

Engagés par un trafiquant chinois, les PJ montent une expédition pour s'emparer d'une relique aux pouvoirs terrifiants : le Bâton que portait Moïse lorsqu'il attira sur l'Égypte les dix fameuses plaies. Indiana Jones recherche lui aussi cet objet. Connaissant la réputation du célèbre aventurier, les joueurs doivent s'attendre à ce qu'il leur propose une alliance, ou tout au moins qu'il se conduise en adversaire loyal. Il n'en sera rien : comme l'explique l'article précédent (lisez-le, c'est indispensable), Indiana Jones a beaucoup changé. Sa santé mentale est tombée à 0, ainsi que son sens moral. Indy est désormais aussi mauvais que les méchants qu'il combattait naguère. Sa convoitise et son ambition effrénée risquent de déclencher un terrible cataclysme... A moins que les PJ ne réussissent à "neutraliser" le célèbre aventurier.

## Où et quand ?

L'aventure débute à Calcutta, Indes Anglaises, en Mai 1942. Le Japon est en guerre avec l'Angleterre et les États-Unis. L'Empire du Soleil Levant a lancé une grande offensive en Asie : ses troupes ont envahi la Chine, l'Indochine, le Siam, la Birmanie et progressent vers les Indes.

## Les PJ

### Si vous tirez des personnages pour la circonstance

Choisissez de préférence des archéologues français (voir article p. 48). Ils menaient des fouilles en Indochine, possession française, au moment de la déclaration de guerre. Chassés par l'avance japonaise, ils se sont réfugiés à Calcutta et se trouvent à court d'argent. Leur but est d'en gagner assez pour se réfugier dans un pays neutre, loin de la tourmente de la guerre. Bien que la plupart des PJ soient des intellectuels, il peut se trouver parmi eux un cuisinier, un chauffeur, un domestique...

L'un des PJ a mal tourné pendant son séjour aux colonies. Ses relations dans le milieu lui permettent de glaner des renseignements et surtout de trouver des armes. S'il tente de s'en procurer, lancez 1d100 et consultez la table suivante :

0-9 : Les complices du PJ tentent de l'assassiner.

10-19 : Les armes sont défectueuses.  
20-39 : Un mouchard a prévenu la police.

40-99 : Tout se passe bien. Ce PJ dévoyé est le seul qui possède une arme à feu au début du scénario.

### Si les PJ sont anglais ou américains

Le MJ devra expliquer pourquoi ils ont échappé à la mobilisation alors que leurs pays sont en guerre : les PJ sont-ils trop vieux pour servir ? Réformés ? Déserteurs munis de faux papiers ? En tout cas, ils vivent d'expédients et sont presque réduits à la misère lorsqu'ils sont contactés par Yan Yun le Chinois.

## Le Chinois

Yan Yun est l'homme le plus influent de la colonie chinoise installée à Calcutta. C'est le chef de la mafia locale et il tire d'énormes revenus de divers trafics illégaux. Il déteste les japonais qui ont envahi son pays d'origine (toute sa famille a péri au cours des massacres de Nankin). Ardent patriote, Yan Yun verse une part de ses bénéfices aux troupes nationalistes chinoises de Tchang Kai Tchek.

Intelligent, cultivé, fin psychologue, Yan Yun est à la fois un lettré et un homme d'action. Ses recherches lui ont révélé l'existence d'une civilisation disparue : celle des Wadhay, qui régnaient jadis de l'Himalaya à la Méditerranée. Yan Yun détient les informations suivantes :

- ❖ Le berceau de la race Wadhay se trouve dans les Montagnes du Bhoutan, à quelques centaines de kilomètres au Nord de Calcutta.
- ❖ Des vestiges de leur splendeur passée subsistent dans la région du Mont Yaendt. Les ruines recèlent un objet d'une valeur inestimable : le bâton que portait le prophète Moïse lorsqu'il conduisit les Hébreux hors d'Égypte.

Yan Yun pense que cet objet lui permettra de déclencher typhons, raz-de-marée et autres calamités sur ses ennemis. Il veut le bâton pour l'utiliser contre l'envahisseur japonais. L'objet doit lui parvenir intact, aussi décide-t-il d'employer les services d'archéologues professionnels : les personnages.

## L'émeute

Si les PJ refusent la proposition de Yan Yun, ce dernier organise une petite mise en scène à leur intention : alors qu'ils traversent le quartier chinois, un homme s'effondre à leur pied en criant dans sa langue natale : "chiens de blancs", puis il feint la mort. Dans les rues grouillantes de Calcutta, il faut peu de choses pour provoquer une émeute : les passants s'en prennent aux PJ tandis que cinq membres de la mafia chi-

noise, qui passaient "par le plus grand des hasards", dégainent leurs poignards. Ils ont pour consigne de retenir leurs coups (1 point de dommage seulement s'ils touchent) mais si les personnages utilisent des armes à feu, les chinois oublient leurs ordres. On détermine alors les dommages de la manière habituelle.

Au bout de trois tours de combat, un serviteur de Yan Yun survient "providentiellement" et emmène les PJ en automobile chez son maître pour les soustraire à la vindicte de la foule. Yan Yun leur explique qu'ils se sont mis la mafia chinoise à dos et qu'ils devraient disparaître un moment. Il essaiera d'arranger les choses pendant leur absence. Un jet de psychologie réussi (à +10%) révèle la duplicité de Yan Yun mais de toute façon, les personnages n'ont pas le choix : S'ils refusent, chaque nuit, l'un d'eux fera l'objet d'une tentative d'assassinat et d'une tentative non simulée !

## Une occasion inespérée

Le chinois contacte les personnages par l'intermédiaire d'un homme d'affaire hollandais, Jeff van Goerte. Cet homme apprend aux PJ qu'un riche marchand chinois souhaite les engager pour une expédition archéologique privée. Un jet de Psychologie réussi permet de déceler une certaine gêne chez van Goerte. En le questionnant habilement, les PJ devinent que Yan Yun n'a pas une excellente réputation et qu'il se livre à des trafics illicites. L'investigateur qui possède des relations dans la pègre peut découvrir que Yan Yun est un grand trafiquant d'opium et qu'il subventionne les nationalistes de Tchang Kai Tchek.

