

Les investigateurs vont-ils composer avec Satan pour mieux lutter contre lui? Devront-ils se corrompre pour survivre, pour se sauver et sauver leurs semblables? Sauront-ils rester « purs » lorsqu'ils seront confrontés aux Enfants des Dieux?... Le plus difficile sera peut être d'assumer son destin
 Cette campagne mènera 3 à 6 investigateurs (si possible confirmés...) à travers les provinces indiennes. Elle commence en avril 1927 pour s'achever en septembre de la même année. Bon voyage...

Par Stéphane Dovert

L'histoire

A Bombay, un résident britannique, ami des investigateurs, vit dans une maison construite un demi-siècle plus tôt, à l'emplacement exact d'un temple dédié à Azathoth.

La secte d'adorateurs du Sultan des Démons veut récupérer la maison afin de faciliter le retour de son Dieu. Elle va donc conclure un arrangement avec la pègre de la ville : il s'agit de faire pression sur l'actuel propriétaire en enlevant sa fille. Le procédé s'avérant inefficace, la secte va encore plus loin, car le temps presse, le retour du Chaos est proche...

Afin de retrouver la jeune Patricia, victime de l'enlèvement, les investigateurs devront s'allier avec son professeur de philosophie (et amant) et partir mener leur enquête dans le nord de l'Inde. Là, ils devront négocier avec une secte d'adorateurs de Yog-Sothoth qui ne leur dévoilera l'endroit où est détenue la jeune fille que s'ils participent avec eux à la lutte qu'ils mènent contre leurs ennemis ancestraux, les adeptes d'Azathoth.

Pendant plusieurs semaines, les investigateurs subiront donc l'enseignement d'un groupe de dangereux fanatiques qu'ils vont devoir aider pour le salut de l'humanité...

Un monde menacé par deux sectes millénaires

Bien avant que la civilisation n'apparaisse et que la foi en des dieux charitables donne à l'homme un soupçon d'honneur et d'humanité, le Chaos régnait. La démence habitait alors les êtres et leurs esprits mal formés vouaient une dévotion inique à une puissance dévastatrice.

J'ai rencontré des descendants de ces êtres que l'on ne peut que traiter avec méfiance et dégoût. Moi, Djana Gujarat Da-naramesh, Maharajah de Dehbon, ils ont tenté de me prendre mon fils que j'ai dû tuer de mes propres mains.

Extrait des Lettres Sacrées du Rajasthan

Longtemps après qu'ils soient retournés dans les profondeurs, les hommes commencèrent à les oublier, la menace était là, mais l'insouciance gagna et les peuples se mirent à guerroyer entre eux. (...) L'histoire humaine a suivi son cours, mais les Grands Anciens ont gardé des serviteurs : les Pralaya Putras (fils du Chaos) et les Asura Putras (fils des Globes) en font partie.

Extrait de Cultes Innommables (Edition Bridewell)

Pendant des siècles, deux sectes indiennes, aussi puissantes que redoutables, se sont partagé la maîtrise des vastes territoires s'étendant de Delhi à Bombay. Leurs pratiques blasphématoires terrorisaient les populations qui ont payé un très lourd tribut à leur fanatisme. L'histoire orale relate que vers la fin du premier millénaire, du fait de leur luttes fratricides, des nuées d'oiseaux maléfiques se sont abattues sur la région de Bombay, anéantissant sur leur passage tous les êtres vivants.

A la même époque environ, de violents séismes se sont succédé et on a entendu des sons hideux provenant des entrailles de la terre.

Asura et Pralaya Putras, ennemis ancestraux, sont aussi malfaisants les uns que les autres (et réagissent également au signe des Grands Anciens). Ils sont organisés de manière très semblable. Quatre prêtres doivent normalement participer à chaque invocation. Par ordre hiérarchique : 1) L'Hastri déclame les stances pendant la cérémonie. 2) Le Brahmane surveille son bon déroulement. 3) L'Advaryu travaille aux manipulations rituelles. 4) L'Udatri fait les réponses rituelles à l'Hastri.

Chacune des sectes est symbolisée par un signe qu'elle tatoue sur le front de ses adeptes et grave devant l'entrée de ses temples. Ces Runes ont été consacrées par les Dieux lors de cérémonies oubliées afin de servir de protection contre leurs ennemis ancestraux. Ainsi, les Asura Putras ne peuvent approcher les « lieux saints » des adorateurs du Chaos et inversement. Il leur est tout simplement impossible de supporter la présence des Signes.

Certains sages hindouistes ont prétendu que Pralaya et Asura Putras tiraient leurs pratiques d'un ouvrage manuscrit écrit par les Anciens eux-mêmes. Il est dit qu'aucun homme sain d'esprit ne peut le consulter sans perdre irrémédiablement la raison. Ce livre annonce le retour du Sultan des Démons qui se contorsionnera jusqu'à la planète bleue et y déchirera l'humanité. Après des siècles d'attente, le moment est venu.

Aujourd'hui, dans un Bombay sous autorité britannique depuis déjà trois

siècles, le sanctuaire des Pralaya Putras, où leur Dieu abject est censé manifester son ignoble présence, va bientôt rejaillir de terre. Il se trouve à l'endroit précis de la propriété d'un résident britannique, John Frawley.

Les Pralaya Putras (Fils du Chaos)

Adorant le Sultan des Démons, ils préparent sa venue. La secte compte un certain nombre d'adeptes, mais seuls quelques initiés sont individuellement dangereux, lis sont formés dès leur plus jeune âge à rester indifférents à toute forme de menace ou de torture et à ne ressentir aucune émotion. Lors de leur parcours initiatique, la plupart n'ont pas résisté aux souffrances mentales qui leur ont été imposées (ceux-ci vivent dans les souterrains de Midnapur), mais ceux qui sont parvenus à supporter le choc ont été tatoués du « signe ». Désormais membres de l'armée du Chaos, ils ont reçu une dague à manche d'ivoire finement ciselée, seule arme qu'Os auront désormais le droit d'utiliser.

L'armée du Chaos (20 membres)

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

Compétences

Dague 60% - Discrétion 80% - Esquiver 45% - Trouver un objet caché 65% - Mythe de Cthulhu 30% - Se cacher 70%

L'armée du Chaos est dirigée par Puri Berampur et Raïgo Yel-landu, tous deux maîtres de la secte et inféodés au Pralaya Vamsa (partie du Chaos).

Le Pralaya Vamsa (Hastri et Brahmane)

Avatar d'Azathoth, ce demi-dieu peut à tout moment donner des ordres télépathiques à « ses fils ». Il n'a pas de cordes vocales et n'émet que des sons sans signification. Le plus souvent, il reste silencieux, car son attention est ailleurs...

Si la puissance mentale du Pralaya Vamsa est quasiment illimitée (POU 90), son apparence physique est celle d'un être humain normal (bien qu'il soit en permanence agité de soubresauts), H maîtrise de nombreux sorts, mais se

contente généralement de faire appel au Glarghmn' et à ses Gardiens (cf caractéristiques).

Le jour ultime, après avoir invoqué Azathoth, le Pralaya Vamsa doit être précipité dans la fosse béante pour rejoindre « le Grand Tout ».

Raïgo Yellandu (52 ans — Advaryu)

Ce maître d'oeuvre des Pralaya Putras n'est pas censé apparaître aux investigateurs avant la cérémonie finale. C'est le premier « notable humain » de la secte (POU 19), qu'il dirige depuis la ville de Midnapur.

Outre contacter le Glarghmn' ou un Chien de Tindalos, Yellandu est capable de provoquer une atrophie pulmonaire qui entraînera la mort quasi immédiate de sa victime si celle-ci ne parvient pas à lui résister mentalement (par un jet réussi pouvoir contre pouvoir).

Puri Berampur (82 ans — Udatri)

Moins puissant que Raïgo Yellandu, son rôle n'en est pas moins clef. C'est lui qui est censé se débrouiller pour acquérir la propriété qui se trouve actuellement à l'emplacement du sanctuaire.

Ayant le pouvoir de transférer son esprit de corps en corps, Berampur change régulièrement d'apparence depuis près d'un demi-siècle, au gré des besoins de la secte. o a également le pouvoir d'envoyer une déflagration mentale contre un adversaire.

FOR	CON	TAI	DEX	APP	SAN
(11)	(10)	(15)	(13)	(15)	0
INT	POU	EDU			
15	16	9			

Les caractéristiques entre parenthèses sont celles « empruntées » à Andrew (voir L'Arc-en-ciel du Green).

Compétences

Parler Anglais 55% - Parler Hindi 80% - Lire et écrire l'Anglais 30% - Mythe de Cthulhu 50% - Se cacher 55% - Discrétion 55% - Psychologie 70% - Sauter 60%

Sorts

Déflagration mentale - Hypnose - Annihiler la volonté (ce sort ne peut être lancé qu'après avoir réussi une hypnose. Il a pour effet de faire baisser définitivement le pouvoir mental de la victime d'un point pour cinq investis dans sa réalisation).

Glarghmn' et Gardiens

La chose molle, hideusement tentaculaire, se convulsait, désordonnée, agitant ses pseudopodes recouverts d'abcès purulents et éructant une putride bave orangeâtre. Les Gardiens dansaient autour d'elle, la recouvrant de leurs serviles vomissures, alors qu'au centre de la fournaise, le son des Sûtes maudites devenait plus oppressant.

De cet amas de pourriture informe, il ne se dégageait qu'une chose... Un œil, un œil obsédant aux reflets verdâtres, un abîme sans

fond de tumeurs malignes et pestilentielles. Cet œil était reproduit à l'infini par la multitude des Gardiens.

(Extrait de Cultes Innommables)

Le Glarghmn', ainsi nommé dans le Yajur Pradaya, est une créature puissante, inféodée à Azathoth. Apparentée aux Dieux inférieurs, cette monstruosité d'une taille imposante n'apparaît qu'au voisinage de son maître et, bien qu'elle soit beaucoup plus intelligente que lui, elle répand le Chaos sans discernement.

Si les Glarghmn' n'apparaissent jamais sur terre, ils peuvent y envoyer leurs Gardiens, des amas de larves brûlantes, approximativement de taille humaine dont les trois membres sont destinés à se saisir de leurs victimes et à les immobiliser.

Les armes à feu sont sans effet sur les Gardiens, chaque balle ne pouvant détruire qu'un petit groupe de larves et le seul moyen de les faire périr est de crever l'oeil du Glarghmn' qui constitue son coeur. Pour ce faire, il faut plonger dans ses entrailles une lame effilée et se frayer un passage au centre de l'infect grouillement. L'action durera deux rounds et il faut réussir un jet à 3D6 sous la constitution (il est douloureux de plonger sa main dans les amas brûlants).

Caractéristiques moyennes

FOR	CON	TAI	DEX	INT	POU
PdV					
Gardiens	24	13	20	18	0
17					
Glarghmn'	15	20	60	18	15
40					

Armes

Le Glarghmn' n'a aucune arme en dehors des gardiens.

Les Gardiens sont munis de trois tentacules (Att : 75% - Dommages : 1D4+1D4+1D4).

Sorts

Si un Gardien parvient à se saisir d'une victime avec au moins deux de ses tentacules, il la rapproche aussitôt de son corps brûlant (-1D2 PdV par round).

Il maintient ensuite la tête de son prisonnier face à lui et se fend en deux en poussant un abominable gémissement (c'est l'oeil qui est en train de s'ouvrir). Si la victime ne réussit pas à éviter la fascination (par un jet réussi pouvoir contre pouvoir), elle sera hébétée, condamnée à fixer l'oeil.

Si rien ne se produit dans les trois rounds, l'un de ses membres sera liquéfié, entraînant la perte d'1D10 points de vie (sauf s'il s'agit de la tête).

Partie Touchée 01-20 le bras gauche 21-40 le bras droit 41-60 la jambe gauche 61-80 la jambe droite 81-100 la tête

Santé mentale

Voir un Gardien coûte 1D6 de santé

mentale si l'on manque son jet. Voir l'oeil s'ouvrir peut coûter 1D6+2, deux points dans le meilleur des cas. Voir un Glarghmn' coûte 1D20 si le jet est manqué et deux points s'il est réussi.

