

# ONCE UPON THE TIME IN THE SOUTH...

Olivier PIECHACZYK  
Avec l'aide, minime de Fox

## Les PJ :

Andrew Spark - 57 ans – Médecin anglais (Cf. NA2 / *Le Doute d'une Ombre*). Il est à Durban pour faire l'acquisition de roses australes (les roses sont sa passion). Il sera particulièrement intéressé par le Jardin Botanique de Durban.

Robert Minou - 30 ans – Peintre français (Cf. NA2 / *Rififi à Paname*). A la recherche de nouvelles inspirations, il a investi les gains de sa dernière exposition dans un séjour à Durban. Passionné d'occultisme et médium à ses heures...

Malcolm Sverker - 25 ans – Tavernier américain (Cf. NA2 / *Si ce n'est toi...*). Il a gagné un séjour à Durban en participant à un jeu dans l'Abuquerque Star. La cuisine et les boissons locales l'intéresseront au plus haut point.

Wilbur Petrie – 46 ans – Anthropologue canadien (Cf. NA2 / *L'appel de Duluth*). Il est à Durban pour achever une étude sur la culture zoulou.

Gladys Carrington – 27 ans – Pilote d'avion anglaise (Cf. NA2 / *Ecce Omo*). Employée par les Imperial Airways, elle est à Durban pour établir une liaison aérienne entre l'Afrique du Sud et le Kenya.

Ils logeront au « Golden Mile Palace », sur le front de mer. Tous se sont rencontrés au cours des derniers jours et ont sympathisé.

## Les PNJ :

Alberta Jung – Agatha Jones.

James Madison – Jason Mellyson.

Peter Southyarn – Patrick De Saint Yves.

Henry Still – Harry Steck.

Lemon Bridgewater – 30 ans, guide.

Les détectives de Nightmare Agency logent également au « Golden Mile Palace ». A la limite de la paranoïa, ils ont pris de fausses identités. Toutefois, nul n'est à l'abri d'une gaffe... Quiproquos en cascades, et retournement de situation...

NOTE AU GARDIEN : L'attitude des membres de Nightmare Agency est précisée pour des rencontres particulières, au cours du scénario. D'une façon générale, ces derniers resteront relativement discrets et éviteront tout contact avec les investigateurs, en dehors des situations décrites.

S'ils sont sollicités, les détectives de Nightmare Agency refuseront de s'impliquer dans quoi que ce soit. En cas de provocation de la part des investigateurs, gare aux réactions « épidermiques » des vieux briscards légèrement dérangés, qui en savent long sur ce qui se trame dans l'ombre (« Il est certaines chose que l'Homme ne doit pas savoir... »), et à qui on ne la fait pas !...

D'autre part, après l'incident du début, ils ne resteront pas inactifs et mèneront une enquête parallèle (qui n'est pas développée dans ce scénario, mais que tout Gardien est en droit d'imaginer) qui les mènera à Campbell...

**Sir Marshal Campbell - 57 ans, l'un des « barons » de l'industrie sucrière.** Ami intime de MEAH, sorcier dévoué à Yog-Sothoth. Membre actif de l'O.B. L'ennemi N°1 de ce scénario !

FOR 13	APP 14	EDU 18
CON 17	SAN 0	PDV 15
TAI 13	INT 18	Bd +1D4
DEX 16	POU 20	

**Compétences:** Comptabilité 30%, Parler/Lire/Ecrire l'araba 95%, Marchandage 65%, Grimper 55%, crédit 85%, Mythe de Cthulhu: 85%, Discussion 80%, Occultisme 75%, Monter à cheval 55%, TOC 35%

**Armes :**

Fusil de chasse cal 12 50% Dégâts : 4D6/2D6/1D6 sur des distances respectives de 10/20/50m,

**Sortilèges :** Appeler Yog-Sothoth, Bénir la lame, contacter un chthonien, créer un zombi, Déflagration mentale, invoquer/contrôler une horreur chasserresse, Flétrissement, Signe de Voor, trou de mémoire

**Ramakrisna Paramahansa – 62 ans, fakir.** Bras droit de Campbell, sorcier dévoué à Yog-Sothoth...

FOR 9	APP 10	EDU 12
CON 15	SAN 0	PDV 14
TAI 12	INT 18	
DEX 13	POU 18	

**Compétences:** Comptabilité 30%, Parler/Lire/Ecrire l'arabe 95%, Marchandage 65%, Grimper 55%, crédit 85%, Mythe de Cthulhu: 85%, Discussion 80%, Occultisme 75%, Monter à cheval 55%, TOC 35%

**Armes :**

Bâton de culte 50% Dégâts 1D8

**Sortilèges :** Appeler Yog-Sothoth, Bénir la lame, contacter un chthonien, créer un zombi, Déflagration mentale, explosion cardiaque, invoquer/contrôler une horreur chasserresse, Flétrissement, Signe de Voor, trou de mémoire

**Simon Mann – 41 ans, détective privé du Golden Mile Palace.** Un individu raciste, corrompu par Campbell à qui il voue une dévotion sans borne. Membre actif de l'O.B.

FOR 13	APP 11	EDU 9
CON 17	SAN 0	PDV 16
TAI 16	INT 10	Bd : +1D4
DEX 16	POU 8	

**Armes :**

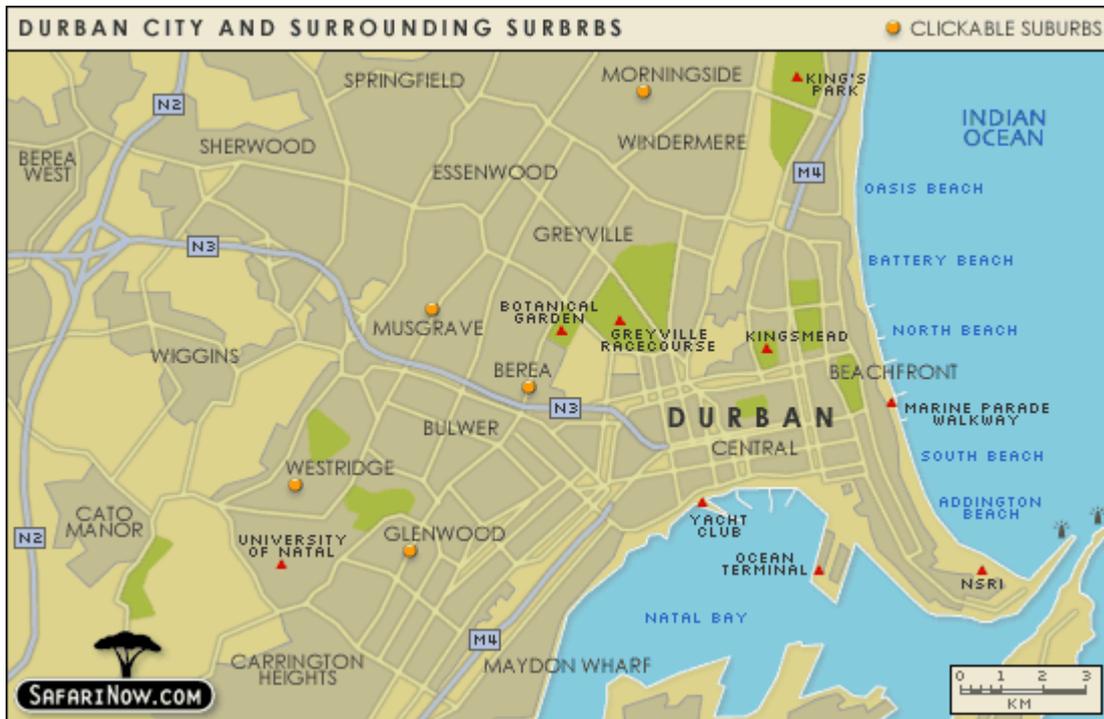
Poing : 65% dégâts 1D3+Bd, Matraque 50% dégâts 1D6, revolver Cal38 dégâts 1D10

**Geoff Bormann – 40 ans, policier obtus, rustre et raciste.** Membre actif de l'O.B..

**Sipho Mchunu – ? ans, vieux sage zoulou.** Descendant direct de Shaka Zulu. Allié potentiel.

**Sully Letwaba – 35 ans, garde rapproché de Mchunu.** Allié potentiel.

**Dudu Ndvolu – 30 ans, garde rapproché de Mchunu.** Allié potentiel.



## QUELQUES REPERES :

**L'ANC** : L'un des principaux mouvements d'opposition au régime d'Afrique du Sud mis en place par la minorité blanche. L'ANC (*African National Congress*) est fondé en 1912. Sous l'influence de Gandhi il organise une résistance passive au pouvoir blanc. En 1956, l'ANC élabore la *Freedom Chart* (Charte de la liberté) qui se caractérise par ses positions non-racistes qui se répandent parmi son rival le *Pan-Africanist Congress* (Congrès Pan-africain).

