



Un tigre dans la malle



Ce scénario se joue avec les règles de L'Appel de Cthulhu. Il vaut mieux le jouer avec des personnages débutants, sans connaissance du Mythe de Cthulhu ; en effet si le soin de tirer les personnages reste aux joueurs, ce scénario fournit un background, en relation directe avec l'aventure, pour chacun.

Dans la matinée du 25 mai 1920, cinq personnes se rendent à Southampton pour occuper les cabines de première classe qui leur ont été réservées à bord du navire de la « Royal Mail Line », la malle poste des Indes. Ces cinq personnes, parmi plusieurs centaines de passagers, nous intéressent tout particulièrement car elles sont les protagonistes principaux de cette aventure. Leurs rôles doivent être confiés à des joueurs qui tireront eux-mêmes les caractéristiques de ces personnages. D'autres personnes passionnantes embarquent ce jour-là. Leurs billets de première classe les amènent naturellement à se voir convier à la table du capitaine durant la traversée. Ce sont les personnages non-joueurs qui sont décrits à la suite des personnages joués. La durée prévue pour le voyage est de 30 jours, avec escales à Port Saïd, Suez, Aden et Calcutta pour finir. Lorsqu'il lève l'ancre, le paquebot de la malle des Indes entraîne avec lui nos cinq Anglais vers un destin au goût de sang et d'horreur...

Background des Personnages Joueurs

Le chasseur de gros gibier

C'est un coureur de brousse. Lors d'un de ses passages à Londres, il remarqua une jeune femme brune, aux traits parfaits, et la suivit. Il fut rapidement intrigué en la voyant s'engager dans des quartiers peu recommandables et la curiosité remplaça bien vite ses premières motivations. Cependant, au détour d'une rue, alors qu'il s'attendait à voir devant lui le dos de sa charmante guide, il reçut avec horreur la charge d'un tigre en furie, en plein Soho, et ne dut la vie qu'à l'arrivée providentielle de badauds qui firent fuir l'animal. Gravement blessé lors de l'accident, il se réveilla dans une chambre inconnue et eut la surprise de reconnaître, en la personne de son infirmière, la jeune femme qu'il suivait avant le drame. Durant les deux semaines que dura sa convalescence, il ne lui arracha pas un mot. Une

fois guéri, elle le drogua et le fit conduire dans un hôpital public. Il ne retrouva jamais sa charmante hôtesse et garda depuis cette aventure une fascination morbide à l'égard des tigres. Il a décidé, coûte que coûte, de partir en Inde. Son but : la chasse au tigre. Il a trouvé en la personne du Lord un sponsor de choix et a résolu d'en profiter pour exorciser son obsession.

Lord N.

C'est un dilettante, amateur de sensations fortes et d'aventures exotiques. Au grand scandale de sa famille et de ses proches, il est revenu marié d'une de ses expéditions. Sa femme est une de ces sauvages de Françaises, au caractère affirmé, à la langue bien pendue et aux goûts dispendieux. « Une aventurière », dit-on dans les milieux généralement bien informés. Le Lord ne connaît pas les Indes et a choisi d'offrir une chasse au tigre à son épouse pour leurs cinq ans de mariage.

Lady N.

Fille d'un aventurier plus ou moins trafiquant, Lady N. allie à son sens de la survie un goût immodéré pour le luxe. C'est toutefois une passionnée : l'anticonformisme et les émotions fortes sont les traits marquants de son caractère. Tout son charme, aux yeux de son britannique époux, tient à la délicate alliance de son caractère bien français à un solide fond d'humour noir, très anglais aux dires de ce dernier.

L'archéologue

La vie de cet homme est vouée à l'étude de l'architecture orientale sacrée. Le but de son voyage est l'étude des sites urbains du troisième millénaire, la fameuse civilisation de l'Indus, et des temples rupestres des Indes. Il est absorbé dans ses travaux en permanence et ne quitte ses livres et ses écrits que lorsque des événements en rapport avec la civilisation indienne (architecte, religion), surviennent. Il a personnellement élaboré une théorie sur certaines sculptures de créatures mi-humaines mi-animales, qui

hantent quelques-uns des bas reliefs de ces temples souterrains et dont on lui a fait la description. Cette théorie suppose que les dieux indiens, lorsque le danger est grand pour eux de voir leurs zones d'activités souillées, donnent à leurs fidèles, humains, la possibilité de prendre la forme d'animaux sauvages capables de ravages effroyables. Malgré la précision de certains textes anciens et la concordance avec des faits récents, ces hypothèses effraient trop notre scientifique pour qu'il en fasse part à un auditoire dont il prévoit aisément l'hilarité incrédule.

Le médecin

Ce jeune docteur, après une courte expérience dans la banlieue ouvrière de Londres, s'est senti d'un coup submergé par des plus grandes ambitions. Devant son avenir bouché, il a choisi l'exil dans les Indes Orientales et rêve de découvrir sur place les causes et les remèdes des principaux fléaux de cette région du monde. Il a rencontré par hasard Lord N. et s'est arrangé pour l'accompagner aux Indes au titre de médecin particulier. Il n'a pas l'intention de retourner en Angleterre avant d'avoir abouti dans les recherches qu'il entreprendra sitôt l'expédition terminée.

Background des Personnages Non Joueurs

Le colonel

C'est la première victime de ce scénario. Représentant du pouvoir colonisateur britannique, il est la cible évidente de tout fanatique indépendantiste. Son physique est caractéristique de l'officier de Sa Majesté. On le retrouvera à l'avant du paquebot, la gorge arrachée, cinq jours avant l'arrivée à Calcutta.

La femme du colonel

Le contraire d'une hystérique ; cette femme, généralement effacée en présence de son mari, saura montrer de quelle trempe sont les Anglaises. Elle mène d'office son enquête et fait peu de cas des

remontrances que pourrait lui attirer sa détermination.

La fille du colonel

Très pratique, fiancée à un jeune officier de l'armée des Indes, Elisabeth est le modèle de la jeune fille de bonne famille.

Un seul incident peut ternir la réputation de ce modèle : après une algarade avec le missionnaire blanc, peu après le départ, elle a choisi le missionnaire indien comme confesseur, au grand dam de ses parents. Ces derniers n'ont cependant rien fait pour contrarier cette pieuse fréquentation, malgré l'origine du prêtre. Le chapitre « missionnaire indien » expliquera pourquoi le tigre et cette jeune fille ne sont qu'un seul et même être.

Mc Untire, propriétaire terrien

De retour d'Ecosse où l'appelaient une histoire d'héritage, il regagne sa plantation de thé, aux abords de Gauhati. C'est un homme solide, avare de son assistance, de ses paroles et de son sourire. Son air sombre n'incite pas à la discussion, mais il sera finalement toujours disponible pour aider ses compatriotes en cas de difficultés graves.

