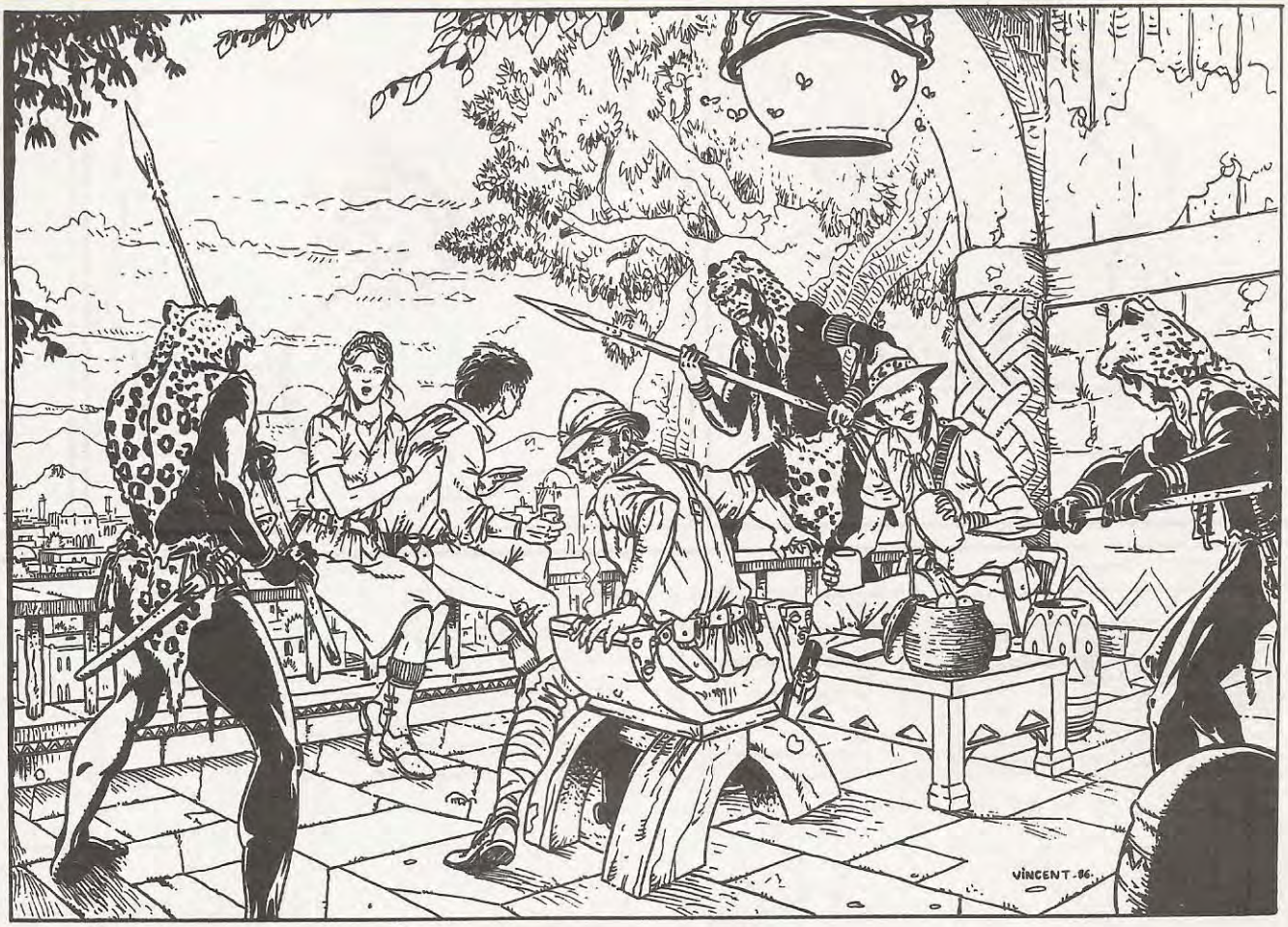



SCENARIO pour l'Appel de Cthulhu — JEUX SANS CASUS BELLI

Ce scénario a été tout spécialement conçu pour tester le comportement des joueurs. Si, au début, la phase d'enquête à Paris est assez classique, dès leur arrivée en Côté d'Ivoire, il leur faudra apprendre à garder leur calme, s'ils ne veulent pas être mis hors course rapidement. Le Gardien, quant à lui, devra par ses descriptions et les petites péripéties annexes qu'il pourra imaginer (filatures, personnages-non-joueurs hauts en couleur, etc...), maintenir un perpétuel climat d'aventure exotique. Ce module est assez riche pour permettre tous les développements qu'il pourra désirer.
En 1920, l'Afrique occidentale était le champ d'action privilégié des trafiquants d'ivoire, des esclavagistes arabes et des grands chasseurs (l'un d'entre-eux ne s'était-il pas vanté d'avoir tué un million d'animaux au cours de sa vie ?).
Ah, un dernier détail : la plupart des références historiques et ethnologiques de cette aventure sont absolument véridiques...



