

# ***A LA FACE DU MONDE ?***

## **Un scénario pour l'Appel de Cthulhu, années 20**

### **Avant-propos**

L'intention de l'auteur n'étant pas de dicter à la lettre quoi faire en cours de scénario, il peut sembler évasif. Disons plutôt qu'il est très permissif et adaptable pour tout type de joueur ou gardien ... non ?

A vous de déterminer si vous voulez simplement suivre l'aventure, ajouter des choses, corser les situations... L'objectif ici est plutôt de tracer un fil conducteur que le Gardien pourra adapter selon sa table et ses préférences

### **Le pitch**

Ce scénario est une petite aventure pulp qui poussera les investigateurs à voyager en Mongolie et au Congo belge. Au programme : recherche d'artefacts, secte animiste, carte antédilluvienne, mafia orientale et verts géant ... Entre autre.

### **1. Introduction incendiaire**

L'histoire commence dans une université ou un musée du continent américain ou européen, cela importe peu. L'histoire est tout à fait transposable à Londres, Boston, Arkham ... A vous de voir ce qui convient de mieux pour votre groupe.

Vos investigateurs sont en train de visiter les caves du musée. Les raisons peuvent être diverses : un ami leur offre la visite, ce sont des chercheurs, journalistes, enquête sur une *autre* affaire ... Une fois de plus, à vous de déterminer ce qui vous paraît le plus judicieux (vous remarquerez à cet instant que l'auteur de ce scénario n'est pas des plus dirigistes ...).

Les lieux sont étroits, bas de plafonds et remplis de caisses poussiéreuses, tantôt anonymes, tantôt minutieusement étiquetées d'une fine écriture en patte de mouches ou encore par une vague note au feutre. Les investigateurs passent par différentes « sections » : fossiles, documents, statuaire, ... et apprécient certains détails d'objets en attente d'un examen plus attentif.

Leur guide est soit une personne bien utile pour la raison de leur présence si vous en avez une, ou tout simplement le **Professeur Pfeiffen**, un géologue distrait mais amical dont les lunettes rondes lui donnent de gros yeux d'insectes. C'est un homme aussi sympathique et plaisant que peut l'être votre vision d'un type qui étudie les cailloux.

Ils présente vite-fait aux investigateurs certains objets étranges (qui ne serviront à rien au cours de l'aventure, mais qui permettra de laisser le doute ou un léger malaise à vos joueurs) : une idole à tête de chat et queue de poisson, un cube d'un étrange métal violet sculptés de symboles inconnus, un immense vautour empaillé à pattes de loup (*probablement* un canular) etc.

Pfeiffen lance quelques anecdotes sur la découverte de ces objets et déplore qu'il n'y ait pas assez de temps ni de personnel pour s'interroger sur chacun d'entre eux ...

**Nota : essayez de retranscrire l'atmosphère du fameux entrepôt où est entreposée l'Arche Perdue dans les films *Indiana Jones*. Chaque boîte, chaque tiroir, chaque objet *pourrait* apporter quelque chose de fabuleux à la connaissance humaine ...**

Hélas, tout ne se passe pas comme prévu. (Étonnant, pour une partie de l'Appel de Cthulhu, non ?) et un incendie se déclare dans les étages. Ils ne s'en rendent pas compte de suite, mais entendront (une fois bien enfoncés dans les entrailles du musée...) des cris venant du rez-de chaussée, des bruits de verre brisés, le son du feu qui gronde ....

Le Professeur Pfeiffen va être tétanisé un instant puis dira aux personnes présentes de bien vouloir le suivre rapidement. Après avoir quitté une 1<sup>re</sup> « section » des caves, il se retourne, arrache un tiroir d'un meuble au hasard, et y fourre précipitamment quelques objets qui passent sous sa main. Ses yeux sont écarquillés, il cherche désespérément à sauver le plus d'objets ... Il se met à hurler aux investigateurs d'en faire autant, et barrera le chemin aux personnes refusant d'obtempérer, quitte à les frapper (paniqué, l'homme est devenu complètement déraisonnable !). Pas de quoi assommer un investigateur, sauf en cas de jet de dé particulièrement vilain ou d'une soudaine envie de placer un des personnages dans la mouise et la fumée. Si celui-ci y reste, la fumée l'étouffera petit à petit tant qu'on ne le sauvera pas...

Les investigateurs sauveront une partie d'objet (1d4 pour déterminer le nombre d'objets qu'ils sauront prendre). Sauf mention particulière (ex : je sauve le vautour ! le vautour ! le vautour !) les objets récupérés se font un peu au hasard et au gré de l'imagination du gardien. Toutefois, voici une liste non exhaustive d'objets possibles :

- l'idole à tête de chat
- le cube violet
- le vautour à pattes de loup
- une étrange petite boîte à musique de style égyptien
- des carnets de notes, des papiers, schémas, ...
- une idole à tête de poulpe (hum !hum !)
- un statuette représentant un guépard dressé sur ses pattes antérieures
- des ossements d'origine indéterminée
- une poudre rougeâtre, qui sent vaguement le poisson dans un vase grec
- des coquillages
- des morceaux d'étoffe
- vertèbre fossilisée
- main momifiée
- une sorte de flûte taillée dans une corne
- un torque (bijou celte)
- etc.

