

## Histoire des Bâtisseurs

La race des Bâtisseurs est passée inaperçue des occultistes et des érudits versés dans les choses du Mythe. Pourtant, elle joue un rôle important dans l'équilibre de la planète. Elle réside aux frontières de notre monde, dans une dimension ignorée qui s'entrecroise et s'entremêle parfois avec la nôtre. Les Bâtisseurs ont l'aspect de gigantesques insectes à mi-chemin du scarabée et de l'araignée, avec un visage et une paire d'yeux étrangement expressifs. Ils mesurent environ trois mètres de long pour un mètre cinquante de haut. Il existe deux espèces de Bâtisseurs : les Supérieurs, à la carapace argentée, qui sont intelligents, peuvent voler, possèdent des pouvoirs magiques et sont capables de contrôler les Inférieurs. Ils sont aussi, dans certaines conditions, capables de passer dans notre monde et de prendre une apparence humaine. Quant aux Inférieurs, ils ne possèdent qu'un embryon de conscience. Ils vivent en liberté dans leur dimension ou servent les Supérieurs. Les deux variétés de Bâtisseurs ont à leur tête une entité mi-dieu mi-animale appelée Yi-Soth.

L'histoire des Bâtisseurs est étroitement mêlée à celle du Grand Ancien Ghatanothoa (p. 103). L'exil et l'emprisonnement de ce dieu dans la cité de Mu furent en partie l'œuvre des Bâtisseurs. Depuis des centaines de milliers d'années, cette race tente d'empêcher Ghatanothoa de venir semer la désolation sur leur dimension et la nôtre. Il se libérera tôt ou tard, les Bâtisseurs le savent mais, pour leur propre survie, ils cherchent à retarder l'échéance. La destinée des humains n'est que très accessoire à leurs yeux, mais ces derniers profitent néanmoins, et sans le savoir, des efforts et de la vigilance déployés par les Bâtisseurs depuis plusieurs millénaires pour maintenir l'Horreur sous les flots.

Quand Ghatanothoa fut englouti sous l'océan, Yi-Soth envoya les siens dans notre dimension et fit bâtir, sur une île au centre de l'Atlantique, une gigantesque cité de basalte noir. Alors qu'elle s'élevait peu à peu, son double exact apparut dans la dimension des Bâtisseurs. Cette cité unique avait deux réalités, une dans notre univers, une dans celui des Bâtisseurs. Elle fut connue plus tard, dans les légendes humaines, sous le nom d'Atlantide. Elle fut la première porte entre les deux mondes.

Grâce à elle, les Bâtisseurs purent passer de l'un à l'autre avec facilité et ils apprirent à se mêler discrètement aux communautés des premiers humains. Quand, pour la première fois, Ghatanothoa fit trembler la terre et menaça de faire remonter des flots la cité de Mu où il était englouti, Yi-Soth prépara un grand rituel. Des humains furent capturés et menés en Atlantide. Ils furent sacrifiés et leurs âmes torturées alimentèrent le rituel de Yi-Soth. Ghatanothoa se rendormit.

Les Bâtisseurs n'étaient pas sortis d'affaire pour autant. Malgré le rituel, Ghatanothoa se réveilla à plusieurs reprises et fit sombrer l'Atlantide dans les flots. Il ne resta plus de la cité que la moitié située dans l'univers de Yi-Soth. Les Bâtisseurs construisirent un nouveau monument, une nouvelle porte, afin de renouveler le rituel. Et à chaque fois que le dieu englouti menaçait de se réveiller, il en fut ainsi. Les Bâtisseurs essayèrent à la surface de la planète, se mêlèrent aux humains et firent édifier sur tous les continents de nouveaux bâtiments, formant ainsi une sorte de toile d'araignée, un réseau d'énergie destiné à alimenter les rituels de Yi-Soth.

Ainsi furent créés bon nombre des édifices les plus célèbres de notre planète : les mégalithes de Stonehenge en Angleterre, la pyramide de Kheops en Egypte, le Colisée à Rome, un temple maya dans le Yucatan (actuel Mexique), la cathédrale de Cologne, une cité inca au Pérou, le Taj Mahal en Inde, la tour Eiffel à Paris (si vous le désirez, ajoutez d'autres monuments à cette liste). Tous furent accompagnés des sacrifices indispensables au rituel de Yi-Soth.

## Les Bâtisseurs aujourd'hui

Nous sommes en 1931. Ghatanothoa s'agite à nouveau dans sa cité engloutie. Les Bâtisseurs ont donc entrepris l'édification d'un nouveau monument : c'est l'Empire State Building, à New York. Il faut faire vite, le dieu s'approche dangereusement de l'éveil.

L'histoire officielle veut que l'Empire State Building soit né d'une compétition entre deux milliardaires américains : Walter Chrysler et John Jacob Raskob, le fondateur de General Motors. À la fin des années 20, ce dernier acquiert un hectare bien placé au centre de Manhattan, crée l'Empire State Incorporated, et demande à l'architecte William Lama de concevoir la plus

haute tour du monde. Les travaux commencent en 1929 et sont censés s'achever fin 1931. Mais la vérité est ailleurs : J.J. Raskob est un Bâtisseur. L'Empire State Building est la prochaine construction nécessaire au sortilège de Yi-Soth, le roi de l'Atlantide... En attendant la fin du chantier, Raskob a commencé à «recruter» les futures victimes du rituel. Vingt-trois ouvriers ont déjà disparu mystérieusement, et ont été envoyés dans la dimension parallèle. Le phénomène se répète partout dans le monde : à proximité de chaque bâtiment construit par les Bâtisseurs ont lieu des disparitions mystérieuses, en prévision du rituel de Yi-Soth.

Notons que les Bâtisseurs infiltrés parmi les humains sont actuellement très peu nombreux, une dizaine peut-être, disséminés sur toute la planète mais détenant des postes clés (banquiers, gouvernants, généraux, etc.).

## Le principe du scénario

En apparence ce Grand Écran est semblable à beaucoup d'autres scénarios pour L'appel de Cthulhu : les Investigateurs découvrent l'existence d'une race étrange et apprennent que celle-ci prépare un projet monstrueux. Si les joueurs sont expérimentés, il y a de grandes chances qu'ils redoutent les agissements des Bâtisseurs et entreprennent de les contrecarrer. Le sort du monde est entre leurs mains (air connu). Ils sont pressés par le temps : la construction de l'Empire State Building agit comme un compte à rebours. C'est uniquement à la fin de la campagne qu'ils comprennent qu'ils se sont fourvoyés. Bien que repoussants et faisant peu de cas de la race humaine, les Bâtisseurs œuvrent pour la survie de l'humanité. C'est au moment où ils détiennent la possibilité de faire avorter le projet des Bâtisseurs qu'ils réalisent leur erreur. Il s'ensuit un ultime dilemme : laisseront-ils se dérouler le rituel de Yi-Soth, ce qui implique le sacrifice de centaines de victimes humaines ? Ironont-ils jusqu'au bout de leur croisade, empêcheront-ils les Bâtisseurs d'agir ? Et qu'advient-il alors de l'Horreur sans Nom engloutie sous les flots ?

## Le scénario dans ses grandes lignes

Les Investigateurs se trouvent à New York pendant l'édification du gratte-ciel. Un crime lié à la mafia et à l'Empire State Inc. les amène à s'intéresser à



cet étrange personnage qu'est John Jacob Raskob. Ce premier épisode s'achève avec une confrontation directe avec Raskob au sommet de l'immeuble en construction. Alors qu'ils se battent avec le monstre, l'Empire State Building, agissant comme une porte dimensionnelle, les expédie dans le monde des Bâtisseurs, où se trouvent les doubles des monuments déjà édifiés. Incapables de faire le chemin inverse, nos héros errent dans cet univers effrayant et plein de dangers. Ils finissent par découvrir le double du Taj Mahal. Ils y pénètrent et se retrouvent en Inde, de nouveau dans notre dimension. Lors de l'enquête qui suit, ils conçoivent à tort l'idée que les Bâtisseurs veulent la perte de l'humanité. Puis, au cours d'une visite au Mexique, les Investigateurs trouvent un allié inattendu et doivent s'infiltrer dans l'Atlantide pour libérer les prisonniers promis au sacrifice. C'est à l'ultime instant qu'apparaît Yi-Soth, le roi de l'Atlantide, le père des Bâtisseurs, et que celui-ci leur dévoile la vérité...

## Acte I : NEW YORK

### Accroches

D'une façon ou d'une autre, les PJ doivent être impliqués dans la construction de l'Empire State Building. Ils peuvent être directement concernés par la construction du bâtiment (ingénieurs, architectes, ouvriers, commerciaux, policiers chargés de la surveillance), ou bien ils sont journalistes, écrivains, photographes, enquêteurs privés et ils préparent un article, une expo, mènent une enquête de routine, etc. Ce chantier est d'une telle ampleur qu'il ne devrait pas être difficile de trouver un moyen de les impliquer. Et puis nous sommes en 1931, en pleine récession. Beaucoup de personnes se sont retrouvées soudainement au chômage, il est tout à fait vraisemblable qu'un professeur, un avocat, ou un policier ayant perdu son emploi se retrouve obligé de gagner sa vie comme ouvrier sur le chantier de l'Empire State Building...

### L'Empire State Building

L'Empire State Building (381 m de haut) est resté de 1931 à 1972 l'immeuble le plus haut du monde. Sa construction a commencé en 1929. Nous sommes deux mois avant la fin des travaux. C'est un chantier énorme, toujours en activité hormis quelques heures durant la nuit. La tour s'élève actuellement à deux cent cinquante mètres de hauteur. C'est déjà l'un des plus hauts immeubles de Manhattan. Le sommet offre un panorama somptueux sur Manhattan,

la baie de New York, l'Hudson River... Plusieurs centaines d'ouvriers travaillent sur le site. On y trouve toutes sortes de communautés : émigrés russes et polonais, Irlandais, Italiens, Amérindiens... Les plus réputés sont ceux qui assemblent les poutres d'acier au fur et à mesure que l'édifice grandit, funambules sans cordages ni harnais, à la merci de la moindre bourrasque. Une petite communauté s'est recrée sur le chantier. Certains ouvriers habitent même sur place. Ils se sont bricolés de petites cabanes et ne redescendent que rarement sur le plancher des vaches. Le chantier recèle de nombreux dangers : chutes, déplacement d'objets encombrants, grues... Faute d'ascenseurs, la montée se fait à pied (presque 30 mn !) et se termine par des échelles, des passages de planches...

Dernière chose, une vague rumeur circule, selon laquelle des disparitions mystérieuses ont eu lieu parmi les ouvriers. Les PJ ont pu en entendre parler. Ce sont des ragots de bar et cela n'a pas l'air très sérieux, mais sait-on jamais...

### Un accident étrange

L'Empire State Building sera terminé dans moins de deux mois. (Il faudra que vous teniez un décompte précis du temps : l'inauguration du bâtiment coïncide avec la réalisation du rituel en Atlantide.)

Le soir vient de tomber sur Manhattan. Les Investigateurs se trouvent dans une partie isolée du chantier. Soudain un cri, une chute et un choc sourd : un homme vient de tomber d'une passerelle en surplomb, une trentaine de mètres de chute qui se finit dans un bac de ciment frais à côté d'eux. La passerelle peut être atteinte, de là où ils se trouvent, par une série d'échelles. C'est le seul accès possible. Libre à eux d'agir : monter sur la passerelle, surveiller les environs, aider la victime...

Quoi qu'ils fassent, le malheureux périra sur le coup, disloquée par sa chute et noyée dans le ciment. Il tient un cran d'arrêt à la main. S'ils montent sur la passerelle, les PJ ne trouvent personne. Serait-ce un accident ? Un jet de TOC leur permet d'identifier au sol quelques flaques d'une substance verdâtre, dont ils feraient bien de prélever un échantillon. La suite est prévisible : arrivée de la police, des journalistes... Les Investigateurs, seuls témoins, sont emmenés au commissariat. On les interroge. Ils peuvent se disculper sans trop de problèmes. Ils apprennent que la victime est Furio Di Castri, l'actionnaire principal de la West Highland Company. Cette entreprise est le fournisseur exclusif du chantier en ciment. Si l'un des PJ connaît bien New York et ses secrets (un flic ou un privé par exemple), glis-

sez-lui discrètement que Furio Di Castri est un membre de la famille Di Castri, dont les activités mafieuses sont notoires...