### *Introduction*

## Paris, 15 décembre 1919, 20 heures 30.

Paris vient de connaître sa première année de paix. La « Der des Der » n'est presque plus qu'un mauvais souvenir et tout le monde en France s'attache à en effacer les cicatrices.
L'hiver 1919 est déjà bien avancé. Un vent froid et mordant balaie les rues désertes tandis que les Investigateurs sont réunis chez l'un d'entre eux, dans un petit pavillon de banlieue, style Empire. La réunion a lieu dans un confortable salon rococo, situé au premier étage de la maison. Un grand feu crépite dans l'âtre d'une cheminée monumentale. Le Xérès est revigorant et les fauteuils en cuir sont confortables. L'hôte (à déterminer parmi les joueurs), a convoqué ses amis, car il vient de faire un étrange héritage. En cours de journée, un postier est venu lui apporter un colis en provenance d'Afrique. Dans ce colis, il y avait ce que tous peuvent voir posé sur une petite table marocaine devant eux :
— Un masque en bois, aux affreux traits grimaçants et dont le sommet est planté de crins grisâtres en guise de cheveux. L'objet est manifestement dû au talent d'un artiste africain.
Une lettre accompagnait le colis.
L'héritier a bien quelques souvenirs d'un oncle qui aurait été explorateur mais il ne l'a jamais rencontré et cela fait bien dix ans qu'il n'a plus entendu parler de lui. Aucun membre de sa famille ne pourra le renseigner. Duvillier était célibataire et ne s'est jamais confié à personne.
Si les Investigateurs examinent en détail le masque, ils pourront remarquer qu'il est fait d'ébène et qu'il ne comporte pas d'ouverture pour les yeux ou la bouche. En fait, il s'agit d'un vague cône de bois grossièrement sculpté qui représente quelque démon de la savane.
Cependant, si un Investigateur réussit un T.O.C. *(Trouver Objet Caché)*, alors qu'il tient le masque entre les mains, il découvrira à l'intérieur de celui-ci un morceau de papier taché, plié en huit et collé avec de la boue séchée. Voilà ce qui est écrit sur ce message (un jet en *Lire/Ecrire le Français* peut être nécessaire) :
*« Je suis fichu, je n'en ai plus pour très longtemps, mais il ne faut pas qu'ils récupèrent la tête. Qui que vous soyez, si vous lisez ceci après ma mort, continuez ce que j'ai entrepris. Brûlez la tête sur la pierre d'entrée à...* (illisible)... *aites-le ! Je vous en supplie ! ILS veulent notre mort à tous.*
*E.D. »*
L'écriture est fiévreuse, le papier semble assez ancien et porte des taches brunâtres (du sang !) sur une bonne partie de sa surface.
Alors que les personnages se perdront en conjectures concernant leur trouvaille, un bruit de verre cassé se fera entendre, provenant du rez-de-chaussée. Si l'un des Investigateurs va voir ce qui se passe, ses amis l'entendront

*Autorités Coloniales Françaises de Côte d'Ivoire,*
*le 25 Octobre 1919.*
*Monsieur,*
*Veuillez trouver ci-joint, la partie supérieure d'un masque africain découvert près du corps de feu votre oncle, monsieur Eugène Duvillier. L'identité du défunt n'a pu être établie qu'avec difficulté, grâce à ses papiers d'identité qui étaient dans un piètre état. Sa mort semble remonter à plusieurs années, mais son cadavre n'a été découvert que tout dernièrement. Après enquête auprès des autorités compétentes, il s'est avéré que vous étiez le plus proche parent de monsieur Duvillier. C'est pourquoi nous vous faisons parvenir ce qui semble avoir été son dernier bien matériel.*
*Veuillez recevoir, monsieur, nos bien sincères condoléances.*

*Commissariat Colonial Français de Bingerville.*

***Cette aventure a été jouée lors de la Nuit des Grands Anciens 85, deuxième édition du Championnat de Lorraine de l'Appel de Cthulhu. Elle est prévue pour 5 Investigateurs français habitants Paris. Les professions recommandées sont : professeur d'anthropologie, médecin, journaliste et antiquaire.***

