçoivent un bonus de +2.

Taille +1 : les lamas peuvent peser jusqu'à 230 kilos.

Crachat : le lama fait une attaque à distance de crachat en utilisant sa compétence Sarcasmes, avec une portée de 1/2/3. S'il touche, la cible subit -2 en Charisme jusqu'à ce qu'elle puisse laver le mucus.

Fortifiés : les lamas peuvent voyager une semaine avant de devoir faire des tests liés à la soif.

Yak

Originaires d'Asie centrale, les yaks sont d'énormes membres de la famille des bovins. La forme domestiquée du Tibet a en fait été croisée avec la vache ; connue sous le nom de *dzo*, elle est plus petite que le yak sauvage (*drong*). Utilisés pour labourer et pour voyager, ce sont de grands animaux solides qui occupent une place centrale dans la vie des nomades et des fermiers tibétains qui se reposent sur eux pour la laine, le cuir, la viande, le crottin et les produits laitiers.

Cth

Utilisez les caractéristiques du buffle d'Afrique se trouvant p. 204 de la 6^e édition des règles de *l'Appel de Cthulhu*. Le *dzo* domestiqué est plus petit et n'est pas capable de charger, mais son cousin sauvage devra toujours être traité avec la plus grande méfiance.

Sav

Utilisez les caractéristiques du taureau se trouvant dans le bestiaire du chapitre 7 des règles de *Savage Worlds*. Gardez à l'esprit que le *dzo* domestiqué est beaucoup plus paisible que le *drong*.





CHAPITRE 4

Enchantements et malédictions

« Tout ce qui dupe les hommes donne l'impression d'un enchantement magique. »
— Platon

SORTILÈGES

Nombre des sortilèges mentionnés à travers ce livre peuvent être vus dans le chapitre du Grimoire se trouvant dans le livre des règles de la sixième édition de *l'Appel de Cthulhu* ou au chapitre 10 du *Guide du Gardien* si vous jouez avec *Savage Worlds*.

De nouveaux sortilèges pour les deux systèmes, ainsi que d'autres qui ne sont apparus que dans des suppléments, se trouvent ci-dessous.

Appâter les humains

Sav

Modificateur de lancer : -2
Portée : 1 kilomètre
Durée : 5 minutes
Coût : Nausée (+0)

Une fois ce sortilège lancé, l'image d'un énorme diamant brillant apparaît, flottant dans les airs juste devant la cible. Le sorcier fait un test d'Âme en opposition avec sa proie. S'il réussit à prendre le contrôle, la cible fait tout ce qui est en son pouvoir pour suivre l'image, qui s'éloigne d'elle au fur et à mesure qu'elle s'en approche, l'attirant peu à peu vers l'emplacement choisi par l'invocateur. Ce sortilège ne serait connu que des Chthoniens.

« L'homme avide a toujours faim. »
Horace

Appeler/Congédier un Yidam

Cth

Chaque *ngagspa* se choisit une divinité en guise de *yidam* personnel et connaît le sortilège Appeler/Congédier lié à ce dieu. Voir la 6^e édition de *l'Appel de Cthulhu*, p. 183, pour quelques exemples. Plus de détails sur les sortilèges de type Appeler/Congédier se trouvent à la page 183 de la 6^e édition de *l'Appel de Cthulhu* et dans *Terrors of the Secret War* pour *Achtung ! Cthulhur*, pp. 113-116.

Modificateur de Lancer : -6

Portée : spéciale

Durée : spéciale

Coût : Horreur (+0), plus 1 point de Santé mentale

Sav

Yidam est un terme fourre-tout pour tous les dieux appartenant ou non au Mythe. Chaque *ngagspa* s'en choisit un personnel et connaît le sortilège Appeler/Congédier pour ce dieu (voir le *Guide du Gardien*, p. 208-209 et *Terrors of the Secret War* pour *Achtung ! Cthulhur*, pp. 113-116). Bien entendu, lancer le sortilège demande des circonstances et des conditions différentes en fonction du *yidam* impliqué.

Commander à un animal (Loup)

Cth

Voir la 6^e édition de *l'Appel de Cthulhu*, p. 186.

Modificateur de Lancer : +0

Portée : Intellect

Durée : 1 ordre

Coût : Horreur (+1)

Sav

Utiliser le sortilège *Commander à un Animal* permet de contraindre une créature spécifique (ou un essaim si cela est approprié) à obéir à un ordre simple, susceptible d'être compris instinctivement par la cible. Si la demande nécessite des connaissances que la cible ne peut avoir ou implique des activités dépassant ses capacités, l'animal part simplement sans tenter d'obéir.

Commander à un fantôme

Cth

Voir la 6^e édition de *L'Appel de Cthulhu*, p. 186.

Sav

Modificateur de Lancer : -2

Portée : toucher

Durée : spéciale

Coût : Horreur (+0)

Ce sortilège permet au sorcier d'invoquer un fantôme et de l'interroger. Caché par les ténèbres, il doit verser du sang sur la tombe, les cendres ou les restes d'un mort. Peu importe sa mauvaise volonté, le fantôme (qui apparaît sous la forme qu'avait la personne au moment de son trépas) répondra aux questions concernant les événements ayant eu lieu de son vivant, aussi longtemps que le lanceur gardera le contrôle du sortilège.

Créer une Faille dans le Temps

Sav

Modificateur de Lancer : voir ci-dessous

Portée : toucher

Durée : permanente

Coût : voir ci-dessous

Ce sortilège crée un portail entre 2 points dans le temps et permet le voyage vers le passé ou le futur, au choix du sorcier. En termes de modificateurs de lancers et de coûts, référez-vous au tableau 22 à la page 212 du *Guide du Gardien*, mais substituez le temps en années à la distance en kilomètres.

Créer un portail nécessite le sacrifice permanent de dés d'Âme, mais ceux-ci ne doivent pas forcément provenir d'un unique donneur ; il est ainsi courant pour ce sortilège de sacrifier des douzaines de nigauds ou de captifs. Ceux qui se retrouvent sans Âme à la création du Portail sont simplement réduits en poussière et balayés par les vents.

Les deux côtés du Portail ont la même apparence, qu'il s'agisse d'un motif de lignes peintes ou d'un alignement de pierres. Certains passages ne peuvent être activés qu'à l'aide d'un mot ou d'un geste précis, et certains vont jusqu'à changer le voyageur afin de lui permettre de survivre à sa destination. Des rumeurs courent depuis longtemps sur des Portails ayant plusieurs destinations.

Le sortilège est particulièrement précis : il ne peut placer ses utilisateurs qu'à proximité du temps recherché. Une fois le passage créé néanmoins, la « distance » entre le présent et la cible reste fixe (c'est-à-dire que le temps file à la même allure dans les deux endroits).



Créer un Tulpa

Les *tulpas* sont des esprits invoqués par la force de volonté du sorcier. Créer un *Tulpa* fonctionne à la manière des sortilèges de type *Invoquer/Contrôler*, mais la créature n'existe pas avant que la magie ne fasse son office.

Cth

Le sorcier sacrifie 1 point de magie par tranche de 10 % qu'il souhaite ajouter à ses chances de réussir (avec une base à 0 %).

Chaque point ainsi sacrifié ajoute 5 minutes de plus au temps d'invocation du sortilège. Si le sortilège réussit, un *tulpa* se manifeste au-dessus de la tête du lanceur sous une forme humanoïde éthérée et tournoyante ressemblant à son invocateur. La chose reste immatérielle et immunisée aux attaques physiques à moins que le sorcier ne lui offre temporairement ses propres point de vie en sacrifice, sur une base de un pour un (les points ainsi perdus peuvent être restaurés par l'utilisation du sortilège *Guérison immédiate*, ou naturellement avec le temps). Le *tulpa* est dans les faits le jumeau spirituel de l'invocateur et copie ses attributs et ses compétences.

Sur une réussite critique (01-05), le *tulpa* n'a pas besoin qu'on lui sacrifie des point de vie pour devenir corporel. Un test de 96-00 est toujours considéré comme un échec, peu importe le pourcentage de chances du sortilège ; le *tulpa* est cependant bien créé mais se retourne immédiatement contre son créateur pour le détruire. Un *tulpa* corporel peut être tué avec une arme ordinaire ; les formes spirituelles ne peuvent être blessées qu'en utilisant des armes enchantées.

Photo: Schäfer, Ernst-Tibetexpedition,
Professioneller Bauhutscher, 1938-Bundesarchiv,
Bild 135-S-15-02-14 / Schäfer, Ernst/ CC-BY-SA

(partez du principe qu'elles ont autant de point de vie que le score maximum de leur créateur) ou en tuant leur invocateur. Il y a toutefois 5 % de chances pour que le *tulpa* ne meure pas avec son invocateur mais devienne libre d'arpenter le monde comme il l'entend.