Les Asura Putras (Fils des Globes)

Si Azathoth est adoré par les Pralaya Putras, les Asura Putras, au contraire, souhaitent le maintien du rapport de forces actuel, en attendant l'heure où, enfin, les Globes de Yog-Sothoth régneront sur un monde débarrassé de la vermine humaine. Ces esprits, traditionnellement au nombre de treize (comme il est écrit dans le Nécronomicon), sont ici beaucoup moins nombreux (quatre au total) et, s'ils ne peuvent pour l'instant prendre possession de notre terre, il leur arrive de se manifester à travers l'un de leurs adorateurs en lui livrant des secrets.

En dehors des démons familiers de Sytry, les Globes ne peuvent apparaître qu'en rêve et lorsque leurs serviteurs s'adressent à eux, ils les plongent dans un état proche du sommeil pendant 1D10 minutes.

Sytry se présente sous la forme d'un grand prince habillé de noir. Il dévoilera les mouvements de toutes les créatures du mythe. Il peut également « libérer » ses vingt-deux démons familiers qui harcèleront et détruiront n'importe quel humain ou autre « créature inférieure ».

Eligor se présente comme une masse indistincte rougeâtre. Il a le pouvoir d'enseigner les langues très anciennes et celles des créatures du Mythe.

Durson apparaît sous la forme d'un oiseau noir sans tête. Il peut révéler tous les secrets de l'occulte et parler des temps passés.

Gamory ne se montre qu'au travers d'un nuage vert de forme vaguement humaine. Il renseignera sur les bijoux, les pierres et les talismans magiques.

L'armée des Globes (19 membres)

Elle est à peu près constituée de la même façon que l'armée du Chaos et ses membres ont les mêmes caractéristiques. Cependant, ici, les candidats qui ne supportent pas leur initiation sont tout bonnement éliminés.

Les membres de l'armée des Globes, approximativement au nombre d'une centaine, sont indistinctement commandés par les quatre prêtres de la secte.

Jaar Saranghar (Hastri — 112 ans)

Membre le plus puissant des Asura

Putras, il vit en ascète au village de Palkoupatura. Sa puissance mentale et ses connaissances lui permettent de pouvoir appeler et contrôler les Byakhees et de « communiquer » avec tous les Globes de Yog-Sothoth. Il peut également provoquer une atrophie pulmonaire.

FOR	CON	TAI	DEX	APP	SAN
5	10	12	13	8	0
INT	POU	EDU	PdV		
21	28	11	11		

Alimar Shaiapur (Brahmane — 72 ans)

Professeur de civilisation à l'université indienne de Gogunda, c'est lui qui est chargé des relations avec l'extérieur. Il se méfie des Européens et n'est pas favorable aux interventions étrangères dans les affaires de la secte. Cependant, il respecte toutes les décisions prises par son Hastri.

Shaïapur est capable d'appeler et de contrôler te Byakhees.

FOR	CON	TAI	DEX	APP	SAN
10	9	11	9	10	0
INT	POU	EDU	PdV		
16	20	16	10		

Georges Crifton (Advaryu — 90 ans)

Ancien écrivain anglais, notamment auteur de l'ouvrage Les sociétés secrètes et les sectes chez les indigènes de l'Inde, il est noté dans l'Encyclopedia Britannica Auteur britannique né à Londres en 1837 et disparu en Inde en 1908...

Il y a bientôt vingt ans, Crifton a été capturé par les Asura Pu-tras alors qu'il se montrait trop curieux au cours de l'un de ses voyages. Séduit par la secte, fanatisé par la lecture du Yajur Pradaya, il a fini par devenir Advaryu et n'a plus quitté le village de Palkoupatura. Il est capable, par un sacrifice humain, de faire passer le pouvoir mental de sa victime au crédit de la réussite d'une incantation.

FOR	CON	TAI	DEX	APP	SAN
8	7	10	9	10	0
INT	POU	EDU	PdV		
17	18	22	9		

Compétences

Bibliothèque 70% - Discussion 80%
 - Histoire 70% - Lire/Ecrire le Sanscrit 90% - Parler l'Hindi 75%
 - Lire/Ecrire le Latin 65% - Mythe de Cthulhu 55% - Occultisme 85% - Psychologie 75%

Onaal Bankourana (Udati — 48 ans)

Directeur de l'université indienne de Gogunda, c'est lui qui organise les allées et venues entre la ville et le village de Palkoupatura.

Bankourana a des talents de médium qui lui permettent de deviner les intentions de son interlocuteur. Il lui suffit pour cela d'une poignée de main

prolongée et d'un échange de regards. Il a régulièrement des visions ou des rêves prescients mais il est incapable de les contrôler.

FOR	CON	TAI	DEX	APP	SAN
12	12	10	13	11	0
INT	POU	EDU	PdV		
18	18	17	11		

L'arc-en-ciel du Green

Renseignements pour les investigateurs

Le 2 Juin 1927, l'un des investigateurs, si possible un militaire, un aventurier, ou au moins un grand voyageur, reçoit une lettre d'un ami, perdu de vue depuis longtemps (document 1).

John Frawley s'est installé à Bombay avec sa femme et ses trois enfants il y a près d'une quinzaine d'années maintenant.

Retraité de l'armée britannique et disposant de moyens matériels confortables, il coule des jours paisibles jusqu'à la mort de son épouse en 1916. Depuis lors, il vit très retiré. Il passe de longues heures dans sa bibliothèque, lorsqu'il n'est pas absorbé par la rédaction de ses mémoires.

Le 17 avril 1927, un européen, qui dit se nommer Kirtroyd, se présente au Green's Rainbow qu'il propose d'acheter contre une forte somme, payable cash en monnaie or. Frawley décline l'offre qui l'intéresse d'autant moins que son épouse Elodie est inhumée dans un coin du jardin.

Kirtroyd reviendra à la charge plusieurs jours de suite, insistant à chaque fois un peu plus.

Ses efforts restent sans effet, il est « limogé » et d'autres se chargeront désormais de faire parvenir des propositions, assorties de menaces de plus en plus précises.

Andrew, le fils aîné de John, vient de rentrer de Londres où il finissait ses études ; Antony, le cadet, loin de soutenir son père le pousse à vendre ; et Patricia a d'autres préoccupations... Sans soutien familial ou amical, John Frawley va demander la protection de la police.

Le 10 mai, malgré la surveillance de deux policiers indiens, des inconnus parviennent à mettre le feu aux communs de la propriété. La fille du cuisinier de la maison trouve la mort dans l'incendie. Personne n'a vu les pyromanes.

Le lendemain à l'aube, l'intendant de la maison, Fernando Accuna, découvre une feuille de papier poignardée sur la porte.

L'avertissement est clair : Tes enfants paieront le prix de ton entêtement. Malgré les conseils d'Antony et de la police, John Frawley sûr de son bon

droit, laisse sans réponse une ultime missive et, le 16 mai, alors qu'elle suivait un cours de philosophie à l'institution Saint Matthew, Patricia est enlevée par trois hommes masqués, au nez et à la barbe des policiers chargés de la protéger.

L'inspecteur principal Pernford entreprend des recherches, mais les moyens dont il dispose, ou dont il veut bien disposer, sont insuffisants.

Le 19 mai, du fait de l'inefficacité des forces de l'ordre, John Frawley décide, en désespoir de cause, d'écrire à un de ses amis de longue date...

Bombay, couleur locale

Le Colombus arrive à destination le 20/06/27. Le port fourmille d'activités et les policiers indiens doivent même faire un cordon pour que les voyageurs puissent descendre du bateau sans être bousculés. Dans la salle de douane, John Frawley attend.

Le climat.

Doux et humide (24 à 27°) ; la mousson dure de la mi-juin à la mi-septembre.

La population.

Composée en majorité d'hindous (75 %) et de musulmans (20 %). Les sept îles de Bombay sont peuplées depuis des temps immémoriaux par la caste des Kuli à l'apparence physique souvent particulière (peau noire, traits rudes). Les Kuli (Coolies) servent aujourd'hui d'hommes de peine aux autres castes et aux Européens.

La cuisine.

Les spécialités culinaires de la ville sont le mulligatawany curry (curry de poulet relevé à base de lait de coco) et le fish chutneywala (filet de poisson farci d'une pâte d'épices sucrée et acide).

La monnaie.

Une roupie vaut seize annas (soit approximativement 0,5 francs de 1920).

Les langues.

L'hindi (le plus souvent), le marathi (spécialement à Bombay) et l'urdu (chez les musulmans). Quelques mots d'hindi : Namasté (Bonjour. Au revoir) - Dhanyavad (Merci) - Nahin (Non) - Han (Oui).

La Pègre de Bombay

Pour obtenir le Green's Rainbow, les fils du Chaos ont loué fort cher les services d'un homme de loi britannique : Wilbur Kirtroyd (il a été radié du barreau de Manchester à la suite d'une obscure histoire d'escroquerie).

Devant les refus de vente successifs de John Frawley, la secte a changé de formule ; elle a choisi d'éliminer cet intermédiaire, en lançant un chien de

Tindalos à ses troussees.

Dans le Time of Bombay du 28 avril, à la rubrique Faits Divers, les investigateurs pourront trouver l'information suivante : La nuit dernière, un ancien avocat du Barreau de Manchester, le sieur Wilbur Kirtroyd, a été retrouvé mort, au coeur du quartier indien de Bombay. Les circonstances du décès n'ont pas été communiquées.

Après la disparition de Kirtroyd, les Pra-laya Putras ont changé de stratégie, en décidant de passer par Miles Fletcher, riche industriel mais surtout seul patron de la pègre à Bombay. La secte savait pouvoir intéresser Fletcher, dans la mesure où elle exerce un parfait contrôle sur la ville de Midnapur et sur ses ressources. Il s'agissait d'échanger un titre de propriété en bonne et due forme du Green's Rainbow contre deux chargements de vingt jeunes filles de haute caste et plusieurs kilos d'opium.

Fletcher pensait pouvoir réussir à honorer le contrat. Non seulement il connaît bien John Frawley, dont le fils Antony travaille à ses côtés, mais en plus, il a dans la poche l'inspecteur principal Pernford. C'était compter sans l'entêtement du major : sourd aux menaces, il ne lâchera pas prise ; les conseils plus ou moins intéressés d'une partie de son entourage, l'incendie des communs et des relations sans cesse plus tendues avec Antony (à qui son patron a promis un pourcentage) ne pourront rien y changer.

Le patron de la pègre, sentant l'affaire lui échapper, va décider de frapper un coup décisif. Il contacte la secte et suggère d'enlever Patricia Frawley. Soucieux de se compromettre au minimum, il laisse ensuite à Helmut Frunk, son homme de confiance, le soin de tout organiser et fait appel aux Pralaya Putras pour se charger de l'opération. Il fournira seulement les renseignements nécessaires à son déroulement, la voiture et le chauffeur (Léo Condit, homme de main, généralement chargé de l'entretien du golf).

Miles Fletcher (56 ans)

Cet homme gras et assez laid, toujours habillé avec un goût douteux, dirige la plus grosse société textile de Bombay, la Général Cotton Corporation. Ses bureaux sont en plein coeur de la ville dans un bâtiment neuf appelé pompeusement le Belfort Building.

Fort en gueule, nouveau riche et bon vivant, Miles Fletcher apprécie la bonne nourriture, l'alcool, les cigares cubains et la chair fraîche.

Malgré son absence totale de tact et sa vulgarité, il est parvenu à conquérir sa place dans le microcosme européen de la ville dont il est maintenant une

des personnalités phares. Avec ses histoires grivoises et ses excès, il choque autant qu'il amuse la bonne société qui l'invite à toutes ses soirées. Membre du club de golf (dont il est plus ou moins propriétaire) il lui arrive de s'y rendre mais c'est au Stardust Club qu'il préfère inviter les gens avec lesquels il est en affaires.

L'image publique de Fletcher masque en fait un homme dangereux et mégalomane qui contrôle, de près ou de loin, tous les trafics de la région. Arriviste et totalement dénué de scrupules, il est prêt à tout pour réussir une bonne affaire (y compris à tuer le cas échéant).

Ce qu'il ne peut obtenir, il le détruit, et ce qui le gêne, il l'anéantit. Cependant, fin stratège, il ne cherchera pas à lutter de front contre plus fort que lui.

Si les investigateurs veulent traiter avec Fletcher, ils devront soit lui proposer quelque chose d'intéressant, soit le menacer suffisamment habilement pour qu'il se sente coincé. Si par contre, il a l'impression d'avoir en face de lui des petits enquêteurs minables, dont la disparition n'affolera personne, il tentera de les faire éliminer.