# Le Léopard et le Vent

descendre, puis pousser un cri d'effroi avant que ne règne dans la maison un silence du plus mauvais augure...
Les Investigateurs retrouveront leur camarade étendu, inconscient, dans le hall d'entrée. Il n'est fort heureusement qu'évanoui et reviendra rapidement à lui, incapable d'expliquer l'origine de son malaise brutal.
Au moment où les personnages découvriront qu'une fenêtre du rez-de-chaussée a été fracturée, un bruit sourd se fera entendre depuis l'étage. Lorsqu'ils remonteront dans la pièce qu'ils viennent de quitter, le masque aura disparu, une fenêtre sera grande ouverte et l'on pourra entendre, provenant d'au-dessus de la maison, le claquement sinistre d'énormes ailes membraneuses s'éloignant dans la nuit glacée...
***Note au Gardien :*** Ce qui vient de vous être présenté n'est, bien évidemment, qu'un seul des cas de figure possibles. Quoiqu'il en soit, il est *indispensable* que le masque disparaisse. Si l'un des aventuriers reste près du masque et voit le voleur, il sera confronté à un homme sans tête portant un étrange accoutrement (en fait, un sorcier vaudou portant la partie inférieure d'un masque africain — voir plus loin — la tête du sorcier est située au niveau de la poitrine du « masque »). Cette apparition entraînera, de la part des personnes concernées, un jet de Santé Mentale ; un échec impliquant la perte d'1D3 points de SAN. Le sorcier (voir en annexe) ne reculera devant rien pour s'approprier le masque. Il est venu, et repartira, grâce au Byakhee qui l'attend à l'extérieur de la maison.
***Informations pour le Gardien :*** Le masque dont il est question dans cette aventure est employé par un sombre culte de la brousse ivoirienne pour contacter les Esprits du Vent. Ces Esprits ne sont en fait que des Polypes Volants. Le but poursuivi par les adorateurs de ces créatures est de se servir d'elles pour inonder le continent africain sous la Fièvre Jaune.

## *Chapitre I*
## La menace africaine

Après les événements du 15, il est pratiquement certain que les Investigateurs voudront en savoir plus à propos du masque et de la Côte d'Ivoire. Voici une liste d'informations qui pourront les décider à partir pour l'Afrique Noire :

— **Livres** traitant de l'histoire africaine récente *(Bibliothèque)* : La Côte d'Ivoire a changé dernièrement de capitale coloniale. L'ancienne capitale, Grand Bassam, a été presque entièrement décimée (plus de 10 000 morts) en 1911 par une épidémie de Fièvre Jaune. La nouvelle capitale s'appelle Bingerville.

— **Institut Pasteur** *(Discussion)* : La Fièvre Jaune est une maladie virale qui se transmet d'homme à homme ou d'animal à homme. Les moustiques sont son principal vecteur. Son incubation dure de 4 à 6 jours. La mort est (à l'époque) quasi-inévitable après un brusque accès de fièvre, des crampes très douloureuses et des vomissements de sang. Le vaccin n'est pas encore très au point. C'est pourquoi cette maladie est parfois responsable de véritables psychoses collectives...

— **Un anthropologue** spécialisé en culture africaine *(Discussion)*. La Côte d'Ivoire compte 60 tribus (ex : les Baoulés, les Doualas, les Ebriés, les Yacoubas, etc...) et autant de dialectes. Les masques sont des objets sacrés pour la religion animiste. Ils symbolisent les différents dieux ou esprits de la brousse. Ce que l'on entend par « masque », n'est pas simplement la tête (ce que les Investigateurs ont eu entre les mains), mais toute une panoplie recouvrant le porteur des pieds à la tête. Une description du masque mystérieux laissera le spécialiste pantois et perplexe. Un jet de *Psychologie* réussi fera même apparaître une certaine crainte dans son comportement. Si on le questionne de façon insistante *(Discussion ou Eloquence)*, il répondra que certains masques ont des pouvoirs réels et qu'il peut être dangereux, pour un non-initié, d'en posséder, voire même d'en contempler un !

— **Un mage africain** (il existe à Paris, toutes sortes de voyants et de charlatants). Les Investigateurs, s'ils réussissent un jet d'idée, se rappelleront un encart publicitaire de la presse du matin concernant un mage africain. Un jet réussi en *Bibliothèque*, permettra de retrouver rapidement la publicité en question.). Le mage, Sy Boubakar, recevra les personnages dans son modeste deux pièces-cuisine décoré de souvenirs de son pays. Après les avoir entendus, il demandera au plus doué d'entre-eux de dessiner le masque *(Dessiner une Carte)*. Boubakar allumera ensuite deux grosses bougies rouges qu'il disposera de part et d'autre d'un bol d'eau, puis il placera le dessin devant le bol. Il posera alors la main droite sur le croquis et demandera le silence.
Deux ou trois minutes suffiront à Sy Boubakar pour entrer dans l'état de transe typique du vaudou. Les yeux révulsés, le visage ruisselant de sueur, tremblant comme un arbre pris dans la tourmente, il entonnera une litanie en dialecte africain (un jet de *Linguistique* révèlera qu'il s'agit d'un langage proche du Baoulé, parlé dans le centre de la Côté d'Ivoire, mais que ce n'est pas un dialecte connu). Puis Boubakar s'adressera dans un état second aux Investigateurs :