Sur ce, les personnages sont libérés et font ce que bon leur semble. Ils peuvent, s'ils sont zélés, commencer eux-mêmes une petite enquête ou bien attendre la suite...

### Ciment, mafia et scarabée

Les journaux mentionnent tous cette affaire, et concluent pour le moment à l'accident. La police mène son enquête, mais les jours passent, l'affaire s'enlise, et les enquêteurs n'ont pas l'air très motivés. S'ils ne le savent pas encore, les PJ finissent par apprendre que Furio Di Castri était lié à un clan mafieux. (Si besoin est, faites intervenir un ami journaliste ou policier.) Cela explique sans doute le peu d'efforts que déploient les autorités pour trouver un coupable... Que les mafieux se trucident entre eux, ce n'est pas leur problème... Il est temps de dévoiler les dessous de cette affaire, que les PJ seront tôt ou tard amenés à découvrir. Le clan Di Castri est l'une des familles mafieuses les mieux implantées à New York. Les Di Castri détiennent notamment le contrôle de la West Highland Co. Cette compagnie a négocié en secret avec l'Empire State Inc. (dirigée par Raskob) un contrat d'exclusivité, interdisant à l'ESI d'acheter du ciment à quelqu'un d'autre. Faisant fi de ce contrat occulte, Raskob a cependant entamé des négociations avec un autre fournisseur. Furio Di Castri, dirigeant la West Highland, décide en représailles de cesser la distribution du ciment, prétextant une rupture de stock. Depuis quinze jours, le chantier est ralenti et la situation est bloquée. Raskob, qui ne supporte pas ce retard (il est vrai que l'enjeu est de taille) décide de prendre les choses en main. Il fait venir Furio Di Castri sur le chantier. Les deux hommes se battent. Raskob reprend sa véritable apparence. Di Castri hurle, pointe un couteau dérisoire sur le monstre de trois mètres de haut qui se rue sur lui... on connaît la suite. Après la chute de Di Castri, Raskob s'envole silencieusement dans le ciel de Manhattan. Di Castri mort, son successeur se montre plus raisonnable. Le ciment est à nouveau disponible et le chantier reprend à un bon rythme. Suite à ce crime, les deux parties se perdent en conjectures : l'Empire State Inc., si elle est satisfaite de ce décès, ne soupçonne pas un seul instant son dirigeant. Le clan Di Castri, lui, soupçonne une famille concurrente, les Pieranunzi, avec qui Furio avait de nombreux contentieux. Du coup, une guerre des clans est sur le point d'éclater.



## Don Francesco

Quelques jours après le décès, les PJ sont contactés au téléphone par un vieil homme à l'accent italien nommé don Francesco. Celui-ci, très poli, leur donne rendez-vous «pour parler affaires» dans une trattoria de Little Italy, au sud de Manhattan. Alors qu'ils entrent dans le petit restaurant, deux molosses en costards rayés s'approchent des PJ dans l'intention visible de les fouiller. Une voix retentit alors dans la pénombre, au fond du restaurant : «laissez-les mes enfants, ces gens-là sont mes hôtes, mes amis.» Don Francesco est un petit vieux tout ridé à l'œil vif. Jouez cette entrevue en vous inspirant des clichés du cinéma : parrain, mafia et tutti quanti. Don Francesco leur parle de la mort de son neveu Furio. «Un brave garçon mais un peu trop impulsif». Il leur explique que sa famille a beaucoup d'ennemis, et que tous sont en train de chercher le coupable. «Furio ne méritait pas de finir noyé dans son ciment. Et tous ces abrutis, continue-t-il, cherchent un coupable et ne pensent qu'à se venger. Ils ne veulent plus écouter un croulant comme moi. Mais moi j'ai vu trop de morts, trop de sang... et je crois que tout ces idiots se gourent complètement.» Don Francesco a en effet la conviction que la mort de Furio n'a pas de rapports avec «la Famille». Il propose aux PJ de les engager à titre privé pour mener l'enquête. Ils ont l'air dégourdis et ils sont les seuls témoins du crime. S'ils se laissent tenter, il leur demande leur honoraire et accepte, pour peu que leurs prix restent raisonnables. Ils devront lui réserver leurs découvertes, et pourront le retrouver dans ce même restaurant tous les soirs à l'heure du dîner.

Voilà les personnages avec une mission claire. Gageons qu'ils vont se mettre au travail et justifier les honoraires que leur verse don Francesco. À cet instant l'enquête est très ouverte et tout repose sur l'esprit d'initiative des Investigateurs. Voici les différentes pistes qu'ils peuvent suivre.

## La guerre du ciment

Il serait logique que les PJ commencent par s'intéresser à cette histoire de ciment. L'Empire State Inc. a dès le début tout fait pour étouffer l'affaire, ne voulant pas révéler qu'elle a passé un contrat d'exclusivité secret et illégal. Officiellement, il y a eu quelques problèmes d'approvisionnement dus à une rupture de stock du fournisseur. Rien de grave. Seul un modeste journal new-yorkais, le New York Evening, mentionne le ralentissement des travaux et les problèmes occasionnés. (Les PJ devront dépouiller la presse des dernières

semaines, moyennant quelques jets de Bibliothèque.) L'auteur de l'article, un certain Ron Carter, est aisément joignable. Interrogé, il déclare s'être renseigné auprès des ouvriers. Son enquête progresse, et il est prêt à échanger des infos et à donner des tuyaux aux PJ si, de leur côté, ils peuvent lui apprendre des choses sur l'affaire du ciment ou sur le crime. Libre aux PJ de raconter ce qu'ils veulent. Vous jugerez si leurs révélations sont crédibles et recevables, auquel cas Carter leur dévoile les faits suivants. Il a interrogé un mafieux du clan Pieranunzi. Celui-ci lui a expliqué que la West Highland était aux mains des Di Castri, et lui a raconté l'histoire du contrat d'exclusivité occulte. Partant de là, les PJ pourront en connaissance de cause aller fouiner au siège de l'Empire State Inc. Ce dernier se situe dans un gratte-ciel du Financial District, très exactement au 164 Fulton Street. À moins d'un excellent prétexte, ils ne pourront avoir d'entrevue avec aucun des dirigeants. C'est plutôt en allant traîner auprès des employés de la compagnie (secrétaires, dactylos, comptables) qu'ils pourront apprendre que Raskob s'appêtait à signer un nouveau contrat auprès d'une cimenterie canadienne, la Charles Lloyd Company, basée à Ottawa. Ces renseignements pourront être glanés auprès des employés dans un petit pub de Wall Street où nombre d'entre eux vont écluser quelques bières après le travail. Le tout est d'être diplomate et de savoir payer des coups au bon moment.

Évidemment, une effraction dans les locaux de l'ESI ou de la West Highland pourrait se révéler fructueuse en documents compromettants, mais n'oubliez pas de prévoir un personnel de surveillance conséquent et des serrures solides... Les PJ peuvent aussi essayer de faire parler don Francesco, qui doit certainement en savoir un bout sur les affaires pas catholiques de sa propre famille. Le vieil homme ne révèle rien. Il souhaite que les PJ découvrent le coupable sans pour autant mettre le nez dans les affaires de sa famille. S'ils lui expliquent leur découverte, il feint l'étonnement, sourit malicieusement et lâche un «je savais bien que ce petit Furio était trop impulsif», et c'est tout.

## Le sang du monstre

Sur le sol de la plate-forme où devait se trouver le meurtrier qui a poussé Furio Di Castri se trouvent quelques gouttes d'une substance verdâtre, visqueuse et inodore. Les PJ peuvent la trouver sur le moment ou en revenant plus tard sur le lieu du crime. C'est le seul indice matériel. Analysé chimiquement, cette substance dérouta les spécialistes. Elle ne ressemble à rien de connu et défie la logique. Impossible de comprendre à

quoi elle peut servir. (En fait, il s'agit de quelques gouttes du «sang» de Raskob, légèrement blessé par le couteau de Di Castri).

## Les disparitions

Les disparitions peuvent sembler un problème annexe, mais une enquête de ce côté s'avère fructueuse. Il faudra interroger les ouvriers et gagner leur confiance. La plupart d'entre eux sont méfiants. Les PJ doivent se rendre sympathiques, montrer par exemple qu'ils n'ont pas peur du vide en allant retrouver un ouvrier isolé sur sa poutre, à 200 m au-dessus du sol (jets de Grimper ou de DEX x3), payer des coups, et éventuellement dormir une nuit dans une des cabanes de chantier en haut de l'Empire State Building. Prévoyez une description émouvante de cette nuit singulière : la brume qui monte de la mer, l'impression d'isolement, le vent qui hurle dans les structures métalliques, des bruits étranges, l'impression d'être en haut d'une montagne et pas en plein cœur de New York, les petites lampes à alcool des ouvriers dans les baraques et les ombres fantomatiques, un vieil Irlandais qui sort sa flûte et joue un air du pays, etc.

Les PJ finiront par apprendre que certains ouvriers ont disparu. On suppose qu'ils ont cessé de venir travailler. C'étaient souvent des étrangers, des solitaires, qui sont sûrement repartis errer sur les routes où on ne sait où. Rien d'exceptionnel, le seul fait troublant est que ce genre de témoignage se répète trop souvent. Le nombre de cas recensés (une vingtaine) rend la chose troublante. Il est difficile d'aller plus loin dans cette direction.

## L'Indian Connection

Les ouvriers peuvent toutefois aiguiller les Investigateurs sur une dernière piste, à condition qu'ils aient définitivement acquis leur confiance. Pour cela, si vous le souhaitez, vous pouvez mettre en scène un petit sauvetage : un ouvrier tombe d'une poutre métallique, se rattrape à un filin et l'un des PJ doit risquer sa propre vie pour le sauver. S'il prend ce risque, le rescapé se montre reconnaissant et prolifique.

Depuis le soir du crime, l'un des Indiens du chantier est prbstré, accroupi sur une poutre surplombant le vide. Ses frères lui apportent régulièrement à boire et à manger et semblent respecter son attitude. Les autres ouvriers l'ignorent, le raillent ou en ont peur. C'est un jeune homme d'une vingtaine d'années nommé Steven Yellow Feather. C'est le seul à avoir vu Raskob se transformer et pousser Furio, et cela l'a rendu fou. Les PJ peuvent en tirer quelques infos pré-



cieuses. L'Indien, avec un regard halluciné, ne cesse de fixer l'horizon et de murmurer un mot indien : «Massawita, Massawita». Il ne répond pas aux questions, mais si on le brusque un peu, il change de refrain : «Massawita, j'ai vu Massawita... l'homme roux... comme l'ours... j'ai vu... Massawita».

Si les PJ cherchent des renseignements et des explications auprès des Indiens du chantier, ces derniers leur conseillent d'aller voir Théodore First Born, un chaman blackfoot, comme Yellow Feather, un homme de grande érudition.

First Born («premier né» en anglais) habite dans une petite maison coquette, Chamber Street. Il accueille les personnages avec affabilité. C'est un homme encore jeune, portant une élégante redingote noire et des lorgnons à monture d'argent. Il parle avec un accent très «upper class». Ses longs cheveux noirs dépassent d'un haut-de-forme orné d'une plume d'aigle dont il ne se sépare jamais. Massawita, leur explique-t-il, est le nom d'un dieu des Blackfoot, le dieu scarabée. Quant à l'Empire State Building et aux événements étranges qui pourraient s'y rapporter, First Born rappelle aux Investigateurs que Manhattan était pour beaucoup d'Indiens un territoire sacré et magique...

### John Jacob Raskob

John Jacob Raskob a une cinquantaine d'années, c'est un grand rouquin baraqué, il a la carrure d'un ours... Espérons que tôt ou tard les personnages feront le lien entre le milliardaire et le témoignage de Yellow Feather.

Il est réputé pour une certaine excentricité et une vie privée assez secrète. L'histoire officielle veut qu'il soit né en Pologne et qu'il soit arrivé à New York au tout début du siècle. Il possédait déjà une jolie fortune, mais il devient milliardaire en gérant plusieurs entreprises (construction, textile, etc.). Il fonde la General Motors et devient l'une des plus grandes fortunes des États-Unis. On lui prête une certaine influence politique, notamment auprès de la mairie de New York. Sa dernière lubie est l'Empire State Building. Il fait tout pour que l'édifice soit construit en un temps record. Il délègue ses responsabilités à la General Motors pour se consacrer tout entier à l'Empire State Inc., qu'il dirige d'une poigne de fer. Il n'est pas marié, n'a pas d'enfants et on ne lui connaît aucune liaison.