Au cas où la situation déboucherait sur une impasse pour lui, Miles Fletcher irait chercher les trouble-fêtes pour leur proposer un marché : les renseignements sur l'affaire du Green's Rainbow contre leur départ immédiat et la "paix" retrouvée dans la ville,

Il attend avec une impatience fébrile les livraisons de la secte (la première est fixée au 30 juin).

FOR	CON	TAI	DEX	APP	SAN
12	15	15	10	8	90
INT	POU	EDU	PdV		
14	18	12	15		

Compétences
Comptabilité 40% - Marchandage 90% - Baratin 80% - Psychologie 70% - Connaissance Textile 65% - Revolver (7.65) 65% - Conduire Automobile 55% - Droit 35%

Helmut Frunk (38 ans)

Homme de confiance de Fletcher, tueur froid extrêmement dangereux, c'est lui qui organise toutes les opérations coup de poing (il a préparé l'incendie des communs et l'enlèvement de Patricia).

D'origine allemande, il garde un fort accent germanique. Si les investigateurs sont en contact avec Fletcher, c'est le plus souvent à Frunk qu'ils auront à faire. Il est aussi bien le confident que le secrétaire, le « boucher » ou la doublure de son patron.

FOR	CON	TAI	DEX	APP	SAN
13	12	13	16	15	90
INT	POU	EDU	PdV		
13	16	12	13		

Compétences
Parler Allemand 70% - Parler Anglais 60% - Ecouter Automatique (cal.45) 80% - Couteau 55% - Camouflage 75%

Les hommes de la pègre

Helmut Frunk manque un peu d'hommes de main et s'adresse souvent à des « mauvais garçons » qui traînent dans les bouges de la région. Cependant, il dispose de quatre individus, d'origine irlandaise, dont l'efficacité et la fidélité à son égard sont irréprochables. Très bien payés et parfaits professionnels du crime, ils sont incorruptibles.

FOR	CON	TAI	DEX	APP	SAN
15	13	14	15	12	60
INT	POU	EDU	PdV		
10	12	10	14		

Compétences
Conduire une automobile 70% - Crocheter une serrure 70% - Automatique (cal.45) 60% - Couteau 50% - Poing 80%

Le Belfort Building

Il abrite les locaux de la General Cotton Corporation. C'est l'un des bâtiments les plus modernes de la ville (les sols des bureaux sont recouverts de moquette et un ascenseur a même été installé pour relier les quatre étages).

Du rez-de-chaussée, on accède au hall d'accueil et aux entrepôts. Les ateliers de découpe et de teinture (les ouvriers indiens travaillent jusqu'à douze heures par jour), sont situés au premier et au deuxième. Et le troisième est réservé aux bureaux des contremaîtres, des cadres et des salariés européens de l'entreprise (en tout une dizaine de personnes). En dehors d'Antony et d'Helmut, ils ne sont pas au courant des activités illégales du patron.

Situé au quatrième étage, le bureau de Fletcher est de très grande taille. Il est éclairé par trois fenêtres desquelles on peut voir une bonne partie de la ville et la baie.

Assis dans un grand fauteuil « club », derrière un massif bureau en noyer, c'est ici que le « Président Directeur Général » reçoit ses visiteurs. Il daigne rarement se lever et ne se radoucit qu'à la perspective d'une bonne affaire.

Dans le bureau contigu au sien (celui d'Elma, sa secrétaire particulière), Fletcher a rangé les archives compromettantes de la société. Elles sont cachées sous une petite estrade sur laquelle est posée une armoire (la partie verticale de la marche est escamotable). Un examen attentif des archives et un jet réussi sous (Comptabilité + Bibliothèque)/2 indiquera le menu des

activités illicites menées par Fletcher (prostitution, jeux, drogue). Les prochains convoyeurs d'opium en partance pour l'Europe semblent devoir quitter Bombay à bord du Steferly le 27 juin à 10 heures.

Si les investigateurs parviennent à se saisir de ces documents, Miles Fletcher cherchera absolument à négocier avec eux pour les récupérer.

Il y a quelques années, un « incorruptible » du nom de Busbery faisait régner l'ordre dans la ville, menant une guerre sans merci à la pègre.

Pour contourner l'obstacle, Miles Fletcher a réussi à corrompre son second, Brian Pernford, un brillant inspecteur, frais émoulu de l'école de Scotland Yard. Il ne restait plus à Fletcher qu'à faire éliminer Busbery au cours d'une opération de routine.

La Police

Brian Pernford (34 ans)

Jeune inspecteur principal de la police de Bombay (depuis mars 1924), Pernford est donc totalement inféodé à Fletcher à qui il doit sa place.

Sans grande envergure malgré une intelligence brillante, il est un peu paranoïaque et se méfie de tout le monde. Il a soigneusement enterré le dossier Frawley qu'il ne montrera pas volontiers (à propos de l'enlèvement, les investigateurs pourront éventuellement constater que des témoignages sont manquants). En bref, aucune piste sérieuse n'a été trouvée pour l'instant.

Le cas échéant, l'inspecteur pourra juger bon de prévenir Fletcher des questions indiscrettes de visiteurs indésirables mais il évite généralement d'avoir trop de contact avec « son patron ».

Pour l'instant, Brian Pernford a interdit toute publication dans la presse d'articles relatifs à l'enlèvement de Patricia Frawley (cela pourrait menacer la vie de l'otage).

FOR	CON	TAI	DEX	APP	SAN
9	10	9	13	12	45
INT	POU	EDU	PdV		
16	9	17	10		

Revolver (cal.38) 60%

Lee Duncan (53 ans)

Pour le travail de routine et les problèmes avec les Indiens, Brian Pernford est assisté de Lee Duncan, un vieil inspecteur à l'air bougon et au cigare perpétuellement coincé entre les dents. Ce policier, peu zélé, conçoit moins son travail comme une mission apostolique que comme un bon moyen de gagner sa vie sans se tuer à la tâche.

Duncan n'est pas au courant des magouilles de Pernford qui, de toute façon, ne l'intéressent pas. Les deux

hommes ne s'apprécient guère et ne communiquent que contraints et forcés.

FOR	CON	TAI	DEX	APP	SAN
14	16	13	11	9	60
INT	POU	EDU	PdV		
11	12	12	15		

Revolver (cal.38) 55%

Les policiers indiens (90 hommes)

Faiblement formés, ils ne constituent pas une troupe d'élite, loin s'en faut. Ils parlent tous anglais mais si on leur demande quelque chose, ils resteront probablement assez peu loquaces et orienteront les investigateurs sur Duncan, qui leur paraît plus accessible que l'inspecteur principal Pernford.

Bien entendu, les policiers ignorent tout des affaires de leur chef et, s'ils ont une assez haute idée de leur tâche, leur autonomie est trop limitée pour qu'ils aient pu s'apercevoir de quoi que ce soit.

FOR	CON	TAI	DEX	APP	SAN
11	11	10	14	13	60
INT	POU	EDU	PdV		
12	12	10	11		

Fusil (cal.22) 55%

L'institution Saint Matthew

L'enlèvement

Le 16 mai, Philip Miller, professeur de philosophie, donne un cours à ses 22 élèves. Soudain, un commando de quatre hommes masqués fait irruption dans la classe. Trois d'entre eux, des indiens, la tête enturbannée, se jettent sur Patricia et la maîtrisent facilement, pendant que le dernier, un européen (Léo Condit), menace l'enseignant de son arme.

Les ravisseurs entraînent ensuite leur victime dans une voiture sans immatriculation qui les attend dans la cour. Le concierge a prévenu la police mais il est déjà trop tard. Les deux membres de la brigade affectés à la surveillance de Patricia ont été assommés.

L'école

Toutes les filles de 14 à 20 ans, issues de la bonne société britannique de Bombay, fréquentent l'Institution Saint Matthew.

Les enseignants y ont la réputation d'être très pincés et très rigoureux et le niveau général de l'enseignement est bon. La devise de l'école, gravée en lettres d'or sur le perron, Travail-Discipline-Piété résume bien l'esprit d'un établissement où l'on n'apprécie guère l'originalité, d'où qu'elle vienne.

Les investigateurs seront plutôt mal accueillis par le directeur, Monsieur Lyndon. Pour toute information complémentaire, il les enverra sèchement voir la police. Excédé, il les pria ensuite de quitter cet endroit

dont la quiétude n'a déjà été que trop troublée.

L'enquête de Miller

Philip, un peu au courant de l'histoire du Green's Rainbow, s'est rapidement aperçu de l'explicable inefficacité de la police. Il a donc décidé de prendre l'affaire en main tout en continuant pour l'instant à assurer ses cours.

Miller a interrogé Fiolin à chaud sur la nature exacte du tatouage aperçu sur le front de l'un des assaillants. Disposant d'une reproduction du dessin, il a ensuite contacté Cambridge pour savoir à quoi il se rapportait. La réponse arrivera aux alentours du 25 juin.

Il s'agit du signe de reconnaissance d'une confession oubliée de la région de Midnapur. Aucune expédition scientifique n'est autorisée à se rendre dans cette ville où la présence britannique ne semble pas dépasser quelques commerçants.

Pour Philip Miller, il ne fait aucun doute que la solution est à Midnapur. Il accueillera avec plaisir toute proposition d'aide car il a peur qu'il faille agir en force à un moment ou à un autre. Il voudra comprendre les motivations des investigateurs avant de leur accorder sa confiance.

Philip Miller (40 ans)

Professeur de philosophie de l'Institution, il est assez mal noté de ses pairs à cause de son côté aventurier.

De taille moyenne, une barbe noire mal taillée, il a un sourire toujours au coin des lèvres. Issu d'une famille aisée de Liverpool, brillant diplômé de littérature et de philosophie de Cambridge, il a préféré l'aventure à une carrière universitaire facile. Successivement chasseur de grizzlis au Canada, pisteur en Amazonie, alphabétiseur dans une mission protestante au Brésil et tenancier de bar à Manaus, il est arrivé en Inde un peu par hasard, après un revers de fortune en Amérique Latine.

D'abord trafiquant de pierres précieuses entre Goa et Kaboul, il finit par organiser des chasses au tigre pour touristes fortunés.

En 1924, aisé financièrement et un peu fatigué de sa vie errante, Philip Miller décide finalement de s'installer et de commencer une carrière d'enseignant. C'est à cette époque qu'il est engagé à l'Institution Saint Matthew.

Au début de l'année scolaire 1926-27, Philip* va rencontrer Patricia Frawley, une jeune fille ravissante à l'intelligence brillante dont il va tomber éperdument amoureux. De part et d'autre, c'est le coup de foudre et sans hésiter, ils prennent le risque de vivre leur passion l'un pour l'autre. Cependant, ne

pouvant afficher leur relation au grand jour, ils attendent impatiemment les examens de fin d'année et les 21 ans de Patricia pour rentrer se marier en Europe.

FOR	CON	TAI	DEX	APP	SAN
13	15	12	13	17	70
INT	POU	EDU	PdV		
17	14	21	13		

Compétences

Parler Portugais 45% - Parler Hindi 45% - Lire et écrire le Grec 55% - Lire et écrire le Latin 40% - Littérature 80% - Philosophie 80% - Eloquence 70% - Bibliothèque 70% - Couteau de chasse 40% - Se déplacer silencieusement 60% - Suivre une piste 60% - Se cacher 60% - Camouflage 75% - Fusil 30.06 75%

Sally Badam (20 ans)

C'est la meilleure amie de Patricia (elle est courant de sa relation amoureuse avec Miller mais se gardera bien d'en parler). Sally est très inquiète et elle cherchera à se renseigner auprès des investigateurs (même s'il lui faut pour cela quitter ses cours et s'exposer aux réprimandes de Monsieur Lyndon).

Sally est sûre d'avoir reconnu celui des ravisseurs qui ne portait pas de turban. Pour elle, il ne fait aucun doute qu'il s'agit de Léo Condit (elle se rend régulièrement au golf pour accompagner son père).

L'inspecteur principal Pernford n'a bien entendu pas tenu compte de ce témoignage dans son rapport.