Le mage indien

Ce mage appartient à la race Sikh. Ce peuple mêle étroitement guerre et religion. Dans ses conditions, l'aspect terrible de ses membres est parfaitement compréhensible. Le mage ne fait pas exception à la règle. C'est cependant un homme cultivé, possédant de solides connaissances universitaires. Son statut social et son billet de première classe lui ont ouvert l'accès à la table du commandant, mais il n'y est pas spécialement bienvenu. Le but de son voyage en occident reste un mystère pour les voyageurs et l'homme écoute plus qu'il ne parle. Seule une extrême violence pourra l'amener à parler de son motif de voyage : l'inspection spirituelle des communautés Sikhs en Grande-Bretagne. Rien de plus ! Il quittera les passagers du paquebot à Calcutta pour se rendre au temple d'or d'Amritsar.

Le missionnaire blanc

Le Révérend père D. Garrick rejoint la mission de Gauhati, dans l'Assam, en compagnie du Révérend Pandi Ganikor. Si on l'interroge au sujet du différend qui s'est instauré entre lui et la fille du colonel, il s'abritera derrière le secret de la confession, pour ne pas avouer qu'il jalouse l'emprise de son compagnon indien sur la jeune fille

Le missionnaire indien

Pandi Ganikor a fait ses études au séminaire anglican des missions de l'empire britannique. Nommé à Gauhati, il partit rejoindre le paquebot, un de ces beaux matins brumeux, si caractéristiques de la région de Southampton. Il n'arriva jamais. Il avait été repéré quelques semaines auparavant par un fanatique indien indépendantiste, recherché par Scotland Yard. Celui-ci avait conçu le plan de rejoindre son pays en se substituant à ce prêtre renégat. Suivant la voie de Kali, il étrangla Ganikor alors que celui-ci se rendait vers le bateau, puis il prit sa place.

Pandi Ganikor n'étant pas connu du R.P. D. Garrick; le rebelle Taji Hamouni passa sans problème pour sa victime. Il a acquis les connaissances religieuses nécessaires à la pratique de son sacerdoce, mais c'est avant tout un prêtre de Kali et un adorateur de Krishna le Noir. Il possède un pouvoir de contrôle mental assez poussé, dont il a profité pour subjuguier la fille du colonel anglais. Le moment venu, il l'a transformée en tigre et l'a lancée sur son père. Il accomplira le voyage avec toute la troupe, jusqu'à la mission. Il recontactera les fidèles rebelles du temple détruit de Krishna et organisera le massacre.

La malle poste des Indes

Le voyage jusqu'à Port Saïd se passe sans histoires. Une escale de deux jours étant prévue dans cette ville, les aventuriers pourront souhaiter se rendre quelque part. Il est possible d'effectuer l'aller-retour jusqu'au Caire ou

Alexandrie durant les deux jours. Un jeune Américain demeurant à Port Saïd loue volontiers ses services et son avion (bimoteur six places) pour des excursions. Il s'agit d'un jeune fou décidé à s'enrichir rapidement, tout en menant une existence aventureuse. Son avion sert à de nombreux trafics, mais l'insouciance du jeune homme le protège du masque maléfique qui marque si souvent ce type d'homme. Il dispose d'une autonomie de 250 km et n'ira au bout de son carburant que s'il est sûr d'en trouver au terme du trajet.

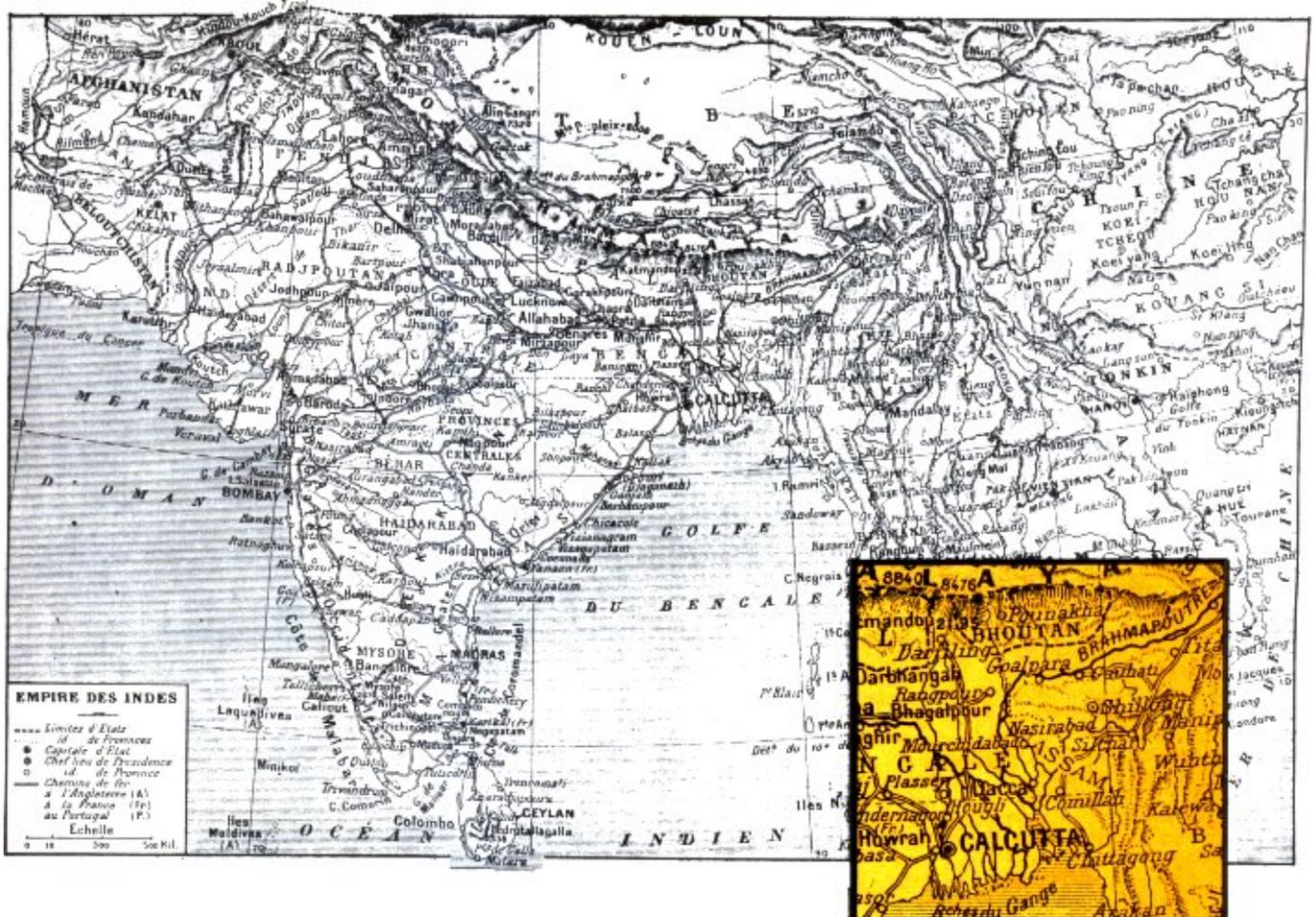
Cette escale à Port Saïd peut servir de prétexte à nombre d'aventures. Si les monuments de la vallée des Rois ne sont pas accessibles, la distance étant trop grande, il reste possible de visiter de nombreux endroits particulièrement édifians, comme le quartier des libraires, proche d'Al-Azhar Madrasa, au Caire, la plus ancienne université du monde.