#### Les esprits ont parlé !

Faites intervenir cet événement quand bon vous semble, entre la visite des PJ au chaman et leur départ de New York. First Born, qui a pris les coordonnées des PJ, les appelle au téléphone. Il a l'air bouleversé et a perdu sa tranquillité assurée. Au cours d'une importante cérémonie de purification, les esprits lui sont apparus. Un grand malheur se prépare, l'achèvement de «la grande tour sur l'île sacrée de Manhattan» coïncidera avec un

déséquilibre des forces cosmiques et de nombreuses âmes périront... First Born ne leur en dit pas plus. Il refuse de rencontrer les PJ. Si ces derniers se rendent chez lui, ils ne trouvent personne, le chaman a disparu. Cet événement n'a qu'un but : les PJ doivent se rendre compte qu'un danger se profile à l'horizon, et qu'ils doivent agir avant l'achèvement de l'Empire State Building... Tenez un compte précis du temps écoulé, quitte à insister auprès des PJ de façon significative (du genre : «le Jour se lève. Vous êtes au matin du xx xx 1931»).

Il habite à Stamford, près de New York, dans une somptueuse villa au milieu d'un parc qui donne sur la plage de Long Island. Il vit seul, avec un chauffeur qui fait aussi office de gardien et une femme de charge qui s'occupe de l'intendance, du ménage et de la cuisine. Les deux domestiques habitent une petite maison attenante à la villa.

Raskob a aussi une secrétaire particulière, Cassandra Wilson, qu'il retrouve lorsqu'il se rend dans son bureau de l'Empire State Inc., et qui l'accompagne fréquemment dans ses déplacements.

Les PJ auront du mal à en savoir plus. Ils n'obtiennent aucun rendez-vous avec Raskob. À moins d'aller fouiner du côté de Stamford, il leur est difficile d'apprendre quoi que ce soit sur le milliardaire. S'ils demandent à sa secrétaire ce que faisait son patron le soir du meurtre, elle refuse de répondre. Cassandra Wilson peut cependant, malgré elle, les renseigner. C'est une jolie femme d'une trentaine d'années, intelligente et dynamique, mais seule et un peu paumée. Elle tombera facilement dans les bras d'un bel Investigateur, pour peu que ce dernier sache faire vibrer sa corde romantique et qu'il ait l'air sincère. Si une liaison se noue, l'heureux élu arrivera tôt ou tard à jeter un coup d'œil sur l'agenda de Raskob, que Cassandra garde souvent avec elle. L'emploi du temps de l'homme d'affaires est très chargé : rendez-vous, conseils d'administration, réceptions, parties de golf... Il n'y a qu'un trou dans ce planning débordant, c'est le soir du meurtre.

Une expédition à Stamford semble bien vite nécessaire. La villa du milliardaire est surveillée en permanence par la police locale, qui effectue des rondes à proximité. Les PJ sauront sans doute passer le grillage du parc sans alerter les flics blasés et routiniers. Deux molosses les attendent dans les fourrés. À moins que les PJ n'adoptent une méthode expéditive (viande empoisonnée ou pistolets et silencieux), les deux dobermans donnent l'alerte et s'attaquent aux intrus. Si elle entend des aboiements, Sylvia, la femme de charge, appelle la police qui arrive dans les deux minutes. Pour l'heure, Raskob et son chauffeur Gregor sont absents. Les PJ peuvent neutraliser Sylvia sans trop de mal. Une fouille de la maison ne leur

apprend pas grand-chose : chambres luxueuses, salons, billard, salle de cinéma privée, piscine. Dans le bureau, un coffre à toute épreuve garde ses mystères.

Au moment où ils se préparent à le forcer, les PJ sont alertés par le bruit d'une limousine, à l'extérieur. Raskob est de retour ! S'ils ne prennent pas la tangente rapidement (ils peuvent sortir par une fenêtre), les choses tournent mal pour eux. Si Raskob les découvre, la police vient les cueillir. S'ils se battent, ils auront affaire avec le calibre .45 de Gregor. Si son chauffeur meurt, Raskob prend sa forme insectoïde et s'attaque aux PJ. Ceux-ci n'ont plus qu'à prier pour en réchapper. S'ils survivent, ils auront au moins une idée claire sur la nature de Raskob...

S'ils ont réussi à s'éclipser et à se retrouver dans le parc, les PJ voient Raskob descendre de la voiture et partir seul en promenade dans le parc. Ils ont tout loisir de le suivre à distance. L'homme s'avance vers la plage déserte d'un pas tranquille. Une faible lune éclaire la grève argentée... Il se déshabille. Une fois nu, il s'accroupit, se roule en boule... et se transforme en quelques secondes en un gigantesque monstre insectoïde argenté. La bête s'envole ensuite silencieusement dans la nuit. Les PJ viennent de voir quelque chose qui donne à réfléchir... Ils n'ont plus qu'à rentrer faire de beaux rêves.

### La confrontation

Lancez cet épisode une fois que les PJ auront compris que Raskob possède de bien étranges pouvoirs. Inutile d'enchaîner immédiatement, vous pouvez les laisser mariner un peu. Comment vont-ils réagir ? Que vont-ils dire à don Francesco ? S'ils racontent ce qu'ils ont vu, on les prend pour des fous. Libre à eux de continuer leur enquête. De son côté, Raskob finit par découvrir leur existence et leurs activités (à force de trop fouiner, voilà ce qui arrive...) et décide de se débarrasser d'eux.

Tôt ou tard, ils retournent à l'Empire State Building. Si besoin est, Raskob leur tend un piège : un ouvrier a des révélations à leur faire, il leur donne rendez-vous, de nuit, au sommet du bâtiment. Arrivés sur la dernière passerelle, les PJ ne voient d'abord personne, puis un personnage sort de l'ombre. C'est Raskob, sous sa forme humaine. Il s'approche d'eux, menaçant, les traits déformés par la haine, un pistolet à la main. Un autre homme surgit alors de l'ombre en silence et bondit sur Raskob. Les PJ reconnaissent Yellow Feather, qui bredouille des mots incohérents. Une mêlée confuse s'ensuit. Raskob commence à se métamorphoser. La poche de son veston se déchire, l'Indien hurle, un objet rond et translucide, de



la taille d'un œuf, tombe du costume déchiré de Raskob et roule aux pieds des PJ. Raskob hurle. Sa transformation est presque finie. Yellow Feather tombe, transpercé par un pseudopode gluant. Le monstre se tourne vers eux. La lutte s'annonce âpre et difficile. Si Raskob est sur le point de mourir, il prend son envol et disparaît. Libre alors aux survivants de ramasser l'étrange objet...

## Les PNJ de l'acte I

### ► Don Francesco Di Castri,

Parrain faussement grabataire  
Don Francesco est un vieillard mince et élégant. Son âge précis est difficile à définir. Il joue volontiers la comédie, faisant semblant d'être gâteux alors qu'il a encore toute sa tête. Il semble doux et calme, mais il est facile de se rendre compte qu'il a l'habitude d'être obéi. Il parle avec un fort accent italien. Il est en permanence protégé par deux «neveux» du clan Di Castri. N'hésitez pas à l'interpréter avec tous les attributs du «parrain spaghetti».

FOR 07 DEX 15 INT 18  
CON 09 APP 14 POU 14  
TAI 08 EDU 11 SAN 50  
PV 08

Compétences : Baratin 70%, Persuasion 80%, Psychologie 55%.

### ► Ron Carter, journaliste

Ron Carter est le journaliste new-yorkais typique, énergique, ambitieux, speedé, qui cherche le scoop et connaît New York comme sa poche. C'est un homme de 38 ans, grand, légèrement bedonnant, les cheveux blonds toujours plaqués et gominés sous un feutre gris qu'il quitte rarement. S'il lâche des infos, ce sera toujours du donnant donnant. Les PJ peuvent éventuellement l'engager pour des enquêtes ponctuelles. Carter est un sacré fouineur. S'il sent le scoop, il ne lâche plus sa proie et est susceptible de cacher des informations pour son propre intérêt... Il est toujours en vadrouille et se trouve rarement au siège de son journal, le modeste New York Evening, à l'angle de la 7 Avenue et de la 50e Rue) et encore moins souvent dans son petit appartement du 342 Madison Street.

DEX 09 APP 12 EDU 13  
INT 10 POU 10 SAN 50  
FOR 13 CON 15 TAI 14  
PV 14

Compétences : Baratin 40%, Bibliothèque 55%, Conduire Auto 40%, Discrétion 50%, Droit 135%, Écouter 25%, Esquiver 45%, Persuasion 35%, Photographie 60%, TOC 60%.

### ► Théodore « First Born »,

Chaman moderne  
First Born est un Blackfoot de trente-trois ans. Il a fait une partie de ses études

des de droit à Harvard. Il essaie de concilier modernité et tradition, chez les Blancs, il a continué à progresser spirituellement. Il habite maintenant New York, et travaille comme avocat à la défense des Indiens. Mais on vient aussi voir l'homme-médecine pour des cérémonies de purifications et autres rituels propres à sa tribu.

FOR 11 DEX 15 INT 17  
CON 08 APP 16 POU 17  
TAI 10 EDU 18 SAN 50  
PV 09

Compétences : Astronomie 30%, Baratin 10%, Droit 80%, Histoire naturelle 40%, Médecine 40%, Mythe de Cthulhu 05%, Occultisme 35 %, Persuasion 85 %, Psychologie 30 %.

Magie : Ses pouvoirs chamaniques n'ont pas besoin d'être quantifiés.

### ► Cassandra Wilson,

Secrétaire particulière de John Jacob Raskob

Cette belle jeune fille intelligente et énergique n'est pas aussi solide et se-reine qu'elle voudrait le laisser croire. Sa solitude lui pèse. Elle a besoin d'affection, d'une relation sincère et d'un soupçon de romantisme. Elle habite dans la 72e Rue, un bel appartement qui donne I sur le côté est de Central Park. Elle ne sait rien de la nature réelle de son patron. Elle reste très discrète à propos de Raskob, et essaie de protéger sa vie privée en restant muette sur ses activités.

FOR 11 DEX 10 INT 16  
CON 13 APP 14 POU 08  
TAI 10 EDU 14 SAN 50  
PV 11

Compétences : Bibliothèque 45%, Discrétion 25%, Histoire 30%.

### ► John Jacob Raskob

Sous sa forme humaine, Raskob est un homme d'une cinquantaine d'années grand, baraqué, à l'imposante tignasse rousse.

FOR 13 DEX 11  
CON 16 APP 11  
TAI 15 PV 15

Sous forme humaine, ses caractéristiques mentales sont les mêmes que celle des Bâtisseurs Supérieurs (voir Les PNJ de l'acte II). Quand il revêt sa véritable apparence, les caractéristiques de Raskob sont celles des Bâtisseurs Supérieurs.

SAN : Assister à sa transformation coûte 1/d10.

## Acte II : UN MONDE INCONNU

### Perdus dans un ailleurs sans nom

Les PJ viennent d'entrer, malgré eux, dans la dimension des Bâtisseurs, ils sont seuls au sommet de l'Empire State

Building en construction. Autour d'eux s'étend un paysage improbable. New York a disparu. Une odeur de vase en décomposition monte d'une plaine brunâtre qui s'étend à perte de vue devant eux. À leur gauche, ils distinguent la masse sombre d'une forêt. Derrière eux, une série de marécages et de petits lacs noirs comme de l'encre se succèdent à l'infini. Le ciel couleur de plomb diffuse une lueur de début du monde. Pas un oiseau, pas un bruit, si ce n'est le murmure malsain d'une brise aux odeurs lourdes et écœurantes. Au-dessus d'eux, le ciel se pare de reflets rouges sang. Les PJ perdent tous 1/1d6 points de SAN.

## La dimension parallèle

Les Investigateurs seront amenés à plusieurs reprises à voyager dans ce monde étrange. Ils devront s'y habituer et le découvrir peu à peu. Voici ses principales caractéristiques.