*« — Yacoubas, Baoulés, Senoufos, Doualas, Ebriés, Ashantis et Bidjans n'en ont jamais voulu ! Il est là pour gâter l'homme, mais le Léopard veille. Qui d'Armatan ou de Léopard aura le dessus ? Depuis fatigué, la lutte gronde. Le Toubab est une proie facile pour Armatan, comme pour Léopard. Le Toubab commet des erreurs, il s'est trompé de chemin. Il faut réparer et enfermer... »*

A ce moment du discours, Boubakar aura un haut-le-cœur, poussera un hurlement de douleur et s'effondrera face contre terre. Si les Investigateurs lui relèvent la tête, ils découvriront avec horreur un visage déformé par des bubons purulents. Avant de mourir, le mage leur dira dans son souffle : *« Dépêchez-vous ! Brûlez la tête d'Armatan, avant qu'il ne retrouve toute sa force et vous consumme de sa colère... »*
Un filet de sang noir apparaîtra alors à la commissure de ses lèvres et, dans un dernier frisson, il rendra l'âme. Un jet de SAN marqué fera perdre 1D6 points de SAN aux Investigateurs.

***Note au Gardien :*** Après le laïus de Boubakar, un jet réussi en *Anthropologie* devrait permettre aux Investigateurs d'établir une relation entre le mot « Léopard », prononcé par le mage, et les « Hommes-Léopards » qui constituent une sorte de justice parallèle sur tout le continent. Boubakar s'est exprimé en « français-cassé » : gâté = « tuer » ; fatigué = « longtemps » ; Toubab = « homme blanc ». « Armatan » est le nom que donnent les Ivoiriens à ce qu'ils appellent également « le vent qui rend fou » (voir plus loin).
Si, enfin, les Investigateurs se décident à partir pour la Côté d'Ivoire, ils apprendront que, par chance, le paquebot « Corne d'Afrique » quitte St Nazaire dans deux jours à destination de Rabat, Dakar et... Bingerville !

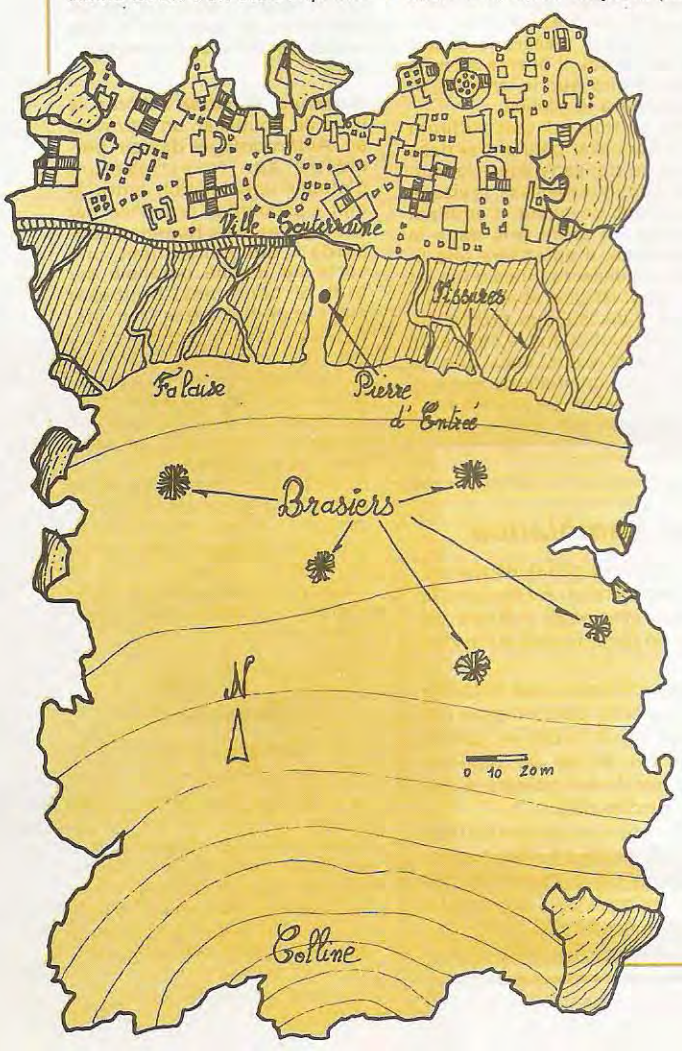
### *Conseils concernant l'ambiance*

*En faisant jouer ce scénario, n'hésitez pas à insister sur les « agréments » du climat équatorial. A l'époque, la climatisation n'existait pas, l'eau était infestée de baciles divers et l'air vibrait en permanence d'insectes plus ou moins voraces.*
*Quelques jets de dés de pourcentage sous 5 fois la CON vous permettront de savoir si vos personnages ne contractent pas une mauvaise fièvre ou le « cabinet gâté », comme on dit là bas (dyssentrie). Un jet de dé similaire permettra d'apprécier la résistance des Investigateurs à une journée de marche dans la brousse surchauffée.*
*Pour les descriptions, inspirez vous de certaines images de films tels que « Coup de Torchon », ou « Greystoke ». Vous aurez ainsi une petite idée de ce qu'étaient « les colonies ». Ca n'est pas pour rien, si aujourd'hui encore, les noirs de Côte d'Ivoire s'adressent aux blancs en les appelant « patron »...*