Après quelques hésitations, les personnages acceptent de se rendre chez Yan Yun. Ce dernier habite une grande maison presque dépourvue de fenêtres, dans un quartier de taudis et d'entrepôts. Les murs lépreux de sa demeure cachent un véritable palais, luxueusement meublé, où il offre aux PJ une collation légère avant de parler affaire : 5000 dollars et un billet pour le pays de leur choix s'ils lui ramènent l'objet qu'il convoite. Yan Yun parle aux PJ de la civilisation Wadhay, de la valeur archéologique du bâton, mais pas de ses pouvoirs supposés. Il ne mentionne pas le nom de Moïse et ne fait aucune allusion à la tradition biblique.

Un investigateur qui réussit un jet de Psychologie devine que Yan Yun ne leur dit pas tout, mais qu'il est probablement sincère lorsqu'il parle de



leur rémunération. Or, 5000 dollars représentent une somme considérable à cette époque et les PJ sont presque réduits à la mendicité... De toute façon, le chinois a les moyens de contraindre les PJ s'ils refusent son offre (voir l'émeute).

Les personnages partent en expédition trois jours après leur discussion avec Yan Yun. Entre temps, ils rencontrent Indiana Jones qui se trouve lui aussi à Calcutta.

#### **La civilisation Wadhay et le Bâton de Moïse**

Les Whadays sont une race très ancienne dont l'Empire s'étendait jadis des Indes jusqu'en Egypte. Leur déclin fut brutal : les peuples qu'ils avaient asservis se révoltèrent. Pour les écraser, Moos, un magicien Whaday, fabriqua une arme terrifiante. Il enferma dans un simple bâton dix calamités qui devaient anéantir les rebelles. Mais on dit que Moos trahit son peuple pour embrasser la cause des esclaves. Les fléaux se déchaînèrent sur les cités Whaday et épargnèrent les rebelles qui s'étaient réfugiés très loin dans le désert.

Les Whadays abandonnèrent leur empire et se replièrent au Bhoutan, berceau de leur race. Leurs descendants dégénérés sont les yétis qui peuplent les hautes montagnes de la région. La bible rapporte une version déformée de ces événements mêlée à des récits plus tardifs. Moos, rebaptisé Moïse, devient un prophète du peuple hébreu en lutte avec Pharaon. Les fléaux qui accablent les Whadays sont appelés les Dix Plaies d'Egypte. Après la mort de Moïse, les Wadhays purent s'emparer du bâton. Ils emmenèrent l'objet dans leur pays d'origine pour l'enterrer au sommet du Mont Kagash.

Certains, comme Yan Yun, s'imaginent que le bâton leur apportera la puissance. Rien n'est plus faux : seul Moïse était capable de maîtriser la puissance de l'objet. Mettre à jour le bâton provoquera de terribles catastrophes. Les yétis le savent bien. Ils ont pleinement conscience du danger que représente le bâton. Ils sont capable de le neutraliser, mais seulement si on leur apporte l'objet dans son étui encore intact.

### **Rencontre avec Indiana Jones**

Indiana Jones recherche lui aussi le bâton de Moïse. Il en sait autant

que Yan Yun et détient en outre une carte dont nous reparlerons. Indy est financé par les services secrets américains mais compte garder l'objet ou le revendre très cher aux japonais. Nous rappelons qu'Indy est devenu fou et n'éprouve plus aucun scrupule à trahir son pays.

L'aventurier a chargé son boy hindou, Yadii, de surveiller Yan Yun et ses relations. Le boy prend les PJ en filature lorsqu'ils sortent de la demeure du Chinois. Les personnages ont 20 chances sur 100 de s'apercevoir qu'ils sont suivis. S'ils parviennent à semer leur poursuivant (jet sous POU) et à le suivre à leur tour (jet sous Discrétion à +20%), Yadii les conduit au bar de l'hôtel Excelsior où il fait son rapport à un blanc : Indiana Jones.

Si les personnages abordent Indy et lui demandent pourquoi il les fait espionner, l'aventurier leur présente ses excuses : il surveille les activités de Yan Yun. Il ne pouvait deviner que

"cette fripouille de chinois" recevrait des gentlemen et des scientifiques de renom...

Si les PJ ne parviennent pas à filer le boy, il peuvent rencontrer son maître par hasard. Exemples :

- ❖ Alors que les personnages circulent en voiture ou en pousse-pousse, Indy se jette du troisième étage d'un immeuble pour échapper à des tueurs. Il atterrit dans le véhicule des PJ, sans une égratignure.
- ❖ Les personnages, qui ont reçu une avance de Yan Yun, rencontrent Indy dans un bar ou un grand restaurant.
- ❖ Les PJ font des recherches sur la civilisation Whaday à la bibliothèque du Cercle d'Archéologie. Dans le hall, ils rencontrent le Docteur Jones qui vient de couper au rasoir toutes les pages intéressantes. Bien sûr, il prétendra que les ouvrages étaient déjà mutilés avant qu'il les consulte.

Indy parviendra certainement à endormir la méfiance des PJ et à nouer de bons rapports avec eux. Les personnages connaissent l'excellente réputation du docteur Jones et seront portés à lui faire confiance. Sans doute accepteront-ils une invitation à dîner. Pendant le repas, Indy tâchera de leur soutirer des renseignements, sans rien leur révéler qu'ils ne sachent déjà.

### **Une soirée avec Indy**

Nous conseillons au MJ de jouer Indiana Jones tel qu'il apparaît dans les films, puis, à mesure que la soirée passe, d'accentuer ses petits défauts :

- L'égoïsme : il ne cache pas aux PJ qu'il est lui aussi à la recherche du bâton de Moïse mais ne leur propose aucune association : que le meilleur gagne !

- Une trop grande confiance en lui et un certain mépris pour les PJ. Il leur parle sur un ton protecteur : les personnages ne sont que des intellectuels, comment résisteraient-ils aux fatigues et aux dangers d'un voyage dans les montagnes ? Au fait, les tribus du Bhoutan ne connaissent pas l'hindi et ont leur propre dialecte. Lui le parle couramment, mais les PJ ?

Indy cherche à démoraliser les personnages :

- Méfiez-vous de Yan Yun, c'est un escroc. Combien vous paye-t-il ? Sûrement, il vous exploite ! Moi, je préfère travailler pour mon compte, etc.

