

Cette aventure commence à Paris un jour du mois de mai 1920. Elle a été conçue pour un meneur de jeu expérimenté, des joueurs qui le sont moyennement et des personnages, de préférence débutants, ayant un profil scientifique. Si vous choisissez d'utiliser les personnages prêtirés (présentés au chapitre il faut compléter leurs caractéristiques « Le groupe de recherche Thiébault Bienaimé »).

*Elle attend.
Avec la patience des rochers,
Elle attend.
Avec la certitude que ce n'est pas en vain,
Elle attend.
Sereine dans sa prison de ténèbres,
Elle attend, elle attend seule...
Elle attend depuis des années,
Des siècles, des millénaires.
Elle attend depuis si longtemps
que tous ont oublié, tous sauf Elle...
Mais qu'est-ce qu'attendre pour Elle ?
Elle pour qui le temps n'est rien,
rien d'autre qu'une attente...
Elle vit sans vivre vraiment...
Elle pense sans penser vraiment...
Elle est différente...*

Profil des investigateurs

Les PJ sont des scientifiques recrutés par un groupe de recherche privé et indépendant. En tant que scientifiques de ce début de XX^{ème} siècle, ils sont profondément convaincus que le surnaturel n'existe pas et que tout peut s'expliquer de manière rationnelle et logique... lis doivent donc faire preuve d'un scepticisme des plus grands, d'une foi dans la science des plus inébranlables... du moins au début de l'aventure.

Les connaissances des PJ peuvent toucher les domaines de leur choix, y compris celui du Mythe de Cthulhu (en cas de personnage expérimenté). De toute façon, cela ne sera d'aucune utilité dans l'aventure, l'intrigue principale n'ayant strictement rien à voir avec le Mythe. En termes de jeu, les joueurs ont le choix entre les professions suivantes : dilettante, professeur, écrivain, historien, étudiant (version rajeunie du professeur), secrétaire (assimilée à journaliste) et toute autre profession que le MJ jugera compatible.

Ils peuvent également choisir d'incarner un des membres du groupe « Thiébault Bienaimé » (voir plus loin) soit dès le début de l'aventure, soit par la suite en cas d'» événement malheureux Deux joueurs peuvent convenir que leurs personnages entrent dans l'aventure en u couple un scientifique étant accompagné d'une personne de son entourage, par exemple : professeur et étudiant(e) ou assistant(e), dilettante et secrétaire particulier, mari et femme, père et fille, etc. Dans ce cas, le second personnage peut ne pas coller au profil défini plus haut. Ce n'est pas lui qui est recruté, mais celui qu'il accompagne.

L'étendue du problème

Les PJ font de la science leur credo. Pourtant, tout ne peut pas s'expliquer par des formules et des théorèmes... et surtout pas ce à quoi les investigateurs vont être confrontés...

En effet, quelque part en France, bien caché, repose quelque chose quelque chose » qui a été intentionnellement apporté là par d'obscur peuplades. Cette Chose est bien loin de chez elle, bien plus que l'on ne peut l'imaginer, et n'aspire qu'à y retourner. Cette Chose se défend, cette Chose sait ce qu'elle veut, cette Chose n'est pas vivante, du moins dans le sens où nous l'entendons. Cette Chose est le Mal incarné. Siècle après siècle, sa prison se fissure. L'état autour d'elle se relâche ; cependant la délivrance ne vient pas. Qu'importe, elle a la patience de ceux pour qui le temps n'est rien. Libérée par les PJ qui pensent sans doute avoir affaire à un simple vestige archéologique, la Chose commence à agir : les plantes dépérissent, les animaux fuient effrayés, les hommes se corrompent, les morts se réveillent... L'Apocalypse est en marche, le Quatrième Cavalier, la Mort, vient d'être libéré...

La science est impuissante devant la Chose, de même que les forces occultes. Pourtant, ensemble, science et occultisme détiennent la solution. Les PJ, fervents défenseurs de la science, vont être amenés à composer avec l'occulte pour arrêter cette terrible menace. Ils iront même jusqu'à lancer un sort de téléportation pour se rendre plus rapidement en Sibérie, là où tout les guide. Malheureusement, le sort ne sera pas assez puissant et les PJ « atterriront près de la Muraille de Chine. Il leur faudra lancer le sort une seconde fois, et vite car les millions de squelettes qui dorment dans la Muraille ne demandent qu'à se réveiller... Enfin, ils fouleront le sol sibérien, dans un pays ravagé par la guerre civile. Arrivés à destination, ils devront encore se débarrasser d'un groupe de déserteurs qui les empêchent d'atteindre leur but. Cela fait, ils pourront enfin stopper l'Apocalypse. Mais là les attend une ultime surprise...

Le groupe de Thiébault Bienaimé

Thiébault Bienaimé

Thiébault Bienaimé fut un célèbre professeur de physique dont le cartésianisme militant servit d'étendard aux forces vives de la science et éclaira, tel le phare d'Alexandrie, les progrès des connaissances humaines sur l'obscurantisme païen.

Farouche défenseur de la science, il s'était donné pour mission de trouver l'explication scientifique à chaque phénomène surnaturel, ou simplement étrange, qui lui était donné d'étudier. Ses travaux portèrent sur des sujets aussi divers que les maisons hantées, le Yéti du Poitou, ou les femmes... Il disparut prématurément en 1910, le soir du passage de la comète de Halley, dans des conditions que la décence ne permet pas d'évoquer ici.

Ses assistants, Philibert Sauvage et Albert Kerr, en émules fidèles, marchèrent sur ses traces auréolées de gloire et de danger. Grâce à la fortune personnelle de Bienaimé léguée à cet effet, ils créèrent, juste avant la Première Guerre mondiale, le groupe de recherche Th. Bienaimé, chargé de poursuivre l'oeuvre de l'aventureux savant mort pour la science et le bien de l'humanité. Le groupe est international et pluridisciplinaire. Il compte dans ses rangs des recrues venant de tous les horizons du monde scientifique (archéologie, paléontologie, chimie, physique...), toutes étant animées du même désir d'éclairer les sombres abîmes de l'obscurantisme avec la lumière de la science.

Le groupe est totalement indépendant et dispose de ressources propres : c'est hôtel particulier de feu Thiébault Bienaimé qui sert de locaux et la fortune du même Bienaimé, judicieusement placée, assure le bon fonctionnement des recherches (équipements, salaires, nourriture, voyage, etc.). Les PJ peuvent obtenir ce qu'ils veulent du moment qu'ils restent raisonnables (au MJ d'en juger) et qu'aucune loi ne soit enfreinte. De toute façon, ils ne peuvent rien acheter par eux-mêmes (sauf avec leurs propres deniers). Toute acquisition au nom du groupe doit recevoir l'aval de Sauvage et de Kerr. La communauté scientifique est très partagée au sujet de ce groupe de recherche pri-



vé. Certains le tiennent en grande estime, d'autres le prennent pour un asile de doux dingues, d'autres encore, les plus nombreux, n'ont aucun a priori. Si les PJ font appel à de l'aide scientifique extérieure ce sera au MJ de décider de l'accueil qui leur sera réservé.

Les membres du groupe

A ce jour, le groupe compte sept membres : Marcelle Verteramure, Henri Gaimouton, Andreï Alexandrovitch Varadine, Martin Mac Murson, Antonio Crepacci, Philibert Sauvage et Albert Kerr.

Marcelle Verteramure

Française, 27 ans, botaniste. Marcelle est une vieille jeune fille, belle et idéaliste. Botaniste, elle soigne avec amour les plantes du cloître et se jette à corps perdu dans des expériences fascinantes. Au moment où les PJ arrivent à l'hôtel, elle commence justement une nouvelle expérience dont le but est de faire germer des graines fossiles de fougères arborescentes du crétacé inférieur grâce à des chocs répétés d'électricité statique. Elle est secrètement amoureuse de Henri Gaimouton et lui réserve sa virginité. Malheureusement, sa répulsion pour les araignées l'empêche de répondre aux avances du zoologue. Il suffirait simplement qu'il renonce à ses arachnides chéries pour qu'elle se jette, en toute décence, dans ses bras.

❖ Caractéristiques

FOR 8 DEX 14 INT 17 CON 14
APP 16 POU 12 TAI 10 EDU 18

Botanique 80%, Pharmacologie 20%, Équitation 95%, Psychologie 80%.

Henri Gaimouton

Français, 37 ans, zoologue.

D'un physique trapu et râblé, Henri excelle dans son domaine, la zoologie, mais est une vraie catastrophe sociale. Il se sent mal à l'aise en société et fuit tout ce qui, de près ou de loin, ressemble à une réunion mondaine. D'origine modeste, il est bourru et même parfois brutal quand il s'empêche. Henri s'occupe entre autres du vivarium et de l'aquarium situé au second étage de l'hôtel. Sa spécialité est les araignées venimeuses d'Amazonie. Il en a une véritable collection qu'il nourrit avec des insectes vivants. Il faut le voir caresser amoureusement ces charmantes bestioles poilues pour se rendre compte combien elles comptent pour lui.

Il essaye de séduire sa collègue botaniste, Marcelle Verteramure, depuis près de six mois, mais celle-ci lui oppose un refus catégorique bien qu'elle ne soit pas insensible à ses charmes. Henri essaye désespérément d'en comprendre les raisons sans y parvenir et cela s'en ressent sur son travail.

❖ Caractéristiques

FOR 12 DEX 10 INT 13 CON 16
APP 12 POU 15 TAI 14 EDU 14

Zoologie 76%, Psychologie 5%, Pieds-poings 50%.

Andreï Alexandrovitch Va radine

Russe exilé, 29 ans, paléontologue.

Brun, les yeux noirs, le regard plein de désillusions et de fatalisme slave, Varadine est un homme secret et séduisant. Son fort accent et son parler approximatif sont pour beaucoup dans ses conquêtes féminines.

C'est le spécialiste de la paléontologie, il s'occupe de la salle des squelettes de l'hôtel. En ce moment, il travaille à reconstituer le squelette d'un protocera-tops mâle de toute beauté. Andreï est un rescapé de la révolution avortée de 1905. Il a dû fuir son pays en catastrophe pour échapper à l'Okhrana, la police secrète tsariste. Andreï est de ce type d'hommes qui sont dévorés par l'amour de la liberté et qui se battent et meurent pour elle dans l'indifférence générale. Il est de ceux que l'Histoire oublie et se charge de trahir. A la suite de sombres luttes de pouvoir au sein du Parti, son nom a été mis sur la liste noire par le jeune gouvernement bolchevique. La Tcheka, la police secrète bolchevique, est chargée de le surveiller... et de l'abattre le cas échéant. Se sentant menacé, à la fois par les blancs et les rouges, Andreï porte en permanence sur lui un petit pistolet automatique.

Dernier détail, il a l'habitude d'apprendre des rudiments de russe à ses maîtresses.

❖ Caractéristiques

FOR 13 DEX 13 INT 13 CON 13
APP 13 POU 13 TAI 13 EDU 13

Parler français 60%, Lire/Écrire français 70%, Tir au pistolet 70%, Paléontologie 83%.

Martin Mac Murson dit « 3M »

Écossais pur souche, 36 ans, physicien.

Géant roux à la voix forte et puissante, Martin est un bon vivant aimant les femmes et la bouteille. Il est physicien. Ses expériences sur les vertus comparées du whiskey et du whisky l'ont rendu célèbre, non seulement en Écosse et en Irlande, mais également sur le continent. Il lui fallut cependant attendre la sortie de son étude de la résistivité des vins de Bourgogne pour se voir ouvrir les portes du groupe de recherche. Comme Martin est bilingue, il effectue l'indispensable lien linguistique entre francophones et Anglo-Saxons. Il possède aussi de solides notions d'espagnol et apprend le bantou avec Pierre Bonenfant.

Grâce au distillateur qu'il a installé dans le cabinet secret de Bienaimé, il fabrique, en collaboration avec Marcelle Verteramure, un cousin germain du whisky avec les mauvaises herbes du cloître. 3M fait profiter de sa cuvée personnelle à tous les membres du groupe, à l'exception de Sauvage. Les membres du personnel de maison, à l'exception de l'accorte Suzanne Bonichon, ignorent tout de ses pratiques.

❖ Caractéristiques

FOR 17 DEX 13 INT 14 CON 17
APP 13 POU 14 TAI 18 EDU 11

Parler/Lire/Écrire français 85%, Parler bantou 10%, Parler espagnol 60%, Bouilleur de cru 75%, Physique 90%.

