

## Un singe en hiver

Mardi 15 novembre 1923. La chape de nuages, qui depuis plusieurs jours menaçait la cité, s'est abattue sur les gratte-ciel. Dans la rue, les cris des vendeurs de journaux, le bourdonnement des taxis ont repris après la courte trêve nocturne. Les PJ remon- tent Lincoln Street, déjà bondée malgré l'heure matinale. Sur le trottoir d'en face un attroupement spontané attire l'attention des PJ. En s'approchant, ils entendent les gens s'exclamer : " regardez c'est extraordinaire... Vous croyez qu'il vit ?... ". Il faut jouer des coudes pour se frayer un chemin vers le centre de ce magma humain. Sur le sol repose un singe, un grand singe. Le corps est inerte, les yeux, immobiles, fixent les nuages, (jet d'anthropologie : l'investi- gateur saisi par l'émotion comprend qu'il n'a pas affaire à un singe mais à un être venu de la nuit des temps, sans doute un lointain ancêtre de l'homme !) Une ambulance arrive. La police, pré- sente sur les lieux, écarte les badauds.

Deux infirmiers sortent de la voiture. Ils chargent rapidement le corps sur un brancard, puis repartent dans un cla- quement de portière. Une voiture de police arrive quelques minutes plus tard, elle se gare précipitamment. Deux hommes en sortent, l'un d'entre eux court vers les inspecteurs de faction.

" On vient de m'avertir qu'une ambu- lance est venue prendre le corps ? " " Oui, capitaine, à l'instant ! ". " Je ne comprends pas, personne n'a été aver- ti... ".

**a) L'un des investigateurs pré- sents sur les lieux se précipite vers sa voiture pour suivre l'am- bulance :**

Celle-ci, après maints détours (jet de conduite automobile), s'arrête à la hau- teur du 61 William square. L'un des deux infirmiers descend et ouvre une grille en fer forgé. L'ambulance s'en- gouffre dans l'allée d'un parc. Au fond, on distingue une longue bâtisse blan- che. Près de la grille, le lierre qui recou- vre les murs masque partiellement une plaque de bronze usée par le temps.

"Clinique Edward Vernon"

**b) Un investigateur a noté la plaque d'immatriculation.**

Après renseignements (ami policier, corruption, etc.), il s'agit du numéro d'une Ford T " Double " modèle 1921 appartenant à la fondation John Fayer, cet organisme récolte des fonds pour

soutenir les cliniques privées soignant les malades du cerveau. A la fondation (6,8 Fayer street) on indique aux inves- tigateurs qu'à ce jour trois cliniques ont été subventionnées :

- clinique " Yatson & Yatson " dé- truite il y a quatre ans.
- clinique de Yellow island (16, Yel- low island street), toujours en activité mais où l'investigateur ne décèlera pas trace de l'ambulance.
- clinique Edward Vernon (61 Wil- liam square), aujourd'hui désaffectée.

**c) Les PJ n'ont pas suivi l'ambu- lance, ni noté la plaque d'imma- trication.**

La police disperse la foule des ba- dauds. En longeant le trottoir, un inves- tigateur aperçoit une décapotable en stationnement. A l'avant, un journaliste écrit sur des feuilles de papier tandis que son voisin se frotte les mains d'ex- citation. Sur le siège arrière repose un appareil photo. Un PJ peut s'en empa- rer s'il réussit un jet sous Dextérité X3 ou Discrétion. Le développement de la plaque sensible révélera aux investiga- teurs le numéro de l'ambulance.

Si les PJ ne sont pas assez adroits pour voler ou s'ils ont des scrupules à le faire, ils réussiront peut-être à convain- cre les journalistes de leur montrer l'épreuve.

## Une clinique oubliée

Si les PJ font preuve d'un minimum de débrouillardise, ils ne tardent pas à découvrir l'adresse de la clinique Ver- non et à se rendre sur les lieux. Au-delà de la grille s'étend un parc à l'abandon, ornée de statues néo-grecques chaste- ment recouvertes de lierre. Un brouil- lard diffus masque la clinique, austère bâtiment comportant un étage et un rez-de-chaussée. Dans l'allée boueuse qui y mène, les PJ distinguent des traces récentes de pneu: Le MJ a le choix.