La nuit se termine dans bouge où Indy provoque une bagarre en trichant aux cartes ou en draguant la femme d'un caïd. Il s'en tire sans aucun mal, mais les personnages risquent de recevoir un mauvais coup ou d'être embarqués par la police.

Quand le jour se lève, les PJ n'é-

prouvent plus aucune sympathie envers Indiana Jones.

### **Le départ**

Les PJ quittent la ville avant Indy. Ils prennent le train pour le Bhoutan, berceau de la civilisation Whaday. C'est un pays de montagnes et de hauts plateaux très difficile d'accès. La chaleur et les compartiments surpeuplés rendent le voyage pénible. A plusieurs reprises, les passagers doivent descendre et pousser le train qui peine dans une montée.

Les PJ descendent à Panshakal, terminus de la ligne. Le commandant de la garnison anglaise veut les empêcher d'aller plus loin : on signale la présence de bandes de brigands dans la région. Les personnages doivent insister pour obtenir l'autorisation de se rendre au village des Tadjh, qui sera leur camp de base.

A dos de yack, les PJ s'enfoncent dans les montagnes. La piste emprunte les gorges de la rivière Kahn, d'abord sur la rive gauche, puis sur la droite après avoir franchi l'eau sur le pont (1) (voir plan). Les PJ remarquent de petits temples de brique construits à intervalles réguliers sur le bord du chemin. Ces édifices abritent les bornes qui jalonnent la piste. Les montagnards, peuple très religieux, considèrent les bornes comme des divinités mineures et leur rendent un culte.

### **Au coeur des montagnes**

Les falaises s'élèvent toujours plus hautes. La gorge fait des coudes brusques qui bouchent la perspective, si bien que les PJ ont l'impression d'être enfermés de tous côtés par des murailles de schiste sombre. L'expédition fait halte pour la nuit dans un petit bois de bambou qui pousse au bord de la rivière. L'eau bouillonne et un brouillard de fines gouttelettes détrempe les arbres, le sol et les sacs de couchage. Des sangsues infestent l'endroit. Elles vivent sur le tronc des bambous d'où elles se laissent tomber sur les PJ pendant leur sommeil.

Le lendemain, le défilé se resserre et la piste s'élève le long de la paroi. Le sentier n'est guère plus large que la paume d'une main ; par endroit, il disparaît complètement et les yacks posent les pattes sur des rondins plantés dans la falaise. Les PJ ne risquent rien s'ils font confiance à leurs montures. S'ils veulent marcher à pied, ils doivent réussir un jet sous la DEX. Un échec signifie qu'ils glissent dans l'abîme pour un plongeon sans retour.

La piste s'arrête sur une corniche. Il faut passer sur l'autre rive pour retrouver un chemin praticable. Un double câble (2), tendu d'une falaise à l'au-



tre, remplace le pont qu'un orage a détruit. Des poulies et un harnais mobile auquel deux hommes peuvent s'agripper complètent le dispositif. Ce téléphérique primitif est actionné à la force des bras par le passeur et ses fils. La famille habite une maison sur la corniche. Les PJ y laissent leurs yacks avant de franchir le précipice. Ils marchent ensuite jusqu'au carrefour (3). Les falaises s'écartent, révélant un paysage grandiose. Les PJ quittent la piste pour un sentier qui s'éloigne de la rivière.

L'expédition passe devant le village d'hiver des Tadjh (4). En cette saison, il est désert et les PJ poursuivent leur ascension vers le village d'été (5). Les montagnards ont construit leurs maisons sur un replat, au milieu des pâturages et des champs cultivés. C'est une terrasse de verdure qui se détache sur les pentes noires et pelées, où subsistent de longues traînées de neige. Au Nord, des montagnes blanches étincellent sur fond de ciel bleu.

#### Table de situation

1) Attaqués par un groupe de yéti, les personnages se défendent bien et restent maîtres du terrain. Un yéti gravement blessé s'adresse à eux dans un langage articulé. Fait incroyable, les personnages archéologues reconnaissent des racines commune avec le sanscrit, l'égyptien et le chaldéen. Le yéti raconte l'histoire des Wadhay et la fin de leur empire. Les personnages ne comprennent pas tout, mais en voyant l'expression de terreur du yéti lorsqu'il parle du Bâton, ils peuvent se convaincre qu'il vaut mieux laisser l'objet où il se trouve.

2) Le jeune guide des personnages leur apprend qu'il existe de vieilles ruines "tabous" sur le Mont Riknaa.

3) Sur un promontoire, les personnages aperçoivent la silhouette d'une panthère des neiges qui surveille son territoire de chasse. Ils n'ont rien à craindre du fauve tant qu'ils restent groupés. Par contre, les personnages isolés ou blessés risquent d'être attaqués.

4) Les Brüzoo tendent une embuscade aux PJ. Cachés derrière les rochers, ils bénéficient de la surprise au premier tour. Le combat dure 1D4 tour. Les Brüzoo décrochent rapidement et n'engagent pas de poursuites. Sur ce terrain rocaillieux et accidenté, les chances de toucher un personnage à l'abri sont égales au pourcentage initial divisé par trois.

5) Les personnages progressent dans la neige lorsqu'ils entendent une terrible explosion : un pan de montagne vient de s'effondrer derrière eux, découvrant un gouffre profond de mille mètres...

6) Les PJ sont victimes d'une avalanche. Elles sont de plusieurs types suivant la vitesse de l'écoulement. Le MJ est invité à faire son choix :

- La neige forme un matelas de boules compactes qui glissent lentement sur la pente. Les personnages doivent réussir un jet de Nager pour se maintenir en surface.

- Avalanche lourde : pour ne pas être englouti sous la neige pâteuse, les personnages doivent s'abriter derrière un rocher.

- Avalanche de poudreuse : un nuage blanc s'élève au sommet de la pente, puis une véritable tornade progresse rapidement vers le fond de la vallée. Les PJ surpris à découvert sont engloutis sous des mètres de neige.

- En l'espace de quelques secondes, des crêtes formées de neige mal tassée s'effondrent avec fracas. L'avalanche est précédée d'une onde de choc qui projette les PJ dans les airs.

7) Sur une hauteur, les personnages rencontrent un moine bouddhiste qui jette dans le vent de petits chevaux de papiers. L'homme n'est

pas fou : il accomplit un rituel destiné à venir en aide aux voyageurs égarés.