Antonio Crepacci

Italien, 31 ans, géologue.

Antonio est une caricature d'Italien. Il bouge les mains sans arrêt, aime paraître, n'est guère courageux et surtout parle, parle, parle jusqu'à saouler l'assistance. Bel homme, il n'a pourtant pas beaucoup de chance avec les femmes. Suzanne Bonichon, qui a eu l'occasion de juger, dit très justement qu'il ne sait que parler. L'information étant passée chez les femmes de chambre qui se chargent à leur tour de prévenir les nouvelles arrivantes, le bel Antonio n'a plus guère d'illusion à se faire au sein de l'hôtel. Autre défaut notable, Crepacci souffre de kleptomanie. Gaimouton qui s'en est aperçu fait tout pour que personne ne le découvre, s'arrangeant pour rendre les objets dérobés. Cela dit Antonio est un géologue hors pair. C'est à ce titre qu'il fait partie du groupe.

❖ Caractéristiques

FOR 10 DEX 12 INT 14 CON 11
APP 14 POU 11 TAI 12 EDU 18

Parler/Lire/Écrire français 75%, Géologie 90%, Pickpocket 95%, Discussion/Éloquence 70%.

Philibert Sauvage

Français, 53 ans, anthropologue.

Sauvage est un vieux dévot binoclard, rigide et sec comme un ceruciel. Ancien assistant de Bienaimé, spécialisé dans l'anthropologie, il préside à présent en compagnie d'Albert Kerr à la destinée du groupe. Sauvage est issu d'une vieille famille bourgeoise calviniste des environs de Genève. Il est très à cheval sur les principes moraux et à ce titre il se tient pour l'« autorité morale du groupe. Sauvage épie personnel et membres du groupe dans le but de renvoyer ceux qui manqueraient aux dogmes séculaires du calvinisme le plus pur. Il est secondé dans sa tâche par l'aide oecuménique de la gouvernante. Adélaïde Rotelec, une Bretonne catholique bigote. Heureusement, il est tempéré dans ses envies de purge par Albert Kerr. Ses cibles préférées sont Martin Mac Murson et Suzanne Bonichon dont



il soupçonne les turpitudes sans jamais avoir réussi à les prouver formellement. En effet, Sauvage est poursuivi par une terrible malchance qui l'empêche à chaque fois d'arriver à ses fins.

❖ **Caractéristiques**

FOR 12 DEX 13 INT 16 CON 15
APP 9 POU 12 TAI 13 EDU 15

Crédit 70%, Anthropologie 75%, Discrétion 25%, Droit 65%, Trouver objet caché 38%.

Albert Kerr

Français, 54 ans, archéologue.

Le second assistant de Bienaimé est très différent du premier. D'allure encore jeune, l'esprit alerte, Kerr a tout du dandy mondain. Il aime sortir en société et se montrer, ce qui ne l'empêche pas d'être un archéologue et un linguiste distingué.

Il goûte de temps à autres aux mixtures de 3M et ne refuse pas la compagnie de jeunes personnes comme Suzanne. Viscéralement athée, républicain et laïc, Albert s'oppose souvent en privé à Sauvage sur des questions de philosophie.

❖ **Caractéristiques**

FOR 10 DEX 11 INT 12 CON 13
APP 15 POU 9 TAI 12 EDU 20

Crédit 50%, Archéologie 80%, Anthropologie 70%, Histoire 70%, Linguistique 70%.

Le personnel de maison

Outre le petit personnel, gens de maison presque invisibles à force d'être discrets, l'hôtel compte trois employés remarquables : Suzanne Bonichon, la secrétaire du groupe ; Adélaïde Rotelec, la gouvernante et Pierre Bonenfant, le gardien.

Suzanne Bonichon

Française, 24 ans, secrétaire.

Blonde, toujours souriante, aimant s'amuser et danser le charleston des nuits entières, Suzanne est une fort belle demoiselle avec un petit pois dans la tête, mais un petit pois surspécialisé dans l'art de se jouer de Sauvage et de la gouvernante. Suzanne est proprement imbattable à ce jeu.

Le reste du temps, elle fait office de secrétaire pour le groupe de recherche, réglant pour ses membres toutes les démarches d'une manière diligente et parfaite : voyages, administration, recherches bibliographiques.

Très volage, elle ne garde de ses amants que des rudiments de langue.

❖ **Caractéristiques**

FOR 9 DEX 15 INT 10 CON 12
APP 17 POU 14 TAI 11 EDU 14

Droit 40%, Trouver objet caché 70%, Discrétion/camouflage 80%, Parler italien 01%, Parler russe 15%, Parler anglais 30%.

Adélaïde Rotelec

Bretonne, 50 ans, gouvernante.

Si Sauvage a la rigidité d'un cercueil, Rotelec, elle, possède la froideur et l'insensibilité d'un tombeau. Elle semble avoir entraîné avec elle la tristesse des calvaires de sa Bretagne natale. Calvaire. Le mot n'est pas trop dur pour décrire ce qu'endure le petit personnel de l'hôtel : femmes de chambre, cuisinière et valets. Rotelec rôde comme un dragon dans les couloirs, toujours prête à cracher son venin glacé sur eux à la moindre erreur. Seuls Suzanne et Pierre Bonenfant ne la craignent pas : Pierre parce qu'il est trop sourd pour entendre ce qu'elle vitupère, Suzanne parce qu'elle se sait protégée par Kerr.

❖ **Caractéristiques**

FOR 8 DEX 12 INT 12 CON 10
APP 9 POU 12 TAI 10 EDU 12

Trouver objet caché 60%, Discrétion 20%.

Pierre Bon enfant

Français, 60 ans, gardien.

C'est le gardien de l'hôtel particulier. Avant d'être engagé par le professeur Bienaimé lui-même, Bonenfant a longtemps vécu en Afrique d'où il a rapporté d'innombrables histoires qu'il raconte à qui veut. Les enfants de la cuisinière sont son meilleur public.

Si sa mémoire est intacte, son ouïe en revanche n'est plus ce qu'elle était lorsqu'il chassait le fauve dans la brousse. En ce temps-là, il pouvait distinguer le moustique mâle de la femelle simplement au son de leur vol. Aujourd'hui, il entend à peine les trompes des automobiles... Quelque peu libidineux, Pierre taquine volontiers le jupon. Mais sa santé, plus que son âge, ne lui permet pas de fol excès. En effet, comme bien des anciens coloniaux, il a contracté le paludisme et souffre régulièrement d'accès de fièvre.

❖ **Caractéristiques**

FOR 7 DEX 9 INT 10 CON 6
APP 10 POU 12 TAI 13 EDU 14

Entendre 30% (bonus de 20% si son interlocuteur hurle), Parler bantou 80%, Parler m'antotulomi 76%, Parler pygmée 31%.

L'hôtel particulier

L'hôtel de Bienaimé est une vaste demeure construite sur les restes d'un couvent du XIV^{ème} siècle dont il ne reste que le cloître et les soussols. Le puits est plus ancien encore puisqu'il remonte au Haut Moyen Âge. Englobant ces vestiges, un hôtel particulier a été construit sous Louis XIV, la cour intérieure date d'ailleurs de cette époque. Un second étage fut ajouté sous la Restauration. Bienaimé, quant à lui, mit la touche finale en ornant le portail de sculptures néoclassiques.

L'entrée par le quai des Tournelles donne sur la cour intérieure servant de stationnement aux deux automobiles du groupe. La maison du gardien, une humble demeure d'une seule pièce, ainsi que l'accès aux laboratoires du sous-sol se trouvent dans cette cour. Une impasse court sur la droite de l'hôtel. Elle est principalement empruntée par les domestiques et les fournisseurs. En effet, elle recèle la bouche à charbon et un escalier conduisant aux communs.

Le rez-de-chaussée de l'hôtel est dominé par un imposant hall de marbre où trône une statue de Bienaimé. Salons, salles à manger, de réception et de conférence sont distribués autour du hall. On accède au cloître par les larges et nombreuses portes vitrées de la salle à manger et des pièces adjacentes.

Un escalier de service dessert tous les niveaux, du sous-sol où se trouvent réserve, cuisine, buanderie et chaufferie, jusqu'au grenier. A chaque niveau supérieur, une porte dérobée permet d'emprunter cet escalier. En temps normal, seuls les domestiques l'utilisent. Les façades des deux étages donnant sur la Seine sont occupées par des chambres permettant d'héberger les nouveaux arrivants, le temps de leur trouver un appartement, ou de manière permanente s'ils le désirent. Rotelec et Sauvage logent à l'hôtel. Suzanne et Albert ont aussi chacun une chambre à leur disposition mais ne les utilisent pas, pour ne pas avoir à côtoyer 24 heures sur 24 les forcenés de la morale. Et puis, ainsi, il y a un parfum d'aventure quand l'un ou l'autre se glisse nuitamment dans l'hôtel par les communs pour diverses raisons énoncées plus bas. En ce qui concerne les membres du groupe, seuls Gaimouton et Varadine logent à l'hôtel ; le premier pour ne pas s'éloigner de ses charmantes bestioles (sa chambre jouxte le vivarium), le second pour éviter de prendre des risques. Le reste du premier étage est constitué d'un fumoir pour ces messieurs, de salles de travail et de la fameuse bibliothèque où se trouve le cabinet secret. Suzanne le connaît bien, elle a souvent goûté les joies du petit lit de l'alcôve et l'ivresse du trois étoiles de Mac Murson. Entre autres curiosités, le cabinet recèle quelques livres érotiques rares qui, bien évidemment, n'ont pas leur place sur les rayonnages de l'austère et sérieuse bibliothèque. Quant au second étage, on y trouve le vivarium, l'aquarium, la salle des squelettes, la salle du souvenir dédiée à Thiébault Bienaimé, ainsi qu'un ancien laboratoire ravagé par une expérience malheureuse. Laissée à l'abandon, la pièce est encore jonchée de morceaux de verre, ses murs sont noirs, ses vitres éclatées. En effet, plutôt que de la rénover et de tenter une seconde fois le diable, Kerr et Sauvage ont



jugé plus judicieux d'aménager des laboratoires dans le sous-sol.

Intéressants ces sous-sols! Une porte condamnée cache un tunnel conduisant droit à la Seine et aux égouts. Depuis la Saint-Barthélémy, ce passage fut utilisé à de nombreuses reprises pour des rendez-vous discrets ou des évasions. Aujourd'hui, il est coupé en deux par des égouts mais est toujours praticable. Une autre porte, également condamnée, donne sur un escalier menant aux catacombes.

Pour finir, le vaste grenier, loin d'être bondé, est occupé par du vieux matériel de laboratoire devenu obsolète et les archives exhaustives du groupe.

Toutes les pièces de l'hôtel, y compris les couloirs, sont lourdement meublées: armures, grands tableaux, armoires normandes, longs coffres médiévaux, tentures, etc. Créant ainsi de multiples cachettes et recoins.

Incidents et menus événements

Ces quelques mini scénarios ont pour but de permettre aux PJ de faire connaissance, en situation, avec les différents PNJ, et de meubler les éventuels temps morts.

- ❖ L'expérience de Marcelle Verteramure s'emballa, ses fougères poussent à un rythme affolant, emprisonnant la botaniste dans une jungle inextricable. Il faut agir...
- ❖ Andreï est victime d'une tentative d'assassinat ou d'enlèvement de la part de Russes blancs ou rouges.
- ❖ Une araignée venimeuse d'une espèce très rare et très grosse s'échappe du vivarium. Marcelle Verteramure se cloître dans son laboratoire. Henri demande aux PJ de l'aider à retrouver sa protégée sans lui faire de mal. La fugeuse s'est réfugiée dans la salle des squelettes, au creux d'une omoplate de dinosaure et compte bien y faire son nid.
- ❖ Sur le point d'être surprise en tenue légère en plein couloir, Suzanne gratte à la porte d'un PJ. A peine est-elle entrée que Sauvage pointe son nez. Sous le prétexte d'entretenir le PJ d'une question scientifique, Philibert s'éternise dans la chambre. Plus le temps passe, plus il risque de découvrir la cachette de Suzanne...