► Aspect global. La dimension des Bâtisseurs possède de nombreuses similitudes avec les âges anciens de notre planète. C'est une succession de grandes tourbières et de marécages, de forêts gigantesques aux essences inconnues (fougères arborescentes, lichens mutants) et de lacs de bitume. Le relief est doux, se limitant à quelques collines. Il fait chaud (dans les 25°C). Le ciel est chargé en permanence de nuages aux couleurs métalliques. Il pleut rarement mais l'humidité est constante, le brouillard est fréquent. La nuit tombe rapidement et, phénomène étrange, dès qu'il fait sombre, le ciel se dégage. La configuration des astres est aberrante et ne ressemble à rien de connu (s'agit-il d'une autre planète ?). La faune est complètement étrangère aux PJ. Les animaux sont très rares : petits reptiles, nombreux insectes. Ajoutez si vous le souhaitez des animaux tels que ceux qui existaient à l'âge des premiers mammifères (pas de dinosaures). Si vous désirez pimenter l'affaire, imaginez quelques prédateurs agressifs et affamés. Mais la seule espèce intelligente à vivre dans ce monde est celle des Bâtisseurs.

La subsistance n'est pas trop difficile pour des PJ débrouillards. Le tout est de prendre le risque de goûter des espèces végétales inconnues : racines, baies, champignons... Ils peuvent aussi se faire des ragoûts de salamandres et autres petits amphibiens faciles à attraper. Les végétaux toxiques sont rares. Contentez-vous d'infliger aux PJ des nausées et quelques ennuis gastriques sans gravité. De nombreuses sources leur permettent de se désaltérer. Quand ils retourneront dans cette dimension, les PJ auront néanmoins intérêt à se munir de provisions...



► Anomalies spatiales et temporelles. Si cette dimension paraît en définitive être un univers bien réel, prosaïque, certaines anomalies défont néanmoins la logique et semblent plutôt issues d'un mauvais rêve.

Dès leur arrivée, les montres des PJ se détraquent. Elles continuent à fonctionner mais chacune à sa façon : l'une s'accélère, une autre se met à tourner à l'envers, etc. De même, les PJ ont énormément de mal à se faire une idée claire du temps écoulé. L'un aura l'impression d'avoir marché deux heures alors que l'autre pensera y avoir passé la journée. De fait, la tombée de la nuit est toujours extrêmement difficile à prévoir et semble intervenir n'importe quand. Les distances sont malléables. Il faudra aux PJ des « heures » pour atteindre tel arbre qui semble se trouver à cent mètres, ou au contraire quelques « minutes » pour atteindre cette colline qui semblait si loin.

Quand ils sortiront de cette dimension, les PJ découvriront que, pendant leur pérégrination dans cette dimension, le temps s'est arrêté sur Terre. En d'autres termes, ils en sortent à l'instant même où ils y étaient entrés, et ce quel que soit le temps passé à patauger dans les marais. Cela fait de cette dimension un mode de transport instantané d'un bâtiment à un autre.

► Déchirures. Il est possible de voir par intermittence ce qui se passe sur Terre, comme si des fantômes apparaissaient soudainement pour disparaître aussitôt, le « voile » entre les deux dimensions se déchirant brièvement. C'est particulièrement fréquent autour des monuments. Vous pouvez jouer avec ces visions, qui peuvent faire perdre de 1 à 1d3 points de SAN selon les circonstances.

► Fonctionnement des monuments/portes. Les Investigateurs vont devoir réutiliser cette dimension pour voyager, c'est la seule façon d'aboutir avant que l'Empire State Building ne soit achevé. Voici les règles qui régissent le déplacement, l'entrée et la sortie dans cette dimension :

- Dans cette dimension, les bâtiments sont distants de seulement quelques « jours » de marche.

- Le cristal de Raskob est nécessaire pour que les portes transdimensionnelles que sont les monuments fonctionnent. Il suffit que l'un des Investigateurs l'ait sur lui pour que tout le groupe passe.

- Le passage se fait automatiquement, une fois atteint le point le plus élevé (ou le centre) du monument.

- Il n'est pas possible de revenir sur ses pas par le bâtiment d'entrée. Il faut nécessairement, pour sortir de la dimension, utiliser un autre bâtiment.

Cela explique que les PJ ne puissent pas directement ressortir par l'Empire State Building. En revanche, une fois sortis au Taj Mahal, ils peuvent entrer à nouveau par le Taj Mahal et, cette fois, ressortir sans encombres par l'Empire State Building. Les Bâtisseurs n'ont pas ce problème.

### Que faire ?

Les PJ viennent d'arriver pour la première fois dans la dimension des Bâtisseurs. Il faudra dans un premier temps qu'ils comprennent leur situation et s'organisent pour la survie. Quand ils auront compris qu'ils ne peuvent pas revenir, il est probable qu'ils se lanceront à la découverte de leur nouveau terrain de jeu. Gérez cette partie de l'aventure en fonction des éléments ci-dessus. Libre à vous de l'expédier ou de la développer façon « aventuriers perdus sur une planète inconnue ». Au minimum, les PJ doivent trouver à manger, ils se perdent dans le brouillard, l'un d'entre eux est pris dans des sables mouvants, ils subissent l'attaque d'un prédateur... Donnez-leur des repères : une forêt dans le lointain, un amas rocheux, un fleuve, etc. Les PJ auront l'occasion de rencontrer des Inférieurs isolés. Ils sont pacifiques et n'attaquent pas, même si les Investigateurs décident de faire un carton dessus. Peu à peu, plusieurs Inférieurs se mettent à les suivre à distance, jusqu'à former un groupe d'une petite dizaine. Cela n'a pas d'autre but que de faire monter la pression.

Au final, les PJ repèrent une nouvelle lueur rouge dans le ciel. S'ils s'en approchent, ils découvrent le Taj Mahal, isolé au milieu d'un marécage. Ils devront explorer le bâtiment. Dans certains salles, pendues à plus de 15 mètres de hauteur, des cages de fer contiennent des prisonniers (ils doivent être emmenés en Atlantide pour y être sacrifiés). Il n'existe aucun moyen de les atteindre (les cages sont trop hautes), ni de les faire descendre (le mécanisme qui les commande est trop bien dissimulé), ni de les ouvrir (la serrure qui les ferme est extrêmement résistante, et de fabrication non humaine). Malgré les suppliques des prisonniers, les Investigateurs ne peuvent rien faire d'autre que de reprendre leurs recherches. Au milieu de la grande salle centrale, ils découvrent deux tombeaux. Ceux-ci sont recouverts par une lourde dalle de pierre, mais ils sont vides. Arrivés au centre de la salle, les PJ se retrouvent brutalement de l'autre côté du miroir...

## Les PNJ de l'acte II

### ► Les Bâtisseurs

Aspect : Les Bâtisseurs ressemblent à de gigantesques insectes, des hybrides araignée/scarabée de 3 m de long et d'1,50 m de hauteur. Leurs yeux ont quelque chose d'étrangement humain. Leur corps est couvert d'une épaisse carapace chitineuse dont dépassent des membres d'un blanc laiteux translucide. Au réseau de pattes et d'antennes se mêlent des membres à la fonction inconnue et inquiétante, excroissances, pseudopodes, orifices béants...

Attaques : Les Bâtisseurs attaquent leur proie de deux façons. Leurs puissantes mandibules sont redoutables.

Mais quand ils sont sérieusement blessés, ils ont recours à une forme d'attaque beaucoup plus effrayante. Un pseudopode jaillit de leur bouche et plonge dans les chairs de l'ennemi. Cette attaque ne cause jamais de grands dégâts sur le coup. Si elle réussit (si au moins 4PV sont perdus), le monstre ne peut pas la réutiliser par la suite. Le Bâtisseur vient en fait, dans un réflexe de survie de l'espèce, d'inséminer sa victime. Celle-ci porte désormais une larve qui grandit peu à peu dans son ventre.

La durée de gestation est d'une petite semaine. La victime est condamnée. Il n'y a rien à faire, sinon abrégé ses souffrances. Elle sent au départ quelques mouvements dans son corps, accompagnés de légers malaises. Peu à peu, son ventre se gonfle en une grosse masse malsaine. Paradoxalement, le « porteur » ne souffre plus et se sent même plutôt en forme. Au bout d'une semaine maximum, le porteur éclate. Un Bâtisseur complètement formé, d'une cinquantaine de centimètres de long, sort de son porteur. Si c'est un humain qui a été inséminé, il donne naissance à un Supérieur. Celui-ci prend alors son envol et va finir sa croissance ailleurs. Ce type d'attaque étant mortel et répugnant, nous vous conseillons d'en faire un usage modéré. (Un seul PJ inséminé, pas plus, et si possible en fin de scénario).

### Inférieurs

Les Inférieurs ont une carapace noire. Ils n'ont pas d'ailes. Ils possèdent un minuscule embryon de conscience. Ceux qui vivent en liberté sont pacifiques et tranquilles. Cependant, les Supérieurs sont capables de les contrôler et de leur donner notamment l'ordre d'attaquer.

FOR 22 INT 01 PV 32  
CON 34 POU 05  
DEX 12 TAI 30

Armes : Mandibules 60%, 1d10; pseudopode inséminateur 50%, 1d8 (de 4 à 8PV perdus par la cible, l'insémination réussit).

Armure : 8 points de carapace.



## Supérieurs

Les Supérieurs sont de couleur argentine et ont une paire d'ailes dissimulée sous leur carapace. Ils sont pleinement conscients, intelligents, peuvent prendre forme humaine, lancer des sorts, etc. Ils peuvent aussi contrôler mentalement les Inférieurs. Caractéristiques semblables aux Inférieurs avec INT 20 et POU 22.

## Acte III : L'INDE

### Le Taj Mahal

Le Taj Mahal est l'un des joyaux architecturaux de l'Inde. Il fut érigé au XVII<sup>e</sup> siècle par l'empereur Shah Jahan. Théoriquement, il s'agissait de construire un mausolée somptueux pour recevoir la dépouille de sa jeune épouse. En fait, Shah Jahan était un Bâtisseur... Le bâtiment est construit en marbre blanc finement incrusté de pierres semi-précieuses, et bâti sur un plan carré. Son dôme culmine à 72 mètres. Il se situe à quelques kilomètres de la ville d'Agra, au bord de la rivière Janu-na, au nord du pays.

La légende veut qu'il existe un Taj Mahal noir quelque part dans le monde, ou dans une autre dimension... On notera aussi que le monument a été conçu pour se refléter dans un plan d'eau afin que son double apparaisse aux yeux des visiteurs.

#### L'Inde des années 30

Les investigateurs n'auront pas beaucoup de déplacements à faire en Inde. Rappelons simplement que l'Inde des années 1930 est encore une colonie britannique, les velléités indépendantistes se font néanmoins de plus en plus véhémentes, sous la direction du parti du Congrès et d'un certain Gandhi. De forts contrastes existent entre une population très pauvre, victime de famines, une administration britannique rigide et omniprésente, et une aristocratie fortunée qui préserve par endroits son indépendance (les maharajas).

### Maudits Anglais !

L'arrivée des PJ en Inde est presque aussi brutale que leur passage de New York au monde improbable des Bâtisseurs. Ils sont encore vêtus de leurs habits new-yorkais, ils sont sales, affamés, peut-être blessés ; ils n'ont sans doute pas beaucoup de dollars sur eux, ils n'ont pas de visas, pas de vaccins (et même pas le Guide du routard !). Le Taj Mahal est vide. Les dix heures de décalage horaire avec New York une fois prises en compte, on est au milieu de la matinée, exactement au moment où les PJ sont entrés dans la dimension parallèle. Du fait de cette anomalie, les Bâtisseurs n'ont pas encore eu le temps de se lancer sur leurs traces...

Nos héros peuvent faire des jets d'Art ou d'Histoire pour reconnaître le bâtiment et essayer de se situer. Ensuite, ils peuvent gagner Sagar, le village voisin,

ou se rendre directement à Agra. Quoi qu'ils choisissent, ils finissent invariablement au trou ! Une patrouille de soldats anglais leur tombe sur le râble. Que font des Américains, sans papiers et tout dégueulasses, près du Taj Mahal ? Devant les explications certainement confuses des Investigateurs, le chef de la patrouille les « invite » à le suivre au poste, une caserne de l'armée britannique dans la banlieue d'Agra. La journée qui suit est des plus pénibles. On demande des explications aux Investigateurs. Que font-ils en Inde ? Où logent-ils ? Par quel bateau sont-ils arrivés ? Le sous-officier qui les interroge finit par craquer et fait venir son supérieur, lequel en arrache sa moustache et appelle le major, lequel en réfère au colonel... La situation s'enlise et vire au vaudeville. Les PJ ne sont toujours pas libérés. La nuit s'écoule. Au matin, ils sont relâchés sans un mot par les Anglais. Une calèche les attend devant la caserne...