Chaque lancer coûte 1D3 points de Santé mentale, que le sortilège réussisse ou non.

Sav

Modificateur de Lancer : -4

Portée : personnelle

Durée : permanente

Coût : Nausée (-1)

Lancé avec succès, ce sortilège fait se manifester un *tulpa* au-dessus de la tête du sorcier sous une forme humanoïde éthérée et tournoyante ressemblant à son invocateur. La chose reste immatérielle et immunisée contre les attaques physiques à moins que le sorcier n'encaisse 2d4 dégâts pour lui donner une forme matérielle à ses dépens.

Sur une Relance, le *tulpa* n'a pas besoin que son créateur encaisse des dégâts pour devenir corporel. Un double 1 (sur le dé de compétence et le Dé Héroïque) permet bien au *tulpa* d'être créé mais celui-ci se retourne immédiatement contre son créateur pour le détruire. Un *tulpa* corporel peut être tué avec une arme ordinaire ; les

formes spirituelles ne peuvent être blessées qu'en utilisant des armes enchantées (partez du principe qu'elles ont autant la même Résistance et les mêmes compétences que leur créateur, et qu'elles sont aussi des Jokers) ou en tuant leur invocateur. Il y a toutefois une petite chance pour que le *tulpa* ne meure pas avec son créateur mais devienne libre d'arpenter le monde comme il l'entend (en tirant un as de pique dans le paquet de Cartes d'Action).

Créer une Fenêtre

Sav

Modificateur de Lancer : voir ci-dessous

Portée : toucher

Durée : voir ci-dessous

Coût : voir ci-dessous

Ce sortilège est une variante de *Création de Portail* et fonctionne exactement de la même façon (voir le *Guide du Gardien*, tableau 22, p. 212 pour les modificateurs de lancers, les coûts et les distances). La seule différence est que le Portail ne tient que par la volonté du lanceur – qui est généralement un sorcier puissant ou un dieu ne se reposant pas sur l'apport spirituel de cultistes et de disciples. L'invocateur peut fermer le Portail quand il le désire, et celui-ci peut fonctionner dans un seul sens ou les deux, en fonction des besoins de son créateur.

Enchanter des Perles Dzi

Traditionnellement portées sur un collier ou un bracelet, les perles dzi (aussi connues sous le nom de perles-yeux de Bouddha) sont en agate et peuvent avoir l'apparence de billes cylindriques gravées de couleur noire ou marron présentant un nombre variable d'yeux (ou d'autres motifs signifiants) ou de perles naturellement rondes – comme le *luk mik* (un dzi à œil de chèvre). Le nombre d'yeux ou le type de motif est censé affecter les propriétés de la perle, et le *luk mik* est spécifiquement utilisé pendant les voyages.

Gth

Le sorcier doit trouver ou préparer le bon morceau d'agate pour l'enchantement, puis passer un jour à méditer en récitant le sort devant la perle. Une fois le chant terminé, il doit sacrifier un nombre de gouttes de son propre sang correspondant au nombre d'yeux/de motifs qu'il souhaite inscrire dans l'objet, ainsi que 1 point de POU par œil/motif. Le sang versé sur la perle prend la forme des motifs demandés. Le sorcier doit aussi perdre 1D4 points de Santé mentale par œil/motif ainsi inscrit.

Sang, POU et Santé mentale doivent même être sacrifiés pour des perles sans inscriptions comme le *luk mik* ; le sang s'infiltre dans ce cas dans les formes naturelles de la perle plutôt que de créer de nouveaux motifs.

Voir la table n° 8 pour des exemples de significations ; les effets exacts en jeu devraient être déterminés par le sorcier et le Gardien, et pourraient inclure des augmentations temporaires d'attributs, des protections contre certaines attaques, des ajouts à certains sortilèges ou une Chance améliorée. Chaque perle dzi enchantée est, ainsi, susceptible d'avoir un effet légèrement différent en fonction du sorcier et de l'interprétation des motifs. Généralement, plus le nombre d'yeux est grand, plus la perle est puissante.



Sav

Modificateur de Lancer : -2

Portée : toucher

Durée : permanente

Coût : Horreur (+2)

Le sorcier doit trouver ou préparer le bon morceau d'agate pour l'enchantement, puis passer un jour à méditer en récitant le sort devant la perle. Une fois le chant terminé, il doit sacrifier un nombre de gouttes de son propre sang correspondant au nombre d'yeux/de motifs qu'il souhaite inscrire dans l'objet, ainsi que 1 point de POU par œil/motif. Le sang versé sur la perle prend la forme des motifs demandés. Le sorcier ne peut réduire le modificateur de lancer par les méthodes décrites dans le *Guide du Gardien*, p. 204-205. Créer une perle est une expérience singulière et personnelle.

Sang et Santé mentale doivent même être sacrifiés pour les perles sans inscriptions, comme le *luk mik* ; le sang s'infiltre dans ce cas dans les formes naturelles de la perle plutôt que de créer de nouveaux motifs.

Voir la table n° 8 pour des exemples de significations ; les effets exacts en jeu devraient être déterminés par le sorcier et le Gardien, et pourraient inclure des augmentations temporaires d'attributs, des protections contre certaines attaques, des ajouts à certains sortilèges ou des Jetons à dépenser sur certains tests. Chaque perle dzi enchantée est, ainsi, susceptible d'avoir un effet légèrement différent en fonction du sorcier et de l'interprétation du sens des motifs. Généralement, plus le nombre d'yeux est grand, plus la perle est puissante.

Enchanter un Pago

Les *pagos* sont de petits paquets d'offrandes rituelles contenant des feuilles, des baies, des fleurs et d'autres objets significatifs pouvant varier selon les effets que l'on cherche à obtenir. Un ingrédient commun à tous les *pagos* est la feuille de coca ; généralement mâchée pour alléger la faim, la fatigue et les effets du mal des hauteurs, elle est aussi utilisée pour prédire l'avenir.

Cth

Le sorcier doit mettre sa *mesa* (un accoutrement rituel) dans un lieu ancien et sacré selon un rite très strict déterminé par le type de *pago* qu'il souhaite créer. Le rite doit prendre place à minuit, de préférence pendant une nuit sans lune. Le lanceur chante pendant une heure et dépense 1 point de POU pour chaque objet devant être conçu (jusqu'à un maximum de six heures et 6 points de POU).

Le *pago* peut être porté comme une amulette mais pour relâcher ses pleins pouvoirs, il doit être brûlé à minuit, de préférence dans un endroit haut placé. Les bénéfiques (ou maléfiques) produits ainsi, comme pour la création de perles dzi enchantées, devraient être établis avec le Gardien.

Sav

Modificateur de Lancer : +0

Portée : toucher

Durée : permanente

Coût : aucun

Le sorcier doit mettre sa *mesa* (un accoutrement rituel) dans un lieu ancien et sacré selon un rite très strict déterminé par le type de *pago* qu'il souhaite créer. Le rite doit prendre place à minuit, de préférence pendant une nuit sans lune. Le lanceur chante pendant une heure pour chaque objet devant être conçu pendant cette durée (jusqu'à un maximum de six heures).

Le *pago* peut être porté comme une amulette mais pour relâcher ses pleins pouvoirs, il doit être brûlé à minuit, de préférence dans un endroit haut placé. Les bénéfiques (ou maléfiques) produits ainsi, comme pour la création de perles dzi enchantées, devraient être établis avec le Gardien.