Introduction & mise en jambe

L'entrée en scène des personnages

Les berges de la Seine sentent bon les promesses de l'été tout proche par cette

belle matinée de mai 1920. Sur les quais, tout près de l'île de la Cité et de Notre-Dame, les fiacres et les automobiles, tous les jours plus nombreux, perpétuent la tradition des « embarras de Paris. Les PJ se rendent tous au 66 quai des Tournelles, au siège du groupe de recherche Thiébault Bienaimé; à pied, confortablement installés à l'arrière d'un fiacre ou ballottés dans une automobile pétaradante.

Chacun d'eux relit la lettre qu'il a reçue, une lettre portant les signatures illustres des anciens assistants du grand savant disparu: Philibert Sauvage et Albert Kerr.

(Il est bien évident que les PJ féminins reçoivent une version féminisée de cette lettre.) Les PJ ont tous décidé d'accepter la proposition et se rendent, chacun de leur côté, au 66 quai des Tournelles. Chacun d'eux vérifie l'adresse portée sur la lettre, consulte sa montre puis frappe au portail massif sans obtenir de réponse. Ainsi, une demi-douzaine de personnes patientent-elles ensemble devant le portail clos: une occasion rêvée pour laisser les joueurs présenter leurs personnages. La porte reste obstinément fermée. En effet, le gardien, Pierre Bonenfant, un vieillard respectable et attendrissant, est malheureusement si dur de la feuille. Ce léger handicap explique que les essais des PJ soient pour l'instant restés infructueux. Chaque fois que les PJ frappent au portail, Bonenfant doit réussir un jet sous sa compétence Entendre pour effectivement entendre! Ceci fait, il se précipite pour ouvrir avec toute la vélocité que lui permettent ses vieilles jambes.

Durant leur attente, les PJ peuvent admirer les frises qui ornent le fronton de la porte. Celles-ci représentent des nymphes et des satyres se poursuivant mutuellement. Le travail est très fin, digne d'un grand sculpteur. La petite histoire dit que Thiébault Bienaimé insista pour tenir le rôle de satyre avec les jeunes personnes engagées pour incarner les nymphes lors des séances de pose. L'artiste eut bien du mérite à réaliser cette oeuvre car les modèles n'étaient que rarement immobiles...

En regardant la rue, pour passer le temps, les PJ peuvent remarquer deux hommes au type slave prononcé, assis dans une automobile. Ces hommes les observent visiblement et fuient dès qu'ils se sentent repérés. Cette découverte faite, la porte s'ouvre enfin... Pierre Bonenfant écarte avec peine un des battants et demande aux PJ le motif de leur visite. Ces derniers doivent s'armer de patience pour se faire entendre. Si après trois essais, ils n'y sont toujours pas arrivés, Philibert Sauvage viendra à la rescousse et leur permettra d'entrer dans la cour intérieure de l'hô-

tel. Le long et pompeux discours d'arrivée de Sauvage est l'occasion de saisir la température du groupe. Seule la gouvernante écoute religieusement; quant aux autres, cela va de l'intérêt poli pour Kerr et Verteramure, à l'indifférence iconoclaste de Mac Murson et Bonichon qui se parlent même à voix basse. De l'attitude des PJ durant ce discours dépend la première impression qu'ils feront... et les amitiés qu'ils pourront plus facilement nouer.

Suivent les présentations, le buffet de bienvenue et la visite des lieux, grenier et communs exclus.

Plusieurs jours s'écoulent, tranquilles, histoire de prendre connaissance des lieux et des gens, d'être initié à l'alandic de Mac Murson et d'avoir sa première prise de bec avec Sauvage ou Rotelec.

Groupe de recherche Thiébault Bienaimé 66, quai des Tournelles Paris, France

Paris, le 3 mai 1920 Monsieur,

Nous avons suivi vos travaux et recherches et nous tenons à vous féliciter pour leur qualité et leur rigueur scientifique. Vous n'êtes pas sans ignorer le but que poursuit notre groupe partout dans le monde et plus particulièrement en France; dans le cas contraire, permettez-moi de vous le rappeler.

Notre groupe s'est donné pour tâche de continuer l'oeuvre entreprise par le professeur Thiébault Bienaimé, hélas disparu.

Cet homme unique n'a vécu que pour bannir à tout jamais des esprits de nos contemporains les quelques reliquats de l'obscurantisme païen qui y subsiste encore.

Sa seule arme fut la science. Grâce à elle, il élucida de façon irréfutable et scientifique maints phénomènes que les esprits faibles considéraient comme surnaturels. Bienaimé n'est plus, mais l'arme qu'il a forgée subsiste et devient chaque jour plus puissante. Nous avons ramassé l'épée de la science sur le champ de bataille et nous reprenons le combat là où il fut arrêté.

La guerre et la grippe espagnole nous ont arraché plusieurs valeureux soldats de la science. Nos rangs sont clairsemés. Nous désirons les regarnir.

Nous serions heureux de vous compter à nos côtés dans ce dur mais exaltant combat. Nous comprenons que vos propres travaux vous tiennent à coeur et nous ne vous tiendrions pas rigueur d'un éventuel refus.

L'esprit humain est prompt à relever les défis, nous espérons que celui-ci vous séduira. Nous vous donnons donc rendez-vous le 21 mai, à 10 heures précises, à notre siège: 66 quai des Tournelles.

Dans l'attente de vous connaître, Monsieur, veuillez accepter toute notre admiration et le respect qui sied à un pair.

Philibert Sauvage Albert Kerr

La bête de Lostignac

Un matin, les PJ sont convoqués par Sauvage dans le fumoir, non pour leur faire des remontrances mais pour leur confier une mission d'investigation. Un événement bizarre vient de se produire à Lostignac, un village blotti dans un méandre du Lot. Une bête monstrueuse sortie de terre aurait à moitié dévoré une vache en quelques secondes. Les



paysans du cru ont sorti fusils et fourches ; les curés fourbissent leurs goupillons ; pragmatiques, les autorités ont demandé l'aide du groupe pour résoudre d'une manière froide et scientifique cette histoire qui dérape dans le fantastique et l'irrationnel. Bonne initiative car en fait il n'y a rien de surnaturel là-dessous. Un riche original, féru de science et propriétaire du château de Lostignac, a construit dans ses caves une foreuse à la Jules Vernes pour atteindre le centre de la Terre. Lors du premier essai de l'engin, une panne dans la ventilation l'obligea à faire surface en catastrophe, droit sur une pauvre vache, la Noiraude, que la foreuse coupa proprement en deux. Heureusement, l'incident arriva à la nuit tombée, l'engin fit rapidement marche arrière et regagna les caves du château. Il y est encore, le riche original attend en effet que les choses se calment pour reprendre ses essais.

A Lostignac, les PJ sont accueillis comme des sauveurs. « Pour sûr que les savants vont l'occire la sale bête qui a fait ça à la Noiraude », entendent-ils partout. Pour commencer leur enquête, les PJ disposent de trois voies : les restes de la vache « dévorée », le témoignage du père Matthieu qui a assisté de loin à la scène et les lieux mêmes de l'attaque. La dépouille de la Noiraude a été mise à l'abri dans une grange désaffectée. Depuis deux jours qu'elle y pourrit, les mouches ne se sont pas faites prier pour la coloniser et à l'odeur de charogne il faut ajouter comme nuisance des essaims bourdonnants d'insectes. Le ventre complètement déchiqueté, la vache présente d'impressionnantes blessures larges comme la main et profondes comme le poing. Une chose est sûre, aucun animal connu ne peut faire de tels dégâts, et encore moins en un instant. Le père Matthieu raconte que la terre a tremblé et que soudain une masse effilée toute luisante et sifflante a surgi du sol pour attaquer la Noiraude. Dans une explosion de sang, la pauvre bête a été projetée à plusieurs mètres de haut et est retombée en deux morceaux. Le temps que le paysan donne l'alerte, le monstre avait regagné les entrailles de l'enfer.

Sur les lieux, tout ce qu'on peut voir est un grand tunnel de plusieurs mètres de diamètre en partie effondré, et un curé en plein exorcisme. Le tunnel s'enfonce en pente douce sur une centaine de mètres avant d'être obstrué par des blocs de terre et de roc mêlés. Inutile d'essayer de creuser, ce serait une perte de temps, la foreuse en se remettant en marche a rejeté derrière elle ce qu'elle arrachait au sol, comblant du même coup le passage.

Cependant, la solution de cette énigme se trouve là. Les PJ peuvent

remarquer sur les parois du tunnel les mêmes traces que celles trouvées sur la vache. Bien dessinées dans de l'argile, elles évoquent aussitôt pour qui connaît la géologie ou la mécanique les trépons d'un engin de forage. De plus, le tunnel est rectiligne et pointe droit sur le château...

Le riche original est dépassé par l'ampleur que prennent les événements et ne voit pas d'autre solution pour sortir de cette situation que de hâter son départ pour le centre de la Terre, départ qui aura lieu la nuit, deux jours après l'arrivée des PJ.

Ces préparatifs accaparent le plus clair de son temps. Il refusera de voir quiconque et surtout les PJ. Cependant, le fait que ces derniers soient des scientifiques le convaincra finalement de les recevoir à la condition qu'ils gardent le secret. Après un excellent repas, les PJ sont témoins du départ de la foreuse avec l'original à son bord. Plus personne n'en entendra parler, la bête de Lostignac aura vécu...

La Source aux Crânes

Une nouvelle enquête

A peine de retour à Paris, les PJ apprennent que Kerr requiert leur aide pour une enquête aux alentours du village de Mosdilion situé dans une vallée reculée des Alpes. Parti simplement étudier les vestiges du château local et les monolithes gravés de cette vallée, Kerr a entendu parler d'une source étrange qui, aux dires des habitants, cracherait des morceaux de crânes humains après de fortes pluies... Certains affirment même que l'eau a un arrière-goût de sang les lendemains de pleine lune...

Kerr leur demande d'apporter de l'équipement de spéléologie pour explorer les nombreuses grottes qui minent la vallée comme un gryère. Suzanne a déjà organisé le voyage des PJ. Ils iront en train jusqu'à Lyon. Là, une voiture (avec chauffeur si aucun d'eux ne sait conduire) sera mise à leur disposition pour se rendre jusqu'au village.

Lors d'un arrêt dans une petite gare, une vieille gitane monte dans le train et propose aux PJ de leur tirer les cartes. Si ces derniers refusent, en bons scientifiques qu'ils sont, la vieille femme donnera un aperçu de ce qu'elle sait faire en «devinant» le métier de chacun (ce qui n'est pas très dur pour un meneur de jeu). A ceux qui acceptent finalement, la gitane fait tirer cinq cartes et les retourne une à une. Les quatre premières sont une illustration du caractère du personnage, de ses petits secrets, de son métier et de ses aventures passées. La dernière est invariablement la mort... et ce quels que soient le nombre de tirages

et les précautions prises contre une éventuelle tricherie. La gitane, affolée par ce que révèle ses cartes, se signe à plusieurs reprises et quitte précipitamment le train sans demander le moindre argent. La locomotive démarre. Les PJ aperçoivent alors sur le quai la gitane, toute enveloppée dans un nuage de vapeur. Croiser son regard où se lit une horreur indicible demande de faire moins que leur POU sur 3d6 pour ne pas être ébranlés (-1 point de SAN).

Mosdilion

Recroquevillé au fond d'une sombre vallée, ses maisons resserrées les unes contre les autres, Mosdilion paraît effrayé par les pentes escarpées de la vallée qui semblent se refermer sur lui comme des mâchoires.

Effrayé, ce village a de quoi l'être... Son histoire toute entière est faite de sauvagerie et d'horreur. Cette vallée fut la dernière parcelle de France à être christianisée, bien après le reste du pays. Les sacrifices humains et les sabbats de sorcières furent plus nombreux ici que dans toute l'Europe. Durant tout le Moyen Âge, des seigneurs brigands, plus cruels les uns que les autres, ont rançonné, massacré, torturé. Les ruines du château, perchées à l'entrée de la vallée, sont là pour en rappeler le souvenir. On raconte que les prisonniers, enduits de poix puis enflammés, étaient jetés vivants de la plus haute tour. Tous les siècles ont laissé leur lot d'atrocités. Toutes les guerres et les épidémies furent plus sauvages ici qu'ailleurs. Un chemin étroit fait le tour de la vallée à mi-pente. Il est appelé le «sentier des Pierres levées» car sept monolithes gravés jalonnent son parcours. Ces inscriptions, identiques d'une pierre à l'autre, sont une énigme archéologique. Au centre est représenté une sorte de monstre hideux flanqué de deux dessins stylisés dont on ne sait s'il s'agit d'adorateurs ou de gardiens. Tout autour, des lignes de larmes gravées semblent constituer une écriture à jamais tombée dans l'oubli... Quant à la source aux crânes, elle n'a rien de particulier. Ce n'est qu'un filet d'eau coulant d'une faille étroite. Tout cela, les PJ peuvent l'apprendre à Paris en faisant des recherches bibliographiques ou en lisant sur place les notes de Kerr.