8) La nuit surprend les PJ loin du village. Ils rencontrent un berger qui propose de les guider vers un abri : une maison isolée, abandonnée depuis cinquante ans. Quand les personnages dorment, le berger sort sans faire de bruit et va passer la nuit dans une caverne. Il n'a pas dit au personnage que des démons hantaient la maison. Il est curieux de savoir si les personnages sortiront vivants le lendemain.

9) Sur un col enneigé, les PJ découvrent un yack tué par balles. S'ils joignent leurs efforts pour pousser l'animal sur le côté, ils dégagent un chasseur qui allait bientôt mourir étouffé. Il s'était embusqué dans un trou creusé dans la neige, afin de se protéger contre la charge du yack. Mais l'animal blessé est venu se coucher sur le trou : le yack sauvage est un gibier dangereux et rusé ! Les PJ viennent de sauver la vie du fils du chef des Brüzoo. Ces féroces nomades deviennent les alliés des personnages et acceptent de les aider à combattre Indiana Jones.

## Le village et le pays alentour

### Village d'été des Tadjh (5)

Les maisons sont en pierre. Elles comportent un rez-de-chaussée à demi enfoui dans le sol, un étage et une terrasse. On accède aux terrasses par des échelles-escaliers taillées dans de longues poutres. L'intérieur des maisons est surchauffé, mais en cette saison, les adultes préfèrent dormir sur la terrasse. Une simple couverture suffit à les protéger du froid glacial de la nuit.

Les Tadjh accueillent les PJ avec courtoisie, mais sans plus. Ils offrent à leurs hôtes du tsam-pa, orge grillé arrosé de thé salé. On fait comprendre aux personnages qu'il n'y a pas de place pour eux dans les maisons : ils dormiront sur une terrasse ou dans une étable jonchée de crottin. Dès le premier jour, un jeune Tadjh vient proposer ses services aux blancs. Il parle l'hindi (20%) et sera l'interprète des personnages contre un salaire modeste. Malheureusement, il est un peu simple d'esprit et les quiproquos seront nombreux.

#### Attaque du village Tadjh par les Brüzoo

Voici une manière simple et rapide de gérer le combat : chaque aventurier est pris comme cible par un tireur Brüzoo. A chaque tour, il y a 50 chances sur 100 qu'un guerrier armé d'un yatagan (sabre) l'attaque au corps à corps. Dans ce cas, le tireur reste inactif. Les guerriers armés de sabre sont des fanatiques. Ils ne tombent à terre qu'une fois leur points de vie à 0, et non à 2.

On admet que les Tadjh remportent la victoire si les PJ tuent cinq Brüzoo ou plus en 10 tours de combat. Le MJ aura néanmoins à cœur de rendre les péripéties de la bataille ! Si les Brüzoo gagnent, ils emmènent les PJ survivants pour les empaler dans leur cimetière.

### Lac (6)

Sur les berges, de jeunes bergers Tadjh gardent les troupeaux du village.

### Chemin de crête (7)

Ce chemin conduit au col de Tsalang. Très vite, les pâturages cèdent la place à un désert de cailloux.

### Col de Tsalang (8)

Une colonne sculptée juchée sur un bloc cubique marque l'emplacement du col. Une superstition locale veut qu'on contourne toujours la colonne par la droite. Si un PJ passe à gauche, il manquera systématiquement ses trois prochains jets de Chance.

### Demeure de l'ermite (9)

Du col, la piste descend vers le nord-est pour se terminer en cul-de-sac dans une vallée cernée de falaises. Un ermite vit dans une baraque accrochée à une paroi à pic. Il n'en descend jamais. Les Tadjh lui portent régulièrement de la nourriture, qu'il hisse jusqu'à lui à l'aide d'un panier et d'un filin. L'ermite consent parfois à répondre aux questions que les fidèles lui posent d'en bas.

### Mont Yaendt (10)

Du col de Tsalang, les PJ peuvent entreprendre l'ascension du Mont Yaendt. Les jets d'Escalade sont de plus en plus difficiles. Les PJ se sentent observés et un jet de Perception réussi leur permet de voir de hautes créatures poilues disparaître entre les rochers. Ce sont des yétis. Si l'expédition ne fait pas demi-tour, ils l'attaquent directement ou provoquent une avalanche. Si ce n'est pas assez pour décourager les PJ, la nuit qui tombe oblige elle l'expédition à rebrousser chemin.

Note au MJ : les yétis sont les descendants dégénérés de la race Whaday (voir encadré). Ils ont abandonné les cités de leurs ancêtres pour habiter un réseau de cavernes creusé dans le Mont Yaendt.

### Pont suspendu (11)

Deux chaînes d'acier supportent un tablier de planches. Ce pont est assez solide pour qu'un cavalier ou un yack puisse l'emprunter.

### Mont Twilih (12)

Pas de piste sur cette montagne mais ses pentes couvertes d'éboulis peuvent facilement être gravies à pied.

### Camp des Brüzoo (13)

Ennemis héréditaires des Tadjh, les Brüzoo pratiquent la chasse, l'élevage et parfois le pillage. En été, ils vivent sous la tente. Ils n'aiment guère les étrangers et les PJ ont intérêt à s'éloigner du camp s'ils veulent s'éviter des ennuis.

### Mont Riknaa (14)

Un sentier mène au sommet de la montagne. Il est balayé par un vent terrible qui disperse la neige normalement présente à cette altitude. Dans le froid glacial s'élèvent d'étranges constructions. Leurs murs sont faits de pierres polygonales jointes avec un mortier rouge sombre. On y pénètre par des portes hautes et étroites, surmontées de



linteaux pesant plusieurs tonnes. L'intérieur est encombré de gravats provenant des toitures effondrées. Un personnage chanceux peut y découvrir un objet de valeur : flûte taillée dans un tibia géant, vase double, pièces de monnaie carrées, etc.

Les PJ se trouvent dans les ruines d'une cité Wadhay. Les yétis ne s'y rendent plus jamais. Les Brüzoo en ont fait leur cimetière. Ils déposent leurs morts dans les rues, les places, les escaliers et abandonnent les cadavres aux vautours. Ceci explique la grande quantité d'ossements qui jonchent les pavés de la ville.