Robert Fiolin (67 ans)

Concierge de l'institution depuis toujours, c'est un brave homme qui a passé presque toute sa vie dans la région. Il aime bien Miller et ses idées gauchistes bien qu'il considère pour sa part que les Indiens sont tous des traîne-savates qui m valent pas le riz qu'ils mangent.

Robert Fiolin a vu le tatouage de l'un des ravisseurs lorsque, en se débattant, Patricia lui a arraché son bandeau, il veut bien en causer aux journalistes si on parle de lui dans l'article (il a malheureusement oublié la forme du dessin). Il voudrait bien que la petite Patricia soit libérée et aidera les investigateurs de son Mieux.

Le Club de Golf

C'est un endroit très sélect et très reposant. Toute la bonne société s'y retrouve le dimanche, pour faire un parcours, une partie de cricket ou parler des affaires des uns et des autres.

Léo Condit (28 ans)

Il est chargé de l'entretien du golf, tâche dont il s'acquitte avec bonne volonté. De temps à autre, on lui confie un travail plus délicat (Frunk l'a par exemple chargé de participer à l'enlève-

ment de Patricia),

Léo Condit est un brave garçon, pas très futé qui, bien que sachant utiliser une arme, évitera de s'en servir. S'il est menacé, ou acculé à parler, il niera maladroitement en faisant de son mieux pour éviter que Micanth, son patron qu'il admire, puisse être accusé.

FOR	CON	TAI	DEX	APP	SAN
16	16	12		12	11
		50			

INT	POU	EDU	PdV
9	10	9	14

Revolver (cal.45) 55 %

Arthur Micanth (62 ans)

Bras droit de Fletcher et directeur du golf de Bombay, c'est lui qui doit blanchir l'argent provenant des maisons de jeux et de l'ensemble des opérations délictueuses de l'organisation.

Arthur Micanth ne ressemble pas à son patron. Issu de la bonne société londonienne, il est très bien élevé mais part ment fragile et lâche. Si Léo Condit vient à être découvert, il s'en désolidariserait et feindra la surprise mais, dès que possible, il téléphonerait au Belfort Building pour prendre ses instructions.

Micanth ambitionne de se retirer des affaires, fortune faite, et il attend la fin de l'année pour réaliser son objectif. Tout ce qui pourra compromettre son avenir le terrorisera et il n'est pas exclu qu'il puisse faire une bêtise dans un moment de panique. Quoi qu'il arrive, il sera prêt à tout pour protéger son coffre caché derrière un tableau de son bureau (il contient 50 000 livres).

FOR	CON	TAI	DEX	APP	SAN
8	9	16	11	13	50

INT	POU	EDU	PdV
12	10	19	13

Revolver à crosse nacrée (cal.22) 45 %

Les Foudres des Pralaya Putras

Détenant Patricia Frawley (désormais enfermée dans un temple de Midnapur), mais n'étant pas sûr que cela suffise à faire céder son père, les Pralaya Putras ont décidé d'employer d'autres méthodes.

Le 26 mai, ils donnent l'ordre à Fletcher d'arrêter toutes les tractations et de « faire le mort », moyennant quoi il aura tout de même la totalité de la marchandise prévue.

Heureux de s'en tirer à si bon compte, le patron de la pègre s'est empressé d'accepter avec joie. Dès lors, il oublie toute l'affaire et avertit Antony qu'il n'est plus nécessaire de se battre avec John.

Le 31 mai, pressé d'obtenir la maison pour pouvoir préparer le sanctuaire, Puri Berampur fait capturer Andrew Frawley par Sadi, le jardinier indien

membre de la secte et, dans le secret d'une sombre cave des faubourgs de Bombay, il va détruire son esprit et lui voler son corps.

Les Habitants du Green's Rainbow

Puri Berampur (58 ans)

Andrew Frawley (27 ans)

Ayant pris possession du corps d'Andrew Frawley, Berampur prendra le moins de risques possible et ne sortira pas de sa chambre dans la journée (il s'y fait même servir ses repas).

Si les investigateurs insistent pour venir le saluer, se remémorer avec lui des souvenirs communs (réels ou supposés), ou quelque chose du même genre, il pourra se croire obligé de leur ouvrir (ce sera au Gardien de juger) mais Berampur parle peu du fait de son anglais parfois hésitant et de sa méconnaissance de la vie d'Andrew Frawley. Il n'a aucune idée du fonctionnement d'un appareil photo et ignore tout de la botanique (les deux passions d'Andrew) si bien qu'il ne pourra éviter aucune question piège sur ces sujets. Il prétextera rapidement un mal de tête pour demander qu'on le laisse seul et, s'il se sent réellement menacé, il tentera de fuir.

Depuis son arrivée dans la maison, les rares incursions de Puri Berampur hors de son antre ont eu pour but de voir John seul à seul, d'annihiler sa volonté et de le convaincre de vendre. A chaque entrevue, le major perd un point de pouvoir de manière définitive. Cela s'est déjà produit six fois avant l'arrivée des investigateurs.

Sadi (32 ans)

Jardinier très adroit et d'un abord sympathique (bien qu'un peu froid), Sadi n'a eu aucun mal à se faire engager par Fernando Accuna trois ans plus tôt.

Il y a presque toujours eu un Pralaya Putra au Green's Rain-bow, de manière à surveiller le sanctuaire. Le précédent était le chauffeur de Buicksfield, bâtisseur de la maison.

Sadi a été formé dans l'armée du Chaos et ne prend ses ordres que des maîtres des Pralaya Putras, Interrogé sur son turban, il prétendra qu'il est Sikh et qu'il ne peut l'enlever depuis qu'il en a fait le voeu. S'il est découvert par un investigateur, il tentera de le supprimer le plus silencieusement possible, sans plaisir mais sans état d'âme (dans sa baraque, reconstruite à la hâte après l'incendie des communs, les investigateurs pourront trouver son couteau à manche d'ivoire).

En dehors de ses talents de jardinier et de son anglais courant, Sadi présente

les mêmes caractéristiques que tous les membres de l'armée du Chaos.

John Frawley (65 ans)

Ancien fonctionnaire de la couronne, c'est un homme droit, moral et très croyant (protestant). Il ne comprend pas le drame qui l'accable et il est surtout terriblement désarmé par l'attitude de la police et de ses proches.

John Frawley se doute de la nature des activités de son « ami » Miles Fletcher et du travail qu'il a pu confier à Antony ; pour cette raison, il évite le plus possible de les voir l'un comme l'autre. Cependant, il est inconcevable à ses yeux qu'ils soient mêlés de près ou de loin aux malheurs qui s'abattent sur lui.

Son fils aîné, Andrew, (dont le comportement curieux commence à l'inquiéter) et son vieux compagnon d'armes, Fernando Accuna, sont les seules personnes à qui il fasse encore entièrement confiance.

John attend les investigateurs comme des sauveurs possibles et leur laissera toute l'autonomie voulue. Cependant, si ces derniers prennent une décision grave ou apprennent une information de mauvais augure, ils devront la lui annoncer avec ménagement. Bien qu'il soit prêt à tous les sacrifices pour retrouver sa fille, il est très fragile nerveusement et le travail de sape de Berampur l'affecte considérablement.

Le major est un homme prématurément vieilli qui se referme de plus en plus sur lui-même. Pour cette raison, il aura parfois du mal à expliquer ce qui s'est passé depuis deux mois. Sa mémoire le lâche de temps à autre et il est possible que ses auditeurs ne parviennent pas toujours à bien suivre ses explications.

FOR	CON	TAI	DEX	APP	SAN
8	9	13	10	11	35
INT	POU	EDU	PdV		
14	7	17	11		

Compétences

Lire et écrire le Latin 60% - Parler Français 60% - Parler Hindi 40% - Eloquence 50% - Dessiner une carte 40% - Bibliothèque 90% - Connaissance en armement 80% - Histoire 50% - Fusil (30.06) 45% - Revolver (cal.38) 60%

Fernando Accuna (53 ans)

Baroudeur d'origine espagnole, il a servi la France et le Portugal comme mercenaire avant de s'engager dans l'armée régulière britannique en Afrique. En raison de sa parfaite connaissance du continent, il a servi de guide à un corps expéditionnaire britannique qui traversait le Tanganika. Cette unité était commandée par le major Frawley avec lequel il s'est lié d'amitié.

Après la grande guerre, Fernando a

quitté l'armée et a rejoint John à Bombay. Depuis 1919, il est intendant du Green's Rain-bow. Ayant tué beaucoup d'hommes dans sa vie, il a décidé de raccrocher définitivement son fusil.

Outre quelques cicatrices et tatouages, Fernando a gardé de l'armée un style direct et un certain franc parler. Lorsque la situation s'y prête, il ne dédaigne pas s'amuser un peu. Il n'hésitera pas à « prescrire » aux investigateurs un tour au Stardust Club s'ils ont besoin de se changer les idées.

Fernando Accuna ne tient pas à avoir de relation directe avec la police ou la pègre, mais si les investigateurs lui inspirent confiance, il les aidera de son mieux.

Etant le parrain et le confident de Patricia, il est au courant des relations que sa filleule entretenait avec son professeur de philosophie mais n'en pariera pas volontiers (Le Gardien des Arcanes pourra considérer qu'il ne le fait que si les investigateurs arrivent dans une impasse).

FOR	CON	TAI	DEX	APP	SAN
16	16	12	13	12	70
INT	POU	EDU	PdV		
11	14	12	14		

Compétences

Parler Espagnol 65% - Parler Anglais 65% - Poings 70% - Parler Hindi 50% - Comptabilité 40% - Premiers soins 65% - Suivre une piste 70% - Discrétion 55% - Fusil (canon scié) 65% - Se cacher 65%

Le personnel de la maison

Trois personnes s'occupent en permanence de la surveillance et de l'entretien de la propriété : un gardien, un bricoleur et un jardinier ; et quatre autres du bien-être de ses occupants : un cuisinier, un maître d'hôtel et deux femmes de chambre. Ils apprécient tous Fernando Accuna qui, contrairement à la plupart des Européens, ne les considère pas comme quantité négligeable.

Antony Frawley (26 ans)

Antony est un jeune homme impulsif et violent ; il aime le jeu, les femmes et les voitures de sport (sa Morgan rouge est connue dans toute la ville). Toujours tiré à quatre épingles, le cadet des fils Frawley porte en quelque sorte son salaire sur lui (Miles Fletcher l'a pris à ses côtés car il aime son style et son côté frimeur). Antony vit et travaille la nuit Il contrôle les maisons de jeux et l'ensemble des lieux de plaisir interlopes.

John ressent l'attitude de son fils comme un échec personnel. Les deux hommes ne se voient pratiquement plus depuis des scènes violentes qui les ont opposés à propos de la maison. Antony a tout essayé pour convaincre

John de vendre (Fletcher lui a promis une grosse somme s'il y parvenait). Il a échoué et considère désormais son père comme un vieux fou borné,

Antony regardera les investigateurs avec méfiance et évitera, dans la mesure du possible, tout contact avec eux. Si la situation se complique, il ira prendre ses instructions au Belfort Building (il n'a jamais entendu parler des Pralaya Putras avec lesquels il ne prendra contact que lors de la livraison du 30 juin).

Toujours très gâté depuis la mort de sa mère, Antony est très imbu de sa personne. Son arrogance est souvent difficilement supportable et il cherchera à se venger s'il s'estime outragé. Il ambitionne de réussir un jour en politique au sein des Jeunesses Nationalistes Anglaises.

FOR	CON	TAI	DEX	APP	SAN
12	12	13	15	18	60
INT	POU	EDU	PdV		
12	12	17	13		

Compétences

Droit 40% - Conduire une automobile 75% - Baratin 70% - Marchandage 65% - Equitation 65% - Revolver (cal.38) 40%

La Propriété

Jadis pleine de vie, la demeure, bien que toujours parfaitement entretenue par les soins de Fernando Accuna, a perdu une grande partie de son charme depuis le début du drame. Par contre, le parc qui l'entoure est toujours un véritable délice pour les sens. Les hibiscus rouges rivalisent de beauté avec les rosés importées d'Angleterre et les arbustes de jasmin. Les senteurs lourdes des fleurs enivrent les visiteurs et, lorsque le soleil se couche sur cet univers coloré, les teintes deviennent plus chaudes et plus délicates encore. Devant la maison, une très belle fontaine rafraîchit la place.

L'accès à la propriété n'est possible que par la grande grille donnant sur la route, le jardin est ceint par un grand mur d'environ deux mètres de hauteur.