Ce qui est encore caché

Ce que les PJ ne peuvent savoir, c'est que la collection d'horreurs et d'abominations qu'est l'histoire de cette vallée n'a rien de fortuit. Tout est dû à un objet qui est enterré là, quelque part dans une des nombreuses grottes du site. Cet objet est le Mal incarné, sa seule présence suffit à concentrer le Mal, à per-



vertir les plus faibles et à attirer les plus pervers sans que personne ne se doute de son existence.

Ainsi la foi chrétienne eut du mal à s'implanter, ainsi les sorcières vinrent dans cette vallée pour leurs sabbats, ainsi les seigneurs locaux devinrent des brigands, ainsi les épidémies firent ici des ravages, ainsi un certain Rouvier arriva un jour.

Paul Rouvier

Le « Parisien » comme les gens d'ici l'appellent, vit seul dans une cabane d'alpage dominant la vallée. Il est l'héritier des sorcières et des prêtres païens. Ce n'était pas un mauvais bougre au départ, simplement un homme mal dans sa peau en proie à de terribles cauchemars. Il vint s'établir à Mosdilion sans savoir vraiment pourquoi. Au fil du temps son esprit finit par sombrer et il commença à sacrifier des êtres humains sans but ni rituel, comme s'il répétait machinalement des gestes ancestraux dont la signification s'est perdue.

Depuis, tous les mois, il se rend à Lyon pour enlever des enfants des rues ou des prostituées, des gens que personne ne prendra jamais la peine de rechercher. De retour de nuit à Mosdilion avec sa victime, il l'enferme, ligotée et bâillonnée, dans une caverne pour l'immoler la nuit de la pleine lune. Le corps est ensuite jeté dans un puits naturel tout proche. Le sang, s'infiltrant dans des fissures, rejoint la source toute proche et donne ainsi un goût désagréable à l'eau.

❖ Caractéristiques

FOR 12 DEX 13 INT 15 CON 13
APP 10 POU 15 TAI 13 EDU 12

Pieds-poings 50%, Fusil 30%.

Plusieurs habitants de Mosdilion parmi les plus faibles ont succombé à la Chose et ont rejoint Rouvier. Il s'agit d'un vieux fou errant dans la vallée ; d'Aimé Furland, le garde-champêtre ; d'Yves Jourdain, un original passant son temps à sculpter et du père Benoît, le curé de la paroisse. Chacun d'eux tient un membre de la victime quand Rouvier officie.

Le vieux fou

C'est une âme simple, l'idiot du village. Muet de naissance, il vit seul, pratiquement comme un animal, dans une petite grotte au fond de la vallée. Il est aussi innocent qu'un enfant, il ne se rend pas compte de ce qu'il fait. Tout ce qu'il sait c'est qu'il jubile de joie quand Rouvier arrache le cœur de sa victime à main nue, et qu'il ne manquerait le spectacle pour rien au monde. Il lui arrive de voler une poule ou un lapin, autant pour manger que pour lui faire subir le même sort. Les villageois savent qu'il leur dérobe des bêtes mais ils lais-

sent faire, c'est une manière pour eux d'aider le simplet.

❖ Caractéristiques

FOR 9 DEX 11 INT 6 CON 15
APP 9 POU 12 TAI 10 EDU 6

Pieds-poings 30% ; Se cacher, Suivre une piste, Camouflage 80%.

Aimé Furland, le garde-champêtre

Pour lui, il en va tout autrement. C'est un être impulsif et brutal, il adore tuer et torturer. Rouvier lui a interdit de toucher à quiconque dans le village pour ne pas attirer l'attention, il ne le veut même pas avec lui quand il va enlever une victime. Aussi, Furland se rend-t-il seul régulièrement à Lyon pour satisfaire ses instincts. Cela lui permet de « tenir » entre les pleines lunes.

❖ Caractéristiques

FOR 14 DEX 13 INT 12 CON 13
APP 12 POU 10 TAI 14 EDU 12

Pieds-poings 70%, Poignard 50%, Fusil 60%.

Yves Jourdain, le sculpteur

Yves Jourdain est d'un abord franc et sympathique. Il a l'air tout à fait normal, il n'a ni la simplicité du vieux fou, ni la violence palpable du garde-champêtre. Il n'en est que plus dangereux et effrayant car quand il fait le mal, c'est avec froideur et détachement. Il peut plaisanter avec vous, rire même, et l'instant d'après prendre un couteau et vous le planter dans le cœur. Néanmoins, ce n'est pas un combattant. On peut aisément le maîtriser... si on n'est pas pris par surprise!

❖ Caractéristiques

FOR 12 DEX 12 INT 12 CON 13 APP 14
POU 11 TAI 14 EDU 16

Le père Benoît, curé de Mosdilion

Le père Benoît, quant à lui, est torturé entre sa foi et sa fascination pour le Mal. Il a beau se flageller, se mortifier, il n'arrive pas à surmonter son démon. Il est présent à chaque pleine lune avec à chaque fois plus de plaisir et de dégoût. Il se hait. Rouvier sait qu'il n'est pas fiable et s'assure de son silence en le forçant à confesser les membres de son groupe. Tenu par le secret de la confession, le prêtre ne peut rien dire et cela plaît à Rouvier de le tourmenter en l'obligeant à écouter plusieurs fois dans le détail le récit des sacrifices.

❖ Caractéristiques

FOR 10 DEX 13 INT 13 CON 12 APP 10
POU 13 TAI 12 EDU 15

La mort en cette vallée

A peine arrivés à Mosdilion, les PJ apprennent une terrible nouvelle : Kerr est mort. Pour le garde-champêtre les choses sont claires, trop claires même.

Kerr a fait une chute mortelle lors d'une promenade. Le sentier des Pierres levées sur lequel il marchait est réputé traître. Il aurait fait un faux pas...

Le corps a été placé dans la réserve de la maison du maire servant pour l'occasion de morgue improvisée. Invités à reconnaître le corps, allongé sur une longue table et entouré de pains de glace, les PJ peuvent remarquer des faits troublants s'ils connaissent la médecine. Kerr porte des bleus sur les bras et il y a du sang sous ses ongles. A n'en pas douter, ce ne peut être un accident. Il y a eu lutte, Kerr s'est débattu et a été jeté dans le vide...

Le garde-champêtre prend bonne note de ces observations, promet de prévenir la gendarmerie puis laisse les PJ entre les mains du maire. Celui-ci les accueille et se charge de leur trouver un logement. Mosdilion n'est pas très grand, il n'y a aucune hôtellerie. La seule solution est de loger chez l'habitant. Les maisons de montagne sont toutes les mêmes, le rez-de-chaussée est occupé par une étable, le premier étage sert d'habitation. Ainsi la chaleur des bêtes permet de chauffer les hommes. Chaque PJ est logé séparément, il n'y a aucune autre possibilité. Le garde-champêtre et le sculpteur se proposent spontanément ; la place manquant chacun d'eux hébergera un PJ. Kerr logeait ailleurs, chez une charmante vieille paysanne qui se fera une joie d'accueillir un éventuel personnage féminin. En inspectant la chambre de Kerr, on peut trouver une petite fiole contenant de l'alcool de Mac Murson, un portrait de Suzanne et les notes du scientifique sur le village. En plus de ce qui a été dit plus haut, Kerr a ajouté plusieurs observations personnelles.

« Les pierres levées n'ont rien d'européen dans leur facture, qui les a gravées ? Et pourquoi!

J'ai vu un des crânes crachés par la source. Si j'en juge par la forme des orbites, la taille et la conformation de la boîte crânienne, il s'agit d'un crâne humain datant de milliers d'années, voire une dizaine de milliers. Sans préjuger d'analyses plus fines, je dirai qu'il date de la fin de la Préhistoire...

J'ai hâte que mes confrères arrivent. A n'en pas douter, quelque part sous terre, se trouve un gisement archéologique datant de l'aube de notre civilisation. Peut-être son étude permettra-t-elle d'élucider le mystère des pierres levées.

Le curé possède sans doute des archives tout à fait intéressantes, j'aimerais en savoir plus sur cette source... »

Ce qu'il advint de Kerr et ce qui risque d'arriver à ses amis

Kerr, inconscient du danger, alla voir le père Benoît. Il lui parla de la source, demanda des renseignements et lui fit part de son intention d'explorer les grottes. Ces paroles lui furent fatales. Mis au courant par le garde-champêtre, présent lors de l'entretien, Rouvier ordonna au prêtre de tuer Kerr. Le len-



demain, sous le prétexte de lui faire découvrir la vallée, le père Benoît partit seul avec Kerr sur le sentier des Pierres levées en s'assurant que personne ne les avait vus. Kerr était penché sur un des monolithes quand le curé le frappa avec une pierre. Cela ne suffit pas et il dut batailler avec Kerr pour le pousser dans le vide. De cette lutte, il garde de profondes griffures au bras droit, Kerr s'étant accroché à lui avec l'énergie du désespoir. Logiquement, les PJ vont commettre la même erreur et aller voir le curé.

Ce dernier est encore sous le choc de son acte. Conscient d'avoir atteint le fond, il n'a plus qu'une idée en tête : en finir. D'autant plus que la pleine lune approche... Tendue, torturé par le remords, le père Benoît fait tout pour éviter les PJ. Il ne veut leur apporter aucune aide, refusant même de leur servir de guide. S'il est contraint de les rencontrer, il essaye de les dissuader d'explorer les grottes. Le danger d'éboulement est bien trop important selon lui, le massif n'est pas stable : un piètre mensonge pour qui connaît la géologie. Le curé ne veut pas qu'une autre personne meure à cause de lui, cependant il est trop lâche pour agir directement contre Rouvier. Tout au plus essaye-t-il de prévenir les PJ à demi-mot. S'il se sent acculé, ou si Rouvier décide d'agir contre les PJ, le curé se suicide en trahissant le secret de la confession, fuyant ainsi les responsabilités terrestres qu'il est incapable d'assumer et se punissant plus durement qu'aucun tribunal ne pourrait le faire. Ainsi le père Benoît se pend à la corde de la cloche, la faisant sonner comme un tocsin. Sur lui, cousue à même la peau, on trouve une lettre d'une écriture hachée, chaotique, comme s'il avait dû lutter avec la plume pour l'écrire :

« Pardonne-moi mon Dieu, le Mal a été plus fort que ton humble serviteur. Depuis longtemps il était mon compagnon, me harcelant, se renforçant chaque jour, s'insinuant en moi, troublant mes pensées. J'ai maintes fois essayé de l'éloigner mais rien n'y fit, ni mes prières, ni l'exorcisme... Pardonne-moi mon Dieu, j'ai succombé, j'ai marché dans les traces de Satan, mes mains ont plongé dans le sang. J'ai laissé tuer maintes fois et j'ai tué moi-même. An seuil de l'enfer, je déclare que Furland, Jourdain, le vieux fou et moi-même avons pratiqué, sous la conduite de Rouvier, des sacrifices humains. Je déclare également avoir assassiné de mes mains le dénommé Albert Kerr, agissant ainsi aux ordres de Rouvier... Que Dieu me pardonne, s'il le petit... »

Jourdain et Furland, eux, se feront l'un ou l'autre une joie de guider les PJ ; le garde-champêtre, fusil à l'épaule, se proposera même spontanément. Ainsi Rouvier peut-il avoir constamment un oeil sur eux. S'il sent que les PJ vont tout découvrir, il n'aura aucun scrupule à signer leur arrêt de mort, même si cela doit le perdre.