En avril 1960, l'ANC est considéré comme un parti illégal. Il entame une campagne de sabotage industriel et économique à travers son aile militaire le *Umkhonto we Sizwe*. En 1990 il devient un parti reconnu et il est considéré comme le plus populaire du pays. Nelson Mandela en est le principal représentant et est nommé à la présidence du pays en 1994.

**L'Ossewa Brandwag (O.B.)** : Mouvement d'extrême droite pro-nazi, créé dans les années 30. Ces différents leaders rencontreront à plusieurs reprises des hauts dignitaires nazi. L'un des ces présidents, Johannes Frederik Janse van Rensburg (Secrétaire du département de la Justice en 1936, premier ministre au 1<sup>er</sup> décembre 1936...) rencontrera même Hitler en personne... Pieter Botha (président de l'Afrique du Sud) en sera l'un des éminent membres actifs...



The Commandant General giving the OII salute as he entered the town hall, Brakpan, to address a meeting



Pieter Botha apparaît au premier rang (second en partant de la gauche)...

## **PROLOGUE (facultatif) :**

Histoire de mettre les joueurs dans le bain, voici quelques pistes qui peuvent les mener à croiser l'un ou l'autre des membres de Nightmare Agency (**aucun** des détectives de Nightmare ne dévoilera sa véritable identité !), la veille ou durant la journée précédent le premier chapitre :

Un article du Natal Mercury (journal local) sera titré : « Alerte au requin sur le front de mer ». On y apprendra qu'un groupe de requins a été aperçu non loin des plages du front de mer. Les baigneurs sont appelés à la plus grande vigilance.

Sur la plage, durant la journée, Lemon Bridgewater se sera porté volontaire auprès des services de sécurité pour « chasser du requin ». Posté en haut d'un promontoire sur pilotis, à une dizaine de mètres de la côte, et armé d'un fusil à lunette il dégommera un ou deux malheureux squales sous les applaudissements des touristes. A son retour sur la plage, il se fera prendre en photo à côté de ses trophées.

Au Jardin Botanique, l'attention des badauds pourra être attirée par un homme blanc, aux longs cheveux tressés qui passe son temps le nez en l'air. Un passionné en ornithologie ? Entre autre... Il s'agira de Patrick De St Yves communiquant avec son faucon. En l'observant bien, on pourra noter qu'il murmure souvent en direction du ciel...

Au musée de Durban, un homme d'une quarantaine d'années, très mondain, portant monocle et ne se séparant jamais d'une magnifique canne au pommeau ciselé, passera sa journée à reproduire sur un calepin des objets d'art primitifs. Jason Mellyson n'a jamais tourné le dos à sa passion pour l'archéologie...

Au champ de courses de Greyville, parmi les élégantes, une femme d'une quarantaine d'années, affublée d'une ombrelle vieillotte, jouera de très grosses sommes sur des chevaux pas forcément favoris... Agatha se fiera plus au nom des chevaux qu'aux côtes de ces derniers... Agatha fréquentera également de façon assidue le casino de Greyville...

A l'aéroport de Durban (dans la banlieue sud de la ville), un homme d'une trentaine d'années, à la chevelure blanche comme neige et fumant d'odorantes cigarettes roulées, se passionnera pour les moteurs d'avions. Harry Steck prendra un nombre considérable de notes...

### **1. HAPPY BIRTHDAY !... 26 octobre 1936**

Soirée anniversaire d'Alberta Jung (Agatha Jones) dans la salle de restaurant du « Golden Mile Palace ». Les investigateurs (PJ) seront attablés non loin de la table réservée aux membres de Nightmare Agency.

Au moment de l'arrivée du gâteau, les lumières s'éteindront... Grâce à un jet sous Ecouter, l'un ou l'autre des investigateurs pourra entendre, provenant de la table de Nightmare quelques mots dans une langue étrange et méconnue (Agatha, surprise et flippée tente discrètement un « Signe de Voor »).

Dans la seconde qui suivra, le serveur indien portant le gâteau s'effondrera sur la table des investigateurs, pris de convulsions... Les bougies allumées mettront le feu à la nappe et aux vêtements du malheureux serveur. Malgré tout l'empressement dont feront peut-être preuve les investigateurs, ce dernier ne survivra pas. Mais avant de mourir, il murmurera le nom de Ramakrisna Paramahansa...

NOTE AU GARDIEN : Les membres de Nightmare Agency ont commandé, au restaurant de l'hôtel, cette petite surprise pour Agatha. Prévenu par le serveur chargé d'amener le gâteau à la table, Simon

Mann (le détective privé du Palace), sur les ordres de Campbell, y a saupoudré un puissant poison local, à l'écart de tout regard indiscret.

Dans la confusion qui suivra, les investigateurs (jet de TOC) pourront noter que le serveur a les lèvres violacées et la langue noircie. Un jet réussi en pharmacologie montrera qu'il s'est empoisonné en « goûtant » le gâteau (on n'est pas forcément précautionneux lorsqu'on est sectateur !).

Assister de près à la mort horrible du serveur (brûlé et empoisonné) nécessitera un jet de SAN pour ne pas perdre 1D2 pt de SAN.

Les membres de Nightmare Agency seront prompts à se lever et à quitter la salle. Toutefois, un investigateur pourra avoir le temps (jet en TOC) d'apercevoir l'un ou l'autre ranger rapidement une arme de poing dans une poche de vêtement... Impossible d'arrêter les détectives dans leur retraite stratégique. De toute façon, le personnel du Palace, Simon Mann (le privé de l'hôtel) en tête, investira les lieux, et la police ainsi que les secours ne tarderont pas à arriver.

## 2. PASSONS AU SALON !...

Les témoins de la scène seront entendus par le capitaine Geoff Borman (un gros homme rustre pour qui la mort « accidentelle » d'un indien n'a aucune importance), dans un salon du palace.

Si les investigateurs lui révèlent le nom prononcé par le serveur au moment de sa mort, il grognera : **« Il me semble que c'est le nom d'un fakir, du côté de Victoria Street... Un parent au métèque, sans doute... »**.

Si les investigateurs lui parlent de la couleur des lèvres ou de la langue du défunt, le capitaine balayera l'information en faisant allusion aux épices dont se gavent les indiens, et qui colorent la bouche...

Si les investigateurs évoquent l'arme entraperçue dans les mains de l'un des détectives de Nightmare, Borman en prendra note (mais n'enquêtera pas sur ce fait...).

Rien à tirer de cet officier de police (si ce n'est l'info concernant le fakir), rustre et raciste.

Après le départ du capitaine Borman, les investigateurs seront accostés par un homme d'une très grande classe : Sir Marshal Campbell. Il se montrera particulièrement affable, offrant cigares, cafés et digestifs. Campbell se présentera comme un planteur de canne à sucre, anglais. Il fera évidemment tout pour gagner la confiance des investigateurs.

Si ces derniers évoquent le nom de Ramakrisna Paramahansa, il prétendra avoir entendu dire qu'il s'agit d'un fakir que l'on trouve du côté du Marché Indien, vers Victoria Street. Un homme très respecté, selon Campbell...

Si les investigateurs parlent de la couleur des lèvres ou de la langue du serveur mort, Campbell aura le même genre de réponse que le capitaine Borman.

Si la conversation arrive sur le sujet de la table à laquelle était destinée le gâteau, Campbell fera une légère grimace. **« J'ai cru comprendre qu'il s'agissait d'américains. De drôles d'individus, si vous voulez avoir mon opinion. Ils ne font guère honneur à votre pays, monsieur Sverker...J'ai appris que certains d'entre eux avaient fait plusieurs esclandres au bar de l'hôtel. Des nouveaux riches grossiers qui ont du faire fortune de façon peu honnête... Si je peux vous donner un conseil, méfiez-vous de ces personnes ! »**.

## 3. UNE VERITE A LA POUBELLE...

Si les investigateurs décident de profiter de la fraîcheur nocturne, afin de se remettre de leurs émotions, leur attention sera attirée (Ecouter ?) par des gémissements animaux provenant de l'arrière du Palace.