Le bateau quitte Port Saïd deux jours après son arrivée

et entame le passage du canal de Suez. Il s'arrête pour une escale d'une journée dans la ville. Il est possible que des retombées de l'excursion précédente surviennent à ce moment. Une journée de halte, c'est bien peu, et sans doute nos héros se contenteront-ils de visiter Suez.

L'étape suivante est Aden, capitale du protectorat britannique d'Aden. Cette ville doit la particularité de son caractère à sa situation géographique : elle se trouve à la frontière des mondes africains et arabes. Malgré la Mer Rouge, obstacle naturel, la population est extrêmement mêlée. Dans les souks d'Aden, le miracle et l'horreur se côtoient, à l'image des populations. Il est toujours possible d'y trouver son bonheur, ou son malheur. L'escale de deux jours devrait sembler courte aux passagers, mais sait-on jamais... peut-être la trouveront-ils trop longue à leur goût.

Le voyage se poursuit tranquillement jusqu'au soir du deuxième jour de navigation, alors que le paquebot aura



déjà croisé au large de Socotra. Durant le repas, auquel le colonel - pourtant si ponctuel - ne s'est pas encore joint, un steward affolé s'approche du capitaine et lui parle à l'oreille. Un jet de *Psychologie* réussi permettra de voir que le steward est en proie à une vive émotion et qu'il refrène mal sa terreur. Sitôt entendu les quelques mots que lui chuchote l'homme, le capitaine pâlit et se lève précipitamment. Son regard pèse particulièrement sur la femme et la fille du colonel, tandis qu'il prononce difficilement quelques mots d'excuse à l'intention de ses hôtes. Il disparaît rapidement à la suite du messenger, après avoir demandé au médecin de bord de l'accompagner. Si une personne tente de les suivre, elle sera poliment, mais fermement, priée de s'en abstenir.

1) Le capitaine et le médecin sont suivis discrètement. Ils ne font pas particulièrement attention et sont faciles à pister. Le poursuivant les verra s'arrêter au centre d'un atterrissement de passagers, difficilement contenus par des membres de l'équipage. L'autorité du capitaine a, semble-t-il, plus d'effet, mais une dizaine de curieux se tiennent toujours aux aguets. Le poursuivant assistera alors à la scène suivante : les deux officiers s'approchent d'une forme recouverte d'une bâche et soulèvent celle-ci. Le corps du colonel apparaît alors sous la lumière électrique des lampes de coursive, la gorge horriblement arrachée. Cette vue provoque la perte d'un point de Santé Mentale, à moins de réussir un jet de dés sous la SAN. Il n'y a aucun témoin du meurtre parmi les curieux.

2) Personne ne suit les officiers. Le second prend la place du capitaine et le repas se termine sans les deux hommes. Deux heures après l'incident, le capitaine et le second viennent frapper à la porte de la cabine du colonel. Ils informent sa femme qu'elle est désormais veuve. Pendant ce temps, le médecin de bord se rend à la cabine du docteur londonien et le prie de le suivre et de se préparer à un

choc. Il lui annonce la mort du colonel et lui parle de la blessure. Il l'emmène ensuite auprès du cadavre et lui demande son opinion. Il assouvrira facilement la curiosité du docteur. Il ressort de leur conversation que seule une bête fauve aurait pu commettre une telle blessure. A la connaissance du médecin de bord, il n'existe aucun animal susceptible de provoquer de tels dommages sur le navire. Ces conclusions sont suffisamment affolantes pour provoquer chez les deux hommes la perte de 1D3 points de Santé Mentale. Un jet de dés réussi sous la SAN leur permettra de ne perdre qu'un point.

Le lendemain, alors qu'il ne reste que quatre jours avant d'arriver à Calcutta, le responsable du troisième pont signale un cas de délire. Il s'agit d'un homme qui prétend avoir vu un tigre énorme se jeter sur le colonel et lui ouvrir la gorge d'un claquement de mâchoires. Bien que le médecin ait conclu à sa mort par morsure de fauve, cette hypothèse reste improbable, car il n'y a pas la moindre trace de tigre à bord.

Sur les lieux du meurtre, le talent *Trouver Objet Caché* permettra de découvrir des poils jaunes dans une des lames du parquet. Le talent *Zoologie* permettra de déterminer qu'il s'agit de poils de tigre. Il sera alors possible (*Trouver Objet Caché* une seconde fois) de déceler des traces de griffes sur le parquet, tout près de l'endroit où le corps a été découvert...

Jusqu'à l'arrivée du bateau à Calcutta, le cadavre sera conservé dans une chambre froide. Les hommes de la sécurité du bord mèneront une enquête acharnée, mais le seul témoin semble être l'homme délirant du troisième pont. Aucun tigre ne sera trouvé à bord. Si les aventuriers s'intéressent aux réactions des personnages non-joueurs, ils se rendront compte des détails suivants : la femme du colonel s'avère être une femme de tête. Elle harcèle tout le monde, ne perd pas de temps en vaines la-

mentations, et délaisse sa fille la plupart du temps.

Cette dernière est d'ailleurs en proie à un accès de religiosité et profite du temps libre accordé pour le passer avec le faux missionnaire indien.

Un jet de dés réussi sous le talent *Psychologie* permettra de voir que celui-ci semble ravi. La mort du colonel ferait-elle son bonheur ? Sans doute est-elle responsable du doublement de piété de sa fille, mais un religieux ne pourrait se satisfaire d'un résultat obtenu à un tel prix. Sans doute l'homme d'église a-t-il quelque idée peu avouable en tête. Le missionnaire anglais est, quant à lui, très troublé. Si on lui parle de cette affaire, il ne pourra s'empêcher de mettre l'accent sur la conduite trouble de la jeune fille et de son homologue indien. Il fera remarquer que la fille du colonel était arrivée au dîner en retard, l'air curieusement absent, et que le missionnaire indien semble particulièrement ravi de sa présence assidue à ses côtés. Il est cependant évident que cet Anglais est malade de jalousie et que ses propres sentiments sont peu dignes d'un pasteur de foi.