Les grottes de Mosdilion

La vallée recèle des dizaines de grottes allant de la simple salle, comme celle où habite le vieux fou, à des réseaux complexes s'étendant sur des kilomètres. C'est dans un de ces réseaux, le plus étendu et le plus torturé, que la Chose est enterrée et que Rouvier, attiré inconsciemment par elle, pratique ses sacrifices humains. L'entrée de ce réseau n'a rien de particulier, juste un trou à moitié caché par les buissons, situé assez loin de la source aux crânes. Seule une exploration systématique ou la chance peuvent en indiquer la position. C'est en la cherchant que les PJ peuvent rencontrer le vieux fou, tapi dans sa caverne ou occupé à manger des baies. Avec simplicité, il voudra leur montrer sa collection de coeurs qu'il arrache aux animaux. Pour peu qu'on le traite gentiment et que l'on s'intéresse à lui, le vieux fou ne verra aucun mal à partager spontanément son secret, c'est-à-dire l'endroit où se pratique les sacrifices et où attend certainement une victime. La seule chose qui puisse l'en empêcher est une opposition de Jourdain ou de Furland, mais alors il n'aura de cesse de le faire tout de même, réagissant ainsi exactement comme un enfant à qui on interdit quelque chose. Pendant plusieurs centaines de mètres, la progression est relativement aisée, tout au plus faut-il à certains moments s'aider des mains ou courber le dos. La situation change brusquement après une grotte aux stalactites de toute beauté. En effet, la galerie se poursuit durant quelques mètres puis se finit brutalement par un puits, celui-là même où finissent les corps des immolés. La salle aux sacrifices n'est pas loin, son accès se situe dans cette portion de galerie, mais il est masqué à la vue par un faux rocher en carton-pâte fabriqué par le sculpteur. Le travail est de bonne qualité, aussi faut-il avoir un bon sens de l'observation (Trouver objet caché -30 %) ou chercher spécifiquement une entrée dérobée pour le remarquer. Autrement, on passe devant sans s'en apercevoir, au grand désespoir d'une éventuelle victime y attendant son sort, peut-être même un PJ pour qui les choses ont mal tourné. Cette salle est sans décorum, les sacrifices sont opérés à même le sol de pierre. Seule une plaque de sang séché témoigne des atrocités qui ont été commises ici.

Pour aller plus loin, il faut descendre dans le puits. Au fond, on distingue l'entrée d'un étroit boyau à moitié bouché par les cadavres pourrissant qui s'y entassent pêle-mêle. Il faut un coeur bien accroché pour supporter l'odeur et dégager le boyau afin de pouvoir y ramper. De l'autre côté, commence un second réseau de cavernes. Non loin de là,

un squelette garde l'entrée d'un autre boyau murée par des crânes humains.

L'écrin de la Chose

Ce squelette n'est pas une victime de Rouvier. Il porte casque, bouclier et épée de bronze. Ses vêtements de cuir ne sont plus que souvenirs et les plaques de son armure gisent tout autour de lui. Ainsi peut-on voir sa cage thoracique où est enfoncé, à la place du coeur, un poignard d'ivoire au manche brisé. Un historien peut estimer l'âge des armes d'après leur facture à plusieurs millénaires. Quant au poignard, un zoologue peut avancer qu'il s'agit d'une défense de mammifère marin, un morse sans doute. Pour en être certain, il faudrait l'ôter. Plus facile à dire qu'à faire, car dès qu'un PJ touche au poignard ou essaye de desceller les crânes du boyau, le squelette s'anime et empoigne ses armes. Il ne fera pas de quartier, s'arrêtant seulement au seuil du boyau du puits dans lequel il ne peut entrer. Pour les compétences de combat considérez-le comme un simple squelette, à la différence que, mû magiquement, il est virtuellement invulnérable. La seule façon de le détruire est de lui extraire le poignard, ce qui requiert d'être au contact et de réussir un jet de résistance de FOR contre 14. Une fois cela fait, le mort-vivant s'écroule comme une marionnette dont on vient de couper les fils.

Le boyau qu'il défendait est muré à ses deux extrémités par des crânes humains qui tiennent les uns aux autres comme s'ils étaient aimantés. Ainsi ils résistent à l'arrachage, ainsi ils ont tendance à reprendre leur place... Du moins tant qu'ils sont entiers. La deuxième couche percée, on débouche dans une vaste salle de la taille d'une nef d'église remplie du sol au plafond par des crânes humains. Il y en a sans doute des dizaines de milliers... Imaginez-vous marchant sur des crânes, portant une faible lampe qui ne déchire les ténébres que pour tomber sur d'autres crânes, rien que des crânes. Même les colonnes et stalactites sont gainées de cette macabre façon. Près de l'entrée, une source ruisselle sur la paroi puis disparaît dans une faille ; à cet endroit manque des crânes, c'est là l'explication du mystère de la source de Mosdilion.

Mais certainement que les PJ ne s'en préoccupent pas. Un autre détail, bien plus troublant, accapatera sans doute leur attention. Tous les crânes, absolument tous, regardent dans la même direction, celle d'une agrégation de crânes située au fond de la salle. A l'évidence, à cet endroit, les crânes ne tapissent pas le relief de la grotte mais sont amoncelés, soudés les uns aux autres comme une croûte sur une bles-



sure, imbriqués les uns dans les autres comme si on avait voulu boucher ou cacher quelque chose. la Chose repose là, sous ce tumulus. la dégager ne présente aucune difficulté, si ce n'est que les crânes ont l'air ici plus « aimantés » qu'ailleurs... Ce qui apparaît en premier de la Chose sont deux fines pointes acérées, puis on distingue une sorte de poignée. La Chose fait environ 70 cm de long sur 20 de large, la « poignée se situant à peu près au tiers supérieur. A première vue, la Chose ressemble à une sorte d'arme, elle évoque un katar en raison (le sa forme générale. Elle ressemble aussi à une sèche de part ses reliefs et les trois griffes terminales qui peuvent faire penser à des tentacules. En fait elle ressemble à tout sauf à ce qu'elle est vraiment : une bague, une monstrueuse bague faite pour un géant...

La Chose extirpée de son écrin, tous les crânes de la caverne s'écroulent dans un vacarme assourdissant. Une véritable pluie de crânes s'abat alors sur les PJ qui bientôt sont enfoncés dans les os jusqu'aux genoux... Quelle fabuleuse découverte les PJ ont-ils faite? Quel vestige d'une antique civilisation ont-ils mis à jour? Quel retentissement aura leur trouvaille? Tout cela, ils ne vont pas tarder à le savoir.

Le Quatrième Cavalier

L'alliance des contraires

Le gardien squelette et les crânes « aimantés » qui tombent tout seuls vont sans doute ébranler les convictions des PJ car rien ne peut expliquer « scientifiquement » ces phénomènes. Il s'agit pour eux du premier pas dans l'irrationnel et l'occulte. Au cours de cet épisode, ils vont être amenés à en faire d'autres, jusqu'au final, quand ils vont « lancer un sort » dans un pentacle. Pourquoi? Simplement parce que ce qu'ils ont déterré est loin d'être un simple vestige archéologique, c'est dans une certaine mesure quelque chose de vivant, quelque chose qui est en fait une terrible menace, non seulement pour les PJ, aux premières loges, mais pour l'humanité toute entière.

Cette Chose anime tout ce qui est mort avant sa libération et tue lentement tout ce qui vit. Dans la succession de l'Apocalypse selon saint Jean, elle est le Quatrième Cavalier : la Mort. Si rien n'est fait pour la contrer, le monde peut devenir une terre sans vie, livrée aux squelettes et aux zombies. La science et la magie détiennent chacune une partie de la parade mais elles ne peuvent ni l'une ni l'autre l'empêcher seule. Les connaissances occultes vont révéler la nature de la menace et la façon de la parer, c'est-à-dire amener la Chose en un lieu bien précis, un lieu dont la

science seule peut déterminer la localisation. Ainsi les PJ vont devoir entrer dans un monde totalement inconnu pour eux et glisser progressivement vers le fantastique.

Les pouvoirs de la Chose

Dans sa prison de crânes, la Chose était incapable d'utiliser ses pouvoirs. Tout au plus pouvait-elle agir sur des êtres très faibles, comme le père Benoît ou le vieux fou, ou des êtres particulièrement réceptifs comme Rouvier. Maintenant qu'elle est libérée, les choses sont différentes. L'aire d'effet de ses pouvoirs va s'étendre progressivement jusqu'à gagner le monde entier. Au début, seul son voisinage immédiat, par exemple les sous-sols de l'hôtel particulier si elle y est entreposée, sont concernés ; en une semaine, l'effet gagne le quartier ; en quinze jours, tout Paris est concerné ; en un mois, la France ; en deux, l'Europe ; en quatre, toute la planète. Plus le temps passe et plus il est difficile de se soustraire à son emprise. Le premier pouvoir de la Chose est de diffuser le Mal. Les plantes situées « à portée » se dessèchent et fanent lentement. Les animaux sont pris d'une peur panique et fuient pour s'y soustraire. S'ils ne peuvent le faire, soit ils se tuent en tentant d'y parvenir (un oiseau en cage essaiera désespérément de passer à travers les barreaux en se précipitant dessus), soit ils meurent de peur et d'épuisement. Pour les hommes, ce premier pouvoir se concrétise par des cauchemars très réalistes dans lesquels le dormeur, qu'il soit victime ou bourreau, sent son « côté noir » surgir du plus profond de son âme et le dominer. En termes de jeu, chaque dormeur perd systématiquement un point de SAN par nuit. A 0 en SAN, le personnage est totalement dominé par le Mal et s'y adonne sans retenue. Vous pouvez moduler la perte de SAN en fonction de la santé mentale initiale des personnages. Par exemple, si vous voulez les ménager faites-leur perdre un point toutes les deux nuits, ou graduellement : un toutes les trois nuits, puis un toutes les deux nuits, jusqu'à un toutes les nuits...

Parallèlement, un personnage à 0 de SAN attirera à lui comme un aimant les hommes déjà complètement voués au Mal. Le second pouvoir de la Chose, le principal, est d'animer les morts, hommes ou animaux et donc de créer, soit des squelettes, soit des zombies (équivalents à ceux des règles). Ces créatures cherchent aussitôt à tuer tout ce qui vit autour d'elles, y compris les plantes. L'animation est automatique, rien ne peut l'empêcher. Vouloir s'y opposer de quelque façon est illusoire, la Chose est trop puissante. La seule action qui peut être envisagée est de suivre la ligne de

moindre résistance, c'est-à-dire contrôler les créatures. Pour cela, il faut tenir en main la Chose et se concentrer. Le contrôle est lui aussi automatique sur un rayon de 100 fois le POU du contrôleur (en mètres). Ce dernier entre en transe et devient, en pensée, une de ces créatures qui se meut, se bat et souffre. Rompre le contrôle est également automatique. Cependant, pour ne pas être ébranlé par cette expérience, il est nécessaire de réussir un test de résistance du POU contre 21 (en cas d'échec, perte d'1d10 points de SAN).

Ainsi meurt ce qui vit, soit de peur, soit par le Mal, soit par la main des mort-vivants. La Chose est totalement indestructible et ses pouvoirs ne peuvent être contrés. Néanmoins elle se défend, non des attaques physiques dont elle ne se rend même pas compte, mais des attaques mentales : magie, exorcisme, ou toute autre action occulte, qui sont plus proches de son plan d'existence et dont elle a conscience.

Une attaque mentale contre elle ne fait qu'exacerber son pouvoir de corruption, tout ce passe comme si pour éteindre un feu on jetait de l'essence dessus. L'attaquant doit réussir une lutte POU contre 21 ou perdre d'emblée 10 points de SAN. De plus, il doit faire des jets de SAN jusqu'à en réussir un, chaque échec lui faisant perdre un autre point.

Bien que ses pouvoirs en fassent un objet maléfique, la Chose n'en est pas pour autant mauvaise, elle est même totalement innocente. Ses pouvoirs ne sont en fait que des effets secondaires de sa fonction, des effets que même ceux qui l'ont créée ne pouvaient concevoir. Imaginez un réfrigérateur qui, à l'ignorance de tous, soit aussi un sifflet à ultrason ; imaginez qu'on l'installe dans un chenil et qu'on l'y laisse. Les chiens deviendraient fous à force d'avoir les oreilles vrillées par le bruit. Pour la Chose c'est exactement pareil, à part que les ultrasons sont remplacés par le Mal et que les chiens sont des hommes.

Qu'est-ce réellement que ce « frigo à ultrasons » ? A quoi sert-il ? Pour être aussi étrange, cette Chose ne peut être qu'étrangère, « alien » même...