Arrivés dans une arrière cour sombre donnant sur les cuisines du restaurant de l'hôtel, ils apercevront des ombres ramper sur le sol autour des poubelles. Il s'agit de chiens errants et de rats venu se repaître des restes jetés par les cuisines. Les malheureux animaux se sont jetés sur les débris du gâteau destiné aux membres de Nightmare Agency et agonisent dans d'effroyables convulsions. Ces bêtes ne sont absolument pas domestiquées, et se révéleront dangereuses si on les approche dans les quelques minutes précédant leur mort. Il faudrait être très naïf pour tenter de leur porter secours sans encourir le risque de se faire mordre... Gare aux infections !...

Les employés des cuisines, tous indiens et la plupart connaissant ou ayant entendu parler de Ramakrisna Paramahansa, sortiront et achèveront les animaux empoisonnés à coup de manche à balais...

Si les investigateurs ont l'idée de jeter un coup d'œil à la langue des cadavres, ils constateront que tous ont la langue noircie... Impossible toutefois de savoir ce qu'ils ont mangé tant les poubelles sont éparpillés sur le sol. Mais parmi les restes figurent des morceaux de gâteau (T.O.C. ?).

Si les investigateurs décident de prendre un échantillon du gâteau et de le faire analyser, il leur faudra consacrer la journée du lendemain à trouver un laboratoire dans Durban et à attendre le résultat d'une analyse.

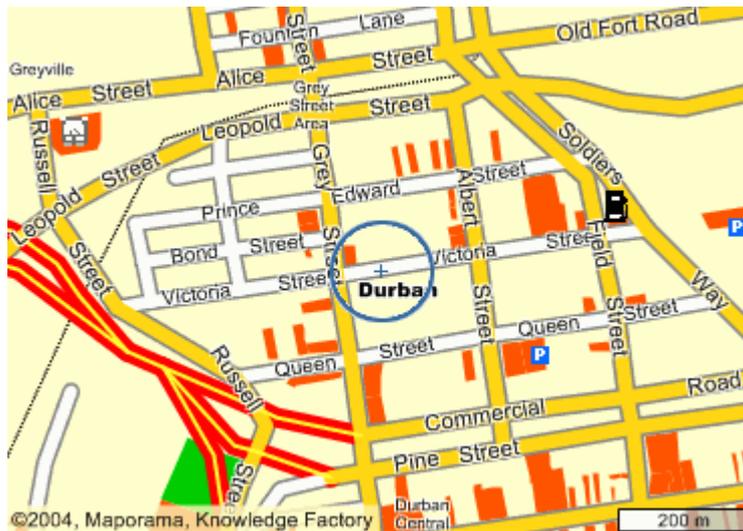
Idem en ce qui concerne une autopsie chez un vétérinaire. Ces deux démarches seront payantes (en £ ...). Les résultats mettront en évidence la présence d'un produit inconnu éminemment toxique dans le gâteau et provoquant des lésions entraînant la mort par hémorragie interne.

NOTE AU GARDIEN : Laissez planer le doute sur une possibilité de transmission de l'empoisonnement par morsure, même s'il n'y a aucun risque. Cela ne fera qu'ajouter au stress des joueurs...

#### 4. UN THE CONVIVIAL... 27 octobre 1936

Victoria Street : en plein centre du quartier indien. Des débiteurs de carri, des joailliers vendant au rabais et des fournisseurs de vêtements exquis brodés de soie et d'or, côtoient mendiants, hommes saints et colporteurs. A quelques pas se situe le Marché Indien bourré de trésors traditionnels travaillés de fer, de bronze et de pierres précieuses, où les effluves de l'encens et des épices surchargent l'air ambiant.





Le fakir Ramakrisna Paramahansa réside dans une petite maison d'un étage (rez-de-chaussée : sas d'entrée donnant sur une pièce principale très sombre et une cuisine d'où part un escalier vers le premier étage. Etage : pièce unique servant de chambre) dans Victoria Street. Il vit seul mais est constamment accompagné de deux adeptes qui filtrent l'entrée.

Prévenu par Campbell de la très probable visite des investigateurs, il leur sortira le « grand jeu » du fakir d'opérette. Il les recevra dans la pièce du rez-de-chaussée, éclairée uniquement par quelques bougies souffreteuses et saturée de fumée d'encens âcre brûlant sur des charbons dans une grande soucoupe en terre cuite.

Le fakir très maigre ne sera vêtu que d'un pagne crasseux. Assis en tailleur à même le sol de terre battue, il priera les investigateurs de s'asseoir face à lui. Ramakrisna Paramahansa parle d'une voix très peu forte. Il murmure plus qu'il ne parle...

Derrière le fakir, sur un autel grossier, les investigateurs pourront deviner la statue d'une divinité étrange : une forme humaine entourée de sphères (Yog Sothoth sous sa forme de Tawil at'Umr). La fumée et le peu de lumière ne permettront pas d'identifier la statue. Le fakir refusera que des non-initiés s'en approchent. Il prétendra, s'il est questionné à ce sujet, qu'il s'agit de Natarajah (figure dansante de Shiva comme le montrera un jet sous Occultisme ?)

L'un des adeptes servira un thé brûlant et très odorant aux investigateurs. Le thé contient une puissante décoction opiacée... Il sera très discourtois de refuser une tasse de thé...

NOTE AU GARDIEN : La décoction opiacée aura pour effet de réduire toutes les compétences des investigateurs (Compétence/2) durant les 6 heures qui suivent l'absorption.

A propos des derniers mots du serveur, le fakir fera mine de ne pas comprendre pourquoi son nom a été cité. Inutile de tenter un jet sous Psychologie, les conditions ne s'y prêtent pas ! Modestement, Ramakrisna Paramahansa fera remarquer que son nom est assez connu dans la communauté indienne de Durban, et que le malheureux a sans doute voulu lui rendre un dernier hommage.

Au bout de quelques minutes, les investigateurs glisseront lentement dans un état de semi-conscience du à l'absorption du thé opiacé. Le fakir leur semblera d'une grande sagesse et l'ambiance de l'endroit leur paraîtra très apaisante. L'un des adeptes se mettra à jouer du cithare et à chanter une douce mélodie. Le fakir de son côté proposera aux investigateurs de leur montrer quelques effets de ses pouvoirs. Dans un premier temps, il se percera l'abdomen de gauche à droite avec une longue aiguille tendue par le second adepte. Puis, il semblera en lévitation à quelques centimètres du sol (tout cela, toujours dans la

position du lotus...). Enfin, il s'emparera de charbons ardents et les croquera comme de vulgaires pralines, faisant jaillir des gerbes d'étincelles de sa bouche.

A l'issue de ces « démonstrations », Ramakrisna Paramahamsa annoncera aux investigateurs qu'il sent un réel potentiel en eux. Il leur proposera alors de les initier à « l'épreuve du feu ». S'ils l'acceptent, les investigateurs seront alors conduits dans une cour, à l'arrière de la maison du fakir. En sortant, ils réaliseront qu'ils ont perdu la notion du temps, la nuit étant tombé sur Durban...

Au milieu de la cour, une fosse de un mètre de large sur dix mètres de long a été creusée et remplie de charbons ardents. La cour ne sera éclairée que par un brasero et le rougeoiement des charbons ardents. Une douzaine d'habitants du quartier seront venus en curieux ; visiblement, le numéro fait recette...

Très théâtralement, le fakir se concentrera, faisant onduler son ventre grâce à une respiration abdominale. Puis, il psalmodiera des mantras, les mains jointes au dessus de la tête, les yeux fermés et se balançant lentement d'avant en arrière. Tout ceci sera rythmé de façon hypnotique par des tablas (percussions indiennes) joués par les deux adeptes du fakir. Le silence fera place aux mélodées et aux percussions, et le fakir franchira à grandes enjambées la fosse de charbons ardents, pieds nus. Son arrivée de l'autre côté de la fosse sera saluée par les cris et les applaudissements des spectateurs indiens.

Ramakrisna Paramahamsa rejoindra alors les investigateurs et leur proposera de l'imiter. S'ils acceptent, ils devront se mettre pieds nus, retrousser leur bas de pantalon et se soumettre au rite de préparation. Ensuite de quoi, ils s'élanceront sur la fosse...

NOTE AU GARDIEN : Tout ceci n'a évidemment rien de bien extraordinaire aujourd'hui. On sait depuis belle lurette que n'importe qui est capable de réaliser un tel « exploit » grâce aux notions de *capacité calorifique* et de *conductivité thermique*... Mais en 1936, et après un bon « thé indien » (sans parler du conditionnement théâtral de la part du fakir)... Cela peut tout de même provoquer un léger frisson...