L'intérieur de la Maison

Décorée avec goût dans un style très britannique, la maison est confortable ; l'acajou côtoie des bois plus exotiques ; de nombreux fauteuils de cuir sont répartis entre le salon et les bibliothèques et on sent la touche personnelle que le major Frawley a donnée à un mobilier probablement laissé par son prédécesseur.

Le hall et la salle à manger sont un peu plus froids et prétentieux que les autres pièces. L'escalier, soutenu par des colonnades en marbre blanc, est d'une largeur peu commune. Comme la plupart des sols carrelés, il est recouvert par d'épais tapis persans.

Le bar bibliothèque

John Frawley voue une véritable passion à ses livres qui lui tiennent lieu d'amis depuis près de dix ans. Ses ouvrages les plus nombreux touchent à la stratégie militaire et aux problèmes historiques mais il possède également une collection impressionnante de traités de botanique et de livres documentaires sur l'Inde.

Sur une table basse à côté du bar, les investigateurs pourront prendre connaissance des derniers numéros du Daily Mail (over-seas édition) et de l'Army and Navy and Air Force Gazette, auxquels John est abonné.

Dans la section « Théologie et Occultisme », les investigateurs trouveront peu d'ouvrages ayant une grande valeur par leur contenu, Cependant, il en existe deux ou trois assez intéressants à consulter. Un jet réussi sous Bibliothèque sera nécessaire pour découvrir chacun d'entre eux.

- ❖ Les sorciers de Nouvelle Angleterre (1857), par Donald Sheffield (occultisme +5%).
- ❖ Traité sur la véracité des légendes roumaines (1824), par le baron Christopher Von Richwig (Ouvrage en allemand. occultisme +7%).
- ❖ Monolithes irlandais (1912), par le révérend père O'Brian (occultisme +3%).

Si les investigateurs cherchent un livre concernant les sectes indiennes, ils pourront trouver Les sociétés secrètes et Les sectes chez les indigènes de l'Inde des professeurs Graham et Crifton (1907), Dans cet ouvrage, les deux chercheurs mènent une analyse sceptique des différents mouvements religieux du pays. Les informations recueillies sont en général peu utiles et les lecteurs qui n'y cherchent rien de particulier ne seront pas « enrichis » par sa lecture. Si, par contre, ils tentent d'y découvrir des informations sur les Pralaya Putras, ils trouveront un article qui pourra leur paraître intéressant (document 2).

Le salon de projection

C'est une petite pièce confortable où une banquette de cuir est placée devant un écran. John Frawley a toujours apprécié le cinéma (il a d'ailleurs transmis cette passion à son fils aîné). Il possède entre autre une copie de Naissance d'une nation et une caméra avec laquelle il a pris quelques films en amateur (sur l'un d'entre eux, on voit ensemble John Frawley et l'investigateur qu'il connaît).

Lorsque les investigateurs rentreront pour la première fois dans le salon de projection, ils trouveront un film coincé dans le projecteur et les autres rangés à la hâte. C'est Puri Berampur qui, voulant se familiariser avec la famille

Frawley, n'a pas su faire marcher le projecteur et a dû l'abandonner tel quel.

La salle d'armes

En réalité, il s'agit plutôt d'un cagibi contenant un râtelier rempli d'armes de toutes sortes (un fusil calibre 12, une carabine 4.5 millimètres et un fusil 30.06). L'armoire placée sous le râtelier contient des munitions, quatre machettes en bon état et deux baïonnettes.

Fernando Accuna n'a pas rangé son fusil à canon scié dans cette pièce (depuis le début des événements, il préfère le garder dans sa chambre). De même, John Frawley se sépare de plus en plus rarement de son revolver.

La salle de jeu

Cette pièce a l'allure d'un mini tripot. Le billard qui occupe son centre est convertible en table de jeu. Un plafonnier descendant très bas sur ce meuble constitue la seule et unique source de lumière artificielle de l'endroit. En dehors d'Antony, personne ne se rend jamais dans la salle de jeu.

Le bureau du major

Relativement austère, la pièce, qui donne sur le jardin, est plutôt bien rangée (sauf la table de travail, jonchée de papiers). Le tiroir de droite du meuble est fermé à clé. Il contient quelques notes de John Frawley, relatives aux événements de ces deux derniers mois (document 3). Si les personnages choisissent de forcer la serrure, ils devront réussir un jet sous (Pickpocket + Mécanique)/2 (Si Fernando Accuna aperçoit quelqu'un fracturer une porte ou un tiroir dans la maison, il n'hésitera pas à s'interposer).

Entre deux éléphants en ivoire sont disposés les trois volumes qui constituent le journal complet de John Frawley

Le major a pris des notes sur à peu près tout pendant l'ensemble de sa carrière militaire. Ses écrits n'ont pas d'intérêt particulier pour les investigateurs. En gros, ils résument les campagnes d'un militaire britannique de ses débuts à sa retraite, ses certitudes et ses doutes, son entière dévotion à la couronne et sa foi sans faille en dieu. Les notes s'arrêtent en 1910.

Sur les étagères, les investigateurs pourront trouver un certain nombre d'ouvrages ayant trait aux stratégies et techniques militaires, des copies d'actes notariés, des factures et tout ce qui concerne de près ou de loin le Green's Rainbow. Certains extraits du journal de Charles Buicksfield, ancien propriétaire et bâtisseur de la maison peuvent s'avérer de quelque intérêt (document 4) mais la lecture de l'ensemble paraîtra assez fastidieuse

(chaque opération de construction est décrite minutieusement depuis l'acte d'achat du terrain le 18 février 1890 jusqu'à la mise en place de la dernière pièce du mobilier le 12 juin 1892).

La serre d'Andrew

Cette pièce dispose d'un système de ventilation assez élaboré qui permettait à Andrew d'y faire pousser des plantes d'origine européenne, supportant mal le climat indien. A l'arrivée des investigateurs le 20 juin, cela fait plus d'une quinzaine de jours que la végétation de la serre n'a pas été arrosée ou entretenue et beaucoup de pots ne contiennent plus que des plantes mortes.

Le laboratoire photographique d'Andrew

Cet endroit, jadis occupé par le personnel de la maison, a été entièrement aménagé par Andrew. C'est maintenant un laboratoire de photo assez complet dans lequel il entreposait tout son matériel.

Certaines épreuves sont attachées au fil de séchage et les cuves de trempage, mal rangées, incitent à penser qu'Andrew avait un travail en cours quand il a été enlevé.

Les investigateurs devront réussir un certain nombre de jets sous (Bibliothèque + Trouver un objet caché)/2 pour découvrir les photos intéressantes au coeur des monceaux de dossiers mal répertoriés qui s'entassent sur les étagères et le bureau du laboratoire, A chaque demi-heure de recherche, toutes les personnes présentes auront la possibilité de tenter deux jets (la photo trouvée sera déterminée à l'aide d'ID6).

1) Sur cette épreuve, on voit distinctement un homme qui s'approche de la porte d'entrée. Bien qu'Andrew ait opéré derrière une fenêtre (celle de la salle de jeu), le visage du visiteur est reconnaissable. Les investigateurs ignorent de qui il s'agit mais, s'ils le demandent à Fernando ou à John, ils apprendront que c'est « l'Irlandais ». Personne dans la maison n'était au courant de l'existence de cette photo.

2) Il s'agit d'un cliché de qualité très médiocre (probablement pris de nuit). On y voit un bâtiment en feu (les communs), Un jet réussi sous Trouver un objet caché, ou un examen à la loupe de l'image, montrera une silhouette habillée à l'européenne, dissimulée derrière un buisson.

3) Cette photographie a été prise en plongée d'une des fenêtres du premier étage. Elle est assez nette. On y voit Antony s'entraîner au tir sur une cible

posée contre un arbre.

4) La mise au point a dû être hâtive et quelque peu approximative. L'appareil a même probablement bougé. On voit un homme de dos (difficilement identifiable) qui gifle violemment Patricia (il s'agit d'Antony).

5) C'est là une excellente photo, sûrement préparée minutieusement. De jeunes Indiens s'amuse à s'éclabousser sous la fontaine et jettent de l'eau sur Sadi. Un jet réussi sous (Trouver un objet caché)/2, ou un examen à la loupe, montre un dessin ou une tache qui dépasse légèrement du turban du jardinier.

6) Ce cliché se trouve plus ou moins caché sous une pile de laques vierges. C'est un nu de Patricia (dans une position qui reste tout de même on ne peut plus chaste). Une très belle mais très indécente photographie.

La chambre d'Andrew

Puri Berampur ne sort pratiquement pas de cette pièce et, lorsqu'il le fait, c'est soit pour se rendre dans la salle de bain, soit pour parler à John (seulement lorsque celui-ci est seul, car les moyens d'hypnose que Berampur emploie seraient visibles pour un observateur).

Cette chambre n'a pas été nettoyée, ni même aérée, depuis une quinzaine de jours. L'atmosphère y est confinée et il y règne une odeur curieuse et très désagréable (celle du don du Chaos). Le lit n'est plus défait depuis le changement d'occupant car Berampur, qui dort peu, préfère s'enrouler dans le dessus de lit. L'armoire est bien rangée et ne contient rien de particulier en dehors d'un appareil photo de petite taille.

Dans la table de nuit, fermée à clé, un investigateur silencieux, ayant réussi un jet sous Ecouter, entendra quelque chose pulser. Le membre des Pralaya Putras garde toujours la clé de ce meuble sur lui puisqu'il renferme un présent de son dieu, un morceau de substance chaotique.

Le don du Chaos

Si l'investigateur parvient à forcer la serrure, il aura l'effroyable surprise de voir une sorte de cerveau en décomposition, lançant autour de lui, à un rythme saccadé, des petits tentacules rougeâtres. La chose ne paraît pas dangereuse, mais toute personne la découvrant risque de perdre 1D4 de santé mentale.

Si un investigateur, surmontant sa répulsion, tente de toucher le monstre, celui-ci se collera immédiatement à lui, déchirant ses vêtements et sa peau avant de commencer à lui pomper le sang telle une gigantesque sangsue. A chaque round, le personnage touché perdra trois points de vie. Il aura de surcroît 25% de chance de sombrer dans l'inconscience (50% au deuxième, 75% au troisième...).

La chose ne peut se déplacer, mais elle est formidablement destructrice lorsqu'elle s'attaque

à une victime.				
FOR	CON	TAI	DEX	
18	APP 22	4	18	0
INT	POU	EDU	PdV	
0	12	0	13	

Si Puri Berampur entend des cris en provenance de sa chambre, ou s'aperçoit que l'on a fouillé sa table de nuit, il tentera de fuir par tous les moyens.

Si Fernando ou John voient le monstre, ils n'accepteront pas pour autant toutes les solutions que pourraient proposer des investigateurs violents (on ne combat pas un éventuellement avec du plomb).

La chambre d'Antony

Meublée simplement, elle est généralement occupée de trois heures du matin à quatorze heures. Il y traîne toujours une bouteille de Brandy, de la lingerie féminine et un ou deux numéro du National Fighter, un journal fascinant qu'il reçoit toutes les semaines.

Le tiroir de la table de nuit est fermé à clé car il contient en permanence 250 livres, une chevalière en or et des boutons de manchette de grand prix.

L'armoire est également close. Outre des costumes et des chemises confectionnés par les meilleurs couturiers, on y trouve les sept paires de chaussures d'Antony qui camouflent un double fond assez grossièrement fabriqué. Une boîte en fer y est cachée (sa serrure est assez difficile à manipuler ((Mécanique + Pickpocket)/2)-10%). Le mécanisme sera détérioré si le score de l'investigateur dépasse 85%). La boîte contient 1 500 livres en espèce, un revolver de calibre .38, une vingtaine de cartouches, une quinzaine de cartes de visite du Stardust Club (pour ses « clients ») et deux lettres adressées par Miles Fletcher au bureau d'Antony au Belfort Building. Antony a eu tort de ne pas les détruire (document 5).

La chambre de Patricia

Décorée en noir et rose, c'est l'une des mieux aménagées de la maison. Au mur, on peut admirer un tableau assez sombre qui représente une forêt pendant la nuit. La pièce est harmonieusement meublée et contraste avec le style un peu impersonnel des chambres des garçons. Elle est toujours très fleurie grâce à John, qui ne verra pas d'un bon œil que les investigateurs la fouillent.