Une fois la surface retrouvée et quitté le bâtiment en proie aux flammes, les investigateurs (une fois leur couverture bien clichée qu'un ambulancier leur aura mis sur les épaules comme dans tout un

tas de film ou série...) observent et commentent ce qu'ils ont trouvé. Ils peuvent essayer de dérober un objet ou l'autre si bon leur semble en trompant la vigilance du Professeur Pfeiffen ou d'autres personnes en présence. Néanmoins, si l'un d'eux se fait repérer, il perdra tout respect aux yeux de Pfeiffen, certains membres de l'université (-15 en contact et relations lorsqu'il s'entretiendra avec une personne liée à l'université ou le musée ... !). Ils seront soignés par les ambulanciers et interrogés par la police.

C'est un désastre total pour la collection du musée. Le rez-de-chaussée a subi de lourds dégâts et ce qui n'a pas été ravagées par les flammes dans les caves aura été inondé par l'intervention des pompiers !

## 2. Le visage sauvé des flammes

Quelques jours plus tard, les investigateurs seront invités par l'université lors d'une collecte de fonds visant à ... eh bien.... collecter des fonds, voyons. Réparer ceci, cela ... C'était un gros incendie.

La collecte de fonds se fait tout de même en grande pompe dans un gymnase décoré avec soin pour l'occasion. Des chaises pliantes sont orientées vers une scène improvisée. Il y a beaucoup de gens en costume ou en robe de soirée. Sont présents dans la salle une grande partie des membres influents de l'université et son musée, des notables de la ville, le maire, quelques donateurs potentiels, des invités de tout horizons ... les investigateurs pourront repérer des accents germaniques, britanniques, italiens .... Il y a des personnes visiblement d'origine africaine et asiatique (notamment, un homme trapu au crâne et aux sourcils rasés

**[= Monsieur Ganzorig, un mafieux originaire de Mongolie attiré par le trafic d'objets d'art. C'est déjà cet homme qui est à l'origine de l'incendie du musée. Rien n'aura été volé, il comptait juste détruire une pièce importante, afin de faire augmenter la valeur de l'exemplaire qu'il possède... ]**

N'hésitez pas à décrire d'autres personnages afin que vos investigateurs ne pensent qu'à cet homme au crâne rasé : décrivez le le maire aux regards fuyants, une dame aux bijoux semblant très anciens et de grandes valeurs, un homme à moustaches rousses qui ne cesse de fixer la sortie, ...)

Laissez un instant les investigateurs se mêler à la foule pour discuter ou se goinfrer de crevettes au buffet. Après quelques discussions (privilégiez le roleplay et jouez les braves mécènes, les petits profiteurs, les snobinards, ...) les gens sont invités à s'asseoir. Le directeur de l'université s'adresse à la foule et les remercie d'être venus si nombreux, blablabla, mouvement responsable, blablabla, aide financière après ce triste incendie, blablabla, projection de quelques travaux universitaires, blablabla ...

Pendant le discours, un homme se déplace dans le rang derrière les investigateurs. C'est le Professeur Pfeiffen ! Il s'assied à côté du Mongol au crâne rasé et commence à les saluer en chuchotant un peu trop bruyamment pour ses voisins, leur demande comment ça va, leur parle de sa brûlure au bras qui va mieux, les remercie d'avoir sauvé quelques pièces, mais hélas ce n'est que trop

peu .... Bref, les joueurs n'entendront pas grand-chose du discours qui se tient, trop dérangés par le Professeur Pfeiffen.

Soudain les noms des investigateurs sont cités par le directeur : « ...et Viktor Pfeiffen dont le courage et la présence d'esprit ont permis de sauver quelques pièces importantes de notre collection ».

Un projecteur s'allume et affiche sur la toile derrière le Directeur les photos des quelques objets qu'ils ont pu sauver. Pfeiffen, décidément bavard, commentera chaque pièce brièvement ... (le vautour était vraiment qu'un grossier canular, les pattes ne sont même pas des vraies pattes de loup ; la photo de la statuette est orientée de façon à ce qu'on ne voit pas une grosse fissure sur le côté, etc.). Il semble très excité : « Vous allez voir, on a gardé le meilleur pour la fin ! »

Le Directeur poursuit : « Ce sauvetage fut également l'occasion de remettre au jour certaines trouvailles étranges de notre collection, comme ce fascinant parchemin, dont la provenance hélas est désormais perdue, puisque toute mention a été brûlée lors de l'incendie. Nos chercheurs sont pourtant fascinés par ce dessin de visage féminin. Le détail du visage est particulièrement troublant de par l'origine préhistorique de l'objet, qui nous aurait plutôt offert des traits plus grossiers. Qui sait quelle princesse préhistorique a pu porter ces traits ? ... Quel peuple a pu les tracer ? ... Évidemment, l'histoire de cet objet tout comme l'histoire de tous les autres font partie de notre Histoire. Ce soir, nous vous demandons donc humblement une modeste participation financière, afin de .... »

Pfeiffen, toujours excité, continue de parler : « C'est fou, ce visage, non ? Évidemment pour des profanes, ça ne représente pas beaucoup mais ... mais ... c'est une découverte pratiquement impossible, le dessin semble bien trop vieux pour exister ! ... La diapo ne lui rend pas justice ... Mais l'original est présenté là-bas, venez »

En effet, quelques pièces du musée ou celles sauvées par les investigateurs se trouvent en compagnie de diverses photos d'expédition, d'articles de presse élogieux envers l'université, etc.