Quoi qu'il en soit, les investigateurs qui s'élanceront, ne ressentiront aucune brûlure ni aucune gêne à leur arrivée de l'autre côté. Leur faire tout de même effectuer un ou deux jets de dés symboliques, histoire de les garder en haleine ! Une fois l'épreuve passée, les investigateurs seront acclamés par les spectateurs qui viendront leur serrer la main très respectueusement.

Si certains investigateurs ont perdu des points de SAN, ils auront l'occasion de regagner 1 pt en « réussissant » le passage sur le feu, persuadés qu'ils ont une plus grande maîtrise de leur corps et de la douleur.

La soirée étant déjà bien avancée, et Ramakrisna Paramahamsa prétextant une fatigue due à ses exploits, ce dernier prendra congé d'eux. Deux ou trois chauffeurs de Tuk-Tuk (tricycles Thaï) se proposeront de les guider vers les meilleures échoppes de spécialités culinaires indiennes et de les ramener ensuite à leur hôtel gracieusement.

## 5. HORS PISTE...

De retour au Golden Mile Palace, les investigateurs auront la désagréable surprise de constater que leurs chambres respectives ont été discrètement fouillées (jet de TOC).

S'ils alertent les responsables de l'hôtel, le détective privé du palace, un certain Simon Mann, sera dépêché illico. Ce dernier leur demandera de vérifier si quelque chose a disparu dans leurs affaires. Les investigateurs ne constateront aucun vol ( jet d'idée), pas plus que d'effraction sur leurs portes ou leurs fenêtres. Simon Mann leur demandera alors s'ils sont vraiment certains que leurs chambres ont été « visitées ».

Lors de l'inspection de leurs chambres, l'un des investigateurs réussissant un jet sous T.O.C., constatera une tâche sur la moquette. Il s'agit d'une tâche de sang que l'on aurait tenté de nettoyer. Si Mann est encore présent au moment de la découverte de la tâche, il accusera les femmes de ménage : **« Ces négresses sont une vraie plaie ! Je vais faire un rapport à la direction. Celle qui a fait cela n'a pas intérêt à se re-pointer demain matin ! »**

Si les investigateurs questionnent Mann à propos des personnes à qui le gâteau était destiné, ce dernier répliquera : **« Ecoutez, je n'ai rien à dire sur les clients de l'hôtel... Vous comprendrez que je suis tenu au secret professionnel et à la discrétion. Il en va de la réputation de l'établissement qui m'emploie... »**. Un bakchich de quelques £, un jet de baratin si vos joueurs ne sont pas des adeptes du roleplay, lui fera tout de même ajouter avec un sourire : **« Si ça ne tenait qu'à moi, il y a certaines personnes qui auraient été foutues à la porte depuis belle lurette. Vous voyez de qui je veux parler... »** Si on lui demande pourquoi, il faudra rajouter quelques £ pour qu'il se fende d'un : **« Z'ont des attitudes bizarres... Des regards pas francs... Ces individus cachent quelque chose, c'est sûr... M'étonnerait pas qu'ils préparent un sale coup... »**

Quoi qu'il en soit, le détective leur assurera qu'il tâchera de faire la lumière sur l'incident, des chambres, avant de prendre congé.

NOTE AU GARDIEN : C'est Simon Mann en personne qui s'est chargé d'une fouille en règle des différentes chambres des investigateurs, afin de savoir à qui Campbell avait affaire. Blessé à la jambe au cours d'une partie de chasse, il y a peu, sa blessure s'est rouverte alors qu'il s'accroupissait pour regarder sous un lit... Mann est un dur à cuire, il sera impossible aux investigateurs de déceler, pour l'instant, un boitillement ou tout autre indice de blessure chez lui.

Si les investigateurs décident de finir la soirée (malgré une certaine fatigue...) au très « classieux » bar de l'hôtel, ils constateront qu'en plus de cinq ou six clients huppés, deux des personnes à qui le gâteau était destiné sont présentes. Il s'agira de Henry Still (Harry Steck) et de Lemon Bridgewater. Tous deux seront assis sur des tabourets de bar (vaut mieux être au plus près de la source...) et déjà bien imbibés. Leurs rires énormes cesseront dès qu'ils se rendront compte de la présence des investigateurs. Dès lors, ils se mettront à chuchoter en lorgnant de temps en temps vers les investigateurs. Inutile de faire un jet de dé pour constater que l'homme aux cheveux blancs (Harry Steck) a un pansement sur l'arcade sourcilière gauche et qu'il a l'œil gauche poché.

NOTE AU GARDIEN : Rien à voir avec la tâche de sang sur la moquette. Harry s'est pris un gadin mémorable en moto lors d'une balade dans le bush avec Lemon... Mais le doute, de la part des investigateurs, sera bien légitime.

Si les investigateurs tentent d'entrer en contact avec Harry ou Lemon, ces derniers se montreront plutôt méfiants. Harry se présentera sous son pseudonyme (Lemon n'étant pas encore connu, il n'en a pas besoin). Un jet sous l'idée permettra d'affirmer qu'à l'heure qu'il est, les deux hommes ont du absorber une bonne dose d'alcool. L'homme aux cheveux blanc ( Henry Still, alias Harry Steck ) fumera des cigarettes roulées à l'odeur très particulière. Un jet sous Pharmacologie ou Botanique permettra d'affirmer que ces cigarettes contiennent du cannabis... Un jet sous Toc permettra de se rendre compte que le seul œil ouvert de l'homme en question (l'autre étant plissé et boursoufflé) est injecté de sang (l'alcool et le kif font à Harry un œil de lapin albinos...).

S'il est questionné à propos de son œil, Harry répondra laconiquement : **« Y'a des pistes sur lesquelles vaut mieux pas s'engager... »**, avant d'éclater d'un immense rire, bientôt suivi par Lemon. Très fier de son jeu de mots, Harry le répètera à chacune des questions des investigateurs, riant de plus belle avec Lemon. Il est fort possible que l'attitude d'Harry et Lemon passe pour de la provocation ou du mépris. Dès lors, attention ! La moindre allusion à leur malhonnêteté hypothétique déclenchera la colère

d'Harry qui provoquera alors physiquement quiconque se permettra de mettre en doute son honnêteté ou de porter un jugement sur son comportement. Si une bagarre est déclenchée, le personnel de l'hôtel interviendra rapidement pour séparer les belligérants.

NOTE AU GARDIEN : Harry est tout le contraire d'un mauvais bougre. Mais les vapeurs de l'alcool est du kif le font déjanter... De plus, si les investigateurs sont sur les dents depuis l'incident du gâteau d'anniversaire, les membres de Nightmare Agency le sont tout autant...

Harry et Lemon ne s'attarderont pas au bar et quitteront les lieux pour regagner leur chambre. Après leur départ, le barman indien se penchera vers les investigateurs en leur offrant une dernière collation pour s'excuser du comportement excessif de certains clients, et en soupirant : « *C'est Cauchemar...* » Le barman ne dira rien de plus concernant ces clients particuliers.

Au cours de la nuit, tous les investigateurs ne réussissant pas un jet sous (2xCON+1xPOU) seront sujet à des cauchemars. L'un sera poursuivi par des chiens en décomposition et à la langue noire, l'autre tombera dans une mer de charbons ardents, un autre encore sera persécuté par un cadavre aux chairs brûlées, ou des hordes d'hommes aux cheveux blancs et aux yeux rouges le pourchasseront dans un dédale d'échoppes indiennes... L'aspect particulièrement réaliste de ces scènes pourra faire perdre 0/1 point de SAN.

NOTE AU GARDIEN : Toute liberté d'imagination est laissée au Gardien, quant aux cauchemars subis par les investigateurs. Il va de soit que plus ils sont liés aux événements des jours précédents, plus ils marqueront les joueurs. Ces cauchemars sont dus à l'absorption du thé du fakir, c'est pourquoi il est préférable de faire un jet dépendant de la CON plutôt que de la SAN, pour savoir si tel ou tel est sujet à ces cauchemars.

## **6. PETITS, PETITS, PETITS !... 28 octobre 1936**

Durant leur petit déjeuner, les investigateurs recevront une invitation de la part de Sir Marshal Campbell. Ce dernier les conviera à un déjeuner à midi à la terrasse du restaurant du Jardin Botanique.

Il est très probable qu'une promenade matinale dans les allées du fabuleux Jardin Botanique de Durban tente les investigateurs, en attendant l'heure de l'invitation avec Sir Campbell.

Etablie en 1851 et renommée pour la collection d'espèces botaniques la plus fine de toute l'Afrique, l'attraction naturelle la plus ancienne de Durban offre au visiteur des arbres indigènes et exotiques qui ont atteint à présent des tailles énormes. Ils attirent autant l'attention que l'exposition du Pavillon aux Orchidées. Il y a des oiseaux partout, occupant jusqu'au tea garden...où il est mal vu, voire « impoli », de ne pas partager ses pâtisseries à la crème avec ces « petits copains effrontés » qui sautillent parmi les tables !