Cth

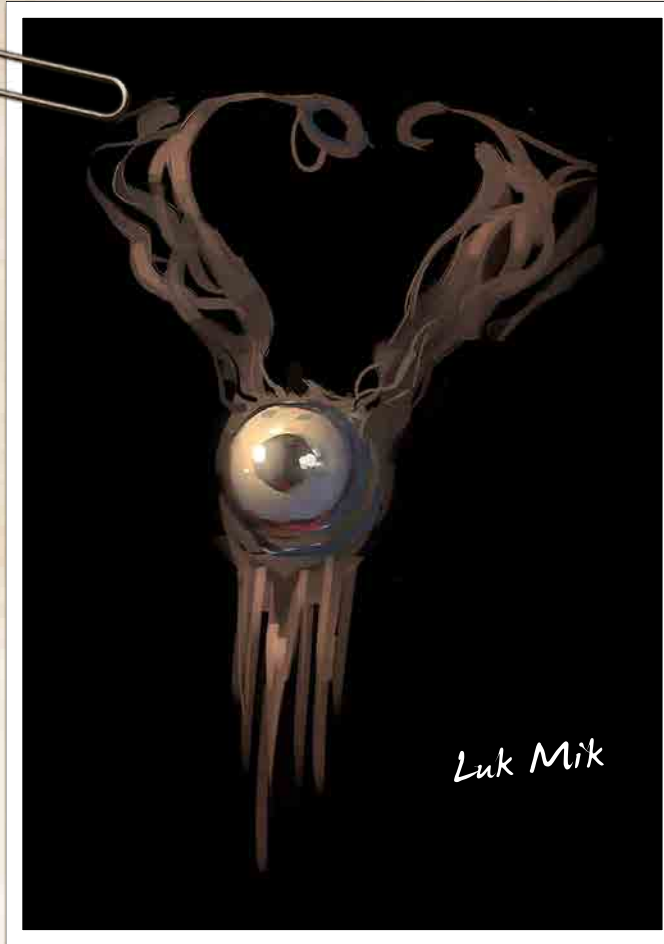
Enchanter un Piège à Esprits

Crée un piège spécial pour les esprits et les fantômes. Le sorcier doit construire le piège à l'aide de fils colorés reliés de façon à former un motif spécifique autour d'un cadre en bois tout en récitant le sortilège. Un piège simple pour esprits mineurs demande 1 POU et 1D4 points de Santé mentale et prend une heure ; un piège pour esprits massifs et puissants nécessite 4 POU et 1D8 points de Santé mentale et quatre heures de préparatifs.

L'esprit est attiré vers le piège grâce à une nouvelle incantation (sans coût de SAN ou de POU). Lorsque la cible a été attrapée, le piège doit être brûlé aussi vite que possible pour détruire son occupant (ou le renvoyer dans son plan d'origine).

Tableau n° 8 : exemples de motifs dzi et leurs significations

Nombre d'yeux/Motifs	Signification
1 œil	Sagesse et clairvoyance
3 yeux	Richesse, santé et chance
4 yeux	Retrait des obstacles
6 yeux	Force et guérison
8 yeux	Protection contre les démons et les calamités
12 yeux	Honneur, pouvoir et influence
Bandes/rayures	Chance, retournement de la malchance
Forme de dorje (éclair)	Soumission des démons et des mauvais esprits
Forme de lotus	Clarté mentale
Forme de vague	Prosperité

**Sav****Modificateur de Lancer : +0****Portée : toucher****Durée : permanente**

Coût : Horreur (+0) pour les esprits de type Extra et Horreur (-1) pour les esprits de type Joker

Crée un piège spécial pour les esprits et les fantômes. Le sorcier doit construire un piège à l'aide de fils colorés reliés de façon à former un motif spécifique autour d'un cadre en bois tout en récitant le sortilège. On ne peut capturer qu'un seul esprit ou fantôme par piège, et le coût de création de l'objet est déterminé par le statut de l'esprit que l'on cherche à emprisonner.

L'esprit est attiré jusqu'au piège grâce à une nouvelle incantation, le sorcier devant réussir un test d'Âme en opposition pour réussir à enfermer sa cible. Lorsque celle-ci a été attrapée, le piège doit être brûlé aussi vite que possible pour détruire son occupant (ou le renvoyer dans son plan d'origine).

Générer un Thumo

Les *thumos*, aussi appelés *droids* (« chaleur psychique »), prennent la forme d'une chaleur interne invoquée par le sorcier et pouvant être utilisée pour l'aider à survivre à un froid extrême ou être projetée sous forme d'attaque.

Cth

Pour augmenter ses chances de survivre au froid, le sorcier doit dépenser 3 points de magie afin d'activer le sortilège, puis entonner le bon chant rituel pendant une heure, heure pendant laquelle le *thumo* se construit peu à peu à l'intérieur de lui. Pour chaque point de magie supplémentaire, la chaleur dure une heure de plus sans infliger de dégâts à l'invocateur ou aux environs.

Les *thumos* peuvent également être générés rapidement pour effectuer une attaque. Dans ce cas, le sortilège coûte 6 points de magie et projette un mur de flammes quasi invisibles sur un diamètre de deux mètres autour du sorcier. Toute personne (ou chose) frappée par le feu subit 1D6+2 points de dégâts ; le lanceur subit en revanche la moitié de ces dégâts à cause du stress causé à son corps par la vitesse à laquelle le sortilège a été lancé.

Sav**Modificateur de Lancer : +0****Portée : voir ci-dessous****Durée : dé d'Âme du sorcier en heures****Coût : aucun**

Pour augmenter ses chances de survivre au froid, le sorcier doit entonner le bon chant rituel pendant une heure, heure pendant laquelle le *thumo* se construit peu à peu à l'intérieur de lui. Tant qu'il se trouve sous les effets du sortilège, le lanceur réussit automatiquement tous les tests de Survie liés aux conditions de froid extrême.

Les *thumos* peuvent également être générés rapidement pour effectuer une attaque. Dans ce cas, le sorcier projette un mur de flammes quasi invisibles (utilisez un gabarit d'Explosion moyen). Toute personne (ou chose) frappée par le feu subit 2d6 dégâts ; le lanceur subit en revanche la moitié de ces dégâts à cause du stress causé à son corps par la vitesse à laquelle le sortilège a été lancé.

Invisible à l'esprit

Certains ascètes, après des années d'études intenses, parviennent à maîtriser ce sortilège qui leur accorde de fait l'invisibilité. Bien qu'il ne s'agisse pas d'une véritable transparence, il force ceux qui entourent le lanceur à ne pas remarquer sa présence et même à oublier qu'il a seulement été là un instant auparavant, à moins qu'il ne fasse délibérément quelque chose à l'observateur (comme l'attaquer).

Cth

Le sorcier sacrifie un nombre de points de magie égal à sa TAI, plus un point par round pendant lequel il veut maintenir le sortilège. S'il interagit directement avec une autre personne ou créature, le sort est brisé.

Sav**Modificateur de Lancer : -4****Portée : personnelle****Durée : variable****Coût : Nausée (+1)**

Un test de lancement réussi inflige une pénalité de -4 aux tests de Détection de tous ceux qui tentent de percevoir le sorcier (que ce soit de manière active ou passive) ; une Relance obtenue au test fait passer cette pénalité à -6. Si le lanceur est remarqué, la pénalité reste appliquée aux tests visant à l'attaquer. S'il interagit directement avec une autre personne ou créature, le sort est brisé.

Certains ascètes, après des années d'études intenses, parviennent à maîtriser ce sortilège qui leur accorde de fait l'invisibilité.

Invoker/Contrôler un Am'mut

Cth

Ce sortilège invoque un *am'mut* aux côtés du sorcier. Son coût est variable : pour augmenter les chances de réussite de 10 %, sacrifiez 1 point de magie (le pourcentage de base est de 0 %).

L'invocateur doit entonner l'incantation appropriée en égyptien ancien (hiéroglyphes) sans interruption pendant cinq minutes par point de magie sacrifié tout en brûlant de l'encens (dont de l'ambre, de l'écorce de cannellier et de la myrrhe). Chaque invocation coûte également 1D3 points de Santé mentale, même en cas d'échec.

Sav

Modificateur de Lancer : -4

Portée : Intellect

Durée : permanente

Coût : Horreur (+1), plus le coût dû à l'apparition de la créature (Terreur +0)

Ce sortilège demande de brûler des encens coûteux dont de l'ambre, de l'écorce de cannellier et de la myrrhe, tout en entonnant des incantations en égyptien ancien. Si l'invocation réussit, l'*am'mut* apparaît en se creusant un chemin dans le sable aux pieds du sorcier.

Invoker/Contrôler un Andhakasura

Cth

Ce sortilège invoque un *andhakasura*. Comme pour les autres sortilèges d'Invocation, le score de base de l'enchantement est de 0 % et augmente de +10 % pour chaque point de magie que le lanceur sacrifie. L'invocateur doit avoir un échantillon de sang de *gajasura* (démon éléphant) qui est utilisé pour inscrire des symboles ésotériques sur le sol de l'endroit où le rituel va avoir lieu. Après cinq minutes de chant par point de magie sacrifié, un *andhakasura* s'extrait des symboles invocatoires, consommant le sang à partir duquel il s'est formé. Chaque incantation coûte 1D3 points de Santé mentale, même en cas d'échec.

Sav

Modificateur de Lancer : -4

Portée : Intellect

Durée : permanente

Coût : Horreur (+1), plus le coût dû à l'apparition de la créature (Horreur +0)

Ce sortilège nécessite un échantillon de sang de *gajasura* (démon éléphant) qui est utilisé pour inscrire des symboles ésotériques sur le sol de l'endroit où le rituel va avoir lieu. Une invocation réussie fait apparaître un *andhakasura* qui s'extrait des symboles invocatoires, consommant le sang à partir duquel il s'est formé.