Dans le pupitre (placé face à la fenêtre), un petit livre à fermoir d'argent est caché sous une pile de cahiers. La serrure est assez fine mais pas très difficile à ouvrir pour un investigateur minutieux. C'est le journal

intime de Patricia. Il révèle dans un style agréable, l'évolution d'une jeune fille de l'adolescence à l'âge adulte ; plutôt timide et réservée, encaissant les provocations d'Antony, elle est devenue plus forte et plus sûre d'elle en l'espace de quelques mois. Très attachée à Andrew, elle déteste son autre frère qu'elle décrit comme une petite frappe prétentieuse.

Dans ce journal, Patricia raconte également son coup de foudre pour son professeur de philosophie, l'évolution de leurs relations, sa découverte de l'amour et tout ce qu'elle a pu ressentir affectivement. (Le journal de Patricia est très compromettant pour Miller mais, si les investigateurs tentent de faire pression sur lui avec ce document dont il ignorait d'ailleurs l'existence, il les recevra assez mal et les considérera avec mépris).

Les autres pièces de la maison

De moindre intérêt pour les investigateurs, les autres pièces de la maison ne renferment rien qui puisse réellement leur être utile pour leur enquête.

Les chambres d'amis pourront être décrites comme confortables et décorées avec goût.

La cave, de taille très limitée, n'est utilisée que pour ranger le charbon.

Le Stardust Club

Cette boîte, très célèbre à Bombay, est certainement la plus luxueuse de la ville. Un pianiste talentueux s'y produit tous les soirs et un certain nombre de jeunes femmes européennes, triées sur le volet par Fletcher, assurent le confort de la clientèle exclusivement masculine de l'établissement.

Si les investigateurs viennent un soir au Stardust Club, le tenancier, Christophe de Friebourg, un homme courtois qui prend soin de sa clientèle, viendra leur parler et leur offrir le premier verre.

L'Irlandais, envoyé par Frunk pour faire chanter John Frawley, a environ 50 % de chance d'être présent (les investigateurs ne pourront le repérer que s'ils ont trouvé sa photo dans le labo d'Andrew). Antony dîne également fréquemment au club mais s'il voit les invités de son père, il feindra de les ignorer.

Valérie, l'une des entraîneuses du club, qui refuse ses faveurs à Antony, sera prête à discuter avec les investigateurs s'ils parviennent à gagner sa confiance. Elle connaît la nature du travail du plus jeune fils Frawley. Il lui a même avoué, un soir où il était particulièrement ivre, que si le vieux lâchait la baraque, il toucherait un bon paquet (elle ne livrera pas cette

information spontanément car elle ne signifie pas grand chose pour elle).

Valérie craint pour sa place si Antony apprenait qu'elle parle de ce qui ne la regarde pas. Déjà, elle sent qu'elle risque gros en se refusant à lui. Si on propose à Valérie une alternative à la vie qu'elle mène, elle peut être tentée de l'accepter.

La plage de Mahim

A une quinzaine de kilomètres au nord de Bombay, un petit chemin part de la route pour serpenter pendant un demi mile jusqu'au bord de l'eau. C'est là que doit avoir lieu le rendez-vous entre le convoi des Pralaya Putras et la pègre. La livraison se fera de toute façon et, si Antony était indisponible, c'est Miles Fletcher qui s'y rendrait lui-même. Le 30 juin, 20 jeunes filles et plusieurs kilos d'opium seront livrés.

Bombay, une impasse dangereuse

Si les investigateurs ont rencontré Miller et sont prêts à partir avec lui à Midnapur, Bombay n'a plus grand chose à leur offrir.

L'organisation de Fletcher est un véritable panier de crabes où ils auront sans doute du mal à se retrouver et les hommes de Frunk chercheront à se débarrasser d'eux par tous les moyens dès qu'ils deviendront trop indiscrets.

Les investigateurs vont être condamnés à combattre les conséquences (l'enlèvement de Patricia) avant les causes (la raison pour laquelle les Pralaya Putras ont besoin d'obtenir la maison). La survie de la fille du major est à ce prix et, pour l'instant, ils doivent tout essayer pour la sauver.

Quel que soit le moment où les investigateurs quitteront Bombay, ils auront forcément été repérés par Puri Berampur et Sadi qui ont contacté les autres Pralaya Putras... C'est la garantie d'un bon accueil à la prochaine étape.

Dans ce chapitre, les investigateurs vont probablement prendre l'initiative et devront réagir face aux événements. Ils ne pourront commencer à élaborer des stratégies cohérentes que s'ils parviennent à sortir de l'enfer de Midnapur.

Welcome to Midnapur

Le Trajet

Tous les trois jours, un train relie Bombay à Mandasor (à 4 heures de Midnapur environ). Le trajet ferroviaire dure 48 heures. La locomotive, une vieille motrice à charbon de 1890, tracte un wagon de première classe, un

wagon de deuxième classe, deux wagon de troisième classe, un transport officiel (postal et militaire) et un wagon porte containers (sur lequel sont acheminés les colis destinés aux industriels et plantations du nord).

Un long voyage

Le wagon de première, bien qu'assez détérioré, reste relativement confortable. Il contient six compartiments de deux lits chacun, une salle de douche et une salle commune où l'on peut discuter, jouer aux cartes devant un verre de Brandy et prendre les repas (9 heures, 13 heures et 19 heures).

Le train avance très lentement et s'arrête pratiquement à toutes les gares. Des marchands ambulants en profitent pour frapper aux carreaux et essayer de vendre de la nourriture, du thé ou des petits objets artisanaux.

Dans la campagne, il arrive que le convoi doive freiner brusquement pour ne pas heurter une vache qui se repose sur la voie.

Finalement, bien que la distance à parcourir ne soit pas très importante « à vol d'oiseau », les investigateurs auront largement le temps de lier connaissance avec les autres voyageurs.

Le capitaine Jérémie Clarck (57 ans)

Vieux militaire plus efficace sur le terrain que dans les cocktails mondains, il part rejoindre sa garnison à Kota, apportant avec lui deux mortiers et deux mitrailleuses, car on signale une activité anormale dans la région. Les raisons des troubles n'ont pas encore été déterminées.

Peu loquace (il ne parlera jamais de sa mission), le Capitaine Clarck fera tout de même un sympathique compagnon de voyage (il sait un peu jouer au bridge).

Le lieutenant Peter Lynche (28 ans)

D'un physique agréable, malgré un petit côté « tête à claque », le lieutenant Lynche est un séducteur invétéré qui estime que le prestige de son uniforme doit contribuer à l'accroissement du nombre de ses conquêtes. Il ne résiste pas au charme d'un jupon et sera tenté d'en cire et d'en faire un peu trop pour peu qu'il soit en présence d'une jeune et jolie femme (apparence supérieure à 12).

Le lieutenant quitte l'Angleterre pour la première fois et il a une croyance profonde en la supériorité de la civilisation et de l'intelligence britanniques.

Edmond Ravelstein (43 ans)

Industriel, fabricant des

installations électriques, il s'arrête à Ahmedabad où il travaille actuellement. Assez cultivé, bon joueur de bridge, Ravelstein connaît bien les grandes villes indiennes qu'il a pratiquement toutes équipées.

Priscilla Davenport (25 ans)

C'est la nièce et la secrétaire de Ravelstein. Elle est jeune et belle, mais ses idées socialistes ne l'incitent pas à trouver le lieutenant Lynche séduisant.

Deux membres de l'armée du Chaos

Ils ne sortiront pratiquement pas du compartiment n°3. Ils boivent peu et ne mangent pas. Connaissant l'existence des investigateurs et le sort qui leur est réservé, ils ne s'intéresseront pas à

Le transit

Arrivés à Mandasor, les investigateurs devront prendre place dans l'un des deux wagons croulants du train qui fait la liaison jusqu'à Midnapur (le premier et le seul arrêt).

Les voitures resteront au trois quarts vides et pour arriver à destination, il faudra près de quatre heures, bien que les deux villes ne soient distantes que de 80 kilomètres.

S'installer en ville...

Le climat est un peu moins humide qu'à Bombay mais l'atmosphère est très lourde (l'agglomération est située dans une cuvette).

Midnapur est un vaste ensemble de baraques dépareillées, ponctué par endroits de temples mal entretenus et de quelques vieilles bâtisses coloniales. Cette ville dangereuse est le sanctuaire des Pralaya Putras, qui ont conclu un accord avec les Britanniques pour garder la souveraineté sur la cité.

A leur arrivée, les investigateurs sont immédiatement repérés (ce sont les seuls Européens qui descendent du train). Le piège de la secte va pouvoir se refermer sur eux.

Au milieu d'une agitation feinte, de vieux fiacres décrépis tirés par des chevaux faméliques attendent devant la gare. De nombreux porteurs assaillent les investigateurs pour leur proposer leurs services. Ils posent les malles sur l'arrière des fiacres qui emmèneront leurs clients au British Hôtel. Bien entendu tous les cochers sont membres de la secte (sans faire partie de l'armée du Chaos) et le British Hôtel n'existe pas. Ils vont juste attirer les fouineurs dans un endroit déterminé à l'avance pour pouvoir les capturer sans problème.

Pendant le trajet, les investigateurs pourront remarquer la gare des cars et le marché (étonnamment peu animé

pour un marché indien).

Arrivés dans une rue étroite en impasse, une vingtaine de soldats de l'armée du Chaos jaillissent des maisons, armés de longs stylets effilés, et se jettent sur les investigateurs. Avant que leurs victimes n'aient pu réagir (l'action est très rapide et de toute façon ils sont trop nombreux), ils leur planteront leurs armes dans le dos.

Les stylets à lame creuse n'occasionneront qu'1D6 de dommages mais le poison dont ils sont remplis entraînera une paralysie et une perte de connaissance immédiate (un jet réussi à 4D6 sous la constitution permettra de rester vaguement conscient mais insuffisamment pour réagir).

Raigo Yelladu viendra en personne choisir qui il va interroger (il emmènera Miller qui, selon ses informations, est le mieux renseigné et donnera l'ordre de jeter les autres dans le trou).

Après qu'il ait dit ce qu'il savait des activités des Pralaya Putras (pas grand chose en fait), Miller sera enfermé dans un temple de la ville avant que son sort soit fixé. Il pourra éventuellement servir de deuxième otage.

Le monde du sous-sol

Il s'agit d'un enchevêtrement de salles et de galeries peuplées de créatures complètement dégénérées que ceux du dehors appellent les initiés. Ce sont des êtres humains qui n'ont pas supporté les diverses cérémonies initiatiques et qui sont revenus à l'état le plus primitif. Ils vivent entièrement nus, mangent des quartiers de viande crue et s'entredéchirent fréquemment. Ils sont éclairés par des torches et ne voient jamais la lumière du jour.

Cinq hommes de l'armée du Chaos sillonnent en permanence les souterrains. Ils contrôlent ces bêtes humaines avec une flûte qui émet un son étrangement discordant et parviennent par ce moyen à leur donner des ordres simples.

Le trou auquel faisait allusion Yellandu est une oubliette située quelque part dans ce sous-sol (cf dessin). Il fait environ 4,5 mètres de profondeur et présente une forme de cloche, si bien qu'il est impossible d'en sortir (les murs sont à peu près lisses).

Les investigateurs (qui n'ont pas été fouillés), seront donc précipités dans cet endroit froid et humide. Ils risquent de se faire mal en tombant et perdront 1D6 PdV.

Après environ une demi-douzaine d'heures passées au fond (le Gardien des Arcanes devra tout faire pour que leur moral soit au plus bas), les investigateurs recevront le bout d'une corde provenant de l'extérieur de leur prison. Sortis du trou, ils découvriront un homme d'apparence assez frêle, le

regard fixe, agité de tremblements. Son front est orné d'un curieux tatouage (celui des Asura Putras) et son état de fébrilité provient du fait qu'il n'a pas supporté son passage devant les signes des Pralaya Putras.

Un examen rapide du personnage indique qu'il serre convulsivement un morceau de papier dans sa main. Un jet réussi sous Psychologie indiquera qu'il essaie de le donner mais que ses muscles ne semblent pas vouloir lui obéir. Sur le papier : Rendez-vous à la maison d'hôte de la colonie anglaise de Gogunda.