Lorsqu'ils sortent des ruines, les PJ essuient des coups de feu : la ville est gardée jour et nuit par deux guerriers Brüzoo chargés de punir les profanateurs. Les PJ peuvent s'enfuir mais la nuit suivante, les Brüzoo attaquent le village Tadjh à titre de représailles (voir encadré).

Nous avons gardé le plus important pour la fin : sur la place centrale de la ville, les PJ ne peuvent manquer d'apercevoir une idole de pierre verdâtre dont les yeux globuleux regardent en direction de l'est.

### Mont Kagash (15)

Au sommet, les PJ découvrent une idole de pierre orientée face à la statue de la ville. Les deux statues se ressemblent mais celle du Mont Kagash est encore plus ignoble. En la voyant, les PJ perdent 1d6 point de SAN si leur jet est manqué et un point dans le cas contraire.

Un anneau est dissimulé sous les décombres au pied de la statue (jet de TOC). Tirer sur l'anneau déséquilibre la statue qui écrase le malheureux PJ sans rémission. En basculant, l'idole révèle une cache pleine d'araignées mortellement venimeuses. Le Bâton de Moïse se trouve au fond. Il est protégé par un fourreau d'une matière semblable à l'ivoire. Sortir le Bâton de l'étui n'est pas recommandé : contrairement à ce que pense Yan Yun, les pouvoirs de l'objet sont absolument incontrôlables. S'il quitte son étui, les Dix Plaies d'Égypte s'abattront aussitôt sur la région (voir encadré pour connaître les détails de la catastrophe).

#### Indiana Jones Sa carte

Indiana Jones possède une carte qu'il laisse au village lorsqu'il part en exploration. Ce document se trouve dans une jarre qui contient aussi un cobra. Un personnage devra réussir un jet sous DEX/3 pour éviter la morsure. Le poison du serpent tue un homme en une minute.

La carte indique deux emplacements possibles pour le bâton : le Mont Yaendt et le Mont Kagash. Les personnages ont intérêt à la remettre en place après l'avoir consulté. Si Indiana Jones s'aperçoit qu'on a fouillé ses bagages, il entre dans une colère terrible. Il peut saccager les affaires des PJ, défier le plus fort pour un duel au fouet ou au bâton, ou même assassiner un personnage (mais hors de l'enceinte du village).

#### Son emploi du temps

Les indications suivantes sont valables si les PJ ne trouvent pas le bâton avant Indiana Jones.

1<sup>er</sup> jour : en soirée, arrivée d'Indy au village Tadjh.

2<sup>e</sup> jour : Indy se lève tard, va jusqu'au lac avec son boy Yadii et rentre pour manger. L'après-midi, ils se rendent sur le Mont Yaendt où des yétis les attaquent par surprise. Yadii est tué, Indy se traîne en sang jusqu'au village. 3<sup>e</sup> jour : Indy récupère. Ses scores de caractéristiques et de compétences sont provisoirement divisées par deux.

4<sup>e</sup> jour : Complètement guéri, l'aventurier va sur le Mont Kagash. Il découvre le bâton vers trois heures de l'après-midi. Sur le chemin du retour, il est une fois de plus attaqué par des yétis en furie. 5<sup>e</sup> jour : convalescence (comme pour le troisième jour).

6<sup>e</sup> jour : Le matin, Indy quitte le village pour rentrer à Panshakal. Le soir venu, il ouvre l'étui du bâton et c'est l'apocalypse...

### Comment les PJ peuvent-ils s'en sortir ?

Les personnages ne doivent à aucun prix remplir la mission que leur a confiée Yan Yun : mieux vaut encourir sa colère et celle de la mafia chinoise plutôt que de subir les Dix Plaies d'Égypte. En cours de partie, le MJ livrera aux personnages quelques indices afin qu'ils prennent conscience du danger représenté par le bâton :

- ❖ C'est d'abord le chef du village Tadjh qui refuse obstinément de parler des Wadhay et des monuments en ruines qui se dressent sur les montagnes. Il met les personnages en garde contre leur curiosité, mais sans rien révéler de précis.
- ❖ Plus loquace, le jeune guide des PJ leur raconte la légende du démon qui dort sous les montagnes et que personne ne doit réveiller.
- ❖ Si les PJ lui rendent visite, l'ermite de la vallée commence par les insulter : "Rentrez dans votre pays ! Vous nous apportez la mort et la destruction !".
- ❖ L'aspect sinistre des ruines Wadhay peut encore faire réfléchir les personnages (avec perte de point de SAN à l'appui).

Enfin, si les PJ s'emparent du bâton, un jet de Perception réussi leur permet de remarquer les premiers signes de corrosion qui apparaissent sur l'étui. Le remettre dans sa cache ne sert à rien. Le seul moyen de neutraliser l'objet est de le remettre aux yétis avant qu'il ne soit trop tard. L'ermite de la vallée ou le chef des Tadjh peuvent donner ce conseil aux personnages :

"Abandonnez l'objet sur les pentes du Mont Yaendt. Les yétis le prendront et sauront ce qu'il doivent en faire..."

Les descendants des Wadhay jeteront le bâton dans un gouffre sans fond, au cœur de la montagne.

### Où l'on retrouve Indiana Jo-

## nes

Il faut également compter avec Indiana Jones. L'aventurier veut le bâton et aucune mise en garde ne le détournera de son objectif. S'il s'empare de l'objet, les PJ doivent absolument le lui soustraire, même s'ils doivent pour cela tuer Indy. C'est à ce prix qu'ils sauveront le monde et accessoirement leurs peaux. Les personnages disposent d'une journée d'avance sur l'aventurier pour explorer la région. Le soir, alors qu'ils rentrent au village, ils ont la désagréable surprise d'y trouver Indy qui se moque ouvertement de ces crânes d'oeuf d'intellectuels.