Si les investigateurs vont l'observer, ils seront frappés par la douceur du trait, l'aspect vraiment ancien que semble avoir le parchemin (protégé derrière une vitre). Un investigateur pourrait aussi ne pas voir le visage et trouver que cela ressemble plus à un embryon ou (en cas de réussite critique, une île).

S'ils se penchent sur d'autres pièces présentées, ils pourront voir des articles sur des recherches dans des montagnes antarctiques, des découvertes de fossiles, etc.

Hélas, trois fois hélas ! Un malheur ne vient jamais seul ... Une coupure d'électricité a lieu et les gens commencent un peu à paniquer pour une raison inconnue (la vraie raison ? une foule peut paniquer pour pas grand-chose, et ce fut le cas). Vous l'aurez sûrement deviné, mais une fois le courant rétabli, sous la stupéfaction générale, le visage sauvé des flammes aura disparu !

### **3. Positivons avec un négatif**

Un jet en observation réussi permettra de déceler que quelques personnes ne sont plus présentes ... mais étaient-elles là lorsque le vol a eu lieu ? La dame aux bijoux anciens, l'asiatique au crâne rasé, et le type qui regardait toujours la sortie de secours ne sont plus là !

L'asiatique a fait le coup. Il s'est emparé du parchemin encore dans son cadre de verre et a filé à l'anglaise. La dame aux bijoux est en fait absente depuis une heure, bien occupée à se faire galocher sur le parking par l'homme au regard fuyant (des témoins à l'extérieurs du bâtiment, comme par exemple un voiturier, soutiendront que ce spectacle indécent a lieu depuis un bon moment)

Les investigateurs sont dans la panade : la police (il y a eu un vol, je vous le rappelle) remarque que sur les deux fois où ils étaient à l'université, « quelque chose » se passait. Pfeiffen et eux sont les premiers suspects du vols, même si rien de plus ne va contre eux.

Quelques discussions et observations mettront finalement tous les doutes sur l'Asiatique, mais la police n'y croira guère ( Pfeiffen lancera une remarque particulièrement raciste à l'encontre des asiatiques, faisant perdre une bonne partie de crédibilité aux yeux du commissaire Cheng ...)

Pour des raisons « de sécurités et liés à l'enquête », les gens sont priés de rester temporairement dans l'enceinte de l'université.

Que faire dès lors ?

Les investigateurs s'interrogeront sûrement sur l'objet du vol. Pour en savoir plus ils pourront :

- en parler au professeur Pfeiffen

Qui sait que l'objet est plus étrange encore que ce qu'on a bien pu leur dire.

- en parler au Directeur

Qui ne se sait pas grand-chose de ce qui se passe vraiment, mais qui voyait surtout un objet beau et atypique pour attirer le regard vers les travaux de l'université

- en discuter avec le service qui voulait s'occuper de dater l'objet

Qui a toujours un microfragment en cours d'analyse (résultat d'ici quelques jours ...)

- en discuter avec la police

Qui ne savait rien de l'objet avant qu'il ne soit volé et ne se montre pas coopérative

- essayer de récupérer une copie de l'objet

Il y a toujours la diapo dans le projecteur ! Encore faut-il la chaparder ...

- en discuter avec des personnes de l'université :

- notamment un cartographe, qui ne sait pas grand-chose, si ce n'est que le dessin lui évoquait plutôt une île qu'un visage

- un physicien, qui aura remarqué distraitemment que les cercles concentriques dans le coin supérieur gauche ressemblaient au système solaire (mais dans les artistes, vous savez, déjà préhistoriques, dessinaient n'importe quoi. Aah, les sciences molles, quelle perte de temps !)

- un spécialiste des langues anciennes, qui pense bien pouvoir traduire ce mystérieux texte qui ressemble à quelque chose qu'il a déjà vu ailleurs (l'homme sera en fait « possédé » par le texte. C'est-à-dire qu'il pourra le comprendre, mais pas le traduire...)

- à nouveau à Pfeiffen, qui lorsqu'on lui fera remarquer que ça ressemble à une île trouvera effectivement que ça ressemble beaucoup à une île. Sacrément même. A moins qu'un investigateur lui fasse remarquer des similitudes avec le planisphère actuel (forme de l'Amérique du Sud assez décelable, par exemple) Pfeiffen semblera avoir une idée et dira de façon évasive qu'il doit « retrouver un papier » et « vérifier 2-3 trucs »

Quelques jours plus tard (oui, tout le monde a pu rentrer chez soi), les investigateurs sont contactés par Pfeiffen qui leur parle d'un bouquin d'un météorologue et astronome allemand de l'université de Marburg, **Alfred Wegener**. Dans son ouvrage intitulé La Genèse des continents et des océans, publié en 1915, il décrit la Pangée comme rassemblant la quasi-totalité des terres émergées, qui a existé de la fin du Carbonifère au début du Permien, il y a 290 millions d'années. Le mot Pangée (Pangäa) apparaît dans l'édition 1920 de sa Genèse, et c'est justement celle-là que possède Pfeiffen