Une promenade de rêve, si ce n'était cette impression étrange d'être constamment épié...

NOTE AU GARDIEN : Le faucon de De Saint Yves planera au dessus du groupe des investigateurs. Impossible de le voir (Cf. NA1), mais ces derniers pourront ressentir cette présence étrange au dessus de leurs têtes... Les membres de Nightmare se méfient peu des investigateurs, ou du moins, ils ne les considèrent pas (pas encore ?) comme des ennemis. Cependant, Patrick a confié à son faucon le soin de garder un œil attentif sur eux.

A l'heure dite, Sir Campbell les recevra à une table réservée à son nom (la meilleure place de la terrasse, évidemment !). Toujours d'une urbanité sans faille et d'un calme très britannique, il se montrera très attentif aux confessions des investigateurs, si ceux-ci lui font part de leurs « aventures » de la veille.

Le repas, constitué de mets exotiques des plus délicieux arrosés de grands vins français, frisera la perfection, tout comme le service.

Au cours du repas, un couple viendra saluer Sir Campbell avec beaucoup de considération, prouvant, si besoin en était, son importance dans la jet-set de Durban. Campbell, très mondain, se lèvera pour faire un baise-main à Lady Chatwood et serrer la main de son fils Edouard. Il présentera les investigateurs en les nommant et précisera leur nationalité respective. Après leur départ, Campbell informera les investigateurs que Lady Chatwood est propriétaire d'un haras à Durban. Son fils est le capitaine de l'équipe de polo de Durban.

Au moment du café, accompagné de pâtisseries, une volée d'oiseaux multicolores envahira les alentours de la table. D'abord timides, les oiseaux de plus en plus nombreux se montreront de moins en moins timorés, allant même jusqu'à donner des coups de bec si l'un ou l'autre des investigateurs tente de les chasser. Sir Campbell commencera à devenir nerveux (Psychologie).

Très rapidement, une nuée d'oiseaux s'abattra sur la table et les convives provoquant certainement un début de panique (Alfred Hitchcock ne tournera ce genre de scène que 27 ans plus tard...). C'est le moment que choisiront trois individus cagoulés surgis des taillis environnants pour se jeter sur Sir Campbell, le maîtriser et l'embarquer prestement et sans ménagement. Un jet sous T.O.C. permettra d'apercevoir des mèches de cheveux blancs dépassant de l'une des cagoules d'un kidnappeur. Un jet sous Idée fera prendre conscience que les kidnappeurs ont à peu près les mêmes mensurations que certains des individus de « la table au gâteau »... Durant tout ce temps, les oiseaux formeront un véritable bloc tourbillonnant autour des investigateurs et les empêchant de porter secours à Campbell.

Dans le même temps, des coups de feu retentiront, provenant des bosquets. Un serveur et deux clients attablés non loin des investigateurs s'effondreront. Le mieux à faire pour ces derniers sera de plonger au sol et d'attendre que tout cela se calme (une position peu digne mais plus sûre...).

NOTE AU GARDIEN : Campbell vient de se faire kidnapper ? Oui et non... C'est lui qui a tout mis en scène afin que les investigateurs soient persuadés que les membres de Nightmare Agency l'ont enlevé. Le fakir Ramakrisna Paramahansa a lancé un puissant sort de Contrôle sur une nuée d'oiseaux présents, et trois comparses déguisés se sont chargés du kidnapping. Les coups de feu font aussi partie de son plan machiavélique et doivent servir à annihiler toute velléité de geste héroïque. Le problème, c'est que dans l'excitation du moment trois innocents en ont fait les frais...

Dès que Campbell aura été emmené manu-militari par ses « ravisseurs », les oiseaux se calmeront et se disperseront dans les nombreux arbres du Jardin Botanique. En se relevant, les investigateurs entendront des hurlements de femme. Il s'agira de Lady Chatwood qui, hystérique, indiquera d'un doigt tremblant les trois corps des malheureux touchés par balle (du gros calibre – 45 – aucune chance d'en réchapper...). L'un des trois corps sera celui de son fils...

Un jet de SAN s'imposerait-il, pour ne pas perdre 1D2 pt de SAN devant autant de stress et d'horreurs accumulés ? Sans doute...

Au moins une demi-douzaine de témoins oculaires auront assisté à la scène. Mais devant autant de folie déchaînée en si peu de temps, les témoignages seront confus et parfois contradictoires, ne faisant qu'ajouter à la confusion régnante. La police prévenue par le personnel du restaurant arrivera assez rapidement sur les lieux.

Si les investigateurs décident de filer à l'anglaise, les autorités ne tarderont pas à lancer un avis de recherche les concernant. Dès lors, ils seront pistés, leurs portraits robots et leurs identités seront diffusés à tous les policiers de Durban, et ils auront vite fait de comprendre qu'ils sont devenus des fugitifs...

S'ils décident d'attendre l'arrivée de la police, ils se retrouveront face au capitaine Geoff Bormann... Un kidnapping et quatre morts en trois jours, dont celui du capitaine de l'équipe de polo locale, avec les mêmes individus comme témoins privilégiés (nos pauvres investigateurs), cela commencera à faire beaucoup pour l'esprit étroit du capitaine Bormann. Il laissera deux de ses hommes consigner les témoignages des personnes présentes au moment de l'agression, et fera embarquer sans ménagement les investigateurs dans un fourgon à destination du commissariat central.

Si le groupe d'investigateur, pour une raison ou pour une autre, s'est dissocié et qu'une partie seulement s'est rendue au rendez-vous fixé par Campbell, Bormann demandera aux investigateurs présents où sont leurs compagnons puis ordonnera qu'on aille les « cueillir ».

Faut-il préciser que Bormann ne se montrera plus du tout courtois avec les investigateurs ? Il n'écouterait absolument pas les premières informations qu'ils lui fourniraient certainement spontanément, et devant leur réprobation (somme toute fort légitime face à son comportement), ils aboiera : « ***Qu'on m'embarque ces étrangers fouteurs de merde ! Et s'ils la ramènent, qu'on les fasse taire par tous les moyens jusqu'à ce que je les prenne en main en salle d'interrogatoire !...*** » Avant d'ajouter avec un sourire malsain : « ***Et puis, tiens !... A leur arrivée à la maison mère, foutez-les moi avec les nègres, ça leur apprendra à venir foutre la merde chez nous !*** »

## 7. COURAGE, FUYONS !...

Au cas où les investigateurs aient décidé de ne pas attendre l'arrivée de la police, ils bénéficieraient d'une petite heure avant que les autorités ne viennent les chercher à l'hôtel. N'oublions pas que Lady Chatwood connaît leurs noms et se sera empressée de les notifier à Bormann. Un jet d'Idée pourra remettre ce détail en tête aux investigateurs...

S'ils évitent de se rendre à l'hôtel, ou le quittent avant l'arrivée de la police, ils ont intérêt à ne pas se faire remarquer durant les heures à venir. Il leur sera de toute façon impossible de quitter le territoire sud-africain d'une façon légale. A l'hôtel, aucun membre de Nightmare ne sera présent, et les employés prétendront ne pas savoir où les trouver.

NOTE AU GARDIEN : Laissons, pour l'instant, les détectives de Nightmare Agency à leur propre enquête... A partir de maintenant, ils resteront introuvables jusqu'à la confrontation finale (à l'exception de l'épisode furtif, et soumis à certaines conditions, du chapitre 9).

Leur seul contact à Durban sera très certainement le fakir Ramakrisna Paramahamsa qui se fera une joie de les voir tomber tous crus dans le piège, sans avoir eu besoin de faire le moindre effort (voir plus loin...). Mais le fakir ne veut pas dévoiler ses plans, et les investigateurs devront expliquer pourquoi ils sont là et tenter des jets de Baratin, pour le « convaincre » de leur bonne foi. Nul doute que Ramakrisna Paramahamsa ricanera très fort, intérieurement cela s'entend...

Ce dernier les cachera dans une sorte de remise donnant dans la cour où s'est passée l'épreuve du feu. L'endroit sera infect, grouillant de cafards, de punaises et d'insectes peu ragoûtants. Le mobilier ne sera constitué que de deux paillasses miteuses posées à même le sol. La lumière ne se diffusera que très difficilement à travers une petite ouverture carrée, sans fenêtre, situé à 1 mètre 80 du sol, et l'air sera empesté par les latrines toutes proches. Il s'agit, en fait, du « dortoir » des deux adeptes du fakir.