Après quelques pas à tâtons jusqu'à une porte, les investigateurs se retrouveront dans une vaste grotte putride, mal éclairée par quelques torches. Ils entendront des grognements et apercevront des formes. De temps à autre, ils percevront l'écho d'un bruit plus lointain et plus inquiétant.

Au bout d'un moment, un jeune dégénéré s'approchera probablement de l'un des intrus pour le renifler. Toute réaction violente entraînera aussitôt l'attaque du groupe.

Un membre de l'armée du Chaos a 50% de chance d'arriver pendant la traversée des fuyards. S'il les découvre, il sifflera immédiatement dans sa flûte et une dizaine d'initiés se jetteront sur eux.

FOR	CON	TAI	DEX	APP	SAN
9	6	9	8	6	0
INT	POU	EDU			
6	4	3			

Bâton Os 30%

S'ils parviennent à s'en sortir, les investigateurs trouveront un escalier et arriveront dans un temple où gisent deux hommes dans une mare de sang. Sur le sol, à l'entrée, est gravé le signe des Pralaya Putras. Leur guide leur tendra une dernière fois le papier (s'ils ne l'ont pas déjà pris), puis il prendra sa machette et se suicidera en se décalottant la tête. Toute personne assistant à ce spectacle pourra perdre 1D4 de santé mentale si elle rate son jet de sauvegarde.

Fuir à tout prix

Gogunda n'est située qu'à une quarantaine de kilomètres de Midnapur mais il va être difficile de sortir de la ville. La gare des cars, meilleure issue possible, est à peine distante de quelques centaines de mètres, mais au bout de cinq minutes, les fuyards auront un groupe d'une centaine de personnes à leurs trousses (elles sont armées de fusils à un coup, de machettes ou de leurs couteaux traditionnels).

S'ils ne se perdent pas en route, les investigateurs devraient avoir le temps de détourner un vieux car British

Leyland. Le Gardien des Arcanes pourra lancer une poursuite épique entre le vieux véhicule et la meute hurlante qui veut maintenant détruire ses occupants (la ville, constituée de ruelles, est peu propice aux accélérations d'un engin volumineux).

Une fois les poursuivants semés (si ni les pneus ni le réservoir n'ont été touchés), les investigateurs devraient pouvoir arriver sans encombre à Gogunda, petite ville indienne tranquille, avec son dispensaire, sa colonie britannique et tout et tout... Il faut tout de même signaler que certains tronçons de route qui mènent de Midnapur à Gogunda sont presque impraticables.

A Gogunda

L'occupation britannique est visible dans le centre ville (commissariat, mairie, commerçants, dispensaire) ainsi que dans le quartier résidentiel, moins d'un mile à l'ouest loin du bruit et des effluves nauséabondes de l'agglomération indienne (qui n'a en réalité rien de repoussant).

La centaine de Britanniques qui habitent la colonie dispose de toutes les commodités habituelles (terrain de cricket, luxueuses maisons en dur, gazons bien entretenus, jardins somptueux, télégraphe, électricité, liaison ferroviaire directe avec Dehli une fois par semaine...).

Les autorités locales sont chargées d'étouffer tous les bruits qui proviennent de Midnapur. Elles doivent juste transmettre une note au vice-roi (Lord Irwin), si des ressortissants britanniques en font la demande. La mission de la police dans la région se résume au maintien de l'ordre local.

La maison d'hôte

Quand les investigateurs arriveront à la petite pension très britannique, située au

coeur de la colonie, ils seront accueillis par Miss Blasting, une vieille Anglaise fort aimable. Elle leur dira avoir été avertie de leur venue et leur remettra une enveloppe laissée à leur intention. Elle contient un carton d'invitation pour la journée portes ouvertes organisée deux jours plus tard par l'université indienne. En haut à droite du carton (manuscrit de la même écriture que le mot reçu à Midnapur) : Pensez à préparer vos affaires afin que quelqu'un puisse passer les prendre.

Miss Blasting n'en sait pas plus, elle leur dira juste que c'est un monsieur indien très poli qui est venu réserver pour eux et déposer l'enveloppe.

Les investigateurs seront les seuls locataires de la maison d'hôte.

L'université indienne

C'est la seule originalité véritable de Gogunda. Elle permet aux autochtones d'étudier l'histoire de leur pays et de leur société avant la colonisation. Cet enseignement, très symbolique, est assuré exclusivement par des Indiens qui doivent faire montre de qualités suffisantes pour assurer le bon fonctionnement de l'école. Les Britanniques surveillent tout cela très étroitement (cette initiative s'inscrit dans le cadre d'un projet expérimental de statut pour l'Inde).

Les soixante étudiants de l'université indienne viennent de toute la région pour participer à ce projet pilote mais les douze enseignants sont, pour la plupart, originaires des environs. C'est notamment le cas du directeur (Onaal Bankourana) et du professeur de civilisation Hindi (Alimar Shaïa-pur).

L'université, au delà de son intérêt pédagogique, est surtout un lieu de rencontre pour les Asura Putras qui restent bien entendu extrêmement discrets. Ils ont appris l'existence des investigateurs par l'un de leurs informateurs à Bombay et ils ont besoin d'eux pour empêcher le déclenchement de l'irréversible.

Le mot reçu à Midnapur a été écrit par Onaal Bankourana.

La journée portes ouvertes

L'université indienne se trouve en plein centre ville. C'est un ancien bâtiment administratif colonial, reconverti pour les besoins de la cause.

A 9H15, dans la salle de réception, une vingtaine de professeurs et notables britanniques discutent en attendant le début de la présentation. Ils regardent, avec un sourire un peu méprisant, les étudiants indiens qui s'affairent encore pour achever de préparer les lieux.

A 10H30, après un long discours, Onaal Bankourana demande à l'auditoire de changer de salle pour suivre un cours d'Hindoustani, une langue ancienne de la région. Un Indien fait signe aux investigateurs de rester sur place.

Une fois tous les Anglais sortis, Bankourana serre longuement la main de chacun

de ses visiteurs (c'est un moyen pour lui de les sonder). Il leur explique ensuite qu'il sait où se trouve Patricia Frawley (ce n'est pas encore vrai), mais que quelque chose de bien plus grave est en train de se produire, quelque chose qui requiert absolument leur présence à un endroit important (en fait, le village de Palkoupatura). Il ne peut pas en dire plus pour l'instant.

Si les investigateurs acceptent de se confier aux Asura Putras, il les fera sortir par la porte de derrière où les

attend une grosse charrette remplie de foin. Le foin cache une planque exigüe dans laquelle cinq personnes peuvent à peine se tenir assises (d'autant que les affaires des investigateurs y ont déjà été placées).

Une fois la trappe refermée, l'obscurité est quasi-totale et l'atmosphère devient rapidement irrespirable.

Le trajet de Gogunda vers Palkoupatura dure environ cinq heures mais semble bien plus long. La charrette avance à peine plus vite qu'un homme à pied.

Au milieu du voyage, il y a 60 % de chance qu'ait lieu un contrôle de police. Dans ce cas, le conducteur ouvrira une petite trappe placée derrière lui et passera deux fusils (cal.22) aux investigateurs Police! S'ils vous trouvent, tuez-les. Il y a 50 % de chance que les policiers découvrent la planque.

Les Chemins de la « Sagesse »

Le village de Palkoupatura

Quelques baraques de bois au milieu d'un champ de boue entouré de rizières, c'est là toute l'agglomération. Palkoupatura abrite une quarantaine d'habitants et seuls les signes des Asura Putras, gravés aux quatre points cardinaux, indiquent que ce village a un caractère spécifique.

Un vieillard européen, se présentant comme étant l'Advaryu Crifton, souhaitera la bienvenue aux investigateurs. Son costume est usé et maculé de boue et il semble absorbé dans ses pensées. Crifton montrera aux investigateurs leurs baraques, qui ressemblent comme deux gouttes d'eau aux autres (toit de palme, sol de terre battue et mur de planches). L'endroit est humide et malsain.

Tout savoir...

L'Advaryu est le seul habitant du village qui parle anglais. Il restera assez évasif sur

le caractère de sa religion et sa finalité pour éviter une réaction de rejet de la part des investigateurs. Fin psychologue, il la montrera à chacun sous un jour différent. Il parlera théologie avec un religieux, connaissance avec un scientifique, puissance de feu et charme du mystère avec un aventurier...

Sur les raisons de leur présence à Palkoupatura, leur mission à venir et les risques encourus, Crifton pourra livrer les informations suivantes :

La présence d'étrangers à Palkoupatura est justifiée par la grande mission qu'ils

auront à accomplir.

Lorsque le Chaos tentera d'émerger des entrailles de l'univers, les Asura Putras, dont il fait partie, pourront l'en empêcher, si tant est qu'ils aient accès au temple, protégé par les signes des Pralaya Putras. Des éléments extérieurs à sa religion sont nécessaires pour les détruire (Crifton évitera tout de même d'être trop explicite à propos de la répulsion que les fils des Globes ressentent à l'égard des signes).

En outre, le jour J, les investigateurs devront également empêcher l'intervention parasite des autorités britanniques (c'est plus facile pour des européens que pour des indiens).

La formation que les investigateurs vont recevoir les rendra plus forts mentalement et plus solides spirituellement. La durée de l'apprentissage importe peu.

Les Pralaya Putras ne connaissent pas l'emplacement du village mais, s'ils le découvraient, ils pourraient envoyer sur lui les Gardiens d'un Glarghmn', créatures dangereuses que l'on ne peut détruire qu'en leur perforant le coeur à l'arme blanche.

Des soldats britanniques soupçonnent une activité anormale dans la région. Ils supposent qu'ils ont affaire à une agitation politique.

Les Asura Putras informeront les investigateurs de l'endroit où est incarcérée Patricia Frawley lorsque ce qui doit être fait aura été fait.

La vie au village

Le microclimat local est extrêmement humide (il pleut tous les jours) et les nuits sont fraîches. Le toit des cabanes est assez perméable et les nattes sur lesquelles on peut s'allonger sont de mauvais isolants. Les investigateurs auront probablement beaucoup de mal à dormir au cours des premières semaines.

La nourriture est très peu variée et essentiellement à base de riz ; il est rare qu'il y ait des fruits ou des oeufs. En dehors des occasions exceptionnelles, on ne mange pas de viande à Palkoupatura.

L'eau, collectée dans le ruisseau qui traverse le village, est extrêmement polluée.

Dans chaque plat donné aux investigateurs, on verse quotidiennement un poison et son contrepoison. Si quelqu'un quitte le village sans prévenir, il agonisera dans d'atroces souffrances 24 à 36 heures plus tard. De même, si l'un des investigateurs paraît devenir trop dangereux, Saranghar donnera l'ordre de supprimer le contrepoison de sa nourriture...

Si l'un des investigateurs est

particulièrement déprimé ou qu'il semble vouloir inciter les autres à quitter le village, Georges Crifton pourra décider de lui envoyer une jeune Indienne du nom de Kamala (APP 14) qui tentera de lui « remonter le moral ».

Kamala est bien sûr membre de la secte, mais elle la craint plutôt qu'elle n'y adhère (elle sait que son frère va être sacrifié pendant la Cérémonie des Globes).

Les Asura Putras attachent assez peu d'importance aux femmes et ne lieront jamais une investigatrice à l'un des Globes (même si elle réussit les mêmes épreuves que ses compagnons).

Les incidents météorologiques

Tous les deux jours, le Gardien des Arcanes devra jeter 1D100 pour estimer l'évolution de la situation atmosphérique.

- ❖ De 0 à 70. Il ne se produit rien de particulier (plus le chiffre est élevé, plus il fait mauvais).
- ❖ De 71 à 85. Un orage éclate au cours de la journée. Les Asuras Putras, qui les interprètent comme une manifestation des Globes, font une fête après chacun d'entre eux.
- ❖ De 86 à 95. Une tempête de vent se déclare. Ces petits cyclones très localisés sont dangereux pour les cabanes et leurs occupants (chutes d'arbres).
- ❖ De 96 à 100. Des pluies diluviennes s'abattent pendant plusieurs jours sur le village, suscitant de véritables torrents de boue qui détruisent tout sur leur passage.

Les « aléas » du quotidien

Chaque jour, chaque investigateur devra lancer 1D100 pour voir s'il ne lui arrive pas un problème particulier (certains incidents ne peuvent se produire que dans des conditions particulières ; si elles ne sont pas réunies, le Gardien des Arcanes devra considérer qu'il ne se passe rien).