**Pour la petite histoire, la théorie de Wegener fut rejetée par les géologues de l'époque. C'est seulement 30 ans plus tard que des géophysiciens démontrèrent que la dérive des continents était due à la tectonique des plaques et que la théorie de Wegener fut vérifiée et admise.**

**Quant à la forme de visage ... eh bien, ça ressemble juste à visage. Intrigant, n'est-ce pas ?**

#### 4. Voyage vers l'inconnu

Plusieurs découvertes tombent dans la même période. Tout dépendra de qui les investigateurs iront consulter, car personne ne leur donnera de nouvelles sans qu'ils n'en demandent (oui, nous vivons dans un monde ingrat).

- le spécialiste en langues anciennes sera « possédé » par le texte. Il prétendra à qui veut l'entendre qu'il faut impérativement ne pas rassembler « les deux pièces » car elles ne sont pas du tout « du même puzzle ». « Ce n'est pas fait pour ça. Absolument pas. Il faut les protéger l'une et l'autre de l'autre et l'une. Par le fer et par les sables. Par le sang et par l'éclair. Par les Griffes et par le Ver. Par tous les moyens et toutes les forces. » Ce charabia peu engageant est assez inquiétant puisque l'homme ne prononce PLUS QUE ÇA.

Sa femme est très inquiète, et si les investigateurs creusent un peu plus, l'épouse les remerciera d'être passés et de remercier également de sa part « votre collègue asiatique qui est passé hier soir... ».

- Les datations sont effectuées, mais les chercheurs ne voudront pas livrer les résultats. Ils diront qu'il y a eu une erreur, et que cela ne peut être valable. En insistant un peu plus, ils apprendront que les résultats sont impossibles : le parchemin daterait non pas de plusieurs milliers d'années. Mais de plusieurs MILLIARDS d'années. Ce qui est impossible. Donc erroné. Merci, au revoir.

Ils ont pourtant raison. Ce parchemin a été créé par une civilisation extraterrestre à une époque où l'Homme n'existait même pas. Cette civilisation a déposé sur notre planète des choses qu'elle ne voulait pas dans leur monde. Qui aurait pu croire que la vie allait autant se développer sur ce caillou perdu au milieu d'un système solaire insignifiant ? ....

Toujours est-il que si les pièces sont rassemblées en un seul morceau, elles forment un accès aux Contrées du Rêves, mais qui ouvre en bord d'une gigantesque fosse où vit un des plus dantesques Shoggoth millénaire.

- Pfeiffen aura dégotté une carte avec l'emplacement des continents indiquée sur la Pangée.

- De bonnes et longues recherches fructueuses permettront de retrouver une carte similaire, mais bien plus précise, avec l'emplacement des pays sur la Pangée. Le même document vous sera chaleureusement envoyé par la poste par Wegener lui-même si quelqu'un aura eu l'idée de contacter ce brillant contemporain ...

Bien vite (ou alors essayez de leur faire comprendre...) les investigateurs se douteront bien que le gros vilain méchant asiatique sans sourcil va essayer de trouver les deux précieux fragments ... sans se soucier des conséquences.

Braves héros sans répit et aventurier dans l'âme, ils tâcheront d'essayer de retrouver les objets avant lui. Au ou moins un. Enfin, ce serait sympa de sauver le monde, non ? NON ?

En observant les cartes, ils repèreront 2 points principaux : un situé en Mongolie, l'autre au Congo belge.

Ils devront tâcher de trouver une solution pour se rendre dans ces pays dans les plus brefs délais.

Divers moyens possibles au gré des idées des investigateurs :

- partir en compagnie de missionnaires en Afrique

- convaincre l'université d'une expédition expresse
- rejoindre une expédition déjà existante
- raisons professionnelles liés à l'investigateur (heu ... mon gars est explorateur, on peut pas dire que ...)

De là, soit ils partiront pour l'Afrique, soit pour la Mongolie ...

## 5. Partie africaine

Le voyage est long mais sans encombre. Pas d'attaque de monstre marin. Pas de mutinerie à bord. Pas de pirates. Juste un voyage sans histoire (ce qui vaut mieux qu'une histoire sans voyage !)

Le Congo est à l'époque sous dominance belge, les personnes parlant le français auront plus de facilité de communiquer avec les belges sur place qui parlent l'anglais comme une vache espagnole.

Il y fait évidemment chaud. La civilisation telle qu'on l'entend n'est pas vraiment en place. Les villages sont constitués de huttes, cabanons rudimentaires, tentes , ou de rares maisons.

C'est l'époque de la colonisation. Ce n'est pas rose, ce qui se passe là-bas. C'est une partie souvent oubliée de l'histoire, mais il y a eu des massacre, de l'esclavage, des ethnocides et c'est affreux.

Vos contacts à votre arrivée seront deux belges, Walters et VanMullem. Ils sembleront chaleureux de prime abord mais Walters sera particulièrement odieux avec le « personnel » noir à sa disposition.