C'est effectivement un objet extraterrestre, quelque chose différent de tout ce que nous connaissons, si différent qu'il est inutile de vouloir comprendre comment et pourquoi il fonctionne. Seuls peuvent être étudiés ses effets et son aspect. L'homme, dans le cas qui nous occupe, est semblable à un colibri face à un ordinateur...

Un abîme de temps passa durant lequel chacun de son côté chercha une solution et trouva sa voie pour se débarrasser du Mal. Ainsi naquirent les religions et leurs rituels, ainsi furent édic-



tées les Grandes Lois : les Préceptes de Bouddha, les Dix Commandements, les Évangiles, la Charia...

Le Bien progressa, reléguant le Mal en nous. Ainsi naquirent les cauchemars et les pulsions que l'on dit instinctives". A leur tour, ceux des hommes qui continuaient à se complaire dans le Mal se donnèrent des lois, forgèrent des religions et inventèrent des rituels pour se défendre contre le Bien. De cette réaction sont issus tous les cultes noirs et les pratiques sataniques. D'une manière ou d'une autre, la Chose est l'idole de ces cultes ; tout ce qui est griffu ou tentaculaire est directement inspiré par elle.

Malgré les millénaires de lutte, l'évangélisation des tribus païennes, la chasse aux sorcières et l'Inquisition, le Mal ne disparut pas. Du fond de sa tombe, le géant appelait régulièrement la Chose qui lui avait été ravie et ses appels avaient toujours les mêmes conséquences : la Guerre puis la Pestilence puis la Famine. Les trois premiers Cavaliers... La Chose, elle, recevait ses appels mais ne pouvait y répondre que très faiblement car prisonnière des crânes... Maintenant qu'elle est libre, il en va tout autrement. Aux trois premiers Cavaliers, elle peut à présent faire suivre le quatrième la Mort.

Une brève histoire du Mal *

*) NDLR : cette conception personnelle du monde est inspirée d'une authentique légende sibérienne.

L'homme n'est pas né mauvais, il a appris à le devenir. En des temps reculés, si reculés que l'on n'en garde que des légendes, la Chose arriva sur Terre, en Sibérie, au doigt d'un géant à l'apparence humaine, un vieillard à en croire sa chevelure blanche et sa peau ridée. La création du monde vue par les Sibériens précise qu'un "vieillard venu de nulle part" créa les enfers en creusant un puits dans la Terre. Effectivement, à l'endroit où débarqua le géant, le sol fut comme avalé, laissant un abîme sans fond. Comment arriva-t-il sur Terre? D'où venait-il? Personne ne le sait. Qu'importe d'ailleurs! Ce qui est important, c'est qu'il apporta avec lui la Chose et que la Chose apporta le Mal. L'homme, très vite, fut conquis et le Mal se répandit, non comme une maladie, mais comme une bonne nouvelle. La guerre, la cruauté, la jalousie, le désir : autant de jouets nouveaux pour une humanité naissante, innocente et curieuse, autant de comportements qui achevaient de différencier l'homme de l'animal et que l'homme cultivait, fier de sa différence. Ainsi, longtemps, on ne vit pas de «mal» à faire le Mal.

Puis, peu à peu, l'homme s'ennuya. Il avait beau chercher à être plus cruel,

guerroyer sans relâche, laisser libre cours à toutes les perversions, il ne trouvait plus dans le Mal le même attrait qu'aux premiers jours. L'excitation de la découverte étant passée, la curiosité satisfaite, le Mal finalement ne l'intéressa plus. C'est alors qu'il pris conscience qu'il ne savait pas faire autre chose que le Mal, et le Mal devint encombrant. On voulut éviter de le faire et le Mal, finalement, devint le Mal.

Cherchant à se débarrasser du Mal, l'homme imagina de faire tout le contraire et ainsi naquit l'idée du Bien, mais l'idée seulement car cela semblait un idéal impossible à atteindre tant le Mal était enraciné en lui. Peu à peu, l'humanité se scinda en deux : les partisans du Bien et ceux du Mal. Ces derniers servaient la cause de l'"homme qui venait de nulle part", ce géant éternel, ce vieillard qui ne mourait pas. Il y eut de grandes batailles au cours desquelles fut inventée la magie. Finalement le Mal fut vaincu et le géant terrassé. On jeta son corps dans le puits. Quant à la Chose, elle fut emportée loin, très loin de la Sibérie, presque au bout du monde dit-on... Ce bout du monde, c'est bien sûr la France. Sur le chemin, les tribus sibériennes firent autant de prisonniers que possible, avançant vers leur but de plus en plus lentement, mais avançant néanmoins. C'est ainsi qu'une marée humaine arriva dans cette vallée reculée des Alpes. On sacrifia les prisonniers, prépara magiquement leurs crânes, installa la Chose dans ce qui devait être sa prison éternelle, puis le plus grand guerrier fut chargé de la garder. Ainsi un poignard d'ivoire fut-il plongé dans son cœur. Ainsi on lui donna les plus belles armes et armures glanées sur le chemin.

Une étude scientifique

Une étude scientifique va permettre de mettre en évidence l'origine "extérieure" de la Chose et d'identifier de quelle région de la Terre elle provient.

Malgré toutes les analyses possibles et imaginables (Chimie, Géologie), il n'est pas possible de déterminer en quoi la Chose est faite. La matière qui la compose est un mystère total, d'autant plus qu'il est impossible d'en prélever un échantillon. On ne peut ni la casser, ni la fondre, ni la dissoudre, ni l'entailer, ni même la rayer... Si la Chose ne peut rien apprendre aux chercheurs hormis qu'elle n'a rien de terrestre, en revanche les minuscules colonies de lichens fossilisés (Botanique) logées dans ses reliefs sont très éloquentes. Il s'agit d'une espèce sibérienne. La provenance de la Chose peut être confirmée par l'étude du poignard d'ivoire qui n'est autre qu'une défense d'un mammifère marin fossile (Zoologie) connu surtout

dans le cercle polaire sibérien. De plus, la gravure centrale du poignard ressemble à une portion de fleuve comprenant deux affluents et une île. En cherchant sur des cartes de Sibérie, dans les régions proches du cercle polaire, on peut trouver une telle conformation sur le cours d'un fleuve de l'extrême est sibérien : la Kolyma.

Quant à l'armement du squelette, il s'agit d'une collection improbable d'objets façonnés par différentes peuplades entre la Sibérie et la Gaule (Archéologie, Histoire), par exemple un glaive celtique, un bouclier mongol, un pectoral thrace, une armure babylonienne, etc. Nulle part de tels objets ont été trouvés ensemble, à part peut-être dans des musées. En positionnant l'origine de chaque objet sur une carte on retrace le chemin des tribus sibériennes de leur pays jusqu'en France.

Des faits troublants

Pendant que durent ces recherches, vont se produire des faits étranges qui peu à peu vont faire basculer les PJ dans le fantastique. Les plantes de Marcelle Verteramure se meurent inexplicablement. Les animaux du vivarium deviennent fous de peur. Les oiseaux se précipitent sur les barreaux de leur cage, les araignées se recroquevillent sur elles-mêmes. En deux jours, ils sont tous morts. Dehors, il n'y a plus un pigeon aux alentours. Les chevaux des fiacres hennissent et se cabrent en passant devant l'hôtel. Les rats quittent les égouts. Tous les occupants de l'hôtel font des cauchemars affreux. Adélaïde Rotelec, la bave aux lèvres, vole la Chose et poursuit Suzanne dans tout l'hôtel pour la tuer. La gouvernante crie comme une démente et se débat avec une force décaplée. Maîtrisée, elle s'effondre en pleurs. Suite à cela, un prêtre vient à sa demande pour exorciser la Chose. Au plus fort du rituel, il s'écroule les yeux exorbités, le corps raide, les muscles durs comme de l'acier. Rien n'arrivera à le sortir de cet état. Les squelettes de la salle des fossiles bougent légèrement. Heureusement, les barres de métal qui les maintiennent en place les empêchent de se libérer.

Les blessures faites par la Chose, même la plus petite égratignure, ont beaucoup de mal à se refermer. Un pus verdâtre s'en échappe continuellement, les bords de la plaie virent au noir. C'est impressionnant mais sans danger réel. Comptez une semaine pour guérir une égratignure et un mois pour une blessure grave. Au bout d'une semaine, l'aire d'effet de la Chose touche le premier cimetière et les catacombes, les morts commencent à sortir de leurs tombes. L'armée est alors mobilisée.



Le début des ennuis

Après l'exorcisme raté mais avant ce dernier incident, un homme tout de noir vêtu, portant haut de forme et bar-bichette, force la porte de l'hôtel et demande à tue-tête à voir le Maître. Le Maître est ici, clame-t-il, je le sais, je le sens! Montrez-moi le Maître!" Quels que soient les arguments, l'homme n'en démord pas. Il devient même violent si d'aventure on songe à le mettre à la porte. Lorsqu'il est évident qu'il ne pourra pas avoir gain de cause, il sort un pistolet de sa veste et menace de s'en servir. S'il est mis en présence de la Chose, il tombe aussitôt en adoration devant elle et peut alors être aisément désarmé et maîtrisé tant il est fasciné par ce qu'il voit, autrement il faut lui arracher l'arme des mains.

Attaché, il rit nerveusement et chuchote pour lui-même avec une voix de dément : Je le savais, c'était écrit dans les astres... Le jour est proche... le Quatrième Cavalier est arrivé... vous allez tous mourir! Interrogé, il se fait un plaisir de détailler sa pensée. Faisant référence aux Quatre Cavaliers de l'Apocalypse, il les égraine. 1914-1918 : la grande guerre, 7 millions de morts, le Premier Cavalier. 1919 : la grippe espagnole, 20 millions de morts, le Second Cavalier. Actuellement : la famine en Russie, 20 millions de morts, le Troisième Cavalier. Et à présent, le Quatrième... la Mort... Comme un disque rayé, il restera sur ce mot, le répétant sur tous les tons comme s'il était la plus douce des musiques... A ce stade, avec ce qu'ils savent, ou plus exactement ce qu'ils se savent pas, sur la Chose, les PJ devraient être naturellement enclins à glisser vers le fantastique d'eux-mêmes, d'autant plus si le rôle de scientifiques qu'ils ont dû endosser au début ne leur convient pas. Au pire, ils franchiront le pas après que les premiers morts se soient levés de leurs tombes... Mais comment obtenir des renseignements occultes quand on est censé vouer sa vie à combattre l'irrationnel? Tout simplement en demandant à ceux qui savent. Et à qui d'autres s'adresser qu'à des voyants ayant pignon sur rue! Ce peut être l'occasion de balader les PJ de charlatan en charlatan avec des décors des plus kitsch jusqu'à ce qu'ils tombent sur un vrai médium travaillant sans table recouverte de velours rouge, de marc de café de Colombie ou de turban en soie. Cet oiseau rare est en fait une femme, une souriante Créole bien rondouillarde nommée Mania Rosalie.

Mama Rosalie

La voix gaie et chantante, traitant ceux qui viennent la voir comme ses enfants, Mama Rosalie est une authentique médium même si elle n'en a pas

l'air. Elle reçoit ses visiteurs dans son modeste logis et officie tout en mangeant sans retenue de délicieux acras de morue qu'elle prépare elle-même. Avant toute chose, elle voudra se concentrer en prenant la main des PJ. Puis avec une mine sombre qui contraste terriblement avec sa bonne humeur coutumière, elle les regarde, hésite à parler puis finalement lâche quelques mots : Je vois des crânes, des milliers de crânes, je vois une grande force autour de vous, une force mauvaise... je vois la mort... Mise au courant, elle demande à voir la Chose. Même si les PJ acceptent, elle ne la verra pas. Dès qu'elle entre dans la zone d'effet de la Chose, elle se sent mal à l'aise. A l'entrée de l'hôtel, elle tremble comme une feuille. Enfin, à plusieurs mètres de la pièce où se trouve l'objet, elle se fige brusquement, se couvre de sueur glacée et recule. Physiquement et mentalement, Mama Rosalie ressent trop l'essence même de la Chose pour supporter, sans risquer de devenir folle, de s'en approcher plus. Remise de ses émotions, un peu de repos et quelques acras plus tard, Mama Rosalie explique qu'elle a ressenti si profondément une impression de mort qu'elle a bien cru mourir elle-même. Tout cela la dépasse. Elle n'est pas de taille à lutter contre une telle force, aucun médium ne le peut. Ce qu'il faut aux PJ est un occultiste, quelqu'un qui puisse comprendre de quoi il retourne... Mama Rosalie en connaît un, un nommé Auguste du Pré Vaugard. Un vieil aristocrate renfermé qui vit seul dans sa grande demeure du côté de Chatou (département des Yvelines).