### Le maharaja Mahalingam

Quelques heures plus tard, les PJ sont lavés, habillés de frais, en train de siroter un cognac sur la terrasse d'une magnifique demeure indienne perdue dans la campagne. Le maharaja Mahalingam, leur hôte, est un grand seigneur local, qui dispose d'une immense fortune. Ce bel homme d'une cinquantaine d'années, aux tempes grisonnantes, est un esprit raffiné, un érudit aux manières calmes et civilisées. Il a entendu parler de ces « vagabonds » trouvés près du Taj Mahal et cela a aiguillé sa curiosité. Il a raconté aux soldats que les Américains étaient des amis à lui, farfelus mais pas dangereux. Les autorités britanniques ont semblé presque heureuses de s'en débarrasser. Mahalingam se montre lui aussi curieux de ce que peuvent bien faire les PJ dans la région. S'ils se refusent à dire enfin la vérité, il prend les devants. Le Taj Mahal est un monument étrange dit-il. Il leur raconte la légende du Taj Mahal noir. Et puis, il leur avoue qu'il y a eu dans la région des choses bizarres, qui l'inquiètent... des disparitions, de très nombreuses disparitions inexplicables, exactement comme à New York. Les PJ ont tout intérêt à lui dire la vérité. Mahalingam reconnaît que leur récit est difficile à croire, mais il leur accorde sa confiance. Le maharaja leur procure vêtements, véhicules et si nécessaire des armes et un peu d'argent. Il leur apprend aussi l'existence d'un endroit qui pourrait les intéresser : c'est une société de théosophie clandestine qui se trouve à Agra. Elle réunit de nombreux érudits, théologiens, historiens, occultistes... et possède une importante bibliothèque et des livres rares. Le maharaja peut re-

commander les Investigateurs auprès de la société...

### Le major Dolphy

Eric Dolphy est le Bâtisseur « en poste » en Inde. Major de l'armée britannique, basé à Agra, il a organisé les « disparitions » en faisant enfermer par ses hommes de troupe des intouchables (les parias du système des castes). Puis il les a lui-même acheminés en secret jusqu'au Taj Mahal. Il met quelques jours à apprendre l'existence des vagabonds américains, et comprend tout de suite que ce sont les personnes que ses « collègues » lui ont signalé. Il entreprend donc de les retrouver. Là-dessus, le maharaja Mahalingam, qui a des yeux et des oreilles partout, est informé du comportement étrange du major Dolphy. Il en informe les PJ deux ou trois jours après leur arrivée. Selon lui, le major a une responsabilité dans les disparitions mystérieuses d'une quarantaine d'intouchables. « Qui plus est, ajoute-t-il, j'ai appris que les Anglais vous cherchaient à nouveau. » Les PJ ont intérêt à quitter au plus vite leur hôte, faute de quoi une petite patrouille britannique vient les arrêter et les mène à Agra, auprès du major Dolphy. Autant dire que les Investigateurs ont tout intérêt à éviter cette option...

### La société de théosophie

Mahalingam fournit aux PJ une lettre d'introduction auprès de la société secrète et leur en indique l'adresse. Elle se trouve dans un bordel, dans les faubourgs d'Agra, aux abords du fleuve. Le voyage se passe bien, à condition que les personnages prennent des précautions élémentaires pour éviter les Anglais : costumes locaux, voire déguisement, vigilance continue et discrétion...

La société de théosophie a élu domicile au dernier étage d'une grande maison coloniale. Les étages inférieurs sont occupés par un bordel bien tenu, fréquenté d'ailleurs par bon nombre de soldats britanniques (des PJ désireux de profiter des services de l'établissement prennent de gros risques). En montrant la lettre d'introduction à la tenancière, les PJ sont menés au dernier étage. C'est une grande pièce luxueusement meublée, aux murs couverts d'ouvrages. Elle est occupée jour et nuit par une demi-douzaine de savants qui semblent s'y relayer. La plupart d'entre eux parlent anglais. Ils accueillent les Investigateurs avec déférence et circonspection. Les PJ ne tardent pas à se rendre compte que l'on ne parle pas que de théologie et de grammaire sanskrite dans cet endroit. Les discussions politiques vont bon train. La société est aussi un endroit où les érudits locaux, censés prendre du bon



temps au bordel, préparent la future indépendance de leur pays.

On met à la disposition des PJ la bibliothèque et une petite chambre attenante où ils pourront dormir. S'il y a des érudits dans le groupe, ils pourront gagner la confiance des membres de la société et notamment du professeur Shashank (voir Les PNJ de l'acte III). Interrogé sur le Taj Mahal, le professeur révèle de nombreuses choses, dont les faits suivants. Shah Jahan, l'empereur qui a fait construire le Taj Mahal, avait la réputation d'être excentrique et un peu fou. Il a bâti toute une série d'observatoires monumentaux dans la plaine, au nord d'Agra. Passionné d'astrologie, il a fait construire par des artisans une espèce de compas/boussole invraisemblable et aberrant, avec lequel il a souhaité être inhumé. Shah Jahan repose au Taj Mahal, dans le tombeau qui jouxte celui de son épouse, au centre du bâtiment.

Par ailleurs, les PJ ont tout intérêt à profiter de la bibliothèque. Moyennant quelques jets réussis dans cette compétence, ils trouvent deux ouvrages intéressants :

Une étude algébrique comparée de différents monuments du monde. Le livre est écrit en anglais, il est manuscrit et il n'est pas signé. Il date apparemment du milieu du XIX<sup>e</sup> siècle. Son auteur se lance dans une étude mathématique très pointue prenant en compte les données chiffrées de différents monuments célèbres : coordonnées géographiques, dimensions, poids estimé, rapport des volumes, angles, etc. Les pages sont remplies d'équations et de calculs pour le moins hermétiques. Il en ressort un fait troublant : certains monuments, quoique architecturalement dissemblables, possèdent des similitudes invraisemblables quand on établit des rapports entre toutes les données chiffrées. L'auteur semble avoir passé plusieurs années à faire ses calculs et a passé plusieurs dizaines de monuments au crible. Bien sûr, l'essentiel des monuments étudiés échappent à cette coïncidence, mais l'auteur dresse la liste des monuments algébriquement similaires : les mégalithes de Stonehenge en Grande-Bretagne, la cathédrale de Cologne en Allemagne, la pyramide de Kheops, le Taj Mahal, le Colisée à Rome, le temple d'Ichten-Itzla... Les Investigateurs les plus matheux (jet sous l'INT x 3) peuvent estimer que lorsque l'Empire State Building sera construit, ses dimensions le feront entrer dans cette étonnante famille de bâtiments algébriquement similaires. Ce n'est bien sûr qu'une estimation. Il faudrait des semaines de travail pour arriver à un résultat précis. Mais ça semble coller.

La conclusion se perd en considérations oiseuses pour expliquer cette dé-

couverte aberrante. L'auteur conclut à l'omniprésence de l'inspiration divine dans la réalisation des plus merveilleux édifices du monde... D'ailleurs, une annexe met en parallèle les dates d'édification des ces monuments et de grandes catastrophes naturelles : tremblements de terre, inondations, éruptions volcaniques, épidémies... Selon l'auteur, ces événements prouvent que cette architecture est investie d'une force tellurique sacrée (il s'agit à chaque fois des signes avant-coureurs du réveil de Ghatanothoa). Bref, pour les Investigateurs, la construction de l'Empire State Building signifie une catastrophe. Le témoignage de First Born, à New York, a dû les ancrer dans cette idée.

Autre ouvrage d'intérêt, une Histoire de l'architecture écrite en 1895 par un certain Joachim Khun. Sans grand intérêt, le livre renferme cependant un passage intéressant où l'auteur mentionne en passant qu'il « a lu un manuscrit arabe de grand intérêt dans les archives personnelles du docteur Abou Khalil au Caire, un texte médiéval du philosophe arabe Ibn Saoud, qui a cherché sa vie durant à prouver l'existence d'une caste supérieure et millénaire d'architectes divins. Le texte comportait une description précise, et piquante, de cette sois-disant race, de son histoire et de ses motivations secrètes ».

Une fois que les PJ auront glané les renseignements nécessaires à la suite de l'aventure, l'armée britannique découvre l'existence de la société de théosophie et des comploteurs. En pleine nuit, elle fait une descente musclée et bruyante dans le bordel. Un serviteur avertit les personnages : ils doivent fuir au plus vite. La solution la plus efficace et de sauter par la fenêtre qui surplombe le fleuve et de fuir à la nage...

#### **Le compas magique de Shah Jahan**

Les PJ ont tout intérêt à retourner au Taj Mahal, dans l'espoir de trouver le compas magique et aussi pour aller en Egypte... Le monument est gardé par quatre soldats britanniques que Dolphy a mis en faction. Ils ont le signalement des PJ et ont ordre de les arrêter. Les braves troupions ne comprennent pas trop l'intérêt de leur tâche, et ne sont pas spécialement zélés. Les PJ devront se débarrasser d'eux d'une façon ou d'une autre pour pénétrer dans le mausolée. La première tombe renferme un squelette vêtus d'habits d'apparat féminins. Les côtes sont brisées comme si le corps avait subi un traumatisme terrible. Dès l'ouverture, un fantôme (p. 131) en surgit et agresse la personne la plus proche. (C'est le spectre de la douce épouse de Shah Jahan, qui fut « inséminée » par le pseudopode de son mari.) La seconde tombe est vide, hormis le fameux compas. C'est un objet en

cuivre assez volumineux (de la taille d'un ballon de football), un fouillis de barres métalliques graduées, de boules articulées, évoquant vaguement un sextant. Une flèche en cristal de roche se trouve enfoncée au centre, dans une cage d'argent. Un examen minutieux (jet d'Astronomie) révèle que l'on peut y entrer, sur deux barres graduées, des cordonnées terrestres, latitude et longitude. Il suffit de paramétrer les coordonnées approximatives du bâtiment désiré. Une fois dans la dimension parallèle, l'utilisateur doit se concentrer (dépense d'1 pt de magie pour chaque utilisation) et la flèche indique la direction à suivre.

L'un des PJ connaît-il les cordonnées terrestres de la pyramide de Kheops ? Si aucun d'eux ne réussit son jet d'Histoire, un dangereux retour à Agra s'impose pour quérir ce renseignement.

### **Les PNJ de l'acte III**

#### **► Le Maharaja Mahalingam**

54 ans, bel homme habillé à l'occidentale. Mahalingam est veuf. Il vit entouré d'une nuée de serviteurs attentionnés, I reçoit quotidiennement des amis érudits et, tous les soirs, joue aux échecs avec son voisin. C'est un personnage fortuné et influent, hostile aux Anglais bien qu'il entretienne avec eux des rapports amicaux, diplomatie oblige.

FOR 11 DEX 14 INT 18  
CON 10 APP 15 POU 13  
TAI 11 EDU 18 SAN 65  
PV 10

Compétences : Art 50%, Bibliothèque 40%, I Histoire 60%, Occultisme 35%.

#### **► Le professeur Shashank,**

Membre de la société de théosophie Le professeur Shashank servira de guide et de protecteur aux PJ dans la société Ide théosophie. C'est un petit homme grassouillet d'une quarantaine d'années, poète, joueur d'échecs, grammairien Iet occultiste... Il parle anglais avec un fort accent hindi. Sa jovialité et son sourire malicieux contrastent avec le sérieux Ides autres membres de la société. Il lui arrive de rester dans les étages inférieurs pour s'adonner à des activités I moins intellectuelles.

Compétences : Art (poésie) 70%, Bibliothèque 80%, Histoire 60%, Psychologie 40%.

#### **► Quatre soldats britanniques,**

Gardiens du Taj Mahal

FOR 12 DEX 11 INT 11  
CON 13 APP 09 POU 10  
TAI 12 EDU 10 SAN 50  
PV 12

Compétences : Se cacher 30%, Discrétion 30%, Écouter 35%, TOC 30%.