Invoker/Contrôler un Preta

Cth

Ce sortilège invoque un *preta*. Les chances de base de l'invocation commencent à 0 %, et le coût varie ; pour augmenter le pourcentage de chances de 10 %, le lanceur doit sacrifier 1 point de magie. Il doit également se gorger de nourriture, d'eau ou d'un autre objet de désir pendant cinq minutes par point de magie sacrifié ; à la fin de cette période, il doit se purger en vomissant tout ce qu'il vient de dévorer. Le *preta* qui apparaîtra sera dévoré par l'envie de la substance ingérée par le sorcier. Le sortilège coûte automatiquement 1D3 points de Santé mentale, même en cas d'échec.

Sav

Modificateur de Lancer : -4

Portée : Intellect

Durée : permanente

Coût : Horreur (+1), plus le coût dû à l'apparition de la créature (Horreur -1)

Le sorcier doit se gorger de nourriture avant de régurgiter tout ce qu'il a mangé au moment de l'invocation. Le *preta* émerge de la bile et des restes partiellement digérés avec une envie dévorante de ce que son invocateur a avalé pour le rituel.

Le sorcier doit se purger en vomissant tout ce qu'il vient de dévorer.

Jambes du Coureur de Vent

Ce sortilège est utilisé par les *lamas* les plus accomplis pour couvrir de vastes distances à grande vitesse. Après avoir médité pour se mettre en transe, le lanceur se concentre sur sa destination qui doit se trouver en un lieu qu'il a déjà parcouru ou dont il possède une description extrêmement précise. Grâce au sort, le sorcier ne court pas vraiment et effectue en fait de grands bonds légers, ses pieds touchant à peine le sol pendant le trajet.

Cth

Coût : 1 point de magie par tranche de 150 kilomètres devant être parcourus (arrondissez au supérieur). Le lanceur doit méditer une heure par point de magie dépensé, se concentrer sur la route et la dessiner dans les airs à l'aide d'une *phurba* (une dague rituelle). À la fin de la méditation, le sorcier se met à courir tout en restant en transe.

Du moment qu'il ne perd pas la *phurba* (qu'il doit prendre avec lui ; par exemple, quelqu'un pourrait la lui prendre sur un test de DEXx3 réussi) et qu'il n'est pas réveillé, il atteint sa destination dix fois plus vite que s'il avait couru normalement (son score de Mouvement devient dans les faits 80). Si quelqu'un tente de réveiller le coureur de vent pendant sa transe, celui-ci doit réussir un test de CONx3 ou subir 1 point de dégâts et perdre 1 point de Santé mentale par tranche de 150 kilomètres devant être initialement parcourus (arrondissez au supérieur).

Sav

Modificateur de Lancer : voir ci-dessous
Portée : personnelle
Durée : voir ci-dessous
Coût : aucun (voir ci-dessous)

Chaque tranche de 150 kilomètres devant être parcourue par le sorcier (arrondissez au supérieur) inflige un -1 au modificateur de lancer. L'invocateur doit également méditer une heure par tranche, se concentrer sur la route et la dessiner dans les airs à l'aide d'une *phurba* (une dague rituelle). À la fin de la méditation, il se met à courir tout en restant en transe.

Du moment qu'il ne perd pas la *phurba* (qu'il doit prendre avec lui ; par exemple, quelqu'un pourrait la lui prendre sur un test en opposition d'Agilité) et qu'il n'est pas réveillé, il atteint sa destination dix fois plus vite que s'il avait couru normalement (son Allure devient dans les faits 60). Si quelqu'un tente de réveiller le coureur de vent pendant sa transe, celui-ci doit réussir un test de Vigueur ou subir un test de Nausée avec une pénalité de -1 point par tranche de 150 kilomètres devant être initialement parcourus (arrondissez au supérieur).

Lever un Haboob

Cth

Voir la 6^e édition de *L'Appel de Cthulhu*, p. 188.

Sav

Modificateur de Lancer : -4
Portée : voir ci-dessous
Durée : plusieurs heures
Coût : Horreur (+1)

Lancé dans le désert (ou dans un endroit où se trouve une grande quantité de sable), ce sortilège produit une tempête de sable d'environ 32 kilomètres de diamètre, avec des vents allant jusqu'à 48-96 km/h. Cette tempête réduit la visibilité à, au mieux, quelques mètres. Toute personne prise dedans doit faire un test de Vigueur toutes les demi-heures ou subir un niveau de Fatigue. Les personnages n'ayant pas de vêtements protecteurs subissent 2d4 points de dégâts par tour jusqu'à ce qu'ils trouvent un abri.

Lévitacion

Sav

Modificateur de Lancer : -2
Portée : Intellect
Durée : dé d'Âme du sorcier en minutes
Coût : Horreur (+0)

Ce sortilège fait flotter le lanceur (ou sa cible) dans les airs. Il peut ignorer les effets des Terrains difficiles et se déplacer à une Allure de 4, mais est incapable de courir. Le sort annule également les effets des chutes, amenant en toute sécurité la cible jusqu'au sol (à condition que la magie dure suffisamment longtemps).

Si la cible n'est pas volontaire, elle doit faire un test d'Âme en utilisant le résultat du lancement du sort comme Difficulté. Si elle échoue, le sorcier décide de comment et vers où elle se déplace, bien qu'elle puisse résister en s'agrippant à un rebord de fenêtre ou à une branche, entraînant un nouveau test en opposition utilisant Force cette fois-ci.

Mains de Colubra

Sav

Modificateur de Lancer : +0
Portée : personnelle
Durée : moitié du dé d'Âme en tours
Coût : Horreur (-2)

Le sorcier transforme ses mains et ses avant-bras en serpents venimeux, chaque serpent touchant une cible sur un test réussi de Combat avec une Allonge de 1 ; les pénalités et effets habituels liés à la main non directrice s'appliquent. Ceux qui assistent à la métamorphose doivent faire un test d'Horreur (+0). Ceux mordus subissent 1d4 dégâts et doivent faire un test de Vigueur ou subir une blessure immédiate ainsi que 2 niveaux de Fatigue (Épuisé), avant de mourir 2d6 minutes plus tard s'ils ne sont pas soignés.



L'agent te Barsec prépara les plateaux de force qu'il avait pris à son camarade tombé, cala bien ses épaules et s'avança pour gérer la fichue menace volante.

Mauvais Œil

Sav

Modificateur de Lancer : -1
Portée : vue
Durée : voir ci-dessous
Coût : Horreur (+0)

La cible de ce sortilège souffre d'une malchance surnaturelle. Il subit une pénalité de -1 à toutes ses compétences basées sur l'Agilité ; de plus, chaque fois qu'il fait quelque chose où la chance peut intervenir (à peu près n'importe quoi en fait), il tire une Carte d'Action. Si la carte tirée est une figure de pique ou de trèfle, quelque chose de malencontreux est arrivé. Ce peut être un pistolet qui s'enraye, des chaussures couinant sur le sol ou bien un crampon se détachant pendant une escalade. Tenter d'invoquer une créature du Mythe en se trouvant sous l'effet de ce sortilège se termine toujours avec l'invocateur luttant pour sa survie.

Le sortilège dure jusqu'à ce qu'une de ces options advienne : le lever du soleil, l'annulation par le sorcier, la victime infligeant une blessure à son tortionnaire ou la mort de l'invocateur.

Poussière de Suleiman

Sav

Modificateur de Lancer : -4
Portée : toucher
Durée : permanente
Coût : aucun

Le lancement de ce sortilège crée une poudre gris-vert qui a le pouvoir de blesser les créatures surnaturelles provenant d'autres plans d'existence. De la poussière de momie égyptienne (vieille d'au moins deux millénaires) est requise pour sa confection, ainsi que d'autres éléments essentiels comme de l'encens, du salpêtre et du soufre. Une momie complète a assez de matière pour fabriquer trois « pincées » de poudre.

Lorsque la poudre est jetée ou soufflée (sur un test réussi de Lancer), la cible encaisse 2d10 dégâts ignorant les bonus d'Endurance liés à l'Armure et à la Taille. La poussière n'affecte que les créatures pour lesquelles un sortilège d'*Appeler* ou d'*Invoquer/Contrôler* existe.

Protection contre le Mauvais Œil

Sav

Modificateur de Lancer : +0
Portée : personnelle
Durée : voir ci-dessous
Coût : aucun

Une fois lancé, ce sortilège protège le sorcier des effets du *Mauvais Œil* (p. 319). Il nécessite une série de gestes complexes pour pouvoir fonctionner. Comme le sort auquel il s'oppose, il cesse de faire effet au lever du soleil.