Ramakrisna Paramahamsa leur demandera de ne pas sortir et d'attendre qu'il leur donne des nouvelles.

## 8. LA MULTIPLICATION DES PAINS...

Au cas où les investigateurs se retrouvent dans les filets de la police de Durban, leur sort ne sera pas plus enviable... Ils seront enfermés dans les geôles réservées aux noirs : des cellules souterraines plus insalubres encore que la cachette du fakir. Le jour ne passera qu'à travers de minuscules soupiriaux à barreaux situés à plus de 2 mètres du sol. Pas de latrines, ni de seau... Les malheureux qui hantent les lieux n'ont d'autre endroit pour satisfaire leurs besoins naturels que le sol des cellules.

Celle dans laquelle seront enfermés les investigateurs sera de 3 mètres sur 6, et déjà occupée par une dizaine d'hommes (Gladys Carrington ne sera pas séparée du groupe), tous noirs évidemment... Les regards que leur lanceront les prisonniers seront mêlés de surprise, d'incrédulité, et de méfiance extrême. Entre eux, les prisonniers ne se parleront qu'en bantou (xhosa ou zoulou). Impossible de les comprendre.

Parmi les prisonniers, les investigateurs découvriront un homme d'une trentaine d'année isolé des autres, couché sur le côté et très mal en point. Un jet sous Médecine ou premiers soins révélera qu'il souffre d'une forte fièvre très certainement due à une infection. L'homme se vide de partout... Mieux vaut pour les investigateurs que cela ne soit pas contagieux.

Parmi les autres prisonniers, les investigateurs pourront se rendre compte que certains sont blessés. Un jet sous médecine ou premiers soins révélera qu'ils ont très certainement été battus, voire torturés...

L'un des prisonniers, un gaillard d'une vingtaine d'années, plutôt en forme, les toisera du regard et crachera dans leur direction, lâchant une insulte en zoulou, le regard plein de haine. Un vieil homme le rabrouera toujours en langage zoulou. Le jeune se tournera vers lui et le frappera au visage. Aussitôt deux autres prisonniers s'interposeront entre le gaillard et le vieillard. Les coups pleuvront de partout et la brute épaisse ne fera pas dans la dentelle...

Prendre la défense du vieillard et de ses amis, sera un excellent moyen, pour les investigateurs, de prouver leurs bonnes intentions. Il pourrait toutefois leur en coûter quelques bosses et écorchures... Quoiqu'il en soit, les autres prisonniers se montreront beaucoup plus amicaux envers eux et certains (dont le vieillard) s'adresseront à eux en anglais. Le vieil homme se présentera sous le nom de Siphon Mchunu. Il présentera également ses amis : Sully Letwaba et Dudu Ndlova, deux jeunes zoulous d'une vingtaine d'années.

Ces trois hommes sont enfermés pour « trouble à l'ordre public ». Ils font partie de l'A.N.C. (African National Congress) et se sont fait arrêter, tout comme trois autres prisonniers de la cellule, lors d'une réunion dans les faubourgs de Durban.

En fin d'après-midi, les policiers viendront chercher Malcolm Sverker, puis Wilbur Petrie (s'ils sont présents – dans le cas où ils ne se soient pas enfermés, ce sera Robert Minou, puis Andrew Spark. Gladys Carrington ne sera interrogée que s'il n'y a que deux investigateurs enfermés).

Bormann les interrogera séparément dans une pièce occupée par deux autres policiers au regard mauvais.

Menottés à une chaise fixée au sol, les pauvres investigateurs subiront un interrogatoire « musclé » n'ayant pour but que de leur soutirer des aveux de complicité de meurtre et d'enlèvement sur d'éminents citoyens sud-africains. Bormann adorait être **le** policier qui a déjoué un complot étranger visant à déstabiliser les autorités en place.

Si l'un ou l'autre des investigateurs craque (jet sous Poux3), Bormann leur fera signer des aveux en bonne et due forme, avant de les renvoyer dans leur cellule.

Si l'un ou l'autre des investigateurs fait une réflexion sur le traitement réservé aux noirs au sein du commissariat, Bormann répliquera sèchement : « *Il s'agit de terroristes ! Des sauvages assoiffés de sang ! Le nègre est une matière première pour le blanc !* ».

NOTE AU GARDIEN : Cette dernière phrase (crachat) sera prononcée (éructé) par Pieter Botha (alors Président de la République Sud Africaine) lors d'un discours en 1980...

Bormann ne procédera pas à un troisième interrogatoire, préférant laisser les investigateurs mijoter dans leur jus toute la nuit, avant de reprendre son harcèlement le lendemain matin.

NOTE AU GARDIEN : En aucun cas, Bormann et ses sbires iront jusqu'à causer des blessures graves aux investigateurs, mais ils pourront les « amocher » douloureusement...

## 9. D'UN NID A L'AUTRE...

En fin de journée, un policier amènera aux prisonniers un plat contenant une infâme pitance faite de bouillie innommable, accompagnée d'une gamelle d'eau croupie (une seule gamelle pour tous...).

La nuit, particulièrement fraîche, résonnera de quintes de toux de plusieurs prisonniers et des râles du malade. Inutile d'appeler le policier de service. Ce dernier restera sourd à toute protestation.

Aux alentours de 23 heures, les investigateurs entendront quelqu'un les appeler en chuchotant de l'autre côté du soupirail. Il s'agira du fakir Ramakrisna Paramahamsa qui leur commandera de se coucher au sol. Pas le temps de discuter, les investigateurs entendront (jet sous écouter) l'allumage et le crépitement d'une mèche d'explosif.

Dix secondes plus tard, le soupirail volera en éclat dans un souffle assourdissant, projetant des morceaux de brique à travers la cellule, et créant une ouverture suffisamment large pour qu'un humain puisse y passer.

Quiconque ne se sera pas jeté à terre subira 3D6 points de dommages dus au souffle de l'explosion et à la projection de gravats. Ainsi, deux prisonniers n'ayant pas compris la consigne et s'étant levés, seront propulsés contre les barreaux de la cellule et criblés de gravats.

L'alerte sera aussitôt donnée. Le policier en faction à l'extérieur des cellules fera irruption dans le couloir du quartier réservé aux noirs, armé d'un riot-gun (pistolet de service – cal.32 – à la ceinture). Ramakrisna Paramahamsa lancera un vieux revolver (cal.32) aux investigateurs, mais le barillet de l'arme ne contiendra que trois balles... Les investigateurs devront se dépêcher pour grimper à l'extérieur et fuir le quartier en courant derrière le fakir qui tentera de semer leurs poursuivants.

Si les investigateurs aident leurs compagnons de cellule à s'échapper, ces derniers préféreront fuir de leur côté. Ramakrisna Paramahamsa ne semblera pas apprécier ce geste de solidarité...

Arrivés dans Victoria Street, les investigateurs seront cachés dans la remise de l'arrière cour de chez le fakir (Cf. Chapitre 7) où ils pourront terminer la nuit dans les conditions décrites plus haut, et se voir prodiguer des Premiers Soins si besoin est.

Il est fort probable que les investigateurs se demandent pourquoi le fakir est venu à leur « secours » (s'il n'a pas été prévenu par certains d'entre eux ayant échappé à Bormann, la veille). A leurs questions, il répondra qu'il a eu une vision très puissante la veille au soir. Cette vision était celle de leur situation dans les geôles du commissariat. Il prétendra sentir en eux une très forte vibration céleste et ne pas avoir hésité

à leur venir en aide, connaissant les agissements de la police. Il questionnera les investigateurs sur les raisons de leur détention, faisant mine d'apprendre les événements du Jardin Botanique.

Le lendemain matin (29 octobre 1936), le fakir viendra leur amener un petit déjeuner frugal mais certainement bienvenu. Il leur tendra l'exemplaire du jour du Natal Mercury (journal local). Leur évasion de la nuit y fera la Une :

***EVASION SPECTACULAIRE D'UN GROUPE DE DANGEREUX TERRORISTES !***

***Hier soir, aux alentours de 23heures, une violente explosion a secoué le quartier du commissariat central. Un groupe de détenus, grâce à des complicités extérieures, faisait exploser un mur du commissariat pour s'échapper du bâtiment où ils étaient incarcérés depuis le milieu de journée. Ces individus, impliqués dans le meurtre d'Edouard Chatwood et le kidnapping de Sir Marshal Campbell, sont armés et toujours en fuite. Selon le capitaine Bormann de la police de Durban, il s'agirait d'espions à la solde de puissances étrangères en contact avec certains membres de l'ANC, puisque parmi les fuyards se trouvent trois membres locaux de l'African National Congress...***

S'en suivra une description détaillée des investigateurs ainsi que leur noms.