## *Chapitre II*
## Bingerville

La croisière jusqu'à Bingerville devrait se dérouler sans incidents particuliers. Il se peut que quelques hommes d'équipage (noirs !) surveillent étrangement les Investigateurs, mais les serviteurs d'Armatan ne prendront aucun risque. L'aventure com-

mencera véritablement sur le sol africain...
Après une quinzaine de jours, le paquebot accostera enfin à Bingerville. Les personnages pourront trouver sans difficulté des chambres à l'hôtel de « l'Eléphant Blanc » (une grande bâtisse en bois peinte en blanc). Bingerville est une ville colorée et pittoresque sur les bords de la grande lagune qui va de Sackville, à l'ouest, jusqu'à l'est de Bingerville, en passant par Grand Bassam et Abidjan. La ville est littéralement « posée » sur de petites collines où poussent cacao et café. Le climat y est toride (40° de jour, comme de nuit) et très humide, sans grandes variations au cours de l'année. A leur arrivée à l'hôtel, les Investigateurs seront prévenus qu'en janvier souffle ici un terrible vent du nord chargé de poussière. Ce vent est à l'origine d'une sorte de brouillard composé de fines poussières en suspension qui s'infiltre partout. Pendant cette période d'un mois, il y a toujours une recrudescence des suicides et beaucoup de gens perdent la raison. On appelle ce vent l'Armatan, « le vent qui rend fou » !
Si les Investigateurs entrent en contact avec les autorités afin d'obtenir des renseignements concernant la mort d'Eugène Duvillier, ils rencontreront de parfaits racistes (et fiers de l'être) qui leur apprendront que le corps a été retrouvé dans un puits asséché quelque part dans la brousse. Duvillier avait disparu depuis 1911, mais personne ici ne s'en était inquiété. Quant aux traditions des indigènes, tout le monde s'en moque. Ce ne sont que « fariboles et superstitions de nègres ».
Si les personnages essaient de questionner les autochtones à propos des hommes-léopards et de l'Armatan, ceux-ci deviendront distants, voire agressifs, déclarant que les Toubabs (hommes blancs) feraient mieux de s'occuper de ce qui les regarde !
Après avoir passé une journée en vaines recherches, les Investigateurs rentreront à l'hôtel dépités et surtout fatigués (le climat est difficilement supportable les premiers jours). Alors qu'ils prendront un rafraichissement sur la terrasse d'une de leurs chambres (environnés de moustiques, cafards géants et autres larves), essayant de faire le point sous les bougainvillées odorants, un étrange événement se produira. Une vingtaine de noirs prendront lestement pied sur la terrasse, armés de courtes lances et de couteaux et ne portant qu'un pagne en peau de bête et une tête de félin leur recouvrant les épaules et le haut du crâne.
Les hommes-léopards n'attaqueront pas si les personnages se tiennent tranquilles. L'un d'eux s'avancera, fustigera les Toubabs du regard, et demadera d'une voix profonde à l'accent prononcé : *« Qu'est-ce que Toubabs cherchent ? »*.
Si les Investigateurs ne disent pas immédiatement la vérité, une lance se fichera dans le plancher à leurs pieds et l'homme qui a déjà parlé leur dira : *« Toubabs toujours palabrer mensonges ! »*
Les personnages ont intérêt à comprendre qu'ils sont peut-être en présence d'alliés (on ne sait jamais !) et, qu'en tout cas, il vaut surement mieux tout raconter. Il serait bien dommage que nos Français réagissent mal face à leurs féroces interlocuteurs ; pour eux, ce serait la fin de l'aventure...
Pendant l'explication, les hommes-léopards n'interviendront pas. Si à la fin du récit, un Investigateur réussi un jet en *Psychologie*, il décèlera une expression de crainte profonde sur leurs visages. Le guerrier qui s'était avancé leur dira seulement *« Prenez garde ! »*, avant de s'enfuir avec ses compagnons dans la nuit tropicale...
Le lendemain, alors que les personnages quitteront leur hôtel, un lépreux noir leur demandera l'aumône. Si les Toubabs lui donnent une pièce, il les remerciera en leur disant : *« je prierai pour que vous vainquiez Armatan ! »*.
Bien évidemment, cette phrase lancée à la sauvette devrait surprendre les Investigateurs. Alors, le lépreux ajoutera seulement : *« Allez au maquis « Mange-tou-bon », place de Marseille, vous êtes attendus... »* puis il disparaîtra dans la foule.
Les personnages, après s'être renseignés auprès de n'importe qui, apprendront qu'un « maquis » est un débit de boisson réservé aux noirs. La place de Marseille est située dans les faubourgs de Bingerville et le premier enfant des rues venu (il y en a partout !) acceptera de les y conduire, moyennant « cadeau » *(« Donne cadeau ! »* est une expression que les Investigateurs entendront souvent. Cela signifie simplement qu'il faut payer...).
Les faubourgs sont des quartiers noirs d'une grande pauvreté où les personnages auront intérêt à bien se tenir. Parmi les regards qu'ils croiseront, bien peu seront amicaux. Le maquis « Mange-tou-bon » est constitué par quatre poutres en bois plantées dans le sol, sur lesquelles repose un toit en tôle ondulée. Les murs sont faits de nattes en fibres de palme. A l'intérieur, une demi-douzaine d'hommes parleront bruyamment en buvant de la bière dans des noix de coco évidées. A l'entrée des blancs, le silence se fera dans le maquis. Au bout d'un quart d'heure, un grand noir maigre entrera, s'approchera des Investigateurs et leur demandera de le suivre. Il ne répondra à aucune question se contentant de dire que c'est le Léopard qui l'envoie.
Le groupe quittera Bingerville vers le Nord. Au bout de trois heures de marche dans la brousse, il s'arrêtera dans une sorte de clairière. Au bout de quelques instants, des dizaines d'hommes-léopards surgiront des fourrés, encerclant les Français. Ils auront l'air menaçant, mais n'attaqueront pas.
C'est alors que leurs rangs s'écarteront pour céder le passage à un vieil homme noir aux cheveux légèrement roux (ils sont teintés au henné, les cheveux blancs étant signe de faiblesse). Le vieillard, avec un calme impressionnant, s'adressera aux personnages dans un français sans accent :
*« — Asseyez-vous, étrangers ! Mes hommes m'ont rapporté ce que vous leur avez dit. Sachez que tout celà est d'une extrême importance. Il existe, à trois jours de marche d'ici, une tribu sur le territoire de laquelle mes hommes-léopards n'ont aucune emprise. Elle bénéficie de l'aide d'Armatan, l'Esprit du Vent.*
*Il y a une dizaine d'années, les hommes de cette tribu ont essayé de se servir d'Armatan pour acquérir un immense pouvoir. Grand Bassam a presque été détruite par le vent qui portait le « Sang Gâté » (la Fièvre Jaune). Pendant plus de huit années, leur sorcier a perdu son pouvoir. Mais je crains une terrible catastrophe pour cette année. Les dieux vous ont désigné pour combattre Armatan. Vous partirez demain de Bingerville. Un de mes hommes vous guidera jusqu'aux terres maudites... »*
A cet instant, un homme d'approchera, tenant dans ses mains un objet long enveloppé dans une couverture. Alors qu'il le tendra aux Investigateurs, le vieil homme continuera : *« Voici une arme imprégnée de l'Esprit de la Terre. Utilisez-la contre les Esprits du Vent ! »*
Le vieillard déroulera la couverture et révélera une superbe sagaie (lance africaine). Il s'agit d'une arme magique et incassable. Quiconque s'en servira touchera à 60 % et infligera 2D8+2 points de dégâts sans tenir compte d'aucune armure.
L'entretien terminé, il ne restera plus aux Investigateurs qu'à rentrer à Bingerville...