- ❖ Les infirmiers qui ont emporté le corps du singe se trouvent encore dans la clinique : ils risquent de pren- dre les PJ pour des policiers et de ré- agir brutalement. Lisez l'encadré " Des Infirmiers de Choc " pour connaître leurs caractéristiques et le " Résumé des Événements " pour com- prendre leurs motivations.
- ❖ Les infirmiers sont déjà repartis : dans ce cas, les personnages explorent des bâtiments déserts.

### Le garage

L'ambulance qui a transporté le singe y est garée.

Dans une armoire, des bruits sus-

pects trahissent la présence d'une colo- nie de rats albinos qui attaqueront les PJ s'ils ouvrent la porte.

### La cour

Elle est couverte de graviers qui cris- sent sous les pieds.

### L'entrée principale

De la clinique n'est pas fermée, mais l'humidité a fait gonfler le bois et il faut réussir un jet sous la Force pour dé- coincer les battants.

Le premier étage est occupé par dix- huit chambres de malades, une grande salle de soins et deux pièces réservées aux surveillants.

C'est la partie la plus délabrée de la clinique : la peinture s'écaille et le plancher est en train de pourrir. Au rez- de-chaussée, les pièces les plus impor- tantes sont :

### Le bureau d'Edward Vernon

Pièce fermée à clef. Des T.O.C. réus- sis permettent d'y trouver les objets sui- vants : un trousseau de cinq clefs (ou- vrant diverses portes de la clinique) - une photo de Madame Vernon, datée de 1908 - des formulaires d'admission dans la clinique - une feuille d'agenda déchirée où il est question d'un " ren- dez-vous avec Charles, au muséum. "

### Le laboratoire

Une des armoires comporte une ca- che dissimulant un levier. Si on l'ac- tionne, l'armoire glisse sur le côté, dé- voilant un escalier métallique. Il des- cend au sous-sol dans un couloir qui se termine par deux portes. Celle de droite donne sur le bureau secret d'Edward Vernon, celle de gauche (fermée et blindée) sur la salle d'expérience.

### Le bureau secret

Sur le bureau est posé un paquet de feuilles libres couvertes de formules chimiques ainsi qu'un carnet rédigé en langue allemande et signé " Friedrich Heinzel ". Les feuilles libres se rappor- tent à la synthèse d'un sérum (jet de Pharmacologie), le carnet traite des rapports entre les impulsions électri- ques du cerveau et de mystérieux " champs ondulatoires " (jet d'Allemand et de Chimie-Physique). Si l'un des PJ force le tiroir de gauche, il pourra met- tre la main sur plusieurs comptes- rendus d'expérience. Dans ces comptes- rendus, l'auteur (Vernon, sans doute) appelle le sérum l'" Eau ". Les expérien- ces ont été menées du 18 juin 1923 au 21 juin de la même année sur des ani- maux les plus divers : souris, chats et surtout chimpanzés... Le professeur



constate un changement notable dans les réactions de l'animal face à un événement inconnu et dans ses habitudes alimentaires. Il conclut par cette phrase : " L'Eau aurait-elle un effet sur le comportement ? ".

### La salle d'expérience

C'est dans cette pièce que les infirmiers ont porté le corps du singe. Les PJ le trouveront allongé et attaché sur une table d'opération. Son cœur ne bat plus.

#### Des infirmiers de choc

Philip Gard et Andrew Jackson sont d'anciens employés de la clinique. Ils sont restés au service d'Edward Vernon après la fermeture de l'établissement. Ils assistaient Edward et Charles dans leurs expériences mais n'en connaissent pas la vraie nature, les deux frères n'ayant pas jugé bon de tout dire aux infirmiers. Ces derniers étaient assez bien payés pour faire leur travail sans poser de questions.

Maintenant que leur patron a disparu, ils veulent le retrouver afin de " tirer toute cette affaire au clair " (et se faire payer leurs arriérés de salaire).

Les PJ rencontrent les infirmiers à la clinique ou au musée, où ils mènent eux aussi leur enquête. En principe, les personnages devraient s'allier avec eux, mais les infirmiers sont très méfiants et de tempérament agressif. Un quiproquo est possible...

P. Gard

PV 15, Fusil cal. 30 : 52 % (2D6 + 3), Poignard lancé 78 % (1D4 + 2), Ecouter 56 %, Esquiver 35 %, Premiers soins 60 %, Se cacher 32 %.