Armes : Fusil 60%, 2d6.





## ► Le fantôme du Taj Mahal

POU 12

S'il prend le dessus sur le POU de sa victime, le fantôme lui vole 1d4 pts de POU.

SAN : 1/1d4.

## Acte IV : L'EGYPTE

### En route !

Les Investigateurs ont tout intérêt à quitter l'Inde. Logiquement, ils devraient vouloir aller en Égypte. Mais ils peuvent après tout manifester le désir de retourner aux États-Unis. Ou bien ils n'ont pas pu ou pas voulu récupérer le compas de Shah Jahan, et ils risquent de se retrouver, par hasard ou par erreur, à l'autre bout du monde. Dans ce cas, il vous faudra certainement improviser un petit peu.

Normalement, ils retournent dans le monde des Bâtisseurs pour fuir l'Inde. S'ils prennent un autre chemin, plusieurs possibilités : la pression anglaise les oblige à remonter vers le Taj Mahal et ils s'enfuient par l'autre dimension, ou bien ils essaient de gagner l'Europe, les États-Unis ou l'Égypte par voie maritime... et ils perdent énormément de temps, au risque d'arriver trop tard. Leur nouveau voyage, moins improvisé que le premier, devrait être moins pénible : ils peuvent se munir auparavant de quelques provisions, de matériel (torches, cordes, armes supplémentaires, etc.). N'hésitez pas à jouer avec ce qu'ils connaissent déjà de cette dimension : s'ils ont affronté un des prédateurs de ce lieu, faites-les stresser en leur faisant découvrir des traces fraîches de cet ennemi potentiel, etc. Selon votre humeur, ce voyage ne peut être qu'une simple formalité (après tout, ils ont déjà connu de nombreux déboires), ou un enfer supplémentaire. Au final, les Investigateurs, sans doute avec l'aide du compas magique de Shah Jahan, arrivent à destination.

Dans la terre parallèle, les Investigateurs distinguent, entourés d'un lac de bitume, la réplique de la pyramide de Kheops : une scène troublante, que de voir ainsi l'un des monuments les plus connus au monde au cœur d'un paysage cauchemardesque !

Première difficulté, il faut traverser le lac de bitume. Le faire à pied est impossible. Le bitume, c'est de la roche en fusion, et ça brûle ! Les Bâtisseurs, eux, n'ont pas de problème, ils volent. Aux Investigateurs de trouver un moyen. Invoquer une créature volante qui puisse les transporter n'est pas à la portée de tout le monde... Confectionner un radeau est risqué. Le bois risque de se consumer, et s'ils peuvent faire un aller, pourront-ils faire un retour ? La chitine des Bâtisseurs résiste fort bien à

ces températures. D'ailleurs, au cœur d'un buisson de ronces venimeuses, les carapaces desséchées de deux Inférieurs sont à leur disposition.

Quel que soit le moyen retenu, les Investigateurs gagnent la pyramide. De près, celle-ci est étrange. À intervalles réguliers, ses parois sont creusées d'étroites et longues fenêtres qui donnent sur des cellules. Des hommes y sont enfermés : ce sont les futurs sacrifiés que le Bâtisseur du Caire a enlevé, pour ensuite les emmener en Atlantide. On peut compter une cinquantaine de prisonniers, mais il n'y a apparemment aucun moyen d'atteindre l'intérieur des cellules. De fait, seule une série de passages secrets complexes permet d'y arriver. Les essais des Investigateurs sont voués à l'échec. Ils ne leur restent qu'à abandonner ces prisonniers... pour l'instant. Arrivés au sommet, les Investigateurs peuvent repasser dans leur dimension originelle. Mais en chemin, et moyennant un jet de TOC, ils peuvent distinguer des formes fantomatiques, humaines d'apparence : ce sont des visions, fugitives et troubles, des hommes qui les attendent de l'autre côté. Les Bâtisseurs se sont maintenant organisés, et tous les accès à leur univers sont surveillés. S'ils sont attentifs, les Investigateurs peuvent ainsi prévenir une embuscade.

### Accueil à l'égyptienne

De l'autre côté, sur la vraie pyramide, Ali Sinna, le Bâtisseur égyptien, a disposé six de ses acolytes, chargés d'intercepter les Investigateurs. Ils sont tous humains, et armés de vieilles pétoires anglaises dont ils servent correctement (Fusil 55%). Quelle que soit la façon dont s'en sortent les Investigateurs, ils doivent quitter la pyramide au plus vite. Les acolytes de Sinna, s'ils ne sont pas tous morts, les pourchassent (tuez-en quelques-uns, ils serviront ensuite).

Inévitablement, la fusillade attire l'attention d'une patrouille britannique. Après l'épisode du Taj Mahal, gageons que les Investigateurs voudront éviter toute confrontation avec les soldats de Sa Gracieuse Majesté. La meilleure chose qu'il y ait à faire, c'est de se réfugier au Caire, distant d'une dizaine de kilomètres, soit deux heures de marche. Ce que les Investigateurs ignorent, c'est que tout ceci se déroule sous le regard de Sinna. Sous sa forme insectoïde, il vole au-dessus de la pyramide. Il les suit, impossible à repérer, jusqu'au Caire.

### Le Caire est noir de monde...

... en temps normal. Mais il est sans doute très tard lorsque les Investigateurs y arrivent. Les hôtels européens et

quelques cafés sont encore ouverts. Les Investigateurs peuvent vouloir louer des chambres. Ce ne sera pas simple : ils sont couverts de sable et de poussière (ils viennent de traverser dix kilomètres de désert, et un peu avant ils ont franchi un lac de bitume), certains sont peut-être blessés, ils n'ont pas de bagages ou si peu, et les roupies indiennes n'ont pas cours au Caire... Bref, les réceptionnistes des hôtels auxquels ils s'adressent ne sont pas franchement emballés par ces étranges clients. Un homme d'une quarantaine d'années vient à leur secours. Il est prêt à changer à un taux correct les dollars des Investigateurs contre des livres (un montant suffisant pour payer les chambres, et pas plus). S'adressant au réceptionniste, l'inconnu déclare «répondre de ces messieurs». Dans un anglais parfait, il se présente aux Investigateurs comme : «Ali Sinna, avocat d'affaires ». À ceux qui s'étonnent d'une telle amabilité, Sinna glisse : «L'Égypte est traditionnellement une terre d'accueil, mais les Anglais étouffent l'esprit égyptien sous leurs lois et leurs obligations. Et puis, j'admire beaucoup les États-Unis et les Américains ». Faites en sorte que Sinna paraisse sympathique aux Investigateurs. Après tout, ils sont dans une situation difficile et ont besoin d'aide. Ils n'ont aucune raison de se douter qu'ils sont en train de discuter avec leur «ennemi». Grâce à l'aide de Sinna, on installe les Investigateurs dans de grandes chambres, aux derniers étages de l'hôtel, avec de grands balcons desquels, le jour venu, on peut admirer la ville du Caire. Ils peuvent trouver dans leur chambre un exemplaire d'un journal égyptien en langue anglaise abandonné par un précédent client, mentionnant de mystérieuses disparitions dans la région du Caire.

### M. Sinna est un chacal vicieux

Sinna quitte les Investigateurs en leur souhaitant une bonne nuit. Aussitôt après, il gagne en volant la pyramide et prélève le cœur de chacune des victimes de la fusillade. Puis il envoie un de ses hommes prévenir le poste de police de Guizeh que plusieurs fellahs ont trouvé la mort dans d'horribles conditions près des pyramides, et qu'un groupe d'Américains a été aperçu près des lieux du massacre...

Le lendemain matin, nos héros retrouvent Sinna dans l'hôtel à la table du petit déjeuner. Il les invite cordialement à partager sa collation matinale. Le but de Sinna est d'empêcher les Investigateurs de lui nuire, et des les éliminer d'une façon ou d'une autre. Il cherche donc à gagner leur amitié pour en savoir le plus possible sur eux, et réussir ensuite à les coincer. Il essaie de les faire parler, leur offre ses services...



Sinna est affable, beau parleur, semble proaméricain et connaît bien Le Caire. Les Investigateurs devraient voir en lui un allié intéressant et lui faire confiance. Il est malin, et peut faire croire qu'en fait c'est l'argent qui l'intéresse si cela paraît plus crédible aux yeux des Investigateurs. Jouez-le comme quelqu'un d'intelligent, mais de trop sûr de lui, persuadé qu'il peut manipuler les humains très facilement.

La suite est ouverte. Les Investigateurs peuvent se passer de ses services, et mener l'enquête seuls (voir Mais où se cache le Dr Khalil ?). Ils sont alors suivis en permanence par deux sbires de Sinna. Ceux-ci essaient de savoir quel est l'objectif des Investigateurs. Tôt ou tard, ils découvrent qu'ils recherchent un certain Dr Abou Khalil et transmettent l'information à leur maître.

Les PJ peuvent aussi révéler directement à Sinna qu'ils sont à la recherche d'Abou Khalil. Il promet de les aider et trouve un moyen pour les éloigner de l'hôtel, en leur proposant par exemple d'aller se renseigner à l'université américaine (fausse piste), ou à la poste centrale.

Dès qu'il estime en savoir suffisamment sur les motivations des Investigateurs, il s'introduit dans leur chambre, profitant de leur absence, et dépose sous un des lits une vieille mallette de cuir contenant les cœurs des victimes de la pyramide et quelques textes blasphématoires. Puis il se rend lui-même au commissariat central, et informe le commissaire principal Surman (une de ses excellentes relations), qu'un groupe d'Américains au comportement étrange réside dans tel hôtel.

Les Anglais font le rapprochement avec la fusillade de la pyramide. Le signalement des Investigateurs est donné, leur hôtel surveillé. Sinna informe aussi Surman que les Investigateurs cherchent Khalil. S'ils ne retournent pas à leur hôtel, ils sont cueillis juste avant d'entrer chez le Dr Khalil.

### **Mais où se cache le Dr Khalil ?**

Il n'est pas très difficile de le trouver : le plus simple est d'aller se renseigner à l'université d'Al-Azhar. Pour s'y faire entendre, il faut parler l'arabe ou disposer d'un interprète... et réussir un jet de Crédit. Si tout se passe bien, les secrétaires (tous des hommes) finissent par leur expliquer que le Dr Khalil est un savant respecté, un vieil homme dont on protège la tranquillité. Mais un Baratin bien mené peut suffire à obtenir son adresse. Les employés de la poste du Caire peuvent aussi fournir cette information. Dans ce cas, il faut jouer du bakchich pour l'obtenir, et cela peut prendre un peu de temps. Il faut trouver le bon informateur, et les Investiga-

teurs risquent de se faire rouler assez facilement. De toute façon, ils n'ont pas le temps de rendre visite à Khalil : ils se font pincer avant.

### **Pris au piège !**

Dès que les PJ retournent à leur hôtel (débrouillez-vous pour qu'ils aient besoin d'y faire un saut à un moment ou un autre de leur enquête : ils passent juste à côté et pourraient en profiter pour s'y restaurer, y prendre des armes, etc.), cinq policiers anglais, menés par le commissaire Surman, appréhendent les Investigateurs, demandant à fouiller leur chambre, trouvent la valise et son contenu macabre... Surman ordonne leur arrestation. Les policiers n'hésitent pas à riposter si les Investigateurs se rebiffent. A priori, ils ne peuvent s'échapper. Ils sont emmenés en prison.

La scène se déroule de la même façon si les Investigateurs ne retournent pas à l'hôtel mais vont directement chez Khalil. On les arrête avant qu'ils n'entrent chez le docteur, on les emmène à leur hôtel pour procéder à une fouille de leurs chambres, et le tour est joué !

Malgré leurs dénégations, les Investigateurs sont emmenés en prison. Quoi qu'ils puissent dire, ils sont dans de sales draps : on a tout de même trouvé dans leur chambre une valise contenant des cœurs humains et des pages de textes ignobles ! Laissez les Investigateurs s'empêtrer dans d'éventuelles explications. La plupart des éléments qu'ils peuvent avancer sont susceptibles de se retourner contre eux. S'ils parlent de l'attaque de la pyramide, ils avouent (implicitement) être des meurtriers. S'ils parlent des Bâtisseurs, ils passent pour des fous. S'ils accusent Sinna, ils attaquent un des amis personnels du commissaire. Le mieux qu'ils aient à faire, c'est de la boucler !