Sables de séparation

Sav

Modificateur de Lancer : -4
Portée : Intellect
Durée : dés d'Âme du sorcier en heures
Coût : Horreur (+1)

Cet ancien sortilège égyptien peut être utilisé pour séparer les barrières non vivantes telles que les murs, les eaux ou même les montagnes. Du sable du désert enchanté est requis pour servir de focus ; une ligne de sable indiquant la direction de la séparation doit être dessinée devant l'objet visé. Le gouffre résultant de l'incantation est suffisamment large pour que des humains ou des animaux tels que des chevaux ou des chameaux puissent passer à travers, mais pourrait nécessiter d'être élargi pour permettre à des véhicules modernes de traverser.

Tourmenter un Esprit

Cth

Ce sortilège se comporte de la même façon que le sortilège *Tourmenter* mais n'affecte que les fantômes et les autres esprits dépourvus de corps. L'esprit est immobilisé et souffre horriblement en se voyant déchiqueté magiquement. Le sort dure 1D6 tours et coûte 3 points de magie et 1 point de Santé mentale lors de son lancement.

Sav

Modificateur de Lancer : -1
Portée : Intellect
Durée : moitié du dé d'Âme en tours
Coût : Nausée (+0)

Ce sortilège fonctionne de la même façon que le sortilège *Tourmenter* (voir le *Guide du Gardien*, p. 221) mais n'affecte que les fantômes et les autres esprits dépourvus de corps. L'esprit est immobilisé et souffre horriblement en se voyant déchiqueté magiquement.

Trouver un Portail

Sav

Modificateur de Lancer : -1
Portée : vue
Durée : instantanée
Coût : Horreur (+2)

Ce sortilège permet au sorcier d'identifier tout Portail se trouvant dans sa ligne de vue. Il n'offre cependant pas la capacité d'ouvrir, de fermer ou d'utiliser les Portails ainsi découverts.

Voix dans le Vent

Cth

Pour envoyer un message télépathique à quelqu'un d'autre, le sorcier doit fermer les yeux et se concentrer sur la personne qu'il souhaite contacter de la sorte. S'il connaît sa cible, le sortilège lui coûte 3 points de magie ; dans le cas contraire, il lui coûte 6 points de magie. Si la personne ne s'attend pas à être contactée d'une telle manière ou si elle ne l'a jamais été

auparavant, le sorcier doit vaincre son POU avec le sien (voir la Table de Résistance de la sixième édition de *l'Appel de Cthulhu*, p. 76) pour que le message puisse être transmis. Contacter un étranger nécessite toujours un tel test.

Les courts messages ne demandent pas de dépenses de points de magie supplémentaires ; les communications plus longues et plus complexes demandent des dépenses supplémentaires dépendant de l'expérience du sorcier et du destinataire (à déterminer par le Gardien).

Sav

Modificateur de lancer : +0

Portée : dés d'Âme en milliers de kilomètres

Durée : instantanée

Coût : Nausée (+0)

Ce sortilège envoie des messages télépathiques à d'autres personnes. Si le sorcier connaît sa cible, il peut la contacter sans autre test que celui de base. S'il ne la connaît pas ou si celle-ci résiste, il doit la vaincre lors d'un test d'Âme en opposition. Des coûts supplémentaires sont susceptibles de s'appliquer pour les communications longues ou complexes, au choix du Gardien.

Voyage Extra-Dimensionnel

Cth

Voir la 6^e édition de *l'Appel de Cthulhu*, p. 189.

Sav

Modificateur de Lancer : -4

Portée : personnelle

Durée : dé d'Âme du sorcier en heures

Coût : voir ci-dessous

Après être entré en transe, le lanceur de ce sortilège peut envoyer son âme dans le vide pour qu'elle y voyage jusqu'à une destination lointaine. Il est difficile de prédire où l'esprit arrivera et le sorcier pourrait même se retrouver face à l'un des Grands Anciens en personne. Le coût du sort ne peut être estimé d'avance, compte tenu des visions atroces auxquelles le lanceur pourrait être soumis pendant son voyage.

Le sorcier pourrait se retrouver face à
l'un des Grands Anciens en personne.

TOMES MAGIQUES

Comme pour la majorité des sortilèges mentionnés dans *les Ombres d'Atlantis*, la plupart des grimoires rencontrés dans *Achtung ! Cthulhu* se trouvent dans la 6^e édition des règles de *l'Appel de Cthulhu*, p. 174-177 [Cth] ou dans *le Guide du Gardien*, p. 195-201 [Cth & Sav]. Les nouveaux livres qui ne sont pas déjà détaillés ailleurs sont exposés ci-dessous.

Book of Dzyan

Grimoire du Mythe : **LIVRE DE DZYAN** – en anglais, traduit d'une version antérieure par un auteur inconnu, date de publication inconnue. Plus connu des hermétistes occidentaux comme étant la source officielle de *La Doctrine secrète* d'Helena Blavatsky, cette traduction rare en anglais de *l'Histoire et du grimoire universels* est actuellement considérée comme perdue.

Cth

Voir la 6^e édition de *l'Appel de Cthulhu*, p. 175-176 pour plus de détails sur cette version du livre.

Sav

Langue : Anglais (-1), 4 tests réussis sont nécessaires pour lire l'ouvrage. **Sortilèges :** *Convoquer l'Enfant des Bois* (Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton), *Convoquer l'Esprit du Vent* (Invoquer/Contrôler un Byakhee), *Convoquer le Marcheur Invisible* (Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel), *Visions oniriques* (Contacter une Divinité/Cthulhu).

LA DOCTRINE SECRÈTE – en anglais, écrit par Helena Blavatsky, 1888. Publié en deux volumes, le contenu de ce livre lui aurait selon son autrice été dicté par ses maîtres secrets (ses *Mahatmas*), bien qu'il soit écrit depuis le point de vue d'un commentateur des *Stances de Dzyan*. Dans ses pages, Blavatsky développe ses théories sur le développement de l'Univers et sur le concept de « races-racines ».

Cth

Pas de perte de SAN ; Sciences occultes +5 % ; environ 3 semaines d'étude et de compréhension / 4 heures pour le survoler.

Sav

Langue : Anglais (-1), 2 tests réussis sont nécessaires pour lire l'ouvrage. **Sortilèges :** aucun. Réussir à lire ce livre offre au lecteur un Jeton spécial ne pouvant être dépensé que sur un test de Connaissance (Sciences occultes).

Photo: Schäfer, Ernst-Tibetexpedition, Verzierung, Dach des Stadtempels, 1936-
Bundesarchiv, Bild 135-S-13-24-39 / Schäfer, Ernst/ CC-BY-SA

Je soupçonne fortement
madame Blavatsky de
n'avoir jamais lu les
Stances originelles, même
si quelqu'un dans son
entourage l'a visiblement fait.

-R.D.





CHAPITRE 5

Les moyens de ses ambitions

« La recherche n'est que la version formelle de la curiosité. Ce n'est que fouiner et espionner avec un but précis. »

— Sora Neale Hurston

Nombre des sources utilisées pour écrire *les Ombres d'Atlantis* ont déjà été listées dans le *Guide de l'Investigateur* et dans le *Guide du Gardien*. Une sélection supplémentaire vous est offerte ci-dessous, avec un rappel de nos œuvres préférées.

FILMS & TÉLÉVISION

Les Horizons perdus (1937)

L'histoire de Robert Conway (un diplomate anglais) et de ses associés, kidnappés et emmenés à Shangri-La par une société secrète pleine de bonnes intentions. Réalisé par Frank Capra.

Le Narcisse noir (1947)

La poignante adaptation cinématographique par Powell et Pressburger du récit de Rumer Godden. Un film prenant place dans un couvent des hauteurs de l'Himalaya, plein de grands idéaux mais aussi habité par une folie grandissante.

Le Troisième Homme (1949)

Situé dans la Vienne postguerre, cette adaptation filmique d'une nouvelle de Graham Greene suit le romancier américain Holly Martins tandis qu'il arpente les ruines de la cité à la recherche de la vérité sur la mort de son ami Harry Lime.

Kim (1950)

Adaptation en technicolor du roman de Rudyard Kipling sur un jeune orphelin anglais pris dans le Grand Jeu en 1885. Avec Dean Stockwell et Errol Flynn en tête d'affiche.

La Déesse de feu (1965)

L'adaptation par les studios de la Hammer du récit fantastique de H. Rider Haggard parlant d'une ancienne cité perdue et de la femme immortelle qui la dirige.
In Search of Myths & Heroes: The Search for Shangri-La

(1985) - L'historien Michael Wood enquête sur les légendes sur Shamballah.