A. Jackson

PV 18, Revolver cal. 45 : 41 % (1D10 + 2), sabbane 55 % (20 fléchettes enduites d'un soporifique - jet Con), Ecouter 42 %, Esquiver 28 %, Premiers soins 47 %, Se cacher 64 %.

### Nouvelles pistes

Après leur visite de la clinique, les PJ peuvent entreprendre des recherches :

#### En bibliothèque ou auprès de spécialistes :

- le " singe " est en fait un Homo Pré-Erectus dont l'espèce a disparu depuis 450 000 ans.

- Friedrich Heintel, l'auteur du carnet est un savant allemand né à Heidelberg en 1875. Il obtient en 1905 une chaire de physique à l'université de Munich. On l'a retrouvé noyé dans un petit lac bavarois en septembre 1908.

#### Après de la fondation :

La secrétaire ne sait que fort peu de chose : le professeur Vernon occupe avec sa femme une villa dans Broadway (11 Grant avenue). Il a un frère qui est conservateur au musée d'histoire naturelle de la ville.

#### Chez les Vernon

Sur le perron de la villa, une bonne vient ouvrir et interroge les PJ. Puis elle les conduit dans un salon richement décoré où ils attendent pendant vingt minutes. Enfin, Mrs Vernon paraît. Grande, élancée, elle est vêtue d'un peignoir de soie. Elle demande aux PJ l'objet de leur visite (jet de baratin réussi

sinon ils sont remerciés). Interrogée sur son mari, elle répond qu'il est parti avec son frère, Charles Vernon pour un voyage en Europe. Elle ne sait rien des recherches de son mari.

### Visite au musée

A l'entrée, un gardien déclare aux PJ que le professeur Charles Vernon est en Europe pour deux semaines. L'employé accepte, moyennant quelques dollars, de conduire les personnages au bureau du conservateur. Pour l'atteindre, il faut traverser le musée. Les trois premières galeries sont consacrées au monde végétal et minéral. Les deux suivantes sont occupées par les vertébrés, la dernière par les espèces invertébrées. Au bout de cette galerie, le gardien lève un cordon rouge qui barre l'accès d'un long couloir sombre. A mi-chemin, les PJ entendent une porte se fermer. Un homme apparaît, un autre gardien sans doute. La discussion s'engage :

- " Eh bien, Crabs qui sont ces messieurs ? "

- " Euh... (plusieurs hésitations), eh bien, ce sont des amis de monsieur le conservateur... ils désireraient visiter son bureau. "

- " Je suis désolé messieurs mais j'ai reçu des ordres stricts de la part du professeur Vernon !! Crabs veuillez les raccompagner ! "

Des investigateurs dignes de ce nom n'hésiteront pas à revenir de nuit pour s'introduire par effraction dans le bureau de Charles Vernon...

### Cambriolage

Les premières salles constituent une véritable jungle endormie, aux herbes immobiles, aux arbres languissants. La moiteur nocturne, dans la zone des plantes tropicales, est renforcée par l'humidité stagnante et le manque d'aération. Un peu plus loin, les minéraux, sagement rangés dans leurs vitrines empoussiérées, renvoient par des éclats fugitifs la lumière des torches des PJ.

La salle la plus impressionnante, tant par sa taille que par son contenu, reste celle des vertébrés. Au centre, se dresse le squelette d'un brontosaurus de vingt-huit mètres de long.

La porte du bureau du conservateur est fermée à clef. Lorsque les PJ ont franchi cet obstacle, ils pénètrent sans difficulté dans une petite salle de travail attenante. Quelques jets de T.O.C. leur permettent d'y trouver :

#### Le journal de Charles Vernon

10 juillet : " Je soupçonne Edward de me cacher certains résultats de ses expériences ".

12 juillet : " Ce soir, nous avons longuement discuté ; l'Eau aurait pour lui d'autres effets que celui de changer le

comportement. Il va tenter l'expérience sur lui à faible dose ". 17 juillet : " L'expérience s'est bien déroulée. La dose était faible. Lorsqu'il est revenu à lui, il m'a dit qu'il avait vécu quelques instants dans le corps de notre père. Période qu'il situe il y a environ vingt ans... ".