Les hommes se montreront bien disposés à vous aider. Ils ont des armes et des esclaves qu'ils vous mettent à disposition. Lorsque les investigateurs demanderont si rien d'inhabituel se passe, ils évoqueront quelques meurtres, mais principalement « entre Noirs ». Ils cacheront au début l'importance de ces meurtres, qui touchent aussi bien les noirs que les blancs.

En interrogeant l'un ou l'autre indigène, les investigateurs en apprendront plus, mais ils devront pour ça leur sembler dignes de confiance (ils seront d'abord assimilés aux deux belges, pas vraiment appréciés ...)

Les locaux parleront alors des aniotas ....

Diverses informations à grappiller à droite et à gauche :

- Il s'agit d'une secte
- Anyoto vient d'un verbe nyoto qui signifie griffer (ce sera toit ce que dira un PNJ, d'un air entendu, comme si la suite se comprenait d'office)
- Ils tuent sans peur



- Les meurtres sont commis par des êtres mi-hommes, mi-léopards

- etc.

Réinterrogés, les deux belges en diront plus.

Oui, effectivement, ils ont quelques problèmes avec une secte animiste. Oui, ils tuent beaucoup de gens, y compris les blancs. Par contre (rires nerveux) ce ne sont pas des hommes mi-hommes mi-léopards (hahaha), ce sont juste des hommes revêtus d'une peau de léopard et qui attaquent leurs victimes avec une griffe en acier (haha).

Pour le coup, ils en une dans un coffre et la présente aux investigateurs. La griffe est terrifiante. On dirait une petite fourche aux griffes recourbées. Rien que de la voir, on souffre un peu en se l'imaginant déchirer nos chairs.

**Nota : cette histoire d'hommes-léopards n'est malheureusement pas fictionnelle. N'hésitez pas à faire quelques recherches si vous désirez en apprendre plus, mais les informations données ici sont suffisantes.**

**L'aspect « secte protégeant un artefact » est par contre une pure invention.**

Les colons diront que, malgré leurs armes, ils n'ont jamais osé aller en territoire aniota, car « ce serait du suicide » et « Dieu seul sait ce qui se passe là-bas ! »

Et si vos investigateurs ne sentent toujours pas qu'ils vont devoir y aller, un habitant ou l'autre peut en savoir plus ... Il sait par exemple que les personnes tuées le sont « soit en honneur de la Pierre, soit parce que ce sont des menaces pour la Pierre... »

Et bon sang de sapristi, pas de chance décidément ! alors que les investigateurs dégustent un excellent festin, le village est attaqué par, je vous le donne en mille, des hommes léopards.

Il y a d'abord un cri, le bruit d'un corps qui s'effondre et puis des hurlements affolés. Un homme-léopard vient de tuer un PNJ à l'aide d'une griffe de métal encore plus longue que celle que les investigateurs ont pu voir plus tôt dans la journée.

Les villageois fuient et les quelques belges présents sautent sur leurs armes et vous en lancent. J'espère que vos joueurs sont habiles car viser dans la nuit et la précipitation, les silhouettes agiles de 6 hommes-léopards risque d'être assez coton, d'autant qu'ils en veulent apparemment aux nouveaux-venus !

Les hommes léopards attaquent ici de front, sans trop se soucier de la discrétion. Un seul par contre viendra par un autre côté du village et passera sur les toits. Il tentera de capturer vivant le professeur Pfeiffen (qui a, apparemment, une bonne tête de sacrifice) qui sera

- enlevé si personne ne fait trop attention à lui

- assassiné sous les yeux des investigateurs s'ils n'interviennent pas à temps (pensez à bien décrire le gargouillis sinistre du sang qui emplit sa bouche quand il meurt)
- particulièrement choqué si sauvé à temps, mais particulièrement méfiant envers toute personne noire après cette « petite mésaventure »

Des cadavres jonchent le sol, quelques villageois mais surtout ceux des hommes léopards, vêtus de leur peau de bête et armés de leur étrange griffe meurtrière.

Décidément, les nouveaux-venus dérangent ... Les aniotas possèderaient-ils ce que vos investigateurs recherchent ? Serait-ce cette mystérieuse Pierre dont parlais je-ne-sais-plus-quel PNJ ? Avouez qu'il y a une anguille sous roche et que l'aventure appelle vos joueurs....

Le territoire aniota est à une 20aine de km à pieds seulement et le groupe peut compter sur l'aide de

- Kerimbe, Tova et Bahas, trois porteurs noirs chargés de l'équipement
- VanMullem, qui ne semble pas très motivé et passera son temps à mépriser les deux porteurs
- Pfeiffen si encore vivant et non enlevé
- Alfonse Pélissier, chasseur belge sur place et volontaire, qui semble toujours partant quand il s'agit d'utiliser des armes à feu en territoire dangereux

Pélissier suivra une piste laissée par un des hommes-léopards peu soucieux. Ils traverseront une zone de hautes herbes, longeront une rivière et Pélissier dira finalement avoir perdu la trace pour le moment. Il expliquera 2-3 astuces pour repérer le passage d'un homme à un des investigateurs, qui gagnera 3D6 + 4 points dans la compétence suivre une piste.