L'Écossais ne semble pas affecté outre mesure, mais le mage indien est très intrigué par cette histoire de tigre. Il se refusera toutefois à dire quoi que ce soit.

Le témoin du meurtre, s'il est interrogé par les aventuriers leur apparaîtra comme un être mentalement touché, mais sincère. Il prétend avoir vu un tigre se jeter sur le vieil homme, lui ouvrir la gorge avec ses crocs, puis disparaître d'un bond, comme il était venu. Cet homme a en horreur tous les types de fourrure et exècre les poils, sous quelque forme que ce soit (Doraphobie aggravée).

Dès l'arrivée au port de Calcutta, la police monte à bord et interroge tous les habitués de la table du capitaine, puis les autres voyageurs. Au cours de l'interrogatoire, Lord N. reçoit une invitation pour la soirée donnée par le Vice-roi

en l'honneur de l'anniversaire de sa femme. La colonelle et sa fille y sont également conviées. Malgré le chagrin qui les frappe, elles se rendent à la fête.

Chez le Vice-roi

Le Palais du Vice-roi est l'un des plus beaux de Calcutta. Le vaste édifice est cerné de jardins merveilleux que la douce tiédeur de la nuit invite à fréquenter. Cependant, les nouveaux venus sont avertis que la mousson est arrivée depuis quelques jours et que les pluies torrentielles qui tombent soudainement ne sont pas les moindres de ses désagréments. Des centaines de serpents envahissent régulièrement les jardins, sitôt que la pluie cesse, en quête de nourriture.

Alors que la fête bat son plein, un coup de feu retentit à l'extérieur. Il est rapidement suivi d'un second coup. La musique et les rires cessent brutalement. Le silence se fait durant une seconde où tout se passe au ralenti. Le vacarme reprend bientôt ses droits. Les femmes s'évanouissent dans les bras des jeunes lieutenants, qui attendent en vain des ordres cohérents de leurs supérieurs. Ceux qui sortent butent dans ceux qui entrent. La panique est totale et ne cesse que quelques minutes plus tard, lorsque les invités se rendent compte que seuls deux coups de feux ont retenti. Les visages se décripsent alors et les plaisanteries jaillissent, la plupart ayant pour victimes les rebelles indépendantistes, pour exorciser la frayeur passée.

Dans le jardin, c'est malgré tout le branle-bas. Les soldats accourus ont vite fait de découvrir un horrible carnage. Un jeune couple anglais, le lieutenant Brad Majors et sa fiancée, Janet Weiss, est retrouvé déchiqueté. Les divers morceaux du corps de la jeune fille gisent, épars, sur le chemin, autour du cadavre du lieutenant. Les yeux de ce dernier, agrandis par l'horreur, ne parviennent pas malgré leur expression, à détourner

l'attention de la gorge béante, largement ouverte, et du bras arraché dont la main tient encore un pistolet réglementaire. La mort des deux amoureux remonte à peu de temps, car le sang jaillit encore à gros bouillons de leurs plaies indicibles... Toutes les personnes présentes doivent réussir un jet de dés sous la Santé Mentale ou perdre 1D6 points de SAN. Si le jet est réussi, la perte reste de 1 point.

Rapidement, les plus vifs organisent les recherches. On apporte des lampes tempête et les soldats recherchent avec rage les traces du criminel. La vérité transparaît rapidement les seules traces visibles sont celles d'un couple de tigres ; les marques de crocs et de griffes décelées sur les corps ne laissent d'ailleurs aucun doute. Il est possible alors que les aventuriers fassent le rapport avec le meurtre du bateau. Si c'est le cas, le choc n'en sera que plus grand et la perte d'1 point de SAN s'ensuivra pour tous ceux à qui cette comparaison se sera imposée.

Les traces des tigres mènent les pisteurs à l'un des murs de la propriété et disparaissent. Il n'y a aucune trace de l'autre côté du mur. La raison en est que les deux tigres ne l'ont jamais franchi. Parvenus à ce point, la fille du colonel et sa compagne, Madame Claudia Evans, ont repris forme humaine. Sans un mot, avec des gestes de somnambules, elles ont remis leurs robes du soir, leurs souliers vernis, et sont reparties vers le palais où elles sont parvenues dans un état mental à peu près normal. Il faut noter que si elles étaient couvertes du sang de leurs victimes sous leur forme féline, aucune trace de ce type n'était plus visible sur leur peau.

A l'endroit de leur métamorphose, les aventuriers pourront trouver une chaîne avec un médaillon si l'un d'eux utilise avec succès le talent *Trouver Objet Caché*. A l'intérieur du médaillon, on pourra trouver la photo d'un officier britannique et une dédicace :

« A Claudia, ma femme bien-aimée ».

Une dizaine de mètres plus loin, sur le sentier, des recherches actives amèneront peut-être nos héros à déceler des traces fines laissées dans le sol humide par deux paires de souliers féminins. Ces traces mènent au palais.

La photo est celle du major Evans, commandant le fortin de Gauhati, dans l'Assam, et actuellement présent à la soirée avec sa femme. Ce renseignement peut être facilement obtenu auprès de n'importe quel officier d'un grade supérieur à celui de capitaine, pourvu qu'il ne soit pas fait référence à la tuerie. Dans le cas contraire, le médaillon sera considéré comme un indice possible et sera saisi pour être remis à l'autorité militaire chargée de l'enquête. Si les aventuriers manœuvrent assez finement pour obtenir ce renseignement, il leur sera facile de retrouver la jeune femme. La ressemblance de cette dernière avec la belle inconnue de Soho paraîtra alors d'autant plus évidente à notre chasseur de gros gibier, qu'il s'agit effectivement de la même femme. Elle niera cependant l'avoir jamais rencontré et seul un jet de dés sous le talent *Psychologie* permettra de déterminer qu'elle ment.