Les PJ se retrouvent bientôt enfermés dans une cellule sombre. Seul avantage : la pièce en question est très fraîche. Mais le temps presse, l'Empire State Building sera bientôt terminé. Faites-leur comprendre qu'ils ont intérêt à faire fissa. L'une des seules possibilités d'évasion qui s'offre à eux se produit lors de la promenade. Les deux gardes de faction sont des Écossais qui profitent de ce moment pour se bourrer une bonne pipe et évoquer leur pays natal. Reste à franchir la muraille de près de 3,5 mètres qui sépare la cour de la rue. Aux Investigateurs de préparer leur coup en confectionnant une corde de fortune, des armes improvisées, etc. Idéalement, la préparation d'un tel plan ne doit pas durer plus de quelques jours (juste le temps pour Sinna de rendre visite à Khalil).

Improviser une évasion spectaculaire. Ensuite, leur séjour au Caire devient très difficile. Recherchés par la

police, ils doivent trouver le texte de Khalil puis quitter Le Caire, gagner les pyramides, et s'enfuir. Une fois sortis de prison, avec la police aux trousses, les Investigateurs se rendent chez Khalil.

### **Un vieil homme fatigué**

Le Dr Khalil a quatre-vingts ans. Il vit dans une belle maison près de la mosquée de Saladin, avec Abakar, un vieux et fidèle serviteur. Sa maison est construite autour d'un patio arboré, et toutes les pièces sont remplies de livres, notes, fiches de lectures, cartes, etc. Khalil est docteur en théologie, historien et homme de culture. Il s'est intéressé pendant un temps aux serviteurs humains des Bâtisseurs, et a clairement identifié cette secte comme un groupe puissant, présent dans le monde entier.

Malheureusement pour lui et pour les Investigateurs, Khalil a eu, la nuit suivant l'arrestation des PJ, la visite de Sinna. Celui-ci s'est rendu compte que Khalil en savait beaucoup sur la secte des Bâtisseurs. Il a attaqué le vieillard et l'a inséminé. Khalil inconscient, Sinna en a profité pour dérober les textes qui concernent la secte. Au matin, Abakar a découvert son maître inconscient, en état de choc. Lorsque les Investigateurs arrivent chez Khalil, ils le trouvent au lit, le ventre gonflé, traumatisé. Il ne se souvient guère de ce qui lui est arrivé. Si les Investigateurs lui demandent des explications sur les Bâtisseurs ou sur le texte qu'ils recherchent, il leur révèle ce qu'il sait. Selon lui, et d'après les textes qu'il possède à ce sujet, les Bâtisseurs sont plus qu'une secte. Leur pouvoir est immense, et ils sont présents depuis la nuit des temps. Ils ont édifié une multitude de bâtiments sur tous les continents. Et surtout, selon Khalil, la légende de l'Atlantide est directement liée à leur histoire. Ce serait leur première cité, aujourd'hui engloutie, le lieu le plus important de leur civilisation. Puis il tend faiblement la main vers une bibliothèque proche : « Vous trouverez là des textes qui pourront vous intéresser ». Mais il n'y a plus rien. L'étagère est vide. Lorsqu'il apprend cela, Khalil devient livide. Il s'accroche au bras d'un Investigateur et lance : « oui, il est venu, cet homme distingué (il fait alors la description de Sinna), il m'a posé des questions sur les Bâtisseurs, tant de questions, et puis il m'a embrassé, comprenez-vous, et son baiser m'a donné la mort ». Sur ces mots, Khalil s'effondre sur son lit, son ventre éclate et donne naissance à un jeune Bâtisseur. Les Investigateurs, s'ils trouvent une tapette à mouche assez grosse, peuvent s'en débarrasser. Ils ont ensuite intérêt à quitter les lieux. Abakar ne tarde pas à découvrir la scène et donne l'alerte (les Investigateurs, peu



de temps après, sont accusés du meurtre de Khalil...).

### Chez Sinna

Ils doivent ensuite récupérer les documents. Assurément, Sinna les a doublés. Il n'est pas trop difficile de récupérer l'adresse de son cabinet. Après tout, c'est un des avocats les plus connus de la ville (son domicile n'a aucun intérêt pour le scénario, à moins que vous ne vouliez faire durer le plaisir). Les documents sont cachés dans un secrétaire, fermé à clef, dans son bureau. Sinna compte les remettre bientôt à Yi-Soth, en Atlantide, lors de son prochain voyage.

De jour, essayer de se procurer les documents est suicidaire. Outre Sinna lui-même, il y a ses employés, qui lisent les journaux et pourraient reconnaître les Investigateurs comme les dangereux «criminels de la pyramide» dont les portraits encombrant les pages de faits divers. La nuit, le cabinet est normalement gardé par l'un des sbires de Sinna. Dès que celui-ci apprend l'évasion des Investigateurs, puis découvre qu'ils ont rendu visite à Khalil, il poste quatre autres de ses hommes en embuscade. Il se doute que les Investigateurs vont venir le voir, et il leur prépare une réception à sa façon.

Le cabinet de Sinna se situe au troisième étage d'un immeuble de bureaux moderne, au centre du Caire. Laissez les Investigateurs préparer un plan d'attaque, sachant que Sinna s'est installé comme suit : trois de ses hommes sont cachés à l'intérieur. Deux autres, planqués sur le palier de l'étage supérieur, sont censés couper la retraite des Investigateurs. Sinna est à l'affût dehors et n'interviendra qu'en dernier recours. Les hommes de Sinna sont équipés, pour l'occasion, de grands couteaux. Deux d'entre eux, ceux qui sont cachés sur le palier du quatrième, sont armés de pistolets. Une fois dans la place et débarrassés de leurs assaillants, les Investigateurs peuvent fouiller les lieux. La pièce la plus intéressante est le bureau de Sinna. Le seul meuble qui ferme à clef, et qui est susceptible de contenir les documents, est le secrétaire. Si l'un des joueurs précise que son personnage examine la bibliothèque de Sinna, indiquez-lui qu'il y trouve des livres de droit et d'architecture, mais aucun ouvrage relatif au Mythe ou à l'occultisme.

À l'intérieur du secrétaire, les Investigateurs découvrent une pile de documents. Parmi eux, le texte d'Ibn Saoud. Celui-ci affirme que les Bâtisseurs sont les gardiens du tombeau de Ghatanothoa. Un jet de Mythe réussi permet de savoir que Ghatanothoa est un Grand Ancien qui repose dans Mu engloutie, et qu'il se réveillera un jour. Après ce

qu'ils ont vécu, il y a de grandes chances pour que les Investigateurs croient que les Bâtisseurs protègent Ghatanothoa et attendent son retour. À la fin de son texte, Ibn Saoud mentionne que le premier repaire des gardiens était une île, aujourd'hui engloutie, et dont certains philosophes grecs ont parlé.

Un autre fragment de texte attire l'attention des PJ. Ce sont quelques feuillets d'une Histoire des sociétés secrètes. L'auteur, un Allemand du nom de David Liebman, prétend que si malgré leur nombre, les cultes impies et blasphématoires sont au final peu dangereux, c'est qu'ils s'épuisent en guerres intestines. Recensant différentes sociétés secrètes et leurs antagonistes, il mentionne «la secte des Bâtisseurs, mystérieux, peu connus, contrairement à leurs ennemis les plus fervents, le culte des Dévoreurs du Soleil. Situé en Amérique centrale, ce culte violent a juré de mettre à bas la secte des Bâtisseurs. Ils les connaissent mieux que quiconque, mais ne sont malheureusement pas disposés à partager leur savoir avec d'autres». Un jet d'Idée permet aux Investigateurs de se rappeler que selon Joachim Kuhn, le temple d'Ichten-Itzla aurait été construit par les Bâtisseurs, et qu'il se trouve au Mexique. Voilà peut-être des alliés !

### Conclusion

Les PJ doivent quitter l'Égypte au plus vite. À eux de s'organiser : quitter immédiatement Le Caire ou tenter de s'équiper avant de repasser dans l'autre dimension. De toute façon, lorsqu'ils retournent à la pyramide, ils y sont accueillis par Sinna, qui les attaque. C'est un duel à mort. Sinna ne devrait pas tenir longtemps contre plusieurs adversaires déterminés. Abattu, il trouve cependant la force de lancer un ultime avertissement aux Investigateurs : «pauvres fous... vous ne savez pas ce que vous faites. De toute façon, il est trop tard pour les vôtres. Nous les avons emmenés dans notre cité, et l'heure du sacrifice approche». Puis il meurt en crachant un dernier jet de bave verdâtre.

Les Investigateurs passent ensuite dans l'autre dimension, persuadés d'avoir débarrassé la terre d'une sinistre crapule... et découvrent que les prisonniers ont disparu. Il devient urgent d'agir !

### Les PNJ de l'acte VI

#### ► Les ronces

Un jet de Botanique permet de repérer le caractère venimeux de ces plantes, d'une TOX de 12. Faites un jet de CON I contre la TOX. En cas d'échec, l'Investigateur touché perd 1d3 points

de vie, et ne peut plus se servir du membre désormais paralysé pendant autant de jours qu'il a perdu de points de vie.

### ► Ali Sinna,

Bâtisseur et avocat

45 ans, de petite taille, un visage fin et intelligent. Il est habillé à l'européenne, mais porte une gandoura égyptienne par-dessus son costume. Il vit seul. Assez riche, il possède un cabinet d'avocat qui marche très bien. Il connaît les membres les plus influents de la société cairote, et a ses entrées partout. Une douzaine de tueurs lui sont dévoués corps et âmes. Ce sont des Cairotes, qui connaissent la ville comme leur poche. Sinna est très intelligent, trop peut-être :

il se croit supérieur à la race humaine, et estime que l'on peut manipuler n'importe qui. Il fait partie des ces Bâtisseurs pour lesquels les humains n'ont aucune importance : ce ne sont que des outils, ou de futurs suppliciés pour Yi-Soth.

FOR 10 DEX 11 INT 19  
CON 12 APP 14 POU 15  
TAI 09 EDU 20 SAN n/a  
PV 10

Compétences : Droit 75 %, Crédit 90%, Psychologie 55%, Discussion 60%.

#### ► Les sbires d'Ali Sinna

FOR 12 DEX 11 INT 12  
CON 13 APP 09 POU 10  
TAI 12 EDU 10 SAN 35  
PV 12

Compétences : Se cacher 50%, Discrétion 70%, Connaître les moindres recoins du Caire 85%, Baratin 50%.

Armes : Fusil 55%, 2d6; Couteau 50%, 1d4.

## Acte V : L'ATLANTIDE

### L'autre monde, encore une fois

Arrivés de l'autre côté, les Investigateurs ont le choix. Où aller ? Si vous voulez développer ce scénario, ils peuvent être obligés d'aller à Cologne et/ou à Stonehenge pour y rassembler des indices supplémentaires (un texte obscur, gravé sur l'un des piliers de la cathédrale de Cologne, permet de comprendre que les rituels sanglants que les Bâtisseurs accomplissent ont lieu au cœur de l'Atlantide. À Stonehenge, c'est un ensemble d'indications permettant de calculer la localisation de l'Atlantide, et donc, une fois dans la dimension parallèle, de la trouver).

À ce point du scénario, les Investigateurs savent que de nombreux humains vont être emmenés en Atlantide pour y être sacrifiés. Ils estiment (à tort) que



les Bâtisseurs sont les serviteurs d'un Grand Ancien. Enfin, ils ont appris qu'une secte luttait contre ces créatures : une piste intéressante. Pour l'explorer, il suffit de se rendre au Mexique. Ça tombe bien, les Bâtisseurs y ont construit un temple !

Le voyage se passe sans encombre, à moins que vous n'en décidiez autrement. Après quelques heures/jours de marche, les Investigateurs arrivent près d'Ichten-Itzla.