Legacy: The Origins of Civilisation (1991)

Documentaire télévisuel présenté par Michael Wood et fouillant les origines des plus grandes civilisations au monde.

Un thé avec Mussolini (1999)

L'histoire semi-autobiographique du réalisateur italien Franco Zeffirelli et de ses interactions avec un groupe de vieilles Anglaises expatriées (« les Scorpioni ») dans la Florence des années 1930 et 1940.

Le Labyrinthe de Pan (2006)

La fable horrifique de Guillermo del Toro sur les aventures surnaturelles d'une jeune fille tentant de protéger sa mère et son frère nouveau-né dans l'Espagne d'après-guerre civile en 1944.

Jodhaa Akbar (2008)

Un film de Bollywood racontant l'ascension d'Akbar le Grand et son mariage avec la princesse hindoue Jodhaa Bai.

LIVRES

Allen, Charles (ed.).

Plain Tales From the Raj.

Buschbeck, E.H.

Austria.

Co-ordinating Council for Welfare Work in Egypt.
Services Guide to Cairo.

Crankshaw, Edward.

Vienna: the Image of a Culture in Decline.

David Néel, Alexandra.
Mystiques et magiciens du Tibet.

Donnelly, Ignatius.
Continent antédiluvien, l'Atlantide.

Duggan, Christopher.
A Concise History of Italy (Cambridge Concise Histories).

Godwin, Joscelyn.
Atlantis and the Cycles of Time: Prophecies, Traditions and Occult Revelations.

Godwin, Joscelyn.
Arktos le mythe du pôle dans les sciences.

Goldstein, Melvyn C.
A History of Modern Tibet, 1913-1951: the Demise of the Lamaist State.

Goodrick-Clarke, Nicholas.
Soleil noir : Cultes aryens, nazisme ésotérique et politiques de l'identité.

Goodrick-Clarke, Nicholas.
Les Racines occultes du nazisme : Les sectes secrètes aryennes & leur influence sur l'idéologie du III^e Reich.

Hakl, Hans Thomas et Goodrick-Clarke, Nicholas.
Unknown Sources: National Socialism and the Occult.

Hale, Christopher.
Himmler's Crusade.

Harms, Dan.
Cthulhu Mythos Encyclopedia.

Hastings, Max.
All Hell Let Loose: the World at War 1939-1945.

Hayton, Pauline.
Naga Queen.

Hibbert, Christopher.
Rome: the Biography of a City.

McRae, Michael.
In Search of Shangri-La: the Extraordinary True Story of the Quest for the Lost Horizon.

National Security Agency & Central Security Service.
German Clandestine Activities in South America in World War II.

Ward, Stephen R.
Instructions for American Servicemen in Iran During World War II.

PAGES INTERNET

Carte de Bombay (1914 env.) :
www.lib.utexas.edu/maps/historical/baedeker_indien_1914/txu-pclmaps-bombay_1914.jpg

Carte de Calcutta (1924 env.) :
homepages.rootsweb.ancestry.com/~poyntz/India/images/Calcutta1924.jpg

Carte du Caire (années 1930) :
historic-cities.huji.ac.il/egypt/cairo/maps/nicohosoff_after1933_cairo_b.jpg

Carte de Delhi (1924 env.) :
www.antiquemapsandprints.com/scansr/P-6-028792a.jpg

Carte de New Delhi (site sur le patrimoine) :
www.delhiheritagecity.org/images/nominated-area/new-delhi.jpg

Carte de Rome (ministère de l'Information) :
bodleianmaps.files.wordpress.com/2014/01/rome.jpg

Carte de Vienne (date inconnue) :
www.tourvideos.com/Images/maps-big/Austria/Vienna-big.jpg

Guide du Caire :
sites.google.com/site/malsserv/cairo

Groenland :
www.greenland.com/en

Horaire de l'Imperial Airways :
<http://www.timetableimages.com/ttimages/iaw.htm>

Lonely Planet :
www.lonelyplanet.com

Pérou :
www.peru.travel/?internacional

Rome :
www.romeartlover.it/index.html

Site sur l'histoire militaire britannique :
www.britishmilitaryhistory.co.uk/

Vienne :
www.aboutvienna.org

JEUX DE RÔLE

DiTillio, Larry, Willis, Lynn, et al. (traduction Sans-Détour)
Les Masques de Nyarlathotep.

Hensley, Shane Lacey. (traduction Black Book Editions)
Savage Worlds.

Herber, Keith, Dietze, William, et al. (traduction Descartes Éditeur)
Le Manuel du Gardien.

Montessa, Mike, Hensley, Shane Lacey et al. (Pinnacle Entertainment Group)
Weird Wars: Weird War II.

Petersen, Sandy, Willis, Lynn, et al. (traduction Sans-Détour)
L'Appel de Cthulhu, sixième édition.

Bonté divine, tout cela m'a donné le tournis, pas vous ? — Peggy



CHAPITRE 6

Aides de jeu

« Si nous savions ce que nous faisons, nous n'appellerions pas cela de la recherche, n'est-ce pas ? »
— Albert Einstein

Ce chapitre contient toutes les aides de jeu éparpillées à travers les Ombres d'Atlantis, pouvant être reproduites par le Gardien pour son usage personnel pendant la campagne.

Aide de jeu #1

le message secret

Rejoins-moi là où les amants aiment flâner et les familles pique-niquer, sous l'ombre de la roue. Ce soir au crépuscule. Ne traîne pas, le temps m'est compté et je ne sais pas qui pourrait nous observer.

Classer des bouts de papier est d'un tel ennui... enfin mieux vaut les conserver, on ne sait jamais.

— Peggy

Aide de jeu n° 2

une page du carnet
d'Ehrlichmann

J'ai longtemps eu l'intention d'enquêter plus avant sur les histoires que m'a racontées mon mentor, Herr Doktor Burgdorf, concernant les découvertes faites à Sais avant la Grande Guerre. Désormais, grâce à l'intérêt naissant pour notre histoire et notre héritage germanique, j'ai l'impression que le moment est venu de me lancer dans ce voyage, peu importe où cela me mènera.

Chaque aventure commence néanmoins par un premier pas, et je dois d'abord trouver les archives de la DOG et retrouver les notes que mon mentor a écrites à propos de la Pierre noire et de ses étranges récits sur les descendants d'une civilisation perdue. Peut-être ces histoires ne sont-elles que les divagations d'un vieil homme, mais mon instinct de chercheur me dit que je ne peux pas ignorer ce qui pourrait constituer une piste majeure dans la quête de la vérité derrière notre héritage aryen. Les cartons devraient être dans...

Aide de jeu n° 3

la lettre d'Ehrlichmann

Ma très chère C.

Permetts-moi d'abord de m'excuser d'être parti si abruptement ; tu dois bien comprendre que si les circonstances avaient été différentes, je ne me serais jamais senti obligé d'agir ainsi. Si je t'ai blessée, je te prie de me pardonner car cela n'a jamais été mon intention.

Ces dernières semaines se sont montrées particulièrement difficiles pour mon travail. Si j'ai réussi à percer le mystère des archives, cela a provoqué en contrepartie d'interminables réunions auxquelles j'ai bien dû me soumettre. Tout cela m'a forcé à mettre enfin de l'ordre dans mes affaires et à me préoccuper de mon avenir.

Si quelque chose devait m'arriver, je veux que tu saches que je t'aime.

Bien à toi, ton B



Aide de jeu #4

Le message secret

CHERCHE LA LIBRAIRIE DE
L'APOTHECAIRE MEXICAIN. LA
REPOSE LA CLÉ QUI OUVRE
LES PORTES DE L'HISTOIRE.



Aide de jeu n° 5

Instructions

Notre archéologue viennois n'est pas digne de confiance. Les problèmes doivent être résolus. Je me repose sur vous pour régler la chose comme nous l'entendons. Récupérez tout ce que vous pourrez trouver.

Aide de jeu #6

La Formule

Entropie

Un état de chaos et de déclin

$$S = k \cdot \log W$$

Aide de jeu #7

Une étrange Note

Pasquino a perdu la voix. Sa très chère Lucrezia a peur pour sa santé. Il y a bien trop de saucisses dans le cellier. Merci de venir aider ta sœur. Elle ne peut pas tenir le restaurant familial toute seule.

Aide de jeu #10

le télégramme de Küster

POUR : DOCTEUR E. F. KÜSTER

DEMANDE RETOURS SUR AVANCÉE DES RECHERCHES CONCERNANT OBJET. LE TEMPS EST COMPTÉ.

LM

Aide de jeu #8

Le message sur la feuille de chêne

QUI SE CACHE
DERRIÈRE
LA VÉRITÉ
MORDANTE ?