6 août : " Ce n'est pas une illusion ! L'Eau, par l'échange des consciences, permet bien de voyager dans le temps. Avec un dosage correct, on peut atteindre n'importe lequel de nos ancêtres. Lorsque l'Eau est absorbée, l'esprit quitte le corps et remonte les générations. La période franchie est en rapport avec la concentration du sérum. Pendant une fraction de seconde deux consciences coexistent dans un même corps. Puis, l'esprit du corps d'arrivée est expulsé, il parcourt alors le trajet en sens inverse pour occuper le corps de départ. A la troisième expérience, de loin la plus intéressante, les yeux de mon frère roulaient, exorbités, alors que sa langue s'exprimait devant moi dans un dialecte étrusque oublié. " Compte rendu de l'expérience du 12 octobre.

" C'est le grand jour. Ce soir Edward va absorber une dose suffisamment forte pour remonter jusqu'aux origines de l'homme, et qui sait, atteindre notre ancêtre commun d'après la bible : Adam. " Cela fait quinze minutes qu'Edward est revenu et la réanimation est particulièrement difficile. Il n'aurait pas du y aller, lui qui a une constitution si faible. " Edward est réveillé à présent, il bredouille des mots incompréhensibles... ". Six heures après son retour nous discutons dans le salon. Il me raconte le passage des générations et, alors qu'il s'enfonçait de plus en plus dans le tunnel obscur du temps, son arrêt brutal. Comme une barrière ou, comme il dit " un signal qui m'a obligé à prendre immédiatement possession de mon ancêtre à ce niveau de l'histoire ". Aussitôt, il a repris conscience dans une forêt marécageuse primordiale, parmi une bande de singes ".

**Des feuillets libres** où des notes sont griffonnées sans souci d'ordre. "J'accompagne désormais mon frère dans ses voyages. Face à l'île des singes s'élève une étrange construction, une sorte de temple... Ce signal en proviendrait-il ? Je me souviens que la troisième nuit nous avons dormi dans la salle du dôme, face à la grande porte. Je ne sais si ce métal ressemblant étrangement au bronze a des radiations néfastes... La chose voulait que je lui ouvre... Peut-être n'est-ce pas un temple, après tout ?

... Je me souviens de la réflexion d'Edward lorsque nous avons sauvé de l'incendie la tribu des singes : " je me demande ce qu'ils seraient devenus



sans nous... !"

### - Une feuille noircie pratiquement illisible.

" C'est dans la salle de la porte que repose la pyramide. Elle resplendit, enchâssée comme un diamant dans sa gangue dorée.

De superbes labyrinthes, gravés sur ses parois visibles, s'entrecroisent et se mêlent à l'infini.

Malgré sa taille modeste (60 cm de haut environ) il s'avère impossible de la déplacer. C'est sûrement la clé qui ouvre la porte de bronze, un moyen d'aller plus loin et de découvrir les secrets de cet étrange édifice... Edward n'est pas d'accord avec moi. Il redoute je ne sais quoi. Il s'est toujours montré timoré...

- **11 tubes à essai** remplis d'un liquide incolore : " l'Eau ". Chaque tube contient une dose assez forte pour envoyer un PJ 450 000 ans dans le passé.

#### Option

Les tubes à essai contiennent des doses de sérum plus ou moins concentrées.

Avant le grand voyage jusqu'à la préhistoire, les PJ font des expériences qui les conduisent successivement dans les corps de leurs pères, grands-pères et lointains aïeux. Cette option est très riche mais demande au MJ un certain travail de préparation.

## A travers l'abîme

Quand un personnage absorbe une dose " d'Eau ", tous ses muscles se figent et sa vision se brouille. Son esprit quitte son corps pour remonter le flux du temps. A 450 000 ans dans le passé, le fameux " signal " dont parle Edward Vernon l'oblige à s'arrêter et à prendre possession du corps d'un Homo Pré-Erectus.

Tous les PJ qui tenteront l'expérience (quelque soit le jour et l'heure où ils la tentent) se réveillent ensemble sur l'île décrite par les Vernon. Les personnages sont allongés au milieu de corps chauds et poilus entassés les uns sur les autres. Seuls quelques grognements troublent le silence de la nuit.