### Intermède : Danger dans la nuit !

La nuit à l'hôtel, alors que les personnages, emprisonnés sous d'impressionnantes moustiquaires, auront du mal à trouver le sommeil (Armatan souffle très fort), un homme de la tribu ennemie pénètrera dans la chambre de chacun d'entre-eux pour les tuer.
Les assassins sont armés de couteaux (1D4+2 points de dommages) et attaquent à 50 %. Cette attaque a pour but de décourager les Investigateurs mais dès que les Toubabs se feront trop dangereux, les assaillants prendront la fuite.

## *Chapitre III*
## Expédition dans la brousse

Au petit matin, les Français seront réveillés par leur guide (l'homme maigre de la veille, son nom est Toumba) qui leur demandera de faire vite, car ils doivent partir le plus tôt possible pour le territoire d'Armatan.
Le voyage à travers brousse prendra trois jours, que les personnages soient à pied ou à

## Le tragique destin d'Eugène Duvillier

*Dès le début de ce siècle, un sorcier ivoirien, ulcéré par la colonisation, décida d'utiliser toutes les ressources de sa magie pour abattre le pouvoir de l'homme blanc. Il connaissait l'existence de la ville des Polypes et, grâce à de puissantes incantations, il réussit à vaincre le Signe des Anciens qui interdisait à ses occupants de sortir. Il créa un « masque » qui lui permit de commander aux créatures extra-terrestres. Son but était d'utiliser le vent des Polypes pour essaimer la Fièvre Jaune, dont il connaissait bien les « principes magiques », au travers du continent afin de pouvoir régner, avec les élus qu'il aurait désigné, sur une Afrique libérée.*
*Eugène Duvillier, quant à lui, n'était pas qu'un simple « coureur de brousse ». Fervent adversaire des Grands Anciens et de leurs sbires, il reconnut leur œuvre dans l'effroyable épidémie qui frappa Grand Bassam en 1911. Très vite, il découvrit le repaire des Serviteurs d'Armatan. Il parvint à dérober la tête du masque enchanté et s'enfuit, blessé et malade, dans la brousse. Lorsqu'il prit conscience qu'il n'arriverait jamais jusqu'à la côte, il décida de se laisser mourir au fond d'un puits asséché, espérant que ses ennemis ne le trouveraient pas. Heureusement pour sa mémoire, son « héritage » fut transmis.*