Aide de jeu #11

le fichier alphabétique

Stèle noire polie, âge inconnu (Dynastie ?). Retrouvée à Saïs, vers 1905. DOC. Trois textes, hiéroglyphes, hiératique, non-identifié. État : endommagé. Localisation : XXVIa13jb.

Aide de jeu #9

Le message de Lucrezia

P. emmené à Regina Coeli, rejoint

équipe route CSaint'A

Archéologues présents, semblent chercher quelque chose

Allemands arrivés – étranges écussons sur uniformes

Corps du site emmenés à hôpital île Tibérine (Asclépios ?)

Situation empire. Demande aide envoyée

Cher sergent,

Peggy est très en colère contre vous actuellement, la prochaine fois que vous aurez besoin de consulter les archives, merci de remettre les documents à l'endroit où vous les avez pris, pour votre propre sécurité...

A. T.

Aide de jeu #12

les temples rocheux

ÎLE D'ÉLÉPHANTA : 6^e siècle ap. J.-C. Nom d'origine Gharaputi, l'île aux grottes. Renommée par les Portugais à cause de l'immense statue d'éléphant sur l'île. Dédicée à Shiva.

ELLORA : sur une importante route commerciale. Repose le long d'un escarpement long de 2 kilomètres. Trente-quatre grottes au total - hindoues, jaïns, bouddhistes - créées sur une période d'au moins 300 ans (7^e-9^e s.). Plus important : Kailasanatha, représentant la demeure de Shiva sur le mont Kailash. Sculpté à même la roche du sommet de la falaise pendant 150 ans sur ordre de la dynastie Rashtrakuta. Complexe souvent lié aux mythes de l'Atlantide et aux cités souterraines disparues (voir aussi notes sur Var en Perse).

AJANTA : peintures murales, 2^e siècle av. J.-C. jusqu'au 6^e ap. J.-C. Rien d'intéressant pour l'enquête.

TEMPLES HINDOUS : au nord - flèche de Shikhara au-dessus du sanctuaire intérieur. Cérémonies prennent place dans le Garbhagriha. Au sud - plutôt des structures pyramidales vimana au-dessus du sanctuaire intérieur.

Colonnes musicales liées à des notes spécifiques - pourquoi ici ?

Aide de jeu #13

Flamme sacrée

FEU : vie, croissance, pureté.

FEUX SACRÉS : anciens et perdus - 1^{er} feu du fermier (Adur Burzen-Mihr, le feu de Mithra), le feu du guerrier (Adur Gushnasp) et la flamme sacrée du prêtre (Adur Farnbag). Présent - le plus insignifiant (ATASH DADGAH, pas toujours sacré), le feu des feux, collecté par les quatre professions (ATASH ADARAN) et le feu de la victoire, né des braises de seize feux de petite taille pendant la récitation de l'Atash Nyayesh (ATASH BEHRAM).

Les braises du ATASH BEHRAM sacré portées dans la bataille comme le Palladion de l'armée Perse. Influence atlante (vraiment ? J'y crois désormais ?) ou développement parallèle des mêmes thèmes protecteurs ?

TEMPLES : zoroastriens, mais plus jeunes que la foi à laquelle ils sont rattachés. ATROSHAN - l'emplacement du feu brûlant - un sanctuaire intérieur ?

Développements majeurs - ère sassanide. ATESHKADEH (maison du feu). Toits en dôme soutenus par quatre piliers aux coins d'un carré - quatre arches caractéristiques (CAHAR TAQ). DARB-E MEHR - la cour/porte de Mithra (usage moderne).

Les travaux de Godard - Ispahan, colline de Madras. Pourrait être une mauvaise traduction du refuge légendaire de Jamshid ? Possible. Artefact magique serait associé - un RHYTON qui lui permettait de tout voir dans son royaume. Serait celui-là ?

- Etat civil -

Nom
Joueur
Occupation
Âge Sexe
Résidence
Lieu de naissance

- Caractéristiques -

FOR ÉDU
DEX TAI
POU INT
CON MVT
APP

CTHULHU 7^e édition



Blessure grave **PV max.**
POINTS DE VIE *Mourant / Inconscient* 00 01 02
03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

PM max.
POINTS DE MAGIE 00 01 02 03 04 05 06 07
08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

CHANCE *Pas de chance* 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64
65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Folie temp. **Folie persist.** **Initial** **Max.**
SANTÉ MENTALE *Folie* 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35
36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57
58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79
80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

- Compétences de l'Investigateur -

☐ Anthropologie (01 %) %	☐ Crochetage (01 %) %	☐ Navigation (01%) %
☐ Archéologie (01 %) %	☐ Discretion (20 %) %	☐ Ski (05%) %
☐ Artillerie (01 %) %	☐ Dissimulation (15 %) %	 %
☐ Arts et métiers (05 %) %	☐ Doctrine militaire (05 %) %	☐ Pister (10 %) %
☐ Spectacle (05%) %	☐ Droit (05 %) %	 %
☐ Culture artistique (05%) %	☐ Emprunter (10 %) %	 %
..... %	☐ Écouter (20 %) %	 %
☐ Arts martiaux (01 %) %	☐ Électricité (10 %) %	 %
☐ Baratin (05 %) %	☐ Équitation (05 %) %	☐ Plongée (01 %) %
☐ Bibliothèque (20 %) %	☐ Espionnage (01 %) %	☐ Premiers soins (30 %) %
☐ Charme (15 %) %	☐ Esquive (DEX/2) %	☐ Psychanalyse (01 %) %
☐ Chirurgie (01%) %	☐ Estimation (05 %) %	☐ Psychologie (10 %) %
☐ Commandement (05%) %	☐ Folklore (05 %) %	☐ Radiophonie (01 %) %
☐ Combat à distance %	☐ Génie de combat (15 %) %	☐ Sonar (01%) %
☐ Armes lourdes (15 %) %	☐ Grimper (20 %) %	☐ Sabotage (05 %) %
..... %	☐ Histoire (05 %) %	☐ Sauter (20 %) %
..... %	☐ Hypnose (05 %) %	☐ Sauter en parachute (01%) %
☐ Armes de poing (20 %) %	☐ Imposture (05 %) %	☐ Sciences (01 %) %
☐ Explosifs (01 %) %	☐ Interprétation photo (01 %) %	☐ Sciences criminelles (05%) %
☐ Torpille (01 %) %	☐ Intimidation (15 %) %	☐ Géologie (01%) %
☐ Fusils (25 %) %	☐ Lancer (20 %) %	☐ Biologie (01 %) %
☐ Fusils de chasse (30 %) %	☐ Langue maternelle (ÉDU) %	☐ Histoire naturelle (10%) %
☐ Grenade à fusil (15 %) %	☐ Langues (01 %) %	☐ Pharmacologie (01%) %
☐ Mitrailleuse (15 %) %	☐ %	☐ Astronomie (01%) %
☐ Mitraillette (15 %) %	☐ %	☐ Chimie (01%) %
☐ Combat rapproché %	☐ Manipulation des cordes (10 %) %	☐ Cryptographie (01%) %
☐ Armes blanches (diverses) %	☐ Mécanique (10 %) %	☐ Météorologie (10%) %
..... %	☐ Mécanographie (01 %) %	☐ Physique (01%) %
..... %	☐ Médecine (01 %) %	 %
☐ (corps à corps) (25 %) %	☐ Mythe de Cthulhu (00 %) %	☐ Survie (10 %) %
☐ Comptabilité (05 %) %	☐ Nager (20 %) %	☐ Systèmes aéronautiques (01 %) %
☐ Conduite (20 %) %	☐ Naturalisme (10 %) %	☐ Tactique (01%) %
☐ Conduite engin lourd (01 %) %	☐ Occultisme (05 %) %	☐ Téléphonie (01%) %
☐ Conn. des institutions (01%) %	☐ Orientation (10 %) %	☐ Théologie (05%) %
☐ Conn. du terrain (05%) %	☐ Persuasion (10 %) %	☐ Trouver Objet Caché (25 %) %
☐ Contrôle des dégâts (01%) %	☐ Pickpocket (10 %) %	 %
☐ Crédit (00 %) %	☐ Pilotage (01 %) %	 %

- Armes -

ARME	ORD.	MAJ.	EXT.	DÉGÂTS	PORTÉE	CAD.	CAP.	PANNE
Corps à corps				1d3 + Imp.		1		
.....								
.....								
.....								
.....								
.....								

- Combat -

IMPACT
CARRURE
ESQUIVE

- Profil -

Description	Traits
.....	
Idéologie et croyances	Séquelles et cicatrices
.....	
Personnes importantes	Phobies et manies
.....	
Lieux significatifs	Ouvrages occultes, sorts et artefacts
.....	
Biens précieux	Rencontres avec des entités étranges
.....	