Les premiers mouvements des PJ sont maladroits car ils sont gênés par la longueur de leurs bras. D'autre part, les personnages ont du mal à se reconnaître mutuellement sous leur nouvelle apparence..

Les nouvelles caractéristiques des PJ-primates et leurs rapports avec les autres membres de la tribu sont détaillés dans l'encadré " Tous à Quatre Pattes ! ".

#### TOUS A QUATRE PATTES !

Force, 18 en Constitution, 13 en Dextérité, 14 en Taille et 16 Points de Vie. Ils se battent avec leurs crocs (44%, 1D6) ou leurs poings (44 %, 1D3 +1D4) et Camouflage 30 %, Discrétion 30 %. Ecouter 40 %, Esquiver 26 %, Grimper 48 %. Lancer 44 %, Nager 38 %. Se cacher 32 %, T.O.C. 40%, Suivre une piste 50 %, Discussion : par signes et grognements.

Dans leur corps de singe, les PJ gardent toutes leurs facultés intellectuelles mais leurs caractéristiques physiques deviennent celles d'Homo Pré-

Erectus.

En Mesure, Coup de Poing, Camouflage. Discrétion et dans toutes les compétences citées plus haut, leurs scores s'alignent également sur ceux des singes. Mais les PJ ne s'habituent que progressivement à leur nouveau corps et on appliquera donc un malus dégressif. Par exemple : -25 % la première heure, puis -15 % et -10 % à partir du second jour.

Si un PJ veut se servir d'une arme qu'il maîtrise, son score sera diminué du même malus. Exemple : un investigateur a 70 % en combat. S'il veut se servir d'un gourdin, ses chances sont réduites à 70-25%, puis 70-15%, etc.

Chaque singe (PJ compris !) a soixante-douze chances sur cent d'avoir 1D4 conjoint. Il faut savoir qu'au sein de la tribu la reproduction est l'activité essentielle avec la quête de la nourriture. Ce sont d'ailleurs ces questions qui provoquent des conflits. Ces disputes sont extrêmement fréquentes. Au début simples algarades entre deux ou trois individus, elles dégénèrent parfois en véritable mêlée.

Les singes sont casaniers et manifestent de l'agitation de voir des membres de leur tribu s'éloigner (certains " conjoints " supportant mal la séparation pourront suivre les PJ).

Les Homo Pré-Erectus n'utilisent ni armes, ni outils. Ils se déplacent à quatre pattes et ne se dressent que le temps nécessaire pour cueillir un fruit, ou faire un rapide tour d'horizon. Se tenir debout les fatigue et leur fait mal au dos. C'est pourquoi la position verticale des PJ provoquera grognements et hilarité au sein de la tribu...

## Le temple

Face à l'île, une masse noire aux angles bizarres se détache sur fond de marécage : le " Temple ".

Pour atteindre l'édifice, il faut franchir à la nage un bras d'eau (jet de Nager), puis patauger sur 200 mètres. Après l'ascension d'un plan incliné un immense porche accueille les investigateurs essouffés. Si les PJ inspectent le sol ou les murs, ils s'aperçoivent qu'ils ne sont ni d'origine minérale, ni métallique mais peut-être organique (jet d'Ideé). Dans la première salle (50 m x 20 m), les PJ découvrent les restes de feux. S'ils essaient de communiquer en parlant, ils n'émettent que des grognements amplifiés par l'écho de la salle. Au fond, un tunnel s'enfonce dans les entrailles de l'édifice. Les quelques traces de végétation détectées dans la première salle ont disparu. Des flaques d'eau s'étalent sur le sol. Au bout de cinq minutes de marche, les PJ débouchent dans une salle de dimension plus modeste mais haute de plafond (20 mètres). Des dalles horizontales sont encastrées dans les murs. Certaines tiennent dans le vide comme repoussées électromagnétiquement par les autres.

#### OPTION : les Parpeurs

Les Parpeurs sont des créatures qui hantent l'abîme du temps. Quand l'esprit d'un PJ voyage d'une époque à une autre, il est possible qu'un parpeur tente de le saisir pour lui dévorer l'esprit. Le combat s'engage. Pouvoir contre pouvoir (les parpeurs ont dix points de POU). En cas de victoire de la créature, elle prend la place du corps que le personnage aurait dû occuper au terme de son voyage. Elle tentera alors de détruire les autres PJ et de semer par tous les moyens le chaos et la destruction.