Le Livre de Sang

Munis de la recommandation de Mama Rosalie sans laquelle ils ne peuvent espérer être reçus, les PJ se rendent à Châtou. Avec Auguste, le changement de style est complet. Il ne s'agit pas d'un voyant comme Mama Rosalie, Auguste travaille avec sa tête non avec son cœur. C'est un rat de bibliothèque, un expert en manuscrits, un as de la traduction. Tout son savoir vient des livres et de l'étude, tout ce qu'il apprend devient livre afin que d'autres après lui continuent l'oeuvre. Une pipe à la bouche, bien calé dans son fauteuil, les pieds confortablement chaussés de ses charentaises, son chat sur les genoux, il écoute, flegmatique, pose des questions, devient fébrile puis carrément excité comme un jeune homme à son premier rendez-vous.

Le Quatrième Cavalier! Incroyable! Vous avez trouvé le Quatrième Cavalier! C'est terrible, c'est merveilleux!

Sortant un vieux carnet de notes poussiéreux de sous une pile vacillante, il raconte alors en gros ce qui est écrit

dans le chapitre Une brève histoire du Mal " en omettant la partie écrite en italique.

A cela, Auguste ajoute : En séparant la Chose de son maître, les anciens commirent une grave erreur qui nous valut guerres, pestilences et famines durant toute notre histoire. Tous les auteurs s'accordent sur ce point : le Quatrième Cavalier doit être rendu à son propriétaire, c'est sans doute le seul moyen d'éviter l'Apocalypse... " Lourd silence. « ... Mais avant cela pourrais-je le voir, le toucher, le photographier... Tout ce qu'Auguste leur a raconté est la retranscription de textes anciens qui se trouvent dans un livre très spécial qu'il possède : le Livre de Sang, un manuscrit d'une secte sataniste du XVe siècle reprenant le savoir occulte de très anciennes religions, appelé ainsi car du sang sourd des pages dès qu'il est ouvert. Lire une page entière demande d'essuyer régulièrement le sang qui la recouvre. Auguste indique la nature de ses références mais n'oblige en rien les PJ à consulter l'ouvrage, libre à eux de tenter l'expérience s'ils ont le cœur bien accroché...

Que faire ?

Ce que propose Auguste est à l'évidence la seule solution. Il ne servirait à rien d'essayer de remettre la Chose à sa place, dans la grotte aux crânes. Premièrement parce que le sort qui la retenait a été rompu, deuxièmement parce que les PJ n'ont ni les dizaines de milliers de victimes à sacrifier, ni la nature du rituel à accomplir, ni de toute façon le temps de le réaliser. Cela dit, il reste un petit problème. La Kolyma n'est pas l'endroit le plus accessible du globe, et sûrement pas en ce moment. Toute la région, de la Chine à la Russie en passant par la Mongolie, est en proie à la guerre civile, aux épidémies et à la famine. Dans ces conditions, le voyage prendrait des mois, il faudrait affronter l'hiver sibérien, se battre à la fois contre les troupes blanches et rouges. Un vrai suicide.

Auguste possède une solution : utiliser les anciens rites, faire acte de magie, bref se téléporter sur place. La proposition peut paraître farfelue à des gens civilisés, elle le serait certainement en d'autres circonstances. Mais dans ce cas précis, c'est bel et bien la seule solution... Les PJ savent où ils veulent se rendre. Auguste possède la formule à réciter, connaît le dessin du pentacle à réaliser ; seul détail technique, il faut pour accomplir le rituel le concours d'un officiant de Baal et d'une grande prêtresse d'Isthar...



L'officiant de Baal

Il ne s'agit pas de rechercher un vrai pratiquant de ce dieu qui demandait des sacrifices humains par le feu mais de trouver son équivalent moderne, un homme qui, de par sa fonction, brûle des corps humains. La première idée qui vient à l'esprit est de trouver un employé des pompes funèbres chargé d'incinérer les corps. Celui que les PJ peuvent approcher est un homme entre deux âges, très strict, raide comme un piquet, le visage comme taillé dans le marbre, qui refuse tout net. Même pour de l'argent il ne veut pas se prêter à cette mascarade dégradante...

Qu'importe, il y a d'autres candidats. En dehors des pompes funèbres, d'autres hommes brûlent des corps. Ceux chargés dans les hôpitaux d'incinérer les déchets des blocs opératoires et les cadavres contagieux.

Là se trouve l'officiant de Baal, un homme râblé, primaire, ruisselant de sueur et travaillant près d'un four de fonte ressemblant à une gueule ouverte. Il ne comprend pas bien ce que désirent les PJ mais pour de l'argent il ferait n'importe quoi...

La grande prêtresse d'Isthar

Changement de décor. Pour dénicher une prêtresse d'Isthar, la grande prostituée, il faut chercher une call-girl de luxe dans un palace. Habituee aux demandes les plus insolites, la fille ne s'émeut pas des désirs des PJ et accepte pourvu que l'on y mette le prix là aussi... Les éléments étant réunis, il ne reste plus qu'à lancer le sort. Selon Auguste, il suffit de savoir où l'on veut aller pour y être téléporté. Cependant, comme il n'a jamais testé ce sort, il ne peut garantir le résultat. Aussi recopie-t-il tous les paramètres du rituel à l'intention des PJ pour que ceux-ci puissent le reproduire par eux-mêmes, charge à eux de dénicher à nouveau officiant et grande prêtresse.

Sous les ordres d'Auguste, les PJ équipés pour le voyage, la Chose en main, prennent place au centre du pentacle. Puis l'occultiste place l'officiant et la prêtresse nus côte à côte et leur demande de répéter exactement ce qu'il leur dit. Le seul point délicat de ce rituel est d'empêcher le baaliste de peloter l'istharienne, ce qui brise la concentration et oblige à recommencer depuis le début.

Les bords de la Kolyma

Une ville sous contrôle

Les PJ se retrouvent en pleine nature, des collines herbues plantées de quelques arbres. A première vue, et contre toute attente, la magie a fonctionné, mais à première vue seulement. Durant

la téléportation, les PJ ont ressenti la désagréable impression de manquer de puissance. Tout d'abord emportés par un vent irrésistible, ils arrivent à destination simplement poussés par une brise mourante. A la question, sommes-nous à destination, un botaniste répondra que non, la flore n'est pas celle que l'on peut attendre en Sibérie mais plutôt de régions plus au sud. Durant deux jours, les PJ avancent dans un pays désert, ne rencontrant pas âme qui vive. Pas un animal bien sûr, puisqu'ils fuient la Chose, mais également pas un seul être humain, ni même l'ombre d'un village. Enfin, à la fin du second jour, le premier signe de civilisation pointe son nez, un signe plutôt surprenant : une grande muraille jalonnée de tours carrées, la Grande Muraille de Chine. A coup sûr, quelque chose n'a pas marché. Le spectacle d'Auguste ou le choix des officiants n'y sont pour rien, mais sans doute que la puissance du sort est-elle insuffisante pour traverser plus de 15000 kilomètres d'un seul coup. Les PJ en ont fait les deux tiers en quelques secondes, ce n'est pas mal tout de même. Le troisième jour, en suivant la Grande Muraille dans un terrain de plus en plus accidenté, les PJ arrivent à une trouée correspondant à une ancienne porte qui n'existe plus depuis longtemps. Là, passe une voie ferrée. Non loin, en partie adossées à la Muraille, s'étendent une gare et une petite ville de plusieurs milliers d'habitants : Sin Shou.

Cette localité est sous la coupe d'un seigneur de la guerre, Yu Long, un despote ni meilleur, ni pire que les autres. Les jugements sont sommaires, des petites pyramides de têtes tranchées au sabre ornent les places et la porte de son palais. Ce sort n'est réservé qu'aux nobles adversaires, le commun des prisonniers, quant à lui, est tout juste bon à être jeté vivant dans la chaudière du train blindé de Long. Cernée de toutes parts par la guerre, Sin Shou a tous les traits d'une ville assiégée sans l'être vraiment. Une population de paysans, chassés de leurs terres par les campagnes des seigneurs de la guerre, s'y pressent dans la plus grande pauvreté. On manque de tout, sauf d'alcool, de filles et d'argent pour se les payer. Trips et bordels sont là pour distraire des soldats que de récentes défaites rendent nerveux et méchants. La seule loi qui s'applique à Sin Shou est celle de Long. Rien ne peut se faire sans son accord, passer outre sa permission c'est encourir la mort. Les PJ ne sont pas les seuls blancs dans la ville. Il existe en effet une petite colonie de Russes blancs, principalement de la noblesse sibérienne, ayant fui leur pays en guerre. Ce sont des survivants qui ont échappé aux massacres et réussi à tra-

verser la Mongolie en évitant les troupes bolcheviques et les restes de la terrible armée mongole d'Unghern. Tout cela pour échouer à Sin Shou. Yu Long leur fait payer cher la pension dans un hôtel sordide de la ville, rebaptisé « Saint-Petersbourg Hôtel » par dérision, tout en leur faisant miroiter une place dans son train blindé en direction de la grande cité régionale. En fait, il n'a aucune intention de les laisser partir. Il leur soutire peu à peu tout leur argent et quand ils ne peuvent plus payer, il oblige les hommes à lui vendre femmes et filles comme esclaves pour régler leurs dettes, puis les laisse mourir de faim dans les rues, les forçant à disputer leur nourriture aux chiens.

Long pourrait leur prendre tout leur argent dès leur arrivée, mais les règles de l'honneur l'empêchent de les voler ouvertement, alors il les dépouille petit à petit. Une illustration de cette mentalité va leur être offerte dès leur première entrevue avec Long.

A peine arrivés dans la ville, les PJ sont entourés de soldats et conduits sous la menace des baïonnettes jusqu'au palais. Long les attend, une cigarette à la main, impeccablement vêtu d'un uniforme de colonel et entouré de plusieurs femmes en fourreau de soie dont quelques Européennes. Parlant couramment anglais et français, Long propose de discuter du motif de la venue des PJ à Sin Shou durant une partie de mah-jong, partie qu'il intéresse bien sûr d'une somme rondelette. Selon les usages, il attend que les PJ perdent et lui remettent la somme, ainsi il peut leur demander un tribut sans perdre la face. S'ils ne comprennent pas ce que Long attend d'eux, une des Européennes leur expliquera à demi-mot, des mots bien choisis pour ne pas heurter la sensibilité du maître. L'homme est poli, son langage châtié, il sait recevoir, mais il peut aussi être brutal et très cruel. Les PJ jouent leur vie sur cette partie.

Les usages satisfaits, Long les invite avec un grand sourire à séjourner au Saint-Petersbourg Hôtel en attendant qu'il puisse assurer leur passage en toute sécurité vers la frontière mongole. Bien entendu, il n'a aucune intention de risquer le moindre soldat pour les PJ, pas plus qu'il n'a l'intention, comme pour les émigrés russes, de les laisser partir un jour.

Les fantômes de la Grande Muraille

C'est alors que les PJ sortent du palais qu'ils perçoivent les premiers craquements sinistres dans la muraille. Le mortier qui retient les pierres s'effrite, peu à peu les pierres se descellent. Un historien peut alors se rappeler un dé-



tail sur la construction de la muraille. Les ouvriers qui mourraient sur le chantier étaient systématiquement emmurés dans l'ouvrage. La Grande Muraille, sur tout son parcours, compterait dit-on plus de vingt millions de cadavres en son sein. Les craquements, ce sont ces morts qui cherchent à sortir...