Il vaudrait mieux que ce jet de dés soit fait secrètement par le Gardien des Arcanes, le contraire ôtant une grande part de son piquant à la situation. Si le chasseur se doute du rapport existant entre cette jeune femme et les attaques soudaines de tigres, là où il ne peut s'en trouver, et proclame haut et fort ses soupçons, il sera pris pour un fou et sera probablement provoqué en duel par le mari, avant de se faire expulser de la fête, et ce, quelle que soit la force probante de ses assertions. Si le cas se produit, le chasseur ne perdra de toute façon pas grand chose de la fête, car celle-ci est désormais très compromise et chacun rentre chez soi. Cependant, si duel il y a, celui-ci se déroulera à la sortie nord-est de la ville, à

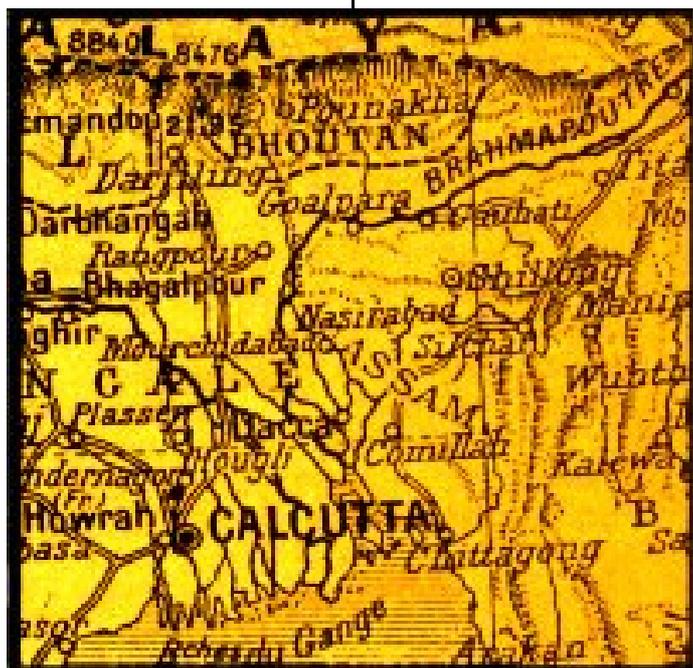
l'aube, et le major étant l'insulté, l'arme choisie sera le sabre. Il serait de mauvais goût de tenter d'y échapper car la colonne chargée de l'escorte des voyageurs est justement composée de soldats de retour de permission et le Major Evans la commande personnellement. Les aventuriers peuvent préférer tenter le voyage sans escorte. Il sera alors utile de leur préciser que la région est à ce point dangereuse qu'il est inconcevable pour un groupe de quatre hommes et une femme de la traverser et d'en sortir vivants.

La route de Gauhati

La voie ferrée qui relie Calcutta à Darjeeling est une pénible expérience pour qui n'est jamais sorti de sa banlieue londonienne. Le voyage se déroule cependant sans autre histoire que celles que pourraient provoquer les aventu-

tial et désordonné autant qu'impressionnant. Des hommes semblent jaillir de partout. Ils sortent de terre, tombent des arbres et se jettent sur les soldats. Nombre d'entre eux sont recouverts de peaux de tigres et portent, fixées aux poignets, des armes imitant les griffes de cet animal. Après une courte bataille, les indigènes rebelles se replient dans la forêt, laissant derrière eux cinq Anglais morts, dix autres blessés, mais vingt morts parmi les leurs.

Sur ces cadavres, on trouvera les armes décrites ci-dessus et les peaux de tigre, mais aussi un tatouage, commun à tous. Le Major Evans confiera au Lord qu'il s'agit de la marque des adorateurs de Krishna le Noir et que ceux-ci forment, dans la région, le fer de lance de la rébellion. La suite du voyage se déroule sans plus de péripéties.



riers.

A Darjeeling, le Major Evans organise le convoi pour Gauhati et celui-ci s'ébranle rapidement. Les deux missionnaires, la colonelle et sa fille, le nouvellement promu Capitaine Jones, son fiancé, et le planteur écossais font partie de la caravane.

Sur la route de Gauhati, la caravane est soudain attaquée. L'assaut est brutal, bes-

Massacres à Gauhati

La vie s'organise au fort de Gauhati, où les aventuriers ont facilement trouvé asile. Lord N. se proposait de chasser le tigre dans cette région depuis son départ d'Angleterre, car on lui a vanté la férocité des fauves de l'endroit. Quant à l'archéologue, c'est justement dans les vieux temples de la contrée qu'il pense

chercher la justification de sa théorie dont la justesse semble horriblement se confirmer depuis les meurtres du bateau et de la résidence du Vice-roi.

C'est donc dans un climat lourd de suspensions que l'horreur éclate, la nuit du cinquième jour suivant l'arrivée de la caravane. Depuis le fortin, les guetteurs aperçoivent la lueur d'un incendie dans la direction de la mission. Sa femme y ayant passé la nuit en compagnie de la fille du colonel et de la femme du capitaine Stanford, son second, le Major Evans est immédiatement réveillé. Une colonne est constituée et part à bride abattue vers le lieu du sinistre.

Si des aventuriers participent à cette course éperdue, voici devant quel spectacle celle-ci se terminera : des corps rompus, brisés, démembrés, ouverts, déchiétés parfois, jonchent le sol de la mission. Tous les bâtiments, en dehors de ce dernier, sont la proie des flammes. Dans l'un d'entre eux, on retrouvera les corps carbonisés de cinq femmes. Elles ne sont pas identifiables, mais les épouses de deux missionnaires et les trois femmes venues du fort ne sont visibles nulle part. Le missionnaire indien n'est pas retrouvé non plus. Tous les autres habitants recensés de l'endroit, vieillards, hommes, femmes et enfants, sont retrouvés horriblement mutilés. L'imagination morbide des meurtriers défie la conscience.

Le choc est tel qu'un jet de dés sous la Santé Mentale réussi ne permettra pas d'empêcher la perte de 2 points de SAN. L'échec entraîne la perte de 1D10 points.

Ce qui peut être découvert par les aventuriers dans le village de la mission :

- Les corps carbonisés appartenaient à des femmes de race bengali (talent *Chirurgie* si une autopsie est réalisée).

- Il y a des traces de griffures sur le sol et on pourra retrouver des poils de tigre. (*Trouver Objet Caché*).

- Le carnet intime du Révérend D. Garrick est caché sous le tiroir de son bureau. Il y est révélé que le missionnaire indien est tenu pour responsable de l'agrarade entre Garrick et la fille du colonel ; que cet indien a de curieuses façons pour un prêtre chrétien et qu'il semble ignorer nombre de préceptes de la vie religieuse ; que son emprise sur la jeune fille est malsaine et quasi-hypnotique ; qu'il porte une curieuse tатуage sur la poitrine que Garrick attribue à son appartenance probable à l'une des innombrables castes de l'Inde.

Dans les dernières pages, Garrick note que deux des femmes européennes de la mission, ainsi que l'épouse du major Evans et celle du capitaine Stanford semblent être tombées sous l'influence du personnage - Garrick en ressent un profond malaise ; la toute dernière page fait référence à des rêves horribles. Il s'agit de scènes de massacre assez proches de celles que le lecteur verra sans doute de subir. Le journal se termine sur cette phrase : « *ils vont venir, bientôt, et leur soif est immense* ».

- Une carte pliée et insérée entre les pages de garde d'un livre de prières, représente la région. C'est une carte artisanale et peu lisible. Les carrés noirs représentent des temples et les lettres qui les surmontent sont les initiales des dieux auxquels ils sont dédiés. B correspond à Bouddha, V à Vishnou, I pour Indra, A pour Agni, S pour Surya.