Indy est très populaire chez les peuples des Montagnes (voir "Indiana Jones et le Temple Maudit"). Les villageois se bousculent pour toucher ses vêtements et les chiens, qui aboyaient férocelement au passage des PJ, viennent se coucher à ses pieds et lui lécher les mains. Le chef Tadjh cède à Indy sa propre maison et offre un grand banquet en son honneur. Enivré par l'alcool de beurre rance, l'aventurier déclare aux PJ qu'il possède une carte et qu'il compte bien s'emparer du bâton dès le lendemain. En fait, il faudra deux jours à Indy pour découvrir le bâton, à supposer que les personnages ne le trouvent pas avant lui. Trois cas peuvent se présenter :

1) Indy s'empare du bâton avant les PJ. Ces derniers tentent de le lui voler. Par exemple, ils peuvent tendre une embuscade à l'aventurier sur le chemin du retour. Les gorges de la rivière Kahn sont l'endroit idéal. Les PJ doivent éviter de tuer Indiana Jones dans l'enceinte du village : les Tadjh n'apprécieraient pas du tout ce manquement aux lois de l'hospitalité et exécuteraient les meurtriers.

2) Les PJ s'emparent du bâton avant Indy : l'aventurier ne reculera devant rien pour le leur dérober. Cependant, il ne commettra pas l'erreur de tuer un personnage dans le village.

3) Les PJ comprennent rapidement que le bâton doit rester à sa place. Il leur reste à éliminer Indiana Jones.

Pour conclure, nous vous conseillons de jouer ce scénario sur un rythme rapide. Si l'action ralentit ou si les personnages semblent dans une impasse, utilisez la table de situation pour relancer la partie.

### Les Dix Plaies d'Égypte

La catastrophe se déclenche quand le bâton n'est plus protégé par son étui. Ce fourreau, fait d'une matière qui ressemble à l'ivoire, se détruit par corrosion après quarante-huit heures d'exposition à l'air libre. Indiana Jones ou un autre personnage peuvent précipiter



le désastre en ouvrant le fourreau: il se brise facilement avec un marteau.

Quoiqu'il en soit, les Plaies d'Egypte s'abattent alors sur le pays. Ces dix fléaux "sortent" successivement du bâton en moins de vingt-quatre heures. Ils affectent d'abord le lieu, puis la région où se trouve le bâton, mais leur champ d'action s'étend rapidement à l'Inde toute entière. Si les vents sont favorables, ils se répandent ensuite sur les pays voisins et peuvent gagner d'autres continents.

Viennent d'abord des **hordes de criquets** gros comme le poing. Les insectes attaquent féroce­ment quiconque se trouve à proximité immédiate du bâton. Ils s'en prendront par la suite au bétail et aux cultures. Un personnage pris dans un nuage de criquet perd systématiquement un point de vie par tour de combat. Une maison constitue un abri sûr, à condition de fermer hermétiquement portes et fenêtres. Les criquets ne tenteront pas d'y pénétrer. Par contre, si les insectes sont libérés dans une pièce fermée, ils perceront la porte en moins d'un quart d'heure pour se frayer un chemin vers l'extérieur.

Les criquets s'éloignent, vite remplacés par des essaims de **mouches géantes**. Leur bourdonnement peut rendre fou les PJ. Ceux qui ne sont pas à l'abri dans un lieu parfaitement clos doivent réussir un jet de SAN chaque tour ou perdre 1D3 points.

Deux heures plus tard, une inquiétante **obscurité** envahit le ciel. Aucune lampe, aucun feu, ne peut percer les ténèbres. Les PJ n'y voient pas à un mètre. Ils risquent de tomber dans des crevasses ou de se noyer.

Puis des **ulcères et des plaies monstrueuses** couvrent leurs corps, les transformant en créatures si épouvantable à voir que chacun fera trois jets de SAN (1D4/0, 1D6/1, 1D10/1D4).

S'ils sont toujours en vie deux heures plus tard, les PJ assistent au début du plus grand **orage** que le monde ait connu. Le MJ fait un jet sous la Chance la plus faible du groupe. Un échec signifie que la foudre tombe au milieu (dégâts = 3 bâtons de dynamites). Et d'éventuels survivants auront bien du mal à échapper aux plaies suivantes, qui apparaissent à deux heures d'intervalle :

**L'eau des rivières se change en sang** (1D8 SAN et rien à boire pendant une semaine, sauf de la bière et autres liquides en bouteilles)

Une **pluie de grenouilles** s'abat sur la terre (1D6 SAN).

Les **moustiques** qui suivent ne voudront heureusement pas des créatures monstrueuses que les aventuriers sont devenus.

Des épizooties ravagent les troupeaux.

**Mort du premier né** de chaque famille. Ce dernier épisode a de l'importance pour les PJ : en effet, si un aventurier est l'aîné de sa famille, il périra sur le champ. Pour déterminer si un PJ est l'aîné, on fait un jet sous sa Chance (c'est une méthode arbitraire, mais elle en vaut une autre)

## Technique

### Les chinois de l'émeute

Ils font parti des hommes de main de Yan Yun. Ils combattent avec des poignard (30%, dom 1D4+2).

### Les montagnards (Tadjh et Brüzoo)

Ils possèdent des tromblons (20%, 1d6+2) et des sabres (25%, 1d6+1). Les pourcentages donnés sont valables pour les Tadjh et correspondent aux chances de base. Pour les Brüzoo, peuple guerrier, ajoutez un bonus de 10%.

### Yétis

Ce sont les descendants dégénérés des Whadays. D'un naturel farouche, ces créatures ont une force prodigieuse. Ils ne s'effondrent qu'à 0 PV et ne meurent qu'à -2.

FOR 18            CON 22            TAI 20  
INT 8             DEX 14            POU 10  
Points de Vie : 20  
Pierre lancée : 30%, 2d6  
Coup de poing : 55 % 2d6  
Coup de pied : 35% 1d3+1d6.

### Panthère des neiges

FOR 17            CON 11            TAI 15  
INT 5             POU 11            DEX 19  
Points de Vie : 16  
Griffes : 57% 1D6+1D4  
Morsure : 37% 1D10+1D4

### Araignées venimeuses

Elles s'accrochent à leurs victimes. Leurs chances de mordre sont de 100% si la victime ne fait rien et de 60% si elle gesticule pour se débarrasser d'elles. Si elles manquent leur jet, on admet qu'elles ont lâché prise. Leur poison agit en 5 tours. Un personnage touché fera donc cinq jet sous la Constitution. Pour chaque jet, en cas d'échec, il perd 5 PV, en cas de réussite 1 PV.



Joueurs de l'Appel, prenez garde : le célèbre aventurier pourrait bien croiser votre route. Sera-t-il votre ennemi ou votre allié ? Un dossier Indiana Jones : le personnage tel qu'il est et tel qu'il pourrait être, croisez-le dans un scénario biblique et découvrez la réalité de l'archéologie des années vingt.