- Equipement et possessions -

.....

.....

.....

.....

.....

.....

- Richesse -

Dépenses courantes

.....

Espèces

Capital

.....

.....

- Amis investigateurs -

NOM

Joueur : Scénario :

NOM

Joueur : Scénario :

NOM

Joueur : Scénario :

NOM

Joueur : Scénario :

- Notes -

- Aide-mémoire -

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

Maladresse	100 / 96+
Échec	> %
Ordinaire	≤ %
Majeur	1/2 %
Extrême	1/5 %
Critique	01

Redoubler un test :

Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la santé mentale.

BLESSURES ET SOINS

Premiers soins : soigne 1 PV | **Médecine :** soigne : 1D3 PV

Blessure grave : perte de la moitié des PV en une attaque

Tomber à 0 PV sans blessure grave : inconscient

Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant

Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine

Guérison naturelle (sans blessure grave) : 1 PV / jour

Guérison naturelle (avec blessure grave) : 1 test / semaine

Index

Affronter les éléments	306	Jeux de rôles	323
Amérique du Sud	214	Justice	92
Atlantide (de Cayce)	10	Kali	160
(de Donnelly)	9	Labyrinthe	54
(de platon)	8	Lama	310
(des Théosophes)	9	Livres	322
Aventure	299	Loups gardiens	131
Basilic	20	Métal précieux	7
Bouddhiste	124	Momies gardiennes	91
Carte d'Ispahan	198	Montagnes	23, 138
de Bombay	157	<i>Nachtwölfe</i>	6, 32, 57, 98, 179, 207, 234, 235
de Calcutta	160	Nil	69
de Dehli	163	Occulte	20, 34
de l'Inde britannique	139	Palladion	8
de Rome	44	Pérou	215
de la vallée et du delta du Nil	69	Perse	185
de Vienne	24	Port	158
du Caire	75	Prophète	11
du Groenland	249	Pyramide	56
du Pérou	216	Races	6
Catacombes	67	Rébellion	19
Cinéma	43, 158	Rome	40, 45, 46, 48, 301
Conquistadors	220	Runes	21
Dieux	104	Serpents	54, 306
Disque	77	Serpent gardien	91
Dromadaire	310	Sortilège	312
Égypte	69	Sultan	71, 145
Films	322	Télévision	322
Fouilles	204	Ténèbres	62, 88, 208
Gestapo	48	Tibet	103
Glace cosmique	10	Tigre	154, 156
Greco	77	Tomes magiques	320
Groenland	248	Totems	239
Grotte	64	Tram	227
Himalaya	103	Vienne	18
Inde	137	Wehrmacht	58, 181
Internet	323	Yak	311
Inuit	263, 269		
Invoquer	317		

ACHTUNG! Cthulhu

DÉCOUVREZ LA GAMME

LE GUIDE DE
L'INVESTIGATEUR

LE GUIDE
DU MAÎTRE

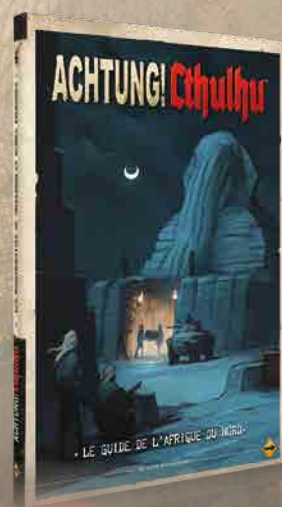
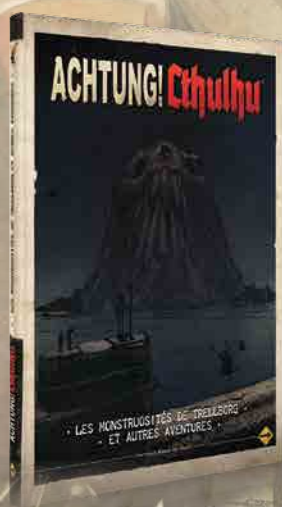


LES MONSTRUOSITÉS
DE TRELLBORG
SCÉNARIOS

LE GUIDE DU
FRONT DE L'EST
CONTEXTE

LE GUIDE DU
FRONT PACIFIQUE
CONTEXTE

LE GUIDE DE
L'AFRIQUE DU NORD
CONTEXTE





L'Appel de CTHULHU

7^e EDITION FRANÇAISE

LE MANUEL DU GARDIEN
disponible



ÉGALEMENT INCLUS DANS
L'ÉDITION PRESTIGE V7



MUTANT

YEAR ZERO

LE MONDE TOUCHE À SA FIN, MAIS IL RESTE DE L'ESPOIR. AU SEIN DE L'ARCHE VIVENT
LES SURVIVANTS, LES ULTIMES REJETONS DE L'HUMANITÉ. VOUS N'ÊTES PLUS
HUMAINS, VOUS ÊTES LES REFLETS DÉFORMÉS D'UN ÂGE PASSÉ.
VOUS ÊTES DES MUTANTS.

PROCHAINEMENT



ACHTUNG! Cthulhu™

• LES OMBRES D'ATLANTIS •



LES OMBRES D'ATLANTIS - UN PASSÉ QU'IL VAUDRAIT MIEUX OUBLIER

DÉCOUVREZ L'HISTOIRE SECRÈTE DES PREMIERS JOURS DE LA GUERRE, PLEINE DE MEURTRES, DE CUPIDITÉ ET DE MENSONGES, OÙ LES CONNAISSANCES INTERDITES ONT BIEN PLUS DE VALEUR QUE LA VIE D'UN HOMME OU SA SANTÉ MENTALE. PARTEZ À LA RECHERCHE D'UN ANCIEN ARTEFACT À L'INCOMMENSURABLE PUISSANCE, DANS UNE COURSE CONTRE LES FORCES OCCULTES DU HAUT COMMANDEMENT ALLEMAND ET CONTRE LE TEMPS EN PERSONNE.

ACHTUNG ! CTHULHU EST UN UNIVERS DE JEU DE RÔLE BASÉ SUR UNE VERSION HORRIFIQUE DE LA SECONDE GUERRE MONDIALE, COMPATIBLE AVEC L'APPEL DE CTHULHU ET SAVAGE WORLDS. CET OUVRAGE PERMET DE FAIRE JOUER DES AVENTURES DEPUIS LA FIN DES ANNÉES TRENTE JUSQU'AU DÉBUT DES ANNÉES QUARANTE.

LES OMBRES D'ATLANTIS AJOUTE DE TOUTES NOUVELLES DIMENSIONS À LA GUERRE SECRÈTE DONT :

- UNE CAMPAGNE EN PLUSIEURS PARTIES QUI EMMÈNERA VOS INVESTIGATEURS AUX QUATRE COINS DU MONDE ET AU-DELÀ.
- L'HISTOIRE OUBLIÉE DE LA CIVILISATION PERDUE LA PLUS FASCINANTE QUI SOIT : L'ATLANTIDE.
- QUATRE ÉQUIPES DE PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS VOUS PERMETTANT DE VIVRE L'ACTION DE CHAQUE SCÈNE DEPUIS UN POINT DE VUE DIFFÉRENT.
- DE NOUVELLES CRÉATURES MONSTRUEUSES, MENACES TERRIFIANTES ET CONNAISSANCES IMPIES.

ACHTUNG ! CTHULHU, LES OMBRES D'ATLANTIS, EST UN DOSSIER COMPLET, GORGÉ D'INFORMATIONS AUSSI BIEN HISTORIQUES QUE FANTASTIQUES POUR VOUS AIDER À SAUVER LE MONDE D'UNE ANCIENNE MENACE ISSUE DES FRONTIÈRES DE L'ESPACE ET DU TEMPS. IL REQUIERT LE LIVRE DE BASE DE L'APPEL DE CTHULHU OU DE SAVAGE WORLDS.

ÉGALEMENT DANS LA COLLECTION ACHTUNG ! CTHULHU :

- LE GUIDE DU GARDIEN POUR LA GUERRE SECRÈTE
- LE GUIDE DE L'INVESTIGATEUR POUR LA GUERRE SECRÈTE
- LE GUIDE DES INTRIGUES ET SON ÉCRAN 3 VOLETS
- LE GUIDE DU FRONT PACIFIQUE
- LES MONSTRUOSITÉS DE TRELLBORG ET AUTRES AVENTURES
- LE GUIDE DU FRONT DE L'EST
- LE GUIDE DE L'AFRIQUE DU NORD.

Prix public conseillé 45 €

ISBN : 978-2-37374-018-9



9 782373 740189



MÖDIPHUS
ENTERTAINMENT



www.sans-cetour.com