Les points d'interrogation correspondent à des temples en ruines dont la dédicace n'a pas été retrouvée. L'un d'eux est en fait dédié à Krishna et se trouve occupé par les rebelles.

La lecture du journal du Révérend est éprouvante, surtout quant aux dernières pages. La santé mentale de nos chers indiscrets risque d'en souffrir. S'ils tiennent le coup, aucun dommage n'en ressortira. S'ils faiblissent, 1D6 points de SAN s'envoleront alors vers des cieux qui ne sauront qu'en faire !...

Les jours qui suivent le massacre de la mission, des recherches sont organisées, en vain. Nulles traces des criminels.

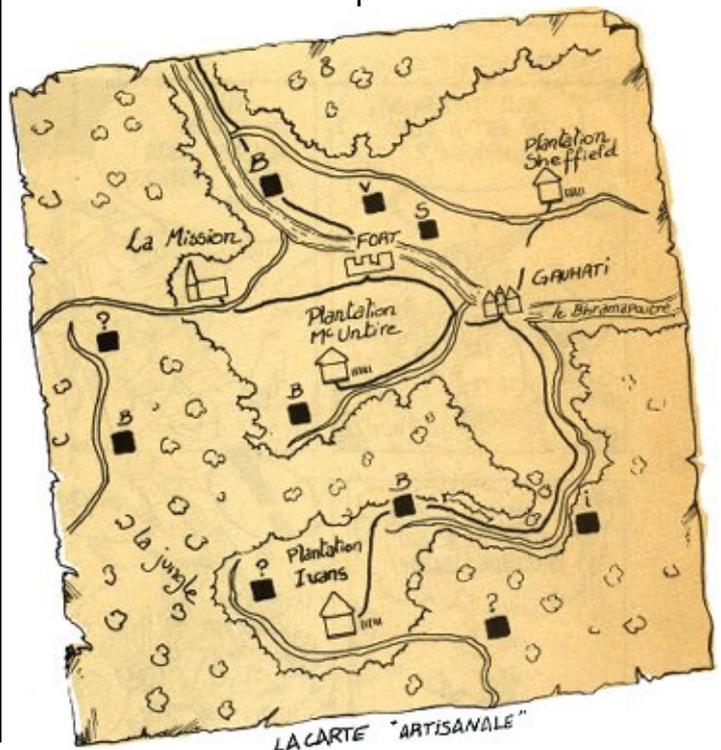
Les paysans des environs affluent vers le fortin et prient. Tous craignent la colère de Krishna et prétendent que la présence des mangeurs de bœufs (les Européens) va provoquer un grand désastre. Les bonnes actions se multiplient en leur sein. On peut en conclure que ces gens sentent leur fin proche et qu'ils gagnent ainsi des mérites en vue de leur prochaine réincarnation.

De son côté, Mc Untire s'est barricadé avec sa femme, son bébé et trois serviteurs dans la bâtisse principale de sa plantation. Il est pour lui hors de question d'abandonner ses terres en face d'une bande de sauvages et son entêtement est tel qu'il est même prêt à invoquer le Roi Jacques d'Ecosse et Mary Stuart, si les soldats de sa Majesté lui ordonnent de se réfugier au fortin. Il reste chez lui.

Cinq jours après le massacre de la mission, des coups de feu sont perçus depuis le fort. Ils proviennent de la plantation. C'est la tombée de la nuit et une trombe d'eau s'abat

depuis deux heures dans la région. Malgré tout, une équipe de secours s'organise rapidement. Lorsqu'elle parvient à la plantation, tout est consommé : les restes sanglants du corps aux trois-quarts dévoré de Mc Untire gisent épars dans la pièce principale. Ses trois serviteurs, mutilés de la plus horrible façon, sont accrochés au plafond par des crocs enfoncés dans leurs gorges. Leurs pieds et leurs mains sont tranchés, comme hachés par des mâchoires d'acier. C'est là même le sort que l'irascible écossais se vantait de vouloir faire subir aux rebelles dans le train pour Darjeeling. Le missionnaire indien avait souri à cette évocation et s'était contenté de répondre que ce n'étaient pas là des méthodes chrétiennes ! Encore faut-il que les aventuriers s'en souviennent ! Il n'y a pas autre chose à constater à la plantation, sinon les traces de griffes et de crocs sur les victimes ainsi que la disparition du bébé et de la femme de Mc Untire. SAN : 1D10 ou 2 points.

Le lendemain, un des soldats de la patrouille disparaît lors d'une pénétration dans la jungle. Son cadavre décapité parvient au fort dans la soirée, ficelé au dos de sa monture (1D6 ou 1 point). A sa ceinture est fixé un message rédigé en



un mauvais anglais. La missive annonce la capture de six femmes blanches, dont Mem-sahib Evans, et d'un bébé. Elle exige le départ immédiat des troupes impies en échange de la libération de leurs femmes impures. La missive est signée Taji Hamouni, chef de la milice terrestre de Krishna, le dispensateur de mort.

Neuf jours après le massacre de la plantation, alors que le major Evans aura obstinément refusé de se plier au chantage, les cinq premières disparues parviennent au fort, dans un état d'épuisement évident : leurs vêtements sont en haillons ; elles ont faim et se plaignent des traitements et sévices qu'elles ont eus à subir. Elles ignorent où se trouve le camp des rebelles et prétendent avoir été retenues prisonnières dans des cages de bambou accrochées aux plus hautes branches des arbres. De plus, elles ont subi l'apposition sur l'épaule gauche du tatouage des adeptes de Krishna. Les indigènes les fuient d'ailleurs avec crainte en murmurant ces mots en bengali : « La marque de l'Ancien », plusieurs fois. Tous quittent le fort dans la journée et le Major Evans ne tentera rien pour les empêcher de partir.

Le lendemain, le fort est attaqué. Il y a dans son enceinte 310 hommes, 15 sous-officiers et cinq officiers. Sans doute les aventuriers sont-ils présents eux aussi, mais ce n'est pas forcément le cas. Face à cette troupe aguerrie, 1500 fanatiques, tatoués sur l'épaule gauche, se ruent vers les remparts de terre sèche et de bois. Durant toute la journée, les multiples assauts sont repoussés. La garnison subira ce jour-là une perte de 25 % de ses effectifs.