cheval (sur les longues distances, les chevaux ne vont pas beaucoup plus vite qu'un homme à pied). Les conditions climatiques pèseront lourdement sur le moral de l'expédition (chaleur, humidité, insectes). Les personnages apercevront de loin en loin des troupeaux de gazelles et quelques lions paresseux. Ils pourront aussi faire des rencontres plus désagréables :

### Table des rencontres

Un jet de dé (D 10) par jour

1 à 6 Rien

7 Un serpend venimeux (poison de force 5), un scorpion noir ou une tarentule (de préférence le soir au campement). Att. : 30 % ; Pts de vie : 5 ; Dommages : 1D3 (plus poison).

8 Un éléphant mâle solitaire extrêmement dangereux. Contourner son chemin sera la meilleure chose à faire, sinon, reportez-vous p. 28 du Guide des Années Vingt.

9 Un « magnan » (une colonie de fourmis rouges). Si l'on pose son pied dessus (jet de Chance raté !), il faudra absolument se dévêtir de la tête aux pieds et chasser les voraces petits insectes. La victime d'un magnan subira 1D3 pts de dommages/round, ce qui n'est pas exagéré...

10 Embuscade tendue par 1D3 guerriers de la tribu d'Armatan.

Au soir du troisième jour, les Investigateurs apercevront au loin, derrière une colline, la lueur de grands feux. Soudain, le martèlement hypnotique des tam-tams se répandra sur la savane.
Plus les personnages s'approcheront des lueurs, mieux ils pourront percevoir la clameur d'une foule en délire. S'ils escaladent la colline qui les sépare des feux, ils pourront assister à un étrange spectacle.
Plus de deux cents indigènes nus dansent follement autour d'immenses brasiers allumés au pied d'une grande falaise. Entouré par la foule hystérique, un sorcier vêtu du « masque » complet d'Armatan hurle des imprécations devant l'entrée obscure d'une caverne (5 mètres de diamètre) percée dans la paroi rocheuse. Plus il hurlera, plus le « vent qui rend fou » redoublera de violence, semblant provenir tout à la fois de la caverne et des nombreuses fissures de la falaise.
Soudain, au signal du sorcier, la tribu tombera à terre et fera le silence. Deux guerriers peinturlurés apporteront une jeune fille noire, qu'ils jetteront ligotée devant la gueule béante de la caverne. Sorcier et guerriers s'éloigneront alors d'une cinquantaine de mètres de cette dernière et un souffle formidable commencera à jaillir de la grotte. Lentement, il gagnera en intensité et deviendra de plus en plus aigu. La jeune sacrifiée, prise dans une sorte de tornade miniature sera brutalement démembrée et écorchée par le vent meurtrier, avant d'être propulsée avec une violence inouïe dans la ciel nocturne (assister à ce spectacle, coutera 1D8 points de SAN à un observateur qui ne réussirait pas son jet de Santé Mentale).
Une fois le sacrifice consommé, le vent se calmera un peu et le sorcier masqué se retirera dans la grotte, laissant ses fidèles se retirer en direction de leur village (vers l'Est), empreints d'une terreur respectueuse.
Le sorcier ne ressortira pas de la caverne avant le lendemain soir, moment auquel se déroulera une cérémonie en tout point semblable à celle qui vient d'avoir lieu.
Lorsque les Investigateurs entreront dans la grotte, ils seront obligés de crier pour communiquer entre eux, tant le vent sera puissant. Le tunnel — car c'en est un — est long d'une cinquantaine de mètres (son diamètre oscillant entre trois et cinq mètres). A son milieu, les personnages qui réussiront un *T.O.C.*, pourront remarquer une énorme pierre ronde sur laquelle est gravé un dessin complexe et incompréhensible (c'est la fameuse « pierre d'entrée »). Le tunnel débouche sur une corniche donnant dans une gigantesque caverne qui abrite une extraordinaire cité antédiluvienne habitée par des Polypes Volants.
La caverne est pratiquement ronde. Son diamètre est de plusieurs kilomètres. Elle est éclairée en permanence par une horrible luminescence verdâtre produite par les moisissures phosphorescentes qui garnissent ses parois. La corniche d'accès, surplombe une fabuleuse cité cyclopéenne à l'architecture démente (dômes de basalte, tours tronquées, etc...) située trois mille mètres en contre-bas (G'harne ?). Les rues de l'immonde ville millénaire grouillent de formes indistinctes et répugnantes (des Polypes), qu'il est impossible de distinguer depuis la corniche. La caverne est toute entière emplie par les effluves de puanteur provenant de la cité.
Un escalier monumental, taillé à même le roc, suit les parois de la caverne et mène jusqu'au fond. Si un inconscient devait décider de l'emprunter, il serait promis à une mort atroce et... certaine !
Contempler le spectacle de la caverne imposera la réussite d'un jet de Santé Mentale. S'il est manqué, le malheureux personnage perdre 1D8 points de SAN.
***Note pour le Gardien :*** Les joueurs devraient prendre conscience que le seul moyen de détruire la menace qui pèse sur l'Afrique, est d'attendre le retour du porteur du masque. Malheureusement pour eux, lorsqu'il reviendra, il sera accompagné (et porté !) par un épouvantable Polype Volant. Ils leur faudra alors tuer la créature et le sorcier pour s'emparer de la tête du masque et la brûler sur la pierre d'entrée. Il sera possible aux aventuriers de se dissimuler sans trop de difficultés (réussir un jet en *Grimper*), derrière les nombreux rochers qui ponctuent la paroi rocheuse de chaque côté de la corniche.