Si le MJ utilise cette optique, il ajoutera ces

courts extraits au journal de Charles Vernon :

" Dans ce sombre abîme, mon esprit voyage glissant dans l'éther, comme aspiré par le néant. Je vois distinctement le vide obscur qui m'entoure malgré l'absence de mes yeux.

Cet univers, sans bas ni haut, sans repère temporel, m'inquiète et je songe à ma mort.

Au loin je vois apparaître, peu à peu, de petites taches blanches qui se déplacent dans ma direction. Mais, au moment de m'atteindre, elles s'évanouissent, succombant sans doute à un effort trop violent ou trop prolongé..."

" Un de ces êtres s'est suffisamment approché pour que je puisse le contempler : une grande forme allongée, vaguement humaine, de couleur blanche. Sa présence m'inspirait une terreur indicible. Il essayait de s'accrocher à moi pour que je le tire - ma vitesse étant élevée - ou pour me dévorer l'esprit..."

Au fond, l'issue semble bloquée. Deux trous espacés de trois mètres sont perforés dans la paroi. Si on y enfonce des bâtons d'au moins 2 mètres de long, un panneau s'ouvre sur une troisième salle. Sa perspective gauche donne le vertige (jet de CON X2 sinon évanouissement temporaire). Quelques mosaïques et gravures abstraites recouvrent les murs. Derrière une statue, les PJ découvrent le cadavre nu d'un être humain, un éclat de cristal planté dans l'abdomen (plusieurs débris de cristaux jonchent le sol). Si les PJ ont vu une photo d'Edward Vernon, ils reconnaissent son corps.

Note : si les investigateurs sont détournés par la présence du cadavre, le MJ pourra leur donner les explications suivantes, après un jet d'Ideé réussi : Lorsqu'un accident survient, au cours d'un voyage dans le temps, et que la personne meurt, ce n'est pas l'esprit qui réintègre le corps mais celui-ci se trouve aspiré à l'endroit et à l'époque où se trouve l'esprit...

Lorsque Edward Vernon est mort (tué par son frère Charles à l'issue d'une dispute) son corps a rejoint son esprit dans le Temple, tandis que le corps du singe s'est matérialisé au vingtième siècle...

Dans le prolongement de la troisième salle, une sorte de toboggan aux dimensions peu banales (5 mètres de diamètre et 150 mètres de haut) approvisionne la salle en eau. L'escalade est pénible car le conduit est lisse et de petits filets d'eau le rendent glissant.

En haut, le conduit débouche sur une salle en forme de dôme. Au fond, une immense porte en bronze est recouverte de motifs clignotants. Devant elle, au centre de la pièce, un singe s'affaire autour d'une petite pyramide lumineuse. Sa position, les mouvements de ses mains sur la pyramide, ses yeux à la fois fous et intelligents prouvent qu'il s'agit de Charles Vernon, le fraticide. Dès que les investigateurs s'approchent de lui, la porte s'ouvre brutalement. Une fumée terrible envahit aussitôt la pièce. Les PJ entendent des bruits de



griffes raclant le sol. Sortant du nuage, deux mandibules viennent tâter un investigateur.

Les PJ ne peuvent plus fuir ; ils sont paralysés. L'effet du sérum s'achève, ils vont replonger dans l'abîme...

Surgissant de la fumée, une tête apparaît, gigantesque. Entièrement recouverte d'une sorte de bave fangeuse, elle siffle, fume et se penche, dégoulinante, vers les investigateurs immobiles (jet de San, 1D6 en cas de réussite sinon 1D10). Devant cette vision d'horreur, les PJ s'évanouissent.

#### **Le « Temple » et la Pyramide**

Le temple ressemble à un vaste édifice perdu dans les marais. C'est en fait une entité organique venue d'une lointaine étoile et qui s'est posée sur la Terre. A l'intérieur, sommeillent les " Etres derrière la porte ".

La pyramide qui se trouve dans la salle 7 (en face de la porte de bronze) a une double fonction :

- Emettre un signal obligeant les espèces intelligentes qui voyagent dans le temps à s'arrêter pour venir à elle.

- Des manipulations complexes à la surface de la pyramide provoquent l'ouverture de la porte de bronze et la libération des " Etres ".