Dans le cadre de l'Appel de Cthulhu, il semble difficile de confier le personnage d'Indiana Jones à un joueur. C'est donc en tant que PNJ qu'il interviendra dans les scénarios. Cet article permettra au MJ de jouer Indiana Jones de deux manières différentes. D'abord, en respectant l'esprit des films : Indy apparaît alors comme un personnage équilibré, loyal, défenseur des nobles causes. Le problème est qu'il risque d'intervenir dans l'aventure comme "l'homme providentiel qui survient au dernier moment pour sauver les personnages alors que tout semble perdu". Ce rôle ingrat de deus ex machina est peu satisfaisant pour le MJ ainsi que pour les joueurs.

Nous vous proposons donc un autre Indiana Jones. Il ressemble beaucoup au précédent à un détail près : sa santé mentale est tombée à 0. Il devient alors l'adversaire des PJ, adversaire d'autant plus dangereux que les joueurs ne s'attendent pas à voir l'aventurier mettre ses talents au service du mal...

### **Indiana Jones "comme au cinéma"**

Le point fort d'Indiana Jones est sa faculté de sortir indemne des situations, les plus périlleuses. Ce n'est pourtant pas un hercule : s'il peut affronter et vaincre ses nombreux adversaires, c'est grâce à sa chance plus qu'à sa force. Toutefois, ses qualités, physiques ne sont pas négligeable | (voir feuille de personnage ci-jointe).

Indy est un athlète complet, comme le montrent ses scores de TAI et de FOR. Mais c'est plutôt sa CONStitution qui doit retenir notre attention. Grâce à elle, il a souvent échappé aux griffes de la mort : contrairement à un personnage ordinaire, Indy ne récupère pas un point de vie par jour, mais par heure de repos, ce qui signifie qu'en vingt-quatre heures, il peut se re-

mettre de ses blessures et reprendre ses aventures. De plus, il ne s'effondre pas avant que ses points de vie ne tombent; à 0 ou en dessous. Même dans ce cas, Indiana Jones n'est pas mort mais plongé dans un coma profond. Il récupère en effet 1 point de vie "négatif" toutes les trois heures, même s'il est à -10.

#### **Exemple**

Indiana Jones se fait mitrailler dans son appartement. On le laisse pour mort à -7 points de vie. Ses plaies se cicatrisent et vingt-quatre heures plus tard, il a la force de se traîner jusqu'au téléphone pour appeler un médecin.

Mais pour que cette résurrection soit possible, il faut que les circonstances s'y prêtent : si Indy est abandonné dans cet état au Pôle Nord ou en plein Sahara à midi, il y restera. De même, s'il est pulvérisé par une bombe ou écrasé par un semi-remorque, on le considère comme définitivement mort si son nombre de PV devient négatif.

La DEXtérité d'Indiana Jones, elle aussi exceptionnelle, lui donne 60% en esquive. Elle lui permet d'éviter les armes telles que les javelots, les flèches et même les balles de fusil (à -20%, soit 40%).

D'autre part, n'oublions pas qu'Indiana Jones est un universitaire (le "docteur Jones"), ce qui explique ses scores élevés en INT et EDU.

Indy possède d'autres traits qui lui sont propres : d'abord, sa remarquable capacité d'adaptation. Il peut atteindre un score de 25% dans une compétence qu'il ne maîtrisait pas quelques heures auparavant, pourvu qu'il en possède une autre vaguement apparentée.

#### **Exemple**

Poursuivi par des méchants, Indy s'empare d'un avion et décide de le piloter pour s'enfuir. Il ne maîtrise pas du tout cette compétence (0%), mais possède un score de 70% en Conduire automobile. S'il réussit son jet sous cette compétence, il bénéficie automatiquement d'un quart de son pourcentage de Conduire automobile (soit 17%) en Piloter avion. Grâce à sa chance et si les tirages ne sont pas catastrophiques, il parvient à décoller puis à atterrir sans trop de dégâts.

Cette faculté d'adaptation explique son prodigieux don pour les langues. Indiana Jones parle toutes les langues courantes (anglais, français, espagnol, allemand, russe, etc.) à 50% au moins, ainsi qu'une flopée de petits dialectes, suivant les besoins du scénario. D'une manière générale, après quarante-huit heures passées dans une tribu, il connaît déjà les rudiments de la langue locale.

Dernier point : son CHARISME le rend toujours excessivement sympathique, sauf bien sûr aux affreux qui le poursuivent. Il est toujours accueilli à bras ouverts quelque soit l'endroit où il arrive. Ceci explique également ses nombreux succès féminins. Mais qu'une PJ voulant user de ses charmes se méfie : avant toute chose, Indiana Jones voue un culte à sa (ses) missions) et sa galanterie n'est pas toujours irréprochable.

### **"Notre" Indiana Jones: la déchéance...**

Comme promis, voici maintenant notre version personnelle du célèbre aventurier. Nous vous conseillons de lire ce paragraphe avant de faire jouer le scénario "Il faut tuer Indiana Jones".

Jusqu'à la mi 40, Indiana Jones s'est toujours conduit comme ce chevalier moderne, d'abord un peu rude, que nous connaissons bien. Puis, au retour d'une longue expédition, ses proches furent troublés par ses étranges manières et son agressivité. Ils attribuèrent ce changement aux décès du professeur Mac Dwelle, un ami de très longue date, et de sa fille, alors fiancée à Indy. Personne ne savait qu'au terme de cette aventure sans précédent, Indy avait non seulement perdu deux êtres chers et la pierre sacrée des Nélteques (but de l'expédition), mais surtout son intégrité psychique : en effet, il avait été capturé par Knet Ammonti, Grand Prêtre de Nyarlathotep, qui l'avait initié à ses rites immondes. Le prêtre voulait détruire mentalement son prisonnier et s'en faire un disciple. Déjà fortement ébranlé par cette suite d'échecs tragiques, l'esprit d'Indiana Jones vacilla avant de s'égarer aux limites de la folie. Il parvint à s'échapper, mais aperçut au moment de sortir à l'air libre



une "chose", pire que tout ce qu'il avait vu dans le repaire de Knet Ammonti. Désormais, Indy était fou à lier et en rupture de ban avec la société, -même s'il n'entrerait pas dans la catégorie des adorateurs de Cthulhu.