### **Ichten-Itzla**

C'est un temple aztèque. Dans la dimension parallèle, il est en pierre noire, couvert de mousses suintantes d'humidité. Il a globalement la forme d'une pyramide à degrés, un vaste escalier en gravissant la pente et menant jusqu'au sommet, où se situe un petit temple à colonnes. Au sommet du temple, alors qu'ils s'apprêtent à passer, les Investigateurs peuvent remarquer une vaste fresque à demi enfouie sous la mousse (jet de TOC). Elle représente le monde et pointe les différentes constructions des Bâtisseurs. Elle indique aussi une île en plein cœur de l'Atlantique. C'est bien entendu l'Atlantide, aujourd'hui engloutie. Les Investigateurs peuvent facilement relever une position approximative, et connaître ainsi les coordonnées de l'Atlantide, le «repaire» des Bâtisseurs. Dans le temple supérieur, au sommet de la pyramide, ils peuvent aussi repérer des traces de passage humain : empreintes de pas, reliefs de nourriture, etc. Des anneaux scellés aux murs ont dû servir récemment à accrocher des chaînes. Il s'agit des prisonniers que l'on a parqué ici pendant un temps, avant de les emmener, peu avant l'arrivée des PJ, vers l'Atlantide.

Leur inspection terminée, les Investigateurs peuvent passer de l'autre côté et regagner la réalité.

### **Un accueil ambigu**

Nos héros arrivent huit heures «avant» leur départ (temps local). Le soleil éclaire un paysage grandiose de montagnes et de jungle, rosissant les pierres cyclopéennes du temple. Apparemment, celui-ci est vide. S'ils l'explorent, ils ne trouvent rien. Pas d'embuscade, pas de piège, tout est tranquille. Mais alors qu'ils descendent les gradins de la pyramide, trois hommes vêtus à la mode indigène apparaissent au pied des escaliers. Ils sont aussi surpris que les Investigateurs. Ce sont des membres d'une secte qui vénère ceux qu'elle appelle les Grands Constructeurs (les Bâtisseurs, en d'autres termes). Les Bâtisseurs s'en servent pour accomplir leurs basses besognes en Amérique centrale. Les Adorateurs de la pierre-jaguar (c'est leur nom) sont une petite cen-

taine et résident dans les villages voisins du temple. Lorsqu'ils voient les Investigateurs, ils hésitent. Soit ces étrangers sont des membres de la secte ennemie des Dévoreurs du Soleil, soit ce sont... des Bâtisseurs.

Selon la façon dont les Investigateurs se débrouillent, tout se passe plus ou moins bien. S'ils tentent de discuter ou essaient de se faire passer pour des Bâtisseurs, la ruse peut fonctionner à quelques conditions... par exemple exhiber le compas de Shah Jahan. À moins que les Investigateurs ne parlent le bon dialecte indien, ou à la rigueur d'espagnol, il se trouve au moins un des sectateurs pour comprendre l'anglais.

Une fois les trois hommes convaincus, la discussion s'engage. Ils semblent surpris et inquiets de la visite des Bâtisseurs. N'ont-ils pas livré assez de prisonniers ? Faut-il trouver d'autres personnes pour le sacrifice ? Ont-ils fait quelque chose de mal ? Ils implorent les faux Bâtisseurs d'être cléments, et adressent des prières aux Investigateurs, les appelant Ceux qui protègent le monde, les Gardiens, Ceux qui font tourner le Soleil d'Or.

Cette scène a trois objectifs. Primo, faire comprendre aux Investigateurs qu'en tant que Bâtisseurs, ils terrorisent les Indiens, et qu'ils peuvent se servir de leur influence pour apprendre des informations supplémentaires. Secundo, les déclarations sur « ceux qui protègent le monde » sont censées titiller les joueurs, les faire un peu douter et crédibiliser le retournement final. Tertio, la mention des sacrifices est là pour leur rappeler que le compte à rebours ne s'est pas arrêté. Plus généralement, cet épisode doit permettre aux Investigateurs de récupérer le moyen de lutter contre les Bâtisseurs. Pour cela, il suffit de mettre la main sur les membres de la secte des Dévoreurs du Soleil. Leurs nouveaux alliés leur déclarent que des prêtres des Dévoreurs ont été repérés depuis peu dans un temple voisin, mais ils n'osent pas s'y rendre seuls, craignant leurs pouvoirs et leur magie. En revanche, si des Bâtisseurs les protègent... Amenez la conversation sur ce terrain si les Investigateurs sont un peu mous. Au final, les sectateurs acceptent de guider les Investigateurs vers le temple où se cachent les ennemis des Bâtisseurs.

### **De nouveaux alliés ?**

Le temple en question est distant d'une journée de marche. Les PJ sont accompagnés d'une quinzaine d'Indiens armés de lances ou de machettes. Stressez les Investigateurs. Les Indiens n'arrêtaient pas de jeter des regards fébriles un peu partout, serrent fermement leurs armes. Plus ils progressent, plus ils sont nerveux. N'oubliez pas aussi

qu'à la moindre maladresse des Investigateurs, ils risquent de les démasquer.

Le temple est défendu par une dizaine d'hommes bien dissimulés et bien entraînés. Aux PJ de se débrouiller pour l'investir, et idéalement pour faire le plus de prisonniers possibles. Pour cela, il faut se débarrasser des guetteurs, et recommander aux Indiens de capturer leurs ennemis vivants (en leur expliquant par exemple que c'est pour les emmener dans l'autre monde et les sacrifier). Selon le degré de préparation - et de surprise - de l'attaque, les pertes dans le camp des Investigateurs et de leurs alliés sont plus ou moins lourdes. Parmi les prisonniers, les Investigateurs ont bientôt à leur disposition Huaca Hara, un sorcier. Celui-ci, qui les prend pour ses ennemis, ne veut rien leur dire. Ils vont devoir se débrouiller pour le convaincre qu'ils ont un ennemi commun (et ce à l'abri d'oreilles indiscrettes, le meilleur plan étant encore d'emmener les prisonniers dans l'autre monde, là où les Indiens ne pourront ni les suivre, ni les espionner).

Huaca Hara, précisons-le, est un adorateur des Grands Anciens... Faites sentir aux Investigateurs qu'il est un peu dérangé, dangereux, et que cet allié potentiel risque d'être aussi délicat à manipuler qu'un flacon de nitroglycérine dans des montagnes russes. Mais, avantage indéniable, il connaît un sortilège puissant, qui lui permet d'invoquer Ceux des Abysses, les serviteurs de Ghatanothoa. Ces créatures immatérielles sont les plus terribles ennemis des Bâtisseurs. Elles les repoussent, créant une barrière magique autour de celui qui les invoque, puis, libérant leur furie, elles attaquent les Bâtisseurs. Huaca Hara cherchait depuis longtemps le moyen de pénétrer dans le monde des Bâtisseurs pour s'en débarrasser. Dès que les Investigateurs réussissent à le convaincre qu'ils sont eux-mêmes contre les Bâtisseurs, Huaca Hara leur propose ses services. Il leur déclare posséder un sort puissant et être prêt à le lancer si les Investigateurs le mènent en Atlantide.

### **L'Atlantide**

En compagnie de leur nouvel allié, les Investigateurs pénètrent de nouveau dans l'autre monde. Ils possèdent cette fois les coordonnées de l'Atlantide. En chemin, ils peuvent apprendre quelques informations supplémentaires sur Huaca Hara. Ils peuvent notamment découvrir «par hasard», que celui-ci possède, gravé au creux du bras, un symbole étrange qui donne mal à la tête si on le fixe trop longtemps. Un jet de Mythe réussi permet de découvrir qu'il s'agit d'une représentation stylisée de Ghatanothoa. Encore une fois, Huaca Hara réagit différemment à cette découverte,



et à d'éventuelles remarques à ce sujet, en fonction de la façon dont se sont comportés les Investigateurs. Il ne leur fait probablement qu'à moitié confiance, et noie le poisson en déclarant que ce sort ne peut être lancé que si on possède ce tatouage, mais qu'il ne sait pas pourquoi...

Après quelques détours, les Investigateurs arrivent en vue de l'Atlantide. Au cœur d'un gigantesque lac, sur une île, une grande cité aux formes antiques a été édiflée : l'Atlantide. Près des berges, de longues barques, celles qui ont servi à mener les prisonniers sur l'île. Les Investigateurs peuvent en prendre une, mais ils doivent auparavant se débarrasser du Supérieur qui les garde, accompagné de trois Inférieurs.

Le lac une fois traversé, ils arrivent sur un embarcadère. Ils repèrent un grand et vaste temple, rond, à colonnes. De là s'échappent les plaintes des prisonniers. C'est dans ce temple qu'ils vont être sacrifiés.

Dans le temple, quelques Inférieurs s'activent à des tâches incompréhensibles, sous la houlette de plusieurs Supérieurs, dont les carapaces argentées reflètent les feux intérieurs du temple. Partout, dans des cages accrochées au plafond par de longues chaînes, des humains venant d'Inde, du Pérou, de New York et d'ailleurs qui, dans leur langues respectives, implorent la pitié de leurs gardiens. Dès qu'ils voient les Investigateurs, c'est un vacarme de suppliques dans toutes les langues. Les Bâtisseurs réagissent violemment à cette intrusion. C'est le début d'un combat épique. Heureusement, Huaca Hara a tôt fait d'invoquer Ceux des Abysses. Un mur magique de formes bleuâtres, immatérielles, repousse les Bâtisseurs. Les Investigateurs peuvent libérer les prisonniers, continuer à tirer sur les monstres, le tout dans un concert de cris, de crissements chitineux, dans une ambiance crépitante de magie...

### Dilemme cornélien

Soudain, les hurlements de Ceux des Abysses se calment. Ces entités forment autour des Investigateurs et des prisonniers une barrière magique qui empêche les Bâtisseurs d'avancer. Surgissant de l'ombre, une forme gigantesque apparaît : Yi-Soth en personne, un Bâtisseur gigantesque et monstrueux. Il mesure quatre mètres de haut, mi-monstre mi-insecte et dégage une formidable impression de puissance. Aucune arme ne peut le blesser. Toute tentative magique contre lui est vouée à l'échec. D'une voix forte, Yi-Soth somme les Investigateurs de se rendre. S'ils empêchent le rite de s'accomplir, Ghatanothoa se réveillera. Devant la probable incrédulité des Investigateurs,

Yi-Soth entreprend de leur raconter toute l'histoire, telle qu'elle est présentée au début de ce scénario.

Le discours de Yi-Soth achevé, aux Investigateurs de prendre une décision : qui croire ? Les indices semés ça et là (le fait que les Bâtisseurs soient appelés les Gardiens, par exemple) peuvent amener les Investigateurs à comprendre qu'ils ont fait fausse route. Ils sont cependant confrontés à un dilemme : vont-ils laisser les Bâtisseurs sacrifier les prisonniers pour sauver leur dimension et la nôtre ? Ou vont-ils libérer les prisonniers et fuir de l'Atlantide ? Si Ghatanothoa se réveille, qu'en sera-t-il du monde des Bâtisseurs, et de celui des Investigateurs ?

Ne rêvons pas : placé dans une telle situation, aucun Investigateur digne de ce nom ne fera confiance à un gros cafard, fût-il divin. Si les Investigateurs tiennent vraiment à libérer les prisonniers, Yi-Soth accepte de les laisser partir (d'autant plus que Ceux des Abysses l'empêchent de se saisir d'eux). Une fois que les Investigateurs auront le dos tourné, il sacrifiera quelques milliers d'Inférieurs et une centaine de Supérieurs. Bien sûr, cela ne suffira pas. Ghatanothoa va connaître une brève période d'éveil avant de se rendormir (les étoiles ne sont pas encore propices !). Le Chili, la Nouvelle Zélande et les îles du Pacifique vont être ravagées par des tremblements de terre et des raz-de-marée (sans oublier les crises de folie, des sacrifices humains en Polynésie et quelques événements encore plus bizarres). L'un dans l'autre, l'affaire fera quelques milliers de morts... soit beaucoup plus qu'il n'y en aurait eu si les PJ avaient laissé les Bâtisseurs faire leur travail. Et puis, il y aura des conséquences à plus long terme. Pour commencer, Ghatanothoa est un peu plus proche de l'éveil...

N'hésitez pas à mettre les Investigateurs en face des conséquences de leur héroïsme. Cette aventure est conçue pour leur laisser un arrière-goût amer et leur apprendre que lutter contre le Mythe peut amener à prendre des décisions cruelles. Quel que soit leur choix, n'oubliez pas qu'ils en savent beaucoup sur les Bâtisseurs. Ces derniers ne voudront peut-être pas les laisser en vie. À moins que Yi-Soth ne leur confie une mission : trouver un autre rituel qui continuerait à protéger les humains (et les Bâtisseurs) sans pour autant imposer de tels sacrifices...