NOTE AU GARDIEN : Si les investigateurs ont évité le passage par le commissariat, un article du même genre les mettra en cause dans le meurtre d'Edouard Chatwood et le kidnapping de Sir Marshall Campbell. Leurs descriptions et leurs noms y figureront également...

Ramakrisna Paramahansa prétendra qu'il vaut mieux attendre que les choses se tassent avant d'entreprendre quoi que ce soit. Il leur interdira de sortir de leur cachette, les assurant que ce serait suicidaire. Si les investigateurs ont besoin de choses particulières, il pourra toujours tenter de voir ce qu'il peut se procurer mais il n'est pas très riche... En ce qui concerne des armes ou des munitions, il affirmera qu'en dehors du pistolet qu'il leur a lancé la veille (une vieille pétoire que lui a offert un ancien soldat de l'armée des Indes, précisera-t-il), il ne sait pas où s'en procurer, et que cela prendra peut-être un peu de temps.

Durant toute la journée, l'un des deux adeptes du fakir montera la garde dans la cour. La nuit, les deux adeptes dormiront dans le sas d'entrée de la maison du fakir. Les investigateurs passeront trois jours dans cette situation, reprenant des forces et soignant leurs bosses.

Un événement va toutefois permettre aux investigateurs de s'activer un peu s'ils le désirent. Le surlendemain de leur arrivée (30 octobre 1936) dans la cachette du fakir, leur attention sera attirée par des bruits de lutte dans la cour, suivi d'un cri. S'ils ont la curiosité de jeter un œil, ils verront l'adepte gardant la cour allongé au sol, alors qu'un individu blanc s'engouffrera dans une voiture qui quittera les lieux sur les chapeaux de roues. Un jet sous TOC permettra d'identifier l'agresseur comme étant l'homme blanc aux cheveux tressés (Peter Southyarn alias Patrick De Saint Yves). Un second jet sous TOC permettra d'identifier Henri Still (Harry Steck), au volant de la voiture...

NOTE AU GARDIEN : Patrick s'est fait surprendre alors qu'il cherchait une entrée discrète au domicile du fakir. Ramakrisna Paramahansa est dans le collimateur de Nightmare Agency, malheureusement leur tentative pour « collecter » des renseignements vient d'échouer... Patrick et Harry ne prendront pas le temps de se retourner pour voir et identifier les investigateurs.

L'adepte au sol a été frappé à la tête et souffre d'une commotion cérébrale (médecine). Sur lui, les investigateurs pourront trouver un petit couteau extrêmement coupant, ainsi que deux clefs. L'une des clefs correspond à la serrure de la porte de la maison du fakir donnant sur Victoria Street (une rue très passante...), l'autre correspond à la serrure d'une porte dissimulée derrière un tas de fagots dans la cour (TOC), donnant dans la cuisine de la maison du fakir.

Si la curiosité des investigateurs est trop forte pour qu'ils restent sans rien faire, voici ce qu'ils pourront découvrir chez Ramakrisna Paramahansa :

#### REZ-DE-CHAUSEE :

. Dans le sas d'entrée : rien.

. Dans la cuisine : rien de très intéressant à première vue. Visiblement le fakir et ses adeptes ne sont pas de fins cuistots et se contentent de peu. Une grande réserve d'oignons, cependant (les indiens en consomment énormément) est contenue dans un grand cageot. Si les investigateurs fouillent dans les oignons, ils découvriront une petite boîte en bois contenant une étrange poudre brune (le dérivé opiacé mélangé au thé de l'avant veille).

. Dans la pièce principale : les volets sont fermés de jour comme de nuit et il y règne toujours une forte odeur d'encens. Sur le sol en terre battue, un jet sous T.O.C. pourra révéler que des signes ont été tracés dans la terre. Ces signes ne ressembleront à rien de connus pour les investigateurs. Il s'agira d'un portail tracé par Ramakrisna Paramahansa. Le portail s'ouvre sur le sommet de la « Fenêtre de Dieu » (voir plus loin). Il en coûte un point de Magie et un point de SAN pour le traverser, et il faut impérativement connaître l'incantation qui l'active. Sur l'autel en pierre, la statuette de forme humaine entourée de sphères. Plus les investigateurs s'en approcheront, plus ils auront la désagréable impression que les sphères bougent très lentement provoquant chez quiconque fixe son regard dessus à moins de 50cm, et ratant un jet sous POUX3, de très désagréables vertiges...

#### L'ESCALIER :

. Dans l'escalier menant au premier étage, un jet sous T.O.C. révélera une cachette dans l'une des marches. Cette cachette recèle un livre manuscrit visiblement très ancien. Ce livre est écrit en Sanskrit (langue sacrée de la civilisation brahmanique). UN jet en archéologie permet de traduire son titre par « Veda Interdits » ou « Connaissances Interdites ». En feuilletant le livre manuscrit, on pourra y découvrir une reproduction des signes tracés sur le sol de la pièce du bas (il faudra cependant y consacrer au moins 15 minutes, à moins d'avoir beaucoup de chance). Cette reproduction est accompagnée de notes parmi lesquelles figure l'incantation à lancer pour activer le portail (jet sous Langue Etrangère Sanskrit). ***Veda Interdits*** – Auteur anonyme – manuscrit Sanskrit - *Perte de Santé Mentale 1D8/2D8 points ; +15% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x4 2 mois d'études*

#### LE PREMIER ETAGE :

. Dans la pièce du premier étage : une couche posée à même le sol et un gros coffre fermé à clef. Il faudra réussir un jet sous Serrurerie pour pouvoir crocheter le coffre. Contenu du coffre : un faisceau de longues aiguilles du type de celle dont s'est transpercé le fakir l'avant veille au soir, cinq fioles contenant d'étranges liquides iridescents (divers Breuvages de l'Espace), trois poignards à lame en forme de flamme (kriss), une étrange flûte en bois (la flûte est enchantée - 5 points de POU investis - et sert au sort Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux extérieurs), une tunique de cérémonie (noire brodée de fils d'argent) et divers autres vêtements dont certains de type occidental.

Ramakrisna Paramahansa sera de retour aux alentours de 20 heures. Accompagné de son second adepte, il se chargera du blessé toujours inconscient.

Mieux vaut pour les investigateurs que Ramakrisna Paramahansa ne réalise pas qu'ils ont fouillé sa maison. Si ces derniers ont laissé des traces d'effraction ou s'ils se sont emparés de certaines affaires lui appartenant, il leur faudra réussir un jet sous Baratin ou une bonne interprétation pour mettre cela sur le compte des agresseurs de son adepte.

S'ils font preuve de naïveté au point de le questionner sur les objets qu'ils ont trouvés chez lui, Ramakrisna Paramahansa comprendra aussitôt qu'ils sont devenus trop dangereux pour lui. Il feindra le mépris, leur demandera de lui restituer ses affaires, s'ils se sont emparés de certaines d'entre elles, et leur

annoncera qu'il est blessé de constater à quel point ils ont bafoué sa confiance. Après quoi ils tournera les talons et partira dans Durban accompagné de son adepte portant le blessé.

En premier lieu, il les dénoncera anonymement à la police qui interviendra en force dans la demi-heure sans faire dans la demi-mesure...

En second lieu, il lancera le sort Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse dans une cour non loin de la sienne, en égorgeant son adepte blessé, puis ordonnera à la créature de réduire en bouillie sanglante le groupe d'humains dans sa cour (investigateurs et policiers).

Si les investigateurs réussissent à décrypter l'incantation servant à activer le portail, il y a de fortes chances qu'ils n'en comprennent pas l'utilité immédiate. Toutefois, il leur sera possible de profiter de l'absence du fakir, au cours de la journée du 31 octobre, pour pénétrer dans la maison et expérimenter l'incantation sur le tracé au sol. Il leur faudra cependant déjouer la garde du second adepte en faction dans la cour... L'incantation devra être lancée, au centre des signes, par une personne. Le portail projettera alors quiconque y pénètre directement au sommet de la Fenêtre de Dieu (voir plus loin) pendant les cinq minutes qui suivent.

Ils se retrouveront alors au centre d'un tracé au sol, identique à celui de chez Ramakrisna Paramahansa, mais au sommet d'une colline surplombant la brousse. A une vingtaine de mètres d'eux, une tour de pierre d'une dizaine de mètres de haut a été dressée. Du sommet, les lacets d'une piste escarpée descendent vers la rivière et la brousse en contrebas. Durant la journée, aucun signe de vie humaine.