Il conserva sa Chance et tous ses dons pour la survie mais devint au cours des mois suivants un être de plus en plus amoral. Trafiquant, pillier de trésors pour le compte de collectionneurs douteux, tricheur, cet aventurier là est fondamentalement différent de celui des films. Du point de vue du jeu, il conserve toutes ses capacités et compétences, mais sa Santé Mentale tombe à 0 et son score de tir avec armes à feu passe à 65%. Il faut désormais le considérer comme un escroc et un contrebandier sans scrupules. Mais il a conservé tout son charisme et sa "maladie" n'est pas flagrante de prime abord. Il faut le fréquenter un moment avant de remarquer son cynisme et sa foncière amoralité.

Indy peut tuer pour parvenir à ses fins, bien qu'il préfère généralement utiliser d'autres moyens. Sa folie n'apparaît vraiment qu'en situation de crise : lorsque sa vie est en danger, lorsqu'on veut l'empêcher de s'emparer d'un objet précieux... Il agit alors comme un dangereux psychopathe assoiffé de sang.

En temps normal, Indy ne possède pas le sadisme du méchant classique. Il agit comme un être malfaisant qui aime s'amuser au détriment des autres, même si ses plaisanteries ne font rire que lui. Par exemple, il pourra proposer aux aventuriers une partie de poker truquée où ils laisseront toutes leurs économies. Il peut également les inviter dans le restaurant le plus cher de la ville et s'enfuir par le vasis des toilettes en leur laissant payer l'addition.

Du fait de ses activités, Indy est très lié avec la pègre : il est toujours bien renseigné, peut se procurer pratiquement tous les types d'armes, se cacher dans les bas-fonds, engager des tueurs...

Indy n'a pas été mobilisé en 1942 car il travaille comme agent secret pour le compte de l'OSS (ancêtre de la CIA). Ses employeurs américains ignorent que c'est un agent triple

également au service des Japonais et des Nazis ! On perd toutes traces d'Indiana Jones après 1945.

### Indiana Jones en chiffres

FOR 16 DEX 20 INT 18 IdEe 90%  
CON 18 APP 15 POU 18 Chance 90%  
TAI 16 SAN 99 EDU 20 Conn. 100%  
Points de Vie : 17  
Points de Magie : 18  
Points de Santé mentale : 75 (du fait de ses nombreuses expériences traumatisantes)  
Compétences : Anthropologie 60%, ArchÉologie 80%, Astronomie 25%, Baratin 50%, BibliothÈque 80%, Botanique 45%, Camouflage 25%, Chimie 25%, Auto 70%, Engin lourd 30%, Dessiner Carte 60%, Diagnostiquer maladie 40%, DiscrÈtion 50%, Discussion 60%, Droit 40%, Ecouter 45%, Elec 30%, Eloquence 50%, Esquiver 60%, GÈologie 55%, Grimper 60%, Histoire 70%, Lancer 65%, Linguistique 30%, Marchandage 30%, MÈcanique 40%, Nager 65%, Occulte 25%, Pharma 25%, Photo 25%, Premiers soins 60%, Psychologie 50%, Saut 60%, Se cacher 70%, Suivre piste 50%, TOC 90%, Zoologie 25%  
Combat  
Coup de poing 80%  
Coup de tête ou de pied 55%  
Lutte 50%  
Armes de poing. Fusil 50%  
Sabre, poignard, gourdin, etc 60%  
Fouet 90%

Indy manie le fouet avec une rare maîtrise. Il peut s'en servir pour désarmer un adversaire ou pour franchir un précipice s'il trouve un point d'appui (et avec sa chance, il en trouve presque toujours un !).

### Indy-la-chance

La chance extraordinaire d'Indiana Jones lui permet de survivre aux situations les plus désespérées. Voici quelques exemples pratiques :

- Si Indiana Jones est victime d'un attentat avec une autre personne, il s'en sortira indemne et son malheureux compagnon subira tous les dommages.

- Indy rate l'avion (le bateau, le train...) dans lequel a été posé une bombe à retardement.

- Coincé dans une fosse pleine de serpents venimeux, il découvre inopinément un passage secret datant de plusieurs millénaires.

- Poussé hors d'un avion en vol, sa ceinture se coince dans la charnière de la porte et sa prodigieuse adresse lui permet de remonter à bord.

- Condamné par le chef d'une tribu primitive à être écartelé puis livré en pâture aux fourmis rouges,

Indy sera sauvé ! Deux possibilités : l'aventurier est le sosie d'un dieu parti il y a de cela bien longtemps et qui avait promis de revenir, ou bien la fille du chef succombe à son charme viril (et désinvolte, même dans l'adversité).

- Poursuivi par un troupeau de buffles en furie, il trouvera toujours un arbre, une grotte, un terrier... où se réfugier.

- Indy est coincé dans une chambre d'hôtel, porte verrouillée, avec dix tueurs armés de mitraillettes. Tout n'est pas perdu : l'aventurier se trouve juste à côté du disjoncteur et éteint les lumières. Il profitera de la confusion pour sauter au travers d'une fenêtre, dans une piscine située trois étages en contrebas. S'il n'y a pas de disjoncteur, Indiana Jones peut marcher sur la queue d'un chat qui hurlera de douleur et servira de cible aux tueurs nerveux ; une fois de plus, notre héros profitera de la confusion.

Les personnages des joueurs ne doivent pas craindre d'en faire trop pour éliminer l'aventurier au fouet. En contrepartie, le MJ devra faire preuve d'imagination pour le sauver. Il ne suffit pas de faire un jet sous la Chance et de déclarer qu'Indiana Jones s'en est sorti : le Maître de Jeu devra trouver, si le jet est réussi, une échappatoire astucieuse pour Indy (nous estimons sa Chance à 90%, mais ce score est arbitraire. Certains MJ voudront peut-être l'augmenter).

Il ne faut pourtant pas briser l'esprit combatif des joueurs en faisant d'Indy un personnage immortel : par exemple, si les PJ parviennent à le ligoter, à lui trancher la gorge, à l'enfermer dans une malle pleine de cobra et à jeter le tout dans un lac de lave en fusion, le MJ devra se résoudre à le considérer comme mort et s'abstiendra de le ressusciter contre toute vraisemblance.