## Conclusion

Lorsque les Investigateurs auront brûlé le masque, le tunnel commencera à s'effondrer. Ils n'auront que le temps de se précipiter au dehors avant d'être écrasés. Là, ils découvriront que la tribu des serviteurs d'Armatan est en train de livrer une bataille sauvage à une forte troupe d'hommes-léopards. Après leur victoire, ces derniers les acclameront et célèbreront une grande fête en leur honneur. Les personnages seront autorisés à garder la sagaie magique et gagneront 2D10 points de SAN en récompense des épreuves vécues. Gageons qu'ils verront désormais l'Afrique d'un autre œil...

*Olivier Piechaczyk*
en collaboration avec
*Jean Balczesak*

## Amis, ennemis et autres détails sympathiques...

### Les Hommes-Léopards

FOR 15, CON 14, TAI 13, INT 11, EDU 5, POU 12, DEX 18, APP 12, SAN 55, Pts Vie : 14.

| Arme | ATT.% | Dom. |
|---|---|---|
| Couteau | 60 % | 1D6+1D4 |
| Lance | 55 % | 1D8+1D4 |

### Les Serviteurs d'Armatan

FOR 14, CON 10, TAI 9, INT 7, POU 9, EDU 0, DEX 17, APP 7, SAN 0, Pts Vie : 10.

| Arme | ATT.% | Dom. |
|---|---|---|
| Couteau | 50 % | 1D4+2 |
| Lance | 40 % | 1D8 |

*Note :* ces hommes ont le plus souvent le visage peint en blanc avec un mélange de cendres et d'eau.

### Le Polype Volant

FOR 40, CON 20, TAI 40, INT 20, POU 16, DEX 13, Pts Vie : 30.

| Arme | Att.% | Dom. |
|---|---|---|
| Souffle | | 4D6* |
| Tentac. | 80 %** | 1D10 |

* Si le combat se produit dans le tunnel, le Polype répugnera à utiliser son souffle destructeur à « contre-vent » (en direction de la caverne).
** Dans le tunnel, le Polype verra ses chances de toucher avec son tentacule diminuées de moitié à cause de l'exiguité du passage.
*Note* concernant le sagaie magique : c'est une arme enchantée, si elle touche une fois le Polype, celui-ci ne pourra plus se rendre invisible.
Pour plus de renseignements, voir page 52 des règles.

### Le Sorcier d'Armatan

FOR 12, TAI 8, CON 10, INT 10, EDU 5, POU 18, DEX 17, APP 7, SAN 0, Pts Vie : 9.

| Arme | Att.% | Dom. |
|---|---|---|
| Couteau | 50 % | 1D4+2 |

**Compétences :** Se cacher 40 % ; Ecouter 60 % ; Discrétion 50 %.
**Sorts :**
— *Déflagration Mentale :* Ce sort fait entrer en concurrence le POU du lanceur avec celui de sa victime sur la Table de Résistance. Si la victime résiste, elle n'est pas affectée par le sort. Sinon, elle perd 1D6 points de SAN et reste abrutie (bredouillante, bavante et sans volonté) pendant un nombre d'heures égal à 20, moins son INT.
Ce sort consomme 10 Points de Magie du lanceur et prend deux rounds pour être exécuté.
— *Inoculation de la Fièvre Jaune :* Si le lanceur réussit un affrontement POU contre POU sur la Table de Résistance, sa victime sera prise de fièvre et la maladie commencera à se développer. Il ne restera plus à cette dernière qu'à trouver un bon médecin.
Ce sort consomme 4 Points de Magie et nécessite deux rounds pour être lancé.