Les PJ ont un jour avant que les squelettes ne s'extirpent de la muraille pour se répandre dans la ville, un jour pour quitter cet endroit. Long leur interdit par la force de quitter la ville, il ne reste plus comme solution que de lancer le sort de téléportation avant ce délai. S'ils y arrivent, la Muraille arrêtera de craquer et les squelettes resteront tranquillement à leur place. De nouveau donc, les PJ partent à la recherche des deux éléments qui leur manquent. Le Saint-Pétersbourg Hôtel est un lieu à la limite du taudis où la nostalgie le dispute au désespoir. Un vieux gramophone déglingué joue des ballades russes, on y respecte l'étiquette de la cour impériale, on y porte les uniformes rutilants de la garde, la façade est là mais derrière les regards n'expriment qu'un profond désespoir. Ceux qui résident là achèvent de dissiper leurs souvenirs avant d'aller rejoindre leur monde défunt. Il n'y a qu'une seule exception : Irina Sverovna, une femme, une princesse. Elle a su garder ce que tous les autres ont perdu : sa noblesse. Pour cela, elle a dû sacrifier sa dignité, vendant son corps à ses compatriotes pour pouvoir payer Long. Là commence et s'arrête sa déchéance, Irina ne laissera jamais le Chinois porter la main sur elle, elle préférerait mourir. Pour les hommes du Saint-Pétersbourg Hôtel, elle représente le seul rayon de soleil, l'incarnation de la Russie impériale, presque un objet d'adoration. Ils seraient en tous cas prêts à mourir pour elle. La tenir dans leurs bras, sentir son parfum, lui faire l'amour c'est avant tout retrouver l'espace d'un instant cette Russie à jamais envolée et cela vaut bien quelques jours de vie en moins. Quant à Irina, bien plus que l'argent, c'est le réconfort qu'elle donne à ces hommes qui compte pour elle. C'est elle la prêtresse d'Isthar.

Pour la convaincre d'aider les PJ, il faut jouer la carte de la noblesse, de la grandeur de la tâche, et surtout pas celle de l'argent car même si elle devenue une prostituée par nécessité elle n'en reste pas moins un être noble qui connaît ses responsabilités et ses devoirs. Si dans sa déchéance, elle peut aider à sauver l'humanité, elle le fera de bonne grâce.

Quant à l'officiant de Baal, pas la peine de chercher bien loin. Le conducteur de la locomotive de Yu Long, un Chinois costaud et massif, est le candidat tout trouvé, n'est-ce pas lui qui jette

les prisonniers, la tête la première dans la chaudière? Avec lui, le seul problème est celui du langage. Il baragouine un mauvais anglais mais du moment qu'on lui fournit une fille et de l'alcool de riz il est prêt à tuer père et mère. Cependant il désire être payé d'avance, ce qui prend une nuit pour réunir les éléments. Puis, au dernier moment, quand il aperçoit Irina, il exige un petit supplément à consommer " tout de suite. En négociant, on peut arriver à lui faire préférer 15 bouteilles d'alcool de riz.

Un vol des corbeaux

Cette fois, c'est sûr, les PJ sont en Sibérie. Reste à savoir où! Car dans cette immensité de plaines et de forêts de bouleaux et de mélèzes, tout se ressemble.

Un lourd vol de corbeaux leur indique la direction d'un village, ou plutôt de ce qu'il en reste. Au milieu de champs à l'abandon se dressent plusieurs isbas dont plus de la moitié ont brûlé. Partout on peut voir des corps, qu'ils soient pendus aux arbres, cloués sur les portes des isbas, ou attachés à des bancs et sciés en deux vivants. Au milieu de la rue principale, cinq soldats de l'armée blanche de Koltchak, des soldats perdus dont les chefs et la cause sont depuis longtemps morts, vident une bouteille de vodka en tirant sur les cadavres pour s'amuser. Il s'agit de cinq hommes d'un plus gros détachement qui a déserté pour s'adonner au pillage. Ceux-là sont restés en arrière après le massacre pour cuver leur alcool. A l'approche de la Chose leurs chevaux se sont enfuis, aussi sont-ils bloqués là, parmi les cadavres de leurs victimes. Ses soldats disposent d'armes mais sont trop saouls pour viser (fusil, pistolet 10%), à peine peuvent-ils se battre (couteau, Pieds-poings 20%). Ils ne devraient pas être de dangereux adversaires pour les PJ. Si l'un d'eux au moins est fait prisonnier, il indiquera, en échange de sa vie sauve, l'endroit où les PJ se trouvent et leur fournira même une carte. L'île où les PJ veulent se rendre est connue pour abriter un tombeau royal, un lieu que les habitants de la région considèrent comme sacré, une terre interdite aux hommes. Le but est proche, plus qu'une vingtaine de kilomètres. Cette fois, c'est gagné... Pas tout à fait cependant. Le reste du détachement, une cinquantaine d'hommes, se trouvent sur place, bien décidés à piller le tombeau. Leurs chevaux à eux aussi se sont enfuis, ce qui ne fait que renforcer la détermination de tous. La solution se trouve dans la carte remise par le soldat. Un lac y est nommé le lac des Noyés parce qu'il y a une dizaine d'années les soldats du tsar y ont noyé des aventuriers, des brigands et autres chercheurs d'or pour mettre

fin à l'anarchie qui régnait dans la région. Ces noyés, transformés en zombies par la Chose et contrôlés par un des PJ, se feront une joie de mettre en pièces les déserteurs...

Le tumulus des Sept Rois

L'ensemble de cet hypogée fut bâti, il y a plusieurs centaines de milliers d'années, là où débarqua le géant, sur une lie, au confluent de la Kolyma et de deux de ses affluents. Sept tombes royales, les tombes de ceux qui terrassèrent le géant de la légende, furent construites les unes sur les autres, bouchant les puits, scellant ainsi leur victoire pour l'éternité.

Le tumulus dénote franchement sur l'ensemble du paysage environnant. Habitué à l'horizon presque infini de la taïga et au moutonnement verdoyant des mélèzes et des bouleaux, les PJ ne pourront que remarquer l'étrange bosse aux proportions presque parfaites. Le tumulus lui-même forme un arrondi de 15 mètres de diamètre. Il est recouvert d'une herbe rase et jaunâtre toujours couchée par les violentes bourrasques glaciales soufflant continuellement dans cette partie de la Sibérie. La base du tumulus est constituée d'un petit mur de pierres quasi cyclopéennes couvertes des mêmes inscriptions que les pierres levées de la vallée de Mosdilion, et notamment cette curieuse écriture en forme de larmes. Le tumulus ne possède aucune entrée naturelle ou originelle. En faisant le tour, les PJ peuvent très facilement trouver, à la base du tumulus, une ouverture ressemblant à un gros terrier. Cette ouverture a été réalisée par les pillards à présent massacrés. Par elle, on accède à l'intérieur du monument en rampant. De grosses dalles de pierres noires veinées de quartz blanc et rose constituent le plafond ainsi que le sol du tumulus. Ces dalles sont gravées de spirales aux circonvolutions quasi infinies que la lumière dansante des torches ou des lampes à pétrole rend plus étranges encore. Les cercles dessinés dans la pierre semblent tous être liés sans jamais se chevaucher. Cette étonnante réalisation peut donner une impression de vertige (surtout si les PJ ratent un jet de Pouvoir). Par un phénomène de trompe-l'oeil, ces spirales envoûtantes poussent le regard vers le centre du tumulus. Là, les PJ se sentent comme attirés par un conduit extrêmement sombre. Des cordes, solidement fixées par des grappins, permettent d'y descendre. L'installation est solide. En dessous commence l'emplacement des sept tombes.

Les trois premières ont été ouvertes et saccagées. Mais les dégâts vont en diminuant à mesure que l'on s'enfonce dans le sol. Les tombes ont toutes la



même architecture. Elles sont circulaires, d'un diamètre d'environ 35 mètres. Un gros tombeau de basalte noir, disposé au centre de la tombe, est décoré des mêmes motifs circulaires accompagnés cette fois-ci de l'écriture en forme de larmes qui ornait déjà la base du tumulus. Chaque tombeau bouche le conduit, il faut pour descendre à l'étage inférieur, ouvrir le tombeau et défoncer le fond. Les pillards l'avaient compris et fait trois fois déjà. Aux PJ de continuer! C'est-à-dire démolir les quatre autres, glanant au passage, si cela les tente, armes de bronze et pectoraux d'or... Attention, sous l'effet de la Chose, les rois enterrés dans le tumulus acquièrent un semblant de vie, mais étant étroitement emmaillottés dans des bandelettes, ils ne peuvent attaquer. Il faudra pourtant les sortir de leurs tombes, la mâchoire cherchant à mordre et l'orbite lançant des éclairs ...

Le gouffre infini

Arrivés à la septième, les PJ feraient bien d'être prudents, car ce tombeau ouvre sur un puits noir. Si les investigateurs y jettent un objet lourd, ils n'obtiendront aucun bruit en retour. Le puits semble sans fond, et l'est effectivement. À partir de là, les PJ passent dans un autre monde. Un univers qui ressemblerait à celui de l'intérieur d'un corps vivant. Organes et viscères faits d'une matière souple et élastique tapissent les parois du gouffre. Une sécrétion luisante et inodore recouvre tout et devient de plus en plus épaisse à mesure que l'on descend. Si les PJ s'engagent dans ce puits, s'agrippant aux multiples prises qu'offrent les parois, ils sont rapidement obligés de prendre conscience que le gouffre qu'ils escaladent semble n'avoir aucun fond. La descente épuise leurs forces physiques et mentales. C'est seulement lorsqu'ils acceptent le fait qu'ils progressent dans un puits sans fin que le MJ peut leur demander un jet de SAN. L'épouvante de la situation prend alors toute sa dimension. C'est alors que les prises viennent à manquer impossible d'aller plus bas! Impossible aussi de remonter car les prises disparaissent peu à peu, se rétractant dans les parois. Seule reste cette sécrétion dans laquelle les PJ plongent désespérément les bras à la recherche de quelque chose à quoi se raccrocher. Peine perdue, vient un moment où les PJ finissent par lâcher prise. Ils chutent alors pendant un moment qui leur semble très long, pour finir par atterrir durement sur une paroi horizontale constituée de chairs molles et grasses (1 d6 points de dommages). La paroi se déchire lentement mais inexorablement et après un bref moment de répit, les investigateurs re-

prennent leur chute dans le gouffre infini...

Le vieillard qui venait de nulle part

Un peu plus loin, ils peuvent se rattraper à une forme qui flotte dans le puits comme un morceau de bois à la surface de l'eau. S'y raccrocher requiert un jet de Grimper ou d'Agilité. Échouer équivaut à tomber en chute libre jusqu'au centre de la Terre.

Cette forme salvatrice, ce radeau n'est autre que le corps de celui à qui appartient la Chose. Il gît nu, recroquevillé dans la position du fœtus. C'est un humain à en croire sa forme mais immense, gigantesque. Ses cheveux blancs ont continué à pousser depuis sa mort, créant de véritables cordes qui plongent dans le puits. Un PJ malheureux pourrait d'ailleurs s'y rattraper afin d'éviter de tomber.

Comme le dit la légende, le visage de l'homme est ridé, ou plus exactement, il est plissé comme la peau des baleines. Les PJ n'ont pas tellement le temps d'étudier le géant, ils ont à résoudre deux problèmes : d'abord ils sont piégés ici, sans moyen de remonter ; de plus la Chose, comme attirée magnétiquement, veut se glisser à un des doigts de l'homme. Si les PJ essayent de l'en empêcher, elle se défend comme d'une attaque mentale et renforce son attirance. Finalement, elle échappe aux PJ et reprend sa place naturelle en tant que bague. Aussitôt le vieillard bouge, lentement d'abord, puis de plus en plus vite, son corps remonte dans le puits, vers la surface. Cloués au corps par la vitesse, les PJ voient avec horreur se rapprocher les tombes, Alors qu'ils vont être écrasés, celles-ci volent en éclats sous l'effet d'un champ de force, les blocs de pierre sont expulsés du chemin du géant aussi facilement que l'on disperse les graines d'un pissenlit d'un souffle. Tout le tumulus explose. A l'air libre, les PJ sont éjectés et le géant devient lumineux, aveuglant et disparaît dans une brusque explosion silencieuse. Il vient de repartir chez lui, ailleurs...

Et maintenant...

Le monde est sauvé, ce qui apporta le Mal sur Terre est rentré chez lui, mais les PJ sont en pleine Sibérie, loin, très loin de chez eux... parmi un tumulus ravagé et des zombies redevenus cadavres. Ils ne manquent ni d'armes ni de vivres, les soldats n'ayant plus besoin, ni des unes ni des autres. Il se peut même que les PJ trouvent quelques-uns de leurs chevaux, de quoi aller bien plus vite et rallier au plus tôt la civilisation, d'autant que l'hiver sibérien ne va pas tarder à s'abattre sur le pays... Il se peut

aussi, par un mécanisme étrange, que l'explosion ait projeté les PJ dans les Contrées des Rêves, ce qui serait le début d'une nouvelle aventure...