Après environ 10km de marche, ils subiront une deuxième attaque et Pélissier sera mortellement blessé par une lance, ainsi que Bahas.

Quelques coups de feu éloigneront les attaquants et avec un peu de chance, en élimineront (ni griffe, ni peau de bête, cette fois-ci – auquel cas les investigateurs penseraient à 10km du village qu'il aurait pu être intéressant d'en emporter ....)

De nouvelles pistes sont facilement repérables, pour peu qu'un jet en suivre une piste soit réussi.

La piste mène vers un plateau dont les parois sont abruptes, mais laissent suffisamment de prises pour tenter une escalade (jet en agilité tous les 10 mètres, sachant que la paroi en fait 30)

Un échec critique mène à la chute, avec toujours possibilité de se rattraper après-coup (oh, une branche ! oh une liane !). A ce propos, un jet en TOC aurait permis de voir un réseau de lianes solides sur un autre côté de la paroi, qui permet une escalade plus aisée (+10 en agilité lors de l'escalade ou la descente – ah ben oui, faudra redescendre aussi ....)

Une fois en haut, ils seront cueillis par un comité d'accueil assez hostiles. Si tous les personnages sont montés en même temps, ils sont tous capturés.

- S'ils sont montés par vagues, seul le 1<sup>er</sup> groupe sera capturé

- S'ils ont envoyé un porteur noir vêtu d'une peau de léopard et d'une griffe/lance, celui-ci pourra parlementer et un membre du groupe sera autorisé à parler au Chef des aniotos.

- Si un blanc porte la peau/griffe/lance, il sera particulièrement malmené, mais maintenu en vie pour un moment

Si capture il y a, les personnes sont enfermées dans des cages de bois rudimentaires. Leur petit équipement (sauf les armes à feu ou couteaux) seront toujours à leur disposition. Les armes seront dans une hutte non loin de la cage (ils verront les hommes y porter les armes). Le moyen d'évasion sera à déterminer par les joueurs (diversion, simuler quelque chose, forcer la cage, y mettre le feu, attirer l'attention de Pfeiffen s'il est en sacrifice non loin, .....). Les choses seront certainement plus évidentes si le groupe s'est divisé en 2 ou plus pour la montée ...

Les membres encagés seront amenés un à un devant une statue sculptée d'un seul bloc en pierre. La silhouette rappelle fortement celle du symbole situé au Congo belge sur la carte. Un tronc, deux vagues bras pointés vers le haut. Ici, un masque grotesque en bois é été ajouté à l'ensemble. Au pied de cette statue, des fers pour fixer au sol un homme par les mains et les pieds et au centre une sombre couleur rougeâtre qui ne dit rien qui vaille... (-1D3 de SAN)

Après plusieurs danses au rythme inquiétant de tambours, les victimes sont amenées aux fers, une à une, pou être transpercée d'une lance par un bourreau (il serait d'intervenir...) Si vos investigateurs ne se bougent pas, commencer par sacrifier VanMulleme et puis les autres ... (-1D6 de SAN par sacrifice observé )

Dans le cas de négociation avec le Chef des aniotos, il acceptera de vous montrer (si le joueur ne se montre pas indélicat) la statue de pierre avec une certaine fierté. Il est clair que la voler discrètement ne sera pas simple, puisque ... eh bien c'est grand comme un homme !

La statue est sacrée. Les aniotos la considèrent avec beaucoup de révérence et un jet en observation permet de remarque que personne ne la touche, ou même ne s'en approche de trop. Si le joueur décide d'essayer de s'en emparer, les aniotos tenteront de l'en empêcher mais éviteront de le

toucher ou même de lui lancer des lances (car qu'arriverait-il s'ils touchaient la statue ?). Le joueur audacieux pourrait très bien s'en sortir facilement en y allant au culot.

Autres possibilités : tuer toute la tribu (environ 60 personnes) pourquoi pas via un bon vieil incendie, se prétendre être un dieu, attirer la tribu dans un piège (ou juste une diversion), ...

Peu importe le moyen mis en œuvre, ils devront tenter !

La descente risque d'être périlleuse si les joueurs sont poursuivis... Faites-le bien comprendre, et ce, dès leur arrivée en haut du plateau (voire pendant l'escalade)

Balancer la statue dans le vide ne la brisera pas.

Si les joueurs sont parvenus jusqu'en bas avec la statue, c'est une très bonne chose. Les aniotos seront suffisamment affectés par ce rapt pour être plus désorganisés et moins efficaces. Ouf !

Mais hélas, le répit est bref.

De retour au village, un homme les attend. Ou plutôt une cinquantaine. Ils tiennent en joue Walters et d'autres villageois, noirs ou blancs. Un homme au milieu, sans arme, attend patiemment. Il se présente comme un agent de **Monsieur Ganzorig**, et se dit « ravi de voir que vous avez déjà trouvé l'artefact », car même si Monsieur Ganzorig est originaire de ce pays, la Mongolie reste bien vaste.