Charles et Edward Vernon ont séjourné plusieurs jours dans le Temple. Sous l'influence des Etres, le premier voulait absolument ouvrir la porte de bronze. Il a tué son frère qui tentait de s'y opposer.

Après avoir commis ce meurtre, Charles a essayé toutes les manipulations possibles sur la pyramide. Il parvient enfin à ouvrir la porte au moment précis où les PJ le rejoignent.

Note : Des recherches en bibliothèque permettront peut-être aux PJ d'identifier la pyramide décrite dans le journal de C.Vernon. Les paléontologues l'appellent " Pyramide d'Enos " parce qu'elle a été dessinée par une tribu d'Homo Pré-Erectus du même nom dans plusieurs grottes du Massachusetts. Sur ces peintures rupestres, les hommes implorent la pyramide posée sur un piédestal. Des offrandes multiples jonchent le sol autour d'elle. On pense que la pyramide symbolisait une divinité à laquelle on sacrifiait même des membres de la tribu pour accroître son pouvoir magique.

Le célèbre paléontologue Edmond Hotkus a mené des fouilles et écrit des livres intéressants sur le sujet (mais il est pour le moment parti sur un chantier archéologique au Texas).

Ils n'ont pas pris de dispositions particulières, ils se réveillent trois jours après leur départ au West-hospital de New York. L'un d'eux a un journal du matin à côté de lui.

#### **Article du New-York Times**

" On a retrouvé ce matin, M. Charles Vernon, le conservateur du muséum d'histoires naturelles, déambulant dans Central-Park dans un état que les spécialistes qualifient de " folie avancée ". Lorsque les policiers l'ont interpellé, il ne cessait de répéter ces mots :

" Que seraient-ils devenus sans nous... "

### **Résumé des événements**

1) Tout commence lorsque Edward Vernon, s'appuyant sur les travaux d'un savant allemand, découvre un sérum aux pouvoirs extraordinaires: cette substance permet de voyager dans le temps en échangeant son corps avec celui de l'un de ses ancêtres.

2) La clinique Vernon est fermée aux

malades mais Edward y poursuit ses recherches, avec l'assistance de son frère Charles et de deux infirmiers.

3) Edward effectue un voyage dans le passé lointain. A -450 000 ans, un " signal " l'oblige à s'arrêter dans le corps d'un Homo Pré-Erectus. Le primate en question appartient à une tribu qui s'est réfugiée sur un îlot pour échapper à un incendie. Un vent violent propage le feu sur l'île. Edward sauve sa tribu d'adoption en allumant un contre-feu.

4) Edward et Charles entreprennent ensemble plusieurs voyages. Ils explorent une mystérieuse construction, " le Temple " qui se trouve près de l'île des singes.

5) Au XX<sup>e</sup> siècle, le corps (humain) d'Edward, investi par l'esprit d'un Homo Pré-Erectus, repose dans la clinique sous la surveillance des infirmiers. Il parvient à arracher les sangles qui le maintiennent et s'enfuit dans les rues de New York. Les infirmiers se lancent à sa poursuite.

6) Dans le Temple, Charles, qui a perdu la raison, tue Edward.

Conséquence: le corps (humain) d'Edward est aspiré dans le passé tandis que celui d'un Homo Pré-Erectus prend sa place au XX<sup>e</sup> siècle.

7) Les infirmiers stupéfaits voient le corps d'Edward disparaître, remplacé aussitôt par celui d'un singe. Le primate s'effondre sur un trottoir, mort. Les infirmiers récupèrent aussitôt le cadavre pour l'emmener à la clinique. Des passants, la police, des journalistes et les PJ assistent à la scène.

8) Les PJ découvrent la clinique et retrouvent le corps du singe. Au terme de leur enquête, ils absorbent eux-mêmes une dose de sérum et se retrouvent 450 000 ans dans le passé, dans la peau d'Homo Pré-Erectus.

9) Sur les traces des Vernon, les personnalités pénètrent dans le Temple. Ils y trouvent le cadavre d'Edward et Charles, fou à lier. Ce dernier est en train d'ouvrir une porte qui retenait prisonnières d'immondes créatures.

10) Les PJ perdent connaissance. L'effet du sérum arrive à terme et ils regagnent le XX<sup>e</sup> siècle.