Malgré l'étroitesse du sommet de la colline et le peu de végétation, il sera tout à fait possible aux investigateurs de se dissimuler derrière de gros rochers, à une dizaine de mètres de la tour de pierre (un jet sous Se Cacher sera toutefois le bienvenu...).

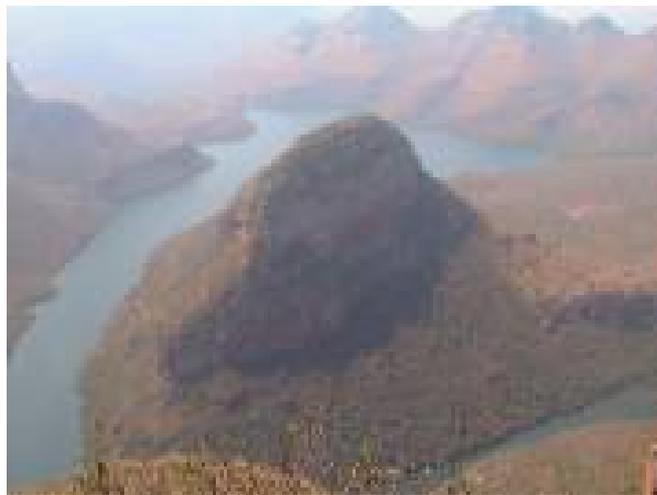
Dès le coucher du soleil, la température chutera de façon impressionnante. La pleine lune baignera la colline dans une ambiance étrange. Vers 23 heures, et grâce à un jet sous T.O.C., les investigateurs pourront voir trois silhouettes se faufiler entre les rochers du sommet de la colline. Il s'agira de Siphon Mchunu et de ses deux gardes rapprochés. Si les investigateurs entrent en contact avec eux, les zoulous se montreront très méfiants à leur égard. Un jet sous Psychologie leur fera prendre conscience que le fait qu'ils aient suivi le fakir n'est pas tout à fait du goût de Siphon Mchunu... Dans la lumière lunaire, ce dernier semblera beaucoup plus jeune et plus grand que lors de leur précédente rencontre. Les trois zoulous auront un redoutable casse-tête en bois et corne à la ceinture, porteront l'assagai (grande lance sagaie) d'une main et le bouclier zoulou de l'autre. Aux questions sur la raison de sa présence, Siphon Mchunu répondra que l'esprit de Shaka Zulu (son ancêtre) lui a commandé de venir ici afin d'éviter un cataclysme.

Vers 23 heures 30, ils entendront des bruits de véhicules à moteur provenant de la piste menant au sommet. Les phares d'une voiture et ceux d'un side-car ne tarderont pas à balayer la tour de pierre et ses alentours. Les véhicules s'arrêteront à quelques mètres de la tour. Quatre personnes sortiront de la voiture (Agatha, Jason, Harry et Sir Campbell), rejointes par le pilote du side-car (Lemon) et son passager (Patrick). Sir Campbell, très calme, sera entravé et bousculé jusqu'au pied de la tour de pierre.

Dans les secondes qui suivront, les investigateurs réussissant un jet sous T.O.C. pourront apercevoir deux autres silhouettes apparaître à l'endroit du portail. Il s'agira du fakir et de son adepte.

NOTE AU GARDIEN : pour la suite reportez-vous au chapitre suivant : « Le plan de Campbell et de Ramakrisna Paramahansa.

## **10. LA FENÊTRE DE DIEU... 31 octobre 1936**



La Fenêtre de Dieu

Au soir du 31 octobre, vers 23h 30, Ramakrisna Paramahansa, accompagné par son adepte, viendra chercher les investigateurs et leur demandera de le suivre chez lui. Ils se retrouveront tous dans la pièce principale du rez-de-chaussée au centre des signes tracés au sol. Après leur avoir annoncé qu'il a retrouvé la trace de Sir Campbell et qu'il connaît un moyen de le libérer prouvant ainsi l'innocence des investigateurs dans tous les faits qui leur sont reprochés, le fakir leur remettra trois kriss et deux pistolets chargés (cal.32), puis après leur avoir demandé de rester calme quoi qu'il arrive, lancera l'incantation activant le portail.

Tous se retrouveront au sommet de la Fenêtre de Dieu baignée de clarté lunaire. Au pied de la tour de pierre, ils apercevront un groupe d'une demi-douzaine de silhouettes. Le fakir chuchotera aux investigateurs de s'approcher du groupe le plus discrètement possible. Il prétendra devoir rester en arrière avec son adepte afin de réciter des Védas de protection.

S'ils approchent du groupe (un jet de Discrétion ne sera pas du luxe...), les investigateurs pourront identifier Sir Campbell « saucissonné » comme un malpropre, entouré de ses « ravisseurs ». Deux de ces derniers seront armés d'une arme de poing (Harry et Agatha qui ne s'est pas séparée de son ombrelle...), un tiendra un fusil (Lemon), un autre une machette (Patrick) et le dernier n'aura que sa canne en main (Jason).

### **Campbell avec Nightmare ?**

Voilà de quoi étonner le gardien autant que les joueurs. Prenons donc le temps de faire le temps sur tout ce qu'il s'est passé pendant que nos pauvres investigateurs tentaient de démêler les fils de cette sombre affaire.

Campbell a attendu la nuit du 31 octobre au 1er novembre (Halloween, nuit maudite et facteur de réussite dans l'opération qu'il lance). Sachant que les détectives de Nightmare menaient leur enquête sur l'attentat loupu contre eux, il s'est arrangé pour disséminer des pistes les conduisant à lui, afin qu'ils le retrouvent faussement prisonnier dans les faubourgs de Durban. A l'arrivée des détectives, Campbell était enfermé et ligoté seul dans une bicoque isolée. Il leur a affirmé avoir entendu dire que ses ravisseurs avaient rendez-vous au sommet de la colline appelée "Fenêtre de Dieu", le soir même. Espérant que les détectives de Nightmare plongeront la tête la première dans son piège, il a toutefois été fort désappointé de constater que ces derniers ne lui ont pas fait confiance et ont préféré le garder ligoté. Ils en ont même remis une couche... Au cours de leur enquête, les membres de Nightmare ont en effet appris que Campbell faisait partie de l'O.B., un fait suffisant pour se méfier de lui comme de la peste et renifler le coup fourré.

### **Le plan de Campbell et de Ramakrisna Paramahansa :**

Il consiste à faire en sorte que ce soit les investigateurs qui sacrifient au moins un être humain (n'importe quel membre de Nightmare Agency), afin de mieux se concentrer sur le sort Appeler Yog-Sothoth. Il feront ainsi d'une pierre deux coups...

Pendant que Campbell se concentrera sur le sort d'appel de Yog-Sothoth, Ramakrisna Paramahamsa lancera le sort Invoquer/Contrôler un Serviteur Extérieur, s'il est encore en possession de sa flûte enchantée ; dans le cas contraire, il égorgera son dernier adepte et lancera le sort Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse. La monstruosité invoquée recevra l'ordre d'attaquer les détectives de Nightmare Agency.

Campbell de son côté entonnera la psalmodie du sort Appeler Yog-Sothoth, entre ses dents. Cette façon discrète de lancer le sort aura pour effet de transformer Ramakrisna Paramahamsa en Tawil at'Umr (la forme humaine de Yog-Sothoth). En continuant à psalmodier entre ses dents, Campbell lèvera le voile mystique qui dissimule la véritable forme de l'immonde Yog-Sothoth.

NOTE AU GARDIEN : Que se passera-t-il à partir de ce moment ? Espérons que vos joueurs aient les bons réflexes et ne se la jouent pas à la Rambo... Ne pas oublier que Siphon Mchunu et ses gardes rapprochés seront aussi sur les lieux...

Si les investigateurs font échouer le plan de Campbell, il leur sera impossible de prouver leur innocence aux autorités sud-africaines. Qui croirait à cette histoire démente ? En revanche, il gagneront l'estime des membres de Nightmare Agency qui révéleront enfin leur véritable identité et qui mettront tous les moyens en œuvre pour leur faire quitter le pays discrètement. Siphon Mchunu leur présentera les hommages de la nation Zoulou et leur proposera de les héberger le temps qu'il faudra pour que les membres de Nightmare organisent leur fuite.

Si les investigateurs se laissent manipuler jusqu'au bout et s'ils ne réussissent pas à déjouer l'infâme plan de Campbell, 'en sera alors fini de leur misérable existence, de Nightmare Agency et du monde tel que nous le connaissons...