Des hommes désarment vos héros et les ligotent et les emmène vers la côte pour embarquer dans un cargo qui les attend là. Les investigateurs seront enfermés, drogués dans la cale du navire incapables de faire quo que ce soit. Impossible de dire combien de temps aura duré le voyage, car la faible nourriture qu'ils recevaient n'était certainement pas dénuée de barbiturique ou autre.

Lorsqu'ils reprennent conscience, ils ne sont plus à bord du bateau, mais dans un camion, qui roule à vive allure. Ils sont toujours attachés, mais leur esprit revient vite.

Les portes sont closes et impossible d'avoir de contact avec le conducteur. Ce temps permet juste aux jours de faire le point sur la situation et discuter un peu.

Le camion décélère, puis s'arrête complètement. Deux hommes (aux traits asiatiques) viennent ouvrir les portes du camion et font descendre les investigateurs. Il fait nuit. Ils sont ailleurs. Ils sont nus. Il fait froid. Ils sont dans une ruelle d'une ville pauvre, inconnue. L'odeur sur place est étrange. Les quelques inscriptions visibles sont dans une écriture qui rappelle vaguement le russe.

On bouscule les investigateurs jusque dans une petite maison, on les « invite » à descendre un escalier et ils arrivent dans une cave aux murs nus. Il y a dans la pièce 4 hommes qui jouent aux cartes. Quatre sont de parfaits étrangers, mais ils en ont déjà vu un. Ils reconnaissent de suite l'asiatique au crâne et aux sourcils rasés, qui les attend avec un sourire goguenard.

- Eh bien, je vois que vous avez fait bon voyage ! Et vous m'avez même ramené un souvenir (il pointe du doigt la statue de pierre tout droit venue du Congo, posée nonchalamment contre un mur derrière lui). Appelez-moi Ganzorig.

« Alors, la Mongolie vous plaît ?

(Les joueurs répondront certainement quelque chose. Une réplique trop acerbe se verra récompensée d'un coup de poing d'un des compagnons de Ganzorig).

« Nous jouions aux cartes ... mais je crois nos amis connaissent déjà le strip-poker... Et puis les cartes, quel ennui ... Jouons à un autre jeu !!

Les hommes de main rangent rapidement le jeu de carte et amènent un échiquier en matières précieuses sur la table. Ganzorig désigne un des hommes, et celui-ci s'installe face à lui pour jouer.

- Je collectionne de tout et j'obtiens tout. Je joue à tous les jeux, et je gagne ... toujours.

Tout en jouant sa partie (et révolver en main) Ganzorig demande des informations (que n'ont pas les joueurs !) sur la position exacte de l'artefact. Pourquoi ils le cherchent. Pourquoi ils s'opposent à lui ? ... Diverses questions auxquelles ne savent pas répondre les joueurs. Le Mongol va s'énerver et jette l'échiquier sur le sol.

« Je me suis mal fait comprendre ... comment avez-vous trouvé le 1<sup>er</sup> artefact ? Comment avez-vous pu déterminer l'endroit avec tant de précision ?!

Les joueurs tenteront de mentir ou garder le silence. Ils cesseront de recevoir des coups tant qu'il ne diront pas qu'ils ont simplement été menacés par les Hommes Léopards mais que ceux-ci tuaient déjà beaucoup de personnes avant leur arrivée.

Ca ne satisfait malheureusement toujours pas Ganzorig qui s'énerve de plus en plus et agite de mieux en mieux son révolver de façon inquiétante. Il semble surexcité et capable de tout.

« Vous voulez jouer, c'est ça ?!

Il vide alors le barillet de son révolver pour ne laisser qu'une seule cartouche, le referme et le fait tourner.

« Impossible de savoir où la cartouche se trouve !

Et soudainement, il pointe l'arme sur sa tempe et appuie sur la gâchette. Rien ne se passe. Il refait tourner la barillet et invite un joueur à venir jouer avec lui en posant le révolver sur la table et lui faisant signe de venir. Les gros bras se resserrent autour de l'investigateur concerné.

Plusieurs situations sont possibles.

- Le PJ joue à la loyale ( ! ), prend le revolver et se le place sur la tempe.

Il lance 1 d6, le gardien également. Si les scores sont différents, tout va bien (sinon, le coup part pour de bon et c'en est fini pour ce personnage). Ganzorig jouera également de la même façon. (il peut très bien se tuer, oui, ce gars est fêlé).

Les jets de dés du gardien se doivent d'être visibles (pour bien montrer qu'on joue avec les mêmes règles que le joueur)

- Le PJ joue les héros et s'empare du flingue (sans savoir si le prochain coup de feu sera le bon ... tout en sachant aussi qu'une fois le coup de feu tiré, son arme ne sera plus guère menaçante). Tant qu'il n'appuie pas, personne n'osera intervenir, mais dès le 1<sup>er</sup> déclic dans le vide, les hommes se jetteront sur lui pour s'emparer de l'arme. Un 2<sup>me</sup> jet sera permis pour voir si le prochain coup part (selon les mêmes règles que ci-dessus)

La partie peut prendre des tournures très différentes ici.

- Si Ganzorig meurt (à la loyale ou non), ses hommes de main n'auront plus guère de raison de maintenir les investigateurs, et les relâcheront dans la nature (quitte à les jeter encore nus depuis le camion en marche). Reste à voir si la menace sur le monde s'arrête avec Ganzorig ou si ses agents vont reprendre le projet ...