Environ 300 cadavres de rebelles joncheront le champ de bataille à la tombée de la nuit. Deux heures avant l'aube, l'alerte est de nouveau donnée. Plus d'un millier de sauvages chargent sur les 248 soldats survivants. Au cours de la mêlée, alors que chacun défend vaillamment sa part de

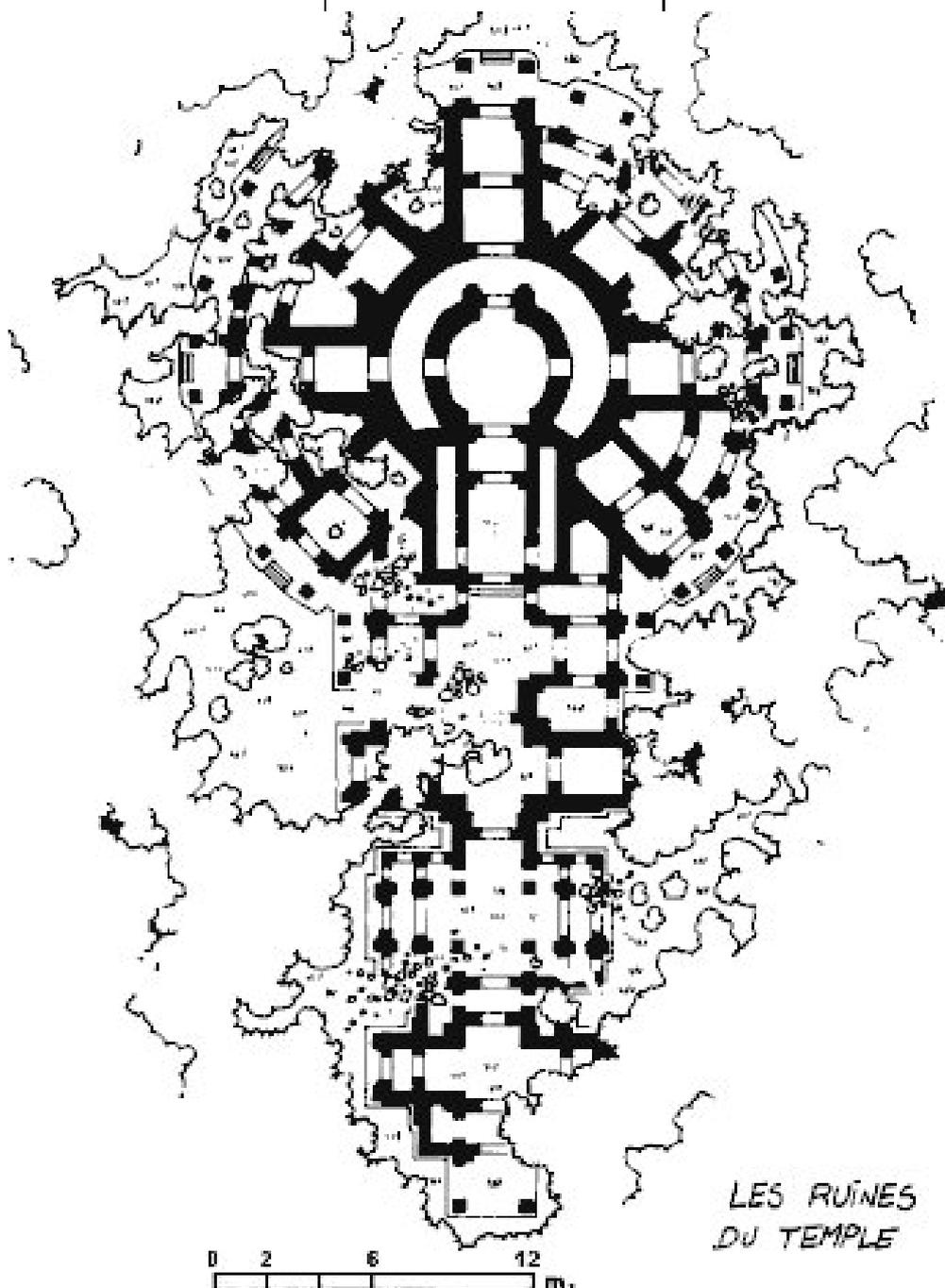
rempart, les cinq captives des rebelles sortent dans la cour et se dévêtent.

Commence alors une scène fantastique, épouvantable. Ces corps, tous jeunes et beaux, se disloquent, se déforment, grossissent et prennent finalement l'aspect de tigresses énormes. Toutes, grâce au pouvoir du mage, sont maintenant transformées en garous. Les personnes assistant à cette métamorphose doivent réussir un jet de dés sous la Santé Mentale ou perdre 1D8 points de SAN. La réussite entraîne malgré tout une perte de 1 point.

La scène ne s'arrête malheureusement pas là ! Les fauves, une fois leur transformation opérée, bondissent sur les remparts et entament une danse de mort dans les rangs anglais. Les rebelles en profitent et commencent à prendre pied dans le fort où leurs ersatz de griffes font, hélas, merveille. La situation semble pourtant rester favorable aux militaires qui parviennent à faire fuir les tigres et démoralisent en partie les rebelles dépourvus d'armes à feu.

Pendant ce temps, et s'il n'a pas été trop dérangé, Taji

Hamouni, prêtre de Krishna et grand adorateur des Anciens, achève le sort d'appel de Shub-Niggurath. Auprès de lui se tient un de ses sombres rejetons qui assiste le mage dans son invocation. Si nul ne l'empêche de finir, la Chèvre noire des Bois aux Mille Chevreaux apparaîtra au centre du fort et massacrera tous ceux qui ne lui sont pas dévoués. La vue d'un cheveau entraîne la perte d'1D20 points de SAN, à moins qu'un jet sous la Santé Mentale ne soit réussi, la perte n'étant alors que de 1D3. La vue de Shub-Niggurath provoque la perte de 1D100 points de



SAN, ou de 1D10 en cas de réussite du jet de dé maintenant classique.

Le temple de Krishna

Il ne reste de ce temple que le sanctuaire central, les chapelles radiales et les galeries qui y mènent, le tout faisant environ 46 m de long. Des galeries et enceintes, les plus longues faisant à l'origine plus de 150 m, il ne reste que des ruines croulant sous la végétation. Il est quasiment impossible de trouver ce temple sans l'aide de la carte du livre de prière, à moins d'une chance, ou d'une malchance, incroyables.

Dans les vestiges qui cimentent le sanctuaire, plus de 1500 hommes vivent, s'organisent, veillent et prient. Ils sont la force de frappe de la milice terrestre de Krishna et le poing qui s'abattra sur les mangeurs de bœuf impies. Ils montent une garde vigilante auprès de Taji Hamouni et dix de ces fanatiques le suivent dans tous ces faits et gestes, tant que la situation le permet.