- Les investigateurs parviennent à s'échapper, ils essayeront de contrecarrer les plans de Ganzorig/ récupérer le 2<sup>me</sup> artefact avant lui / trouver un moyen de voler et détruire le 1<sup>er</sup> artefact [visiblement imbrisable, le seul moyen est de le faire fondre. A moins qu'un joueur ait une idée brillante qui mérite d'être jouée]/ ...

- Les investigateurs ont pris Ganzorig en otage et ont su filer et là ... ils ont tous les agents du Mongol fou à leur trousses (des fois que le patron offrirait une récompense à son sauveur...)

Néanmoins, quelque soit la situation

a) les investigateurs pourront trouver des vêtements facilement sur un fil à linge dans les parage ou en voler à quelqu'un directement

b) il est fort probable que les investigateurs se lancent dans la recherche du 2me artefact. Des recherches sur les sectes ne mèneraient à rien. Il n'y a pas de meurtres particulièrement étranges dans les environs.

La seule chose un peu naturelle est une légende persistante sur un Ver géant qui vivrait dans le Désert du Gobi : l' **Olgoï-Khorkhoï** (Toujours pas de monstre lovecraftien, c'est un « vrai » animal légendaire)

S'ils désirent trouver l'animal, ils entendront sûrement parler d'une équipe de paléontologues qui a abandonné son site de fouilles au profit d'un autre car le 1<sup>er</sup> était trop proche de l'endroit où l'on suppose que la bête vit. Plusieurs paléontologues auraient été retrouvés morts électrocutés et les locaux sur place ont insisté pour lever le camp.

Un homme connaît quelqu'un qui connaît l'emplacement et contre rémunération ou échange d'un service, il pourra les y conduire. A dos de chameau. Questionné sur le Vers, il répondra que les seuls vers qu'ils voit , ce sont ceux qu'il utilise pour la pêche

Sur place, **Onassis Sakrapolis**, un paléontologue grec les accueillera et leur parlera de ses amis morts. Pour lui, un vers ne peut pas avoir fait ça ... Et il accepte de les mener sur le site du 1<sup>er</sup> campement.

L' Olgoï-Khorkhoï n'apparaîtra que si les joueurs diffusent de l'électricité dans le sol (petite astuce de pêcheur pour faire sortir les vers .... Sauf que celui-là fait plusieurs mètres et est attiré par l'électricité. Le pauvre petit monstre qui croyait avoir trouvé un semblable ...) ou s'ils font énormément de bruits (plus que de simples cris).

L'animal fait environ 12 mètre de long et est un énorme vers rouge, capable de jaillir du sol et de lancer des arcs électriques. Le vaincre ne sera pas une partie de plaisir...

- Les armes à feu peuvent fonctionner (c'est jamais qu'un gros-gros vers....), mais risqué tout de même, car il se terre rapidement dans le sol et peut rejaillir brusquement ailleurs
- Poison. En grosse quantité, mais l'animal sera affecté si son environnement change
- Le feu. Si vous parvenez à l'asperger de combustible et déclencher l'étincelle ...
- Le 1<sup>e</sup> artefact. En fait, l'artefact n°2 fait partie de la tête du vers. Si la créature entre en contact avec l'autre artefact de la bonne façon ... Le portail s'ouvre et la créature peut se faire attraper par un shoggoth. Avec un peu de chance le 2<sup>nd</sup> artefact rentrera dans le portail, qui se refermera alors et ne laissera plus s'un inoffensif ( ?) artefact solitaire .... En espérant que rien ne revienne un jour de « l'autre côté »

Si le vers meurt, les investigateurs peuvent récupérer l'artefact n°2 sans danger.

Reste alors devant eux la décision de résister à la curiosité et de ne pas assembler les deux pièces. Ils devront alors trouver un moyen pour s'assurer que personne ne le fasse, soit en les cachant d'une façon ou d'une autre, soit en essayant de les détruire, soit ...

Le joueur qui décidera de garder un artefact chez lui (joli bibelot sur une cheminée !) se verra perdre de temps à autre 1D3 de SAN. Vivre avec une telle menace potentielle n'est pas très sain. D'autant que l'investigateur sera certain de l'avoir vu trembloter un jour de façon inquiétante ...



SOURCES :

Cartes :

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Pang%C3%A9>

<http://capitan-mas-ideas.blogspot.be/2012/08/pangea-politica.html>

Documentation :

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Aniota\\_\(soci%C3%A9t%C3%A9\\_sec%C3%A8te\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Aniota_(soci%C3%A9t%C3%A9_sec%C3%A8te))

[http://www.dinosoria.com/homme\\_leopard.htm](http://www.dinosoria.com/homme_leopard.htm)

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Olgo%C3%AF-Khorkho%C3%AF>

Polices utilisées

Adventure, pour le titre principal

Adventure subtitles, pour les sous-titres

Calibri pour le corps de texte

2024年12月  
GPRF



Project

2024年12月  
GPRF  
GPRF



2024年12月  
GPRF  
GPRF



Eurasia

North America

Africa

South America

India

Antarctica

Australia