Le mage laisse ses hommes en arrière lorsqu'il reprend son personnage de missionnaire ou lorsqu'il entre en contact avec des créatures du Mythe. Lors de l'assaut contre le fort anglais, ne resteront dans le temple que les dix gardes d'Hamouni qui se disposeront auprès des quatre entrées du sanctuaire central. Ils sont armés de leurs pseudo-griffes et frappent avec les deux bras à chaque round. Ils sont dévoués jusqu'à la mort. Toutes les cérémonies et tous les sacrifices décrits dans ce scénario se déroulent dans le sanctuaire rond central, sous la protection vigilante des gardes.

Voici la chronologie des actions de Taji Hamouni.

- 2^{ème} jour après son arrivée à la mission, il assure son contrôle mental sur madame Mc Untire et madame Stanford.
- 3^{ème} jour, prise de contrôle de la première des deux femmes de missionnaire.

- 4^{ème} jour, prise de contrôle de la seconde épouse.

- Nuit du 5^{ème} jour, il dirige le massacre de la mission et se sert de ses cinq tigresses. Mme Mc Untire n'est pas utilisée.

- Nuit du 10^{ème} jour, il ordonne à Mme Mc Untire le massacre des habitants de la plantation, bébé non compris. Il se rend ensuite sur les lieux pour parachever le travail, et entraîne derrière lui la veuve et l'orphelin.

- 11^{ème} jour, il fait capturer un des soldats de la patrouille discrètement, et le donne en pâture à un sombre rejeton de Shub-Niggurath qu'il invoque à ce moment. Il envoie ensuite son cadavre au fort avec un message qu'il sait intolérable.

- Le 19^{ème} jour, il ordonne aux cinq premières captives de se rendre au fort et d'y attendre la 21^{ème} nuit pour se transformer devant tous en tigresses, et de semer dans les rangs anglais la mort et la désolation.

- Le 20^{ème} jour, il lance ses troupes sur le fort et se met en quête de victimes pour l'invocation de Shub-Niggurath, à moins qu'il ne dispose déjà d'un groupe d'aventuriers pour ce faire.

- La 21^{ème} nuit, il invoque Shub-Niggurath avec l'assistance de son chevreau, et la lance sur les Anglais impies.

Si les aventuriers sont tombés entre ses mains depuis assez longtemps, il se plaira à les plonger dans des abîmes d'horreur. Son plaisir sera de demander à l'une de ses femmes de se changer et de mettre l'enfant en pièces. Il y a 80 % de chances que Mrs Mc Untire soit présente à ce moment, et il lui demandera à elle, de préférence. Ceci sera suffisant pour faire perdre à toute personne normalement constituée 1D8 points de Santé Mentale (2 points si le dé est réussi). Il ne se contentera pas de cette scène et, saisissant le cerveau encore chaud de l'enfant, il le jettera en pâture à sa troupe de rats noirs

qu'il garde enfermé dans une cage d'acier. Il prend ensuite une boîte métallique, la caresse tendrement comme s'il parlait à une enfant chérie, puis l'ouvre et en verse le contenu, des centaines de minuscules araignées, dans les entrailles ouvertes du petit cadavre. La SAN descend alors de 2D6 à 3 points. Tous ces chiffres s'entendent à l'égard d'un personnage de sexe masculin. Ils seront aggravés si une femme est témoin de cette abomination.

Caractéristiques

Le mage sikh

FOR 12, CON 10, TAI 12, INT 14, EDU 14, POU 13, DEX 08, APP 06, VIE 11, SAN 50.

ATT : Kriss 35 %, Dom : 1D6.
Archéologie: 50 % ; Psychologie : 40 %.

Mc Untire

FOR 13, CON 13, TAI 14, INT 17, EDU 08, POU 10, DEX 12, APP 08, VIE 13, SAN 70.

ATT : Fusil de Chasse 60 %, Dom : 4D6/2D6/1D6 ; Boxe 80 %, Dom : 1D3.
Premiers soins : 50 % ; Trouver Objet Caché : 45 % ; Zoologie : 50 %.

Missionnaire britannique

FOR 12, CON 08, TAI 12, INT 14, EDU 14, POU 12, DEX 05, APP 05, VIE 10, SAN 50.

ATT : Boxe 50 %, Dom: 1D3.
Premiers Soins : 60 %.

Taji Hamouni

FOR 12, CON 10, TAI 18, INT 14, EDU 07, POU 18, DEX 17, VIE 14, APP 16, SAN 30.

ATT : Pistolet 9 mm 30 %, Dom : 1D10 ; Kriss 40 %, 1D4 + 2 ; Boxe 50 %, 1D3.
Premiers soins 60 % ; Se Cacher : 50 % ; Ecouter : 50 % ; Trouver Objet Caché 60 % ; Discrétion: 40 %.

Le major Evans

FOR 16, CON 10, TAI 14, INT 13, EDU 13, POU 11, DEX 13, APP 10, VIE 12, SAN 75.

ATT : Fusil 30/36 50 %, Dom : 2D6 + 3 ; Sabre 60 %, 1D6 + 1D4 + 1.

Premiers Soins: 40 % ; Trouver Objet Caché: 50 % ; Discrétion 30 %.

Les Tigresses

FOR 26, CON 15, TAI 17, INT 16, VIE 16, POU 12, DEX 19, APP 11.

Armure: 2 points, ATT : morsure 50%, Dom: 1D10 + 1D6 + 1D4 ; Griffes 75 %, 1D8 + 1D6 + 1D4 ; Lacération 85 %, 2D8 + 2D6 + 1D4.

Déplacement Silencieux: 70 % ; Se Cacher: 75 %. Suivre une Piste: 45 %.

Ces tigresses étant des garous, elles ne subissent de dommage que des armes en argent et du feu.

Effet sur la SAN : Pendant la transformation 1D8/1.

Adorateurs de Krishna

Ils possèdent les caractéristiques moyennes du peuple bengali, mais leur SAN n'est que de 30 au maximum. Ils attaquent avec des kriss (50%; 1D6) ou avec de fausses griffes qu'ils se fixent sur l'avant-bras (60 % ; 1D3 par bras muni de cette arme).

Sombres Rejetons de Shub-Niggurath

FOR 57, CON 17, TAI 59, INT 15, POU 20, DEX 14, VIE 38.

ATT : Tentacule 80 %, Dom 4D6 + absorption de force 1D3/round.
Sorts: 7 à choisir.
Discrétion : 60 % ; Se cacher dans les bois: 80 %.
Effet sur la SAN: 1D20/1D3.

Shub-Niggurath

FOR 72, CON 170, TAI 120, INT 21, POU 70, DEX 28, VIE 145.

ATT : Tentacule 100 %, Dom : attrape une victime ; Piétinement 75 %, 11D6. Morsure Automatique, 1D6 points de FOR/round.

Sorts : Tous ceux ayant trait aux Autres Dieux, plus « Création de Portail », « Malédiction d'Azathoth », et « le Signe de Voor ».
Effet sur la SAN : 1D100/1D10.

Marc Laperlier