- ❖ De 01 à 15. Une fois n'est pas coutume, la journée est tranquille.
- ❖ De 16 à 20. Le paludisme ; dû à une piqûre de moustique, il entraîne de brusques accès de fièvre (41 - 42°) qui reviennent environ tous les trois jours.
- ❖ De 21 à 25. La dysenterie ; ce parasite intestinal clouera l'investigateur « au lit » pendant plusieurs jours. La dysenterie provoque de violentes douleurs à l'estomac et des diarrhées répétées.
- ❖ De 26 à 35. Un petit rat des rizières fait son nid dans les affaires restées dans la cabane. Facile à apprivoiser, il pourra éventuellement faire office de mascotte.
- ❖ De 36 à 45. De nombreuses plaies ou écorchures recouvriront rapidement tout

le corps des investigateurs. L'une d'entre elle cicatrise mal, entraînant la perte de 2 points de vie et d'un point de constitution.

De 46 à 50. La bilharziose ; un ver parasite le foie, la vessie ou d'intestin du malade.

De 51 à 55. L'onchocercose ; elle se signale par l'apparition d'un kyste rempli de vers (un insecte a pondu sous la peau du malade).

De 56 à 60. Insolation ; elle risque surtout de se produire pendant le travail à la rizière.

De 61 à 65. Membre foulé ou cassé à la rizière ou au cours de travaux quelconques.

66. L'investigateur est contaminé par la tuberculose. (Dans les années 20, il n'existait pas de traitement fiable contre ce virus pulmonaire. Le malade est donc condamné à mort à plus ou moins long terme).

De 67 à 70. Si un investigateur s'enfonce un peu dans la forêt proche, il pourra rencontrer un tapir. Cet animal, plutôt craintif habituellement, n'hésitera pas à charger pour protéger sa progéniture proche (le tapir n'a pas mauvais goût)...

De 71 à 75. Une grosse araignée nocturne pourra passer ou s'installer quelque part sur le corps d'un investigateur endormi. Plus ou moins venimeuse (à l'appréciation du Gardien des Arcanes), elle ne piquera qu'en cas de mouvement brusque.

De 76 à 80. Rencontre avec un serpent dans le village. Plus ou moins dangereux et plus ou moins impressionnant, au choix...

De 81 à 82. Un tigre sortira à la lisière de la forêt. Il est possible (35 % de chance), qu'il s'attaque à l'individu le plus proche.

De 83 à 90. A la suite d'un faux mouvement ou d'un accrochage quelconque, un vêtement se déchire.

De 91 à 95. A force de vivre dans l'humidité, l'investigateur attrape une pneumonie.

De 96 à 100. Poudre et cartouches, pourtant mises à l'abri (sinon, de toute façon...) ont été mouillées (le toit s'est effondré, une flaque d'eau stagne où elles étaient posées...). Elles sont inutilisables.

Les cérémonies des Asura Putras

Le premier jour

Le lendemain de leur arrivée, les investigateurs seront présentés un par un à l'Has-tri. A chaque fois, la

cérémonie se déroulera de la même façon.

Saranghar est accroupi au centre d'une case de forme arrondie. A côté de lui, assis en tailleur, Crifton tient un enfant d'une dizaine d'années sur ses genoux. Richement paré de soieries mauves sur lesquelles est dessiné le signe des Asura Putras, l'enfant a l'air indifférent.

La question rituelle est posée par Crifton Ce que vous craignez le plus est en voie de se réaliser. La peur de la mort tue l'esprit et la foi. Saurez-vous aller au-delà de vos principes pour suivre les Asura Putras et la doctrine établie par les Dieux ? Etes-vous prêts à transgresser vos valeurs pour accepter l'enseignement ?

Si l'investigateur a répondu favorablement, il devra se mettre à genoux devant l'Hastris qui posera ses mains de chaque côté de sa tête. Au bout d'une minute environ, Georges Crifton sortira une dague de sacrifice et, tout en prononçant une litanie incompréhensible, il égorgera calmement l'enfant.

A ce moment précis, l'investigateur ressentira une violente douleur à la tête (il devra réussir un jet à 3D6 sous la constitution pour ne pas sombrer dans l'inconscience). S'il supporte le choc, il se sentira soudain plus fort et plus clairvoyant (il gagnera 2 points de Pouvoir).

La perte de santé mentale entraînée par le sacrifice sera mesurée par le Gardien des Arcanes en fonction des réactions des investigateurs. La secte commence à montrer son vrai visage.

Si, à un moment donné de son séjour à Palkoupatura, un investigateur semble avoir peur, Crifton, le sourire aux lèvres, n'hésitera pas à tuer un fidèle des Asura Putras pour montrer que la mort et la douleur ne sont rien.

Le troisième jour

Georges Crifton proposera aux investigateurs de participer à la vie du village en travaillant à la rizière ou à la reconstruction de certaines cases. Vous devez vous atteler à des tâches auxquelles votre éducation ne vous prédispose pas. Les Asura Putras interpréteront un éventuel accord comme un signe de bonne volonté.

Le travail dans la rizière est très pénible dans la mesure où il faut toute la journée marcher pieds nus dans 30 centimètres d'eau (les plaies seront nombreuses). Le dos est également soumis à rude épreuve puisqu'il faut se pencher en permanence.

Le trente deuxième jour

Le soir, dans la case de l'Hastris, les futurs initiés doivent s'installer, accroupis en cercle autour de lui. On leur donne à boire un verre de thé

auquel on a ajouté quelques gouttes de liqueur de Kali (une drogue hallucinogène). Crifton, assis dans un coin d'ombre, commence à lire à haute voix, un extrait du livre maudit Yajur Pradaya (rédigé en Sanscrit).

Au bout d'un moment, la drogue va faire son effet et les investigateurs se mettront à délirer. Cependant, le Gardien des Arcanes devra absolument leur faire croire qu'ils vivent réellement ce qui va suivre.

Soudain, un hurlement abominable déchire le lent bourdonnement émis par Crifton. Un nuage verdâtre emplit la pièce et le mur qui donne sur la rizière vole en éclats. Au bout du champ, les investigateurs peuvent apercevoir une plate-forme en pierre de laquelle l'Udati Bankourana leur crie d'approcher.

A ce moment là, les autres murs de la case s'effondrent, laissant apparaître des êtres d'environ 2,5 mètres de haut dont le corps est pour moitié formé d'une bouche énorme remplie de dents vertes acérées. Ces choses monstrueuses se déplacent grâce à leurs huit membres qui les font ressembler à de gigantesques araignées. Leurs mouvements sont si rapides qu'on ne les distingue pas toujours très bien. (Le Gardien des Arcanes pourra faire tirer des jets sous la santé mentale, bien qu'en réalité les investigateurs ne puissent rien perdre).

Les créatures sont très nombreuses et la seule issue semble être la fuite vers Bankourana qui les appelle de plus belle et leur tend les mains. Pour réussir à le rejoindre et à monter sur la plate-forme salvatrice, les investigateurs devront traverser toute la rizière, poursuivis par les monstres hurlants. Pour ce faire, il leur faudra réussir deux jets à 3D6 sous leur Pouvoir (le Gardien devra leur laisser penser qu'ils jouent sous la Dextérité). Ceux qui échouent seront dévorés (le Gardien pourra les laisser combattre et leur faire croire, après l'issue fatale, qu'ils sont vraiment morts).

La liqueur de kali est un puissant somnifère si bien que les investigateurs dormiront pendant deux jours après son absorption. A leur réveil, les visions cauchemardesques auront fait perdre à chaque « survivant » 1 point de santé mentale, alors que les autres perdront 4 points. En outre, les survivants se retrouveront avec, autour du cou, l'un des deux pendentifs suivants.

- ❖ Une perle verte qui protégera son porteur de la folie (mais pas pour autant des pertes de santé mentale).
- ❖ Un curieux « bijou » qui rend son porteur invisible aux créatures du mythe dont le pouvoir est inférieur à 25. C'est un « talisman vivant » qui s'alimente de sang humain (son port, sur la peau nue, entraînera la perte d'un point de constitution et de 2 points de santé mentale).

Le mercredi 6 septembre 1927

En pleine journée, alors que chacun vaque à ses occupations, cinq Gardiens liés au Glarghmn' fondent de leur univers sur le village. Ils attaquent les gens qui se trouvent dehors (le Gardien

des Arcanes doit déterminer quel est le pourcentage de chance de chaque investigateur de faire partie des victimes).

Certains Asura Putras ne tarderont pas à foncer sur ces créatures visqueuses pour les détruire, alors que d'autres se précipitent pour protéger leur Hastri et leur Advaryu.

Bien entendu, personne, en dehors des investigateurs et des femmes, ne risque de perte de santé mentale.

Les abominations détruites, Crifton se dira très préoccupé car cette attaque signifie que les Pralaya Putras ont localisé le village et que le jour du retour approche.

Dans la nuit, l'Udati Bankourana et le Brahmane Shaïapur arriveront à Palkoupa-tura dans la charrette et confirmeront son jugement, Bankourana raconte qu'il a rêvé que le cercle remontait des profondeurs et que les serveurs du Chaos jaillissaient du néant. En plus, la charrette a été attaquée sur la route et le cocher est mort.

Il faut quitter le village.

Le vendredi 8 septembre 1927

La mission

Au matin, Crifton explique que quatre des investigateurs (qu'il a préalablement choisis) seront investis des pouvoirs des dieux le soir même. La cérémonie achevée, ils seront tous ramenés à Gogunda. De là, ils devront regagner Bombay par leurs propres moyens.

Le 12 septembre à OH30 très exactement (pas avant sinon ils risquent d'être broyés par l'émergence du sanctuaire), il leur faudra se trouver dans le jardin du Green's Rainbow, devant le Temple du Chaos. Là, ils devront renverser les signes, supprimer les membres de l'armée du Chaos et descendre pour mettre le Glarghmn' et ses Gardiens hors d'état de nuire (ils ne pourront détruire le Glarghmn', qu'en envoyant sur lui les Démons de Sytry. L'un d'entre eux apprendra ce soir comment procéder).

L'intervention de l'armée britannique

Alors que la cérémonie touche à sa fin et que les investigateurs sont portés vers la sortie, deux auto-mitrailleuses anglaises approchent de la rizière, suivies d'une cinquantaine de soldats indiens à pied. L'armée a été informée par un membre des Pralaya Putras qu'il se passait quelque chose à Palkoupatara.

Au porte-voix : « Le lieutenant Robertson, de l'armée britannique, vous parle. Nous avons été avertis par des patriotes qu'un meeting clandestin se tenait ici. Si les meneurs nous sont livrés rapidement, il n'y aura pas d'effusion de sang. Sinon, nous nous verrons obligés d'ouvrir le feu ».

A peine Robertson a-t-il fini de parler que Shaïapur émerge du temple et donne aux Asura Putras l'ordre de détruire les intrus. Le combat s'engage et les Anglais, qui n'avaient pas prévu pareilles réactions, sont vite débordés. Les pertes en face sont disproportionnées mais la mort n'est rien.

Les investigateurs, encore à demi inconscients et soutenus par les Asura Putras, devront réussir un jet sous la chance (sur deux de tentés) pour ne pas être touchés par une balle perdue. Dès leur sortie du temple, ils seront aussitôt emmenés dans la charrette qui les ramènera vers Gogunda.

La cérémonie des Globes

Depuis l'avant veille, les Gardiens ne sont pas repassés à l'attaque et tout le village travaille au débroussaillage autour d'une espèce de temple rond à la lisière de la forêt (il ressemble au socle d'où l'Udati Bankourana appelait les investigateurs pendant qu'ils « hallucinaient »). Les Asura Putras semblent assez préoccupés par la tournure que prennent les événements. C'est trop tôt

Vers midi, Saranghar prescrit une drogue aux investigateurs pour les faire dormir et, à leur réveil, au crépuscule, ils sont dénudés et emmenés vers le monument.

Dehors, c'est la foule. Les fidèles, venus de toute la région, ont afflué par centaines tout au long de la journée. La plupart sont à genoux, la tête dans la boue.

Les investigateurs, encore un peu perdus dans leurs rêves, vont être portés à bout de bras par les Asura Putras dont les tatouages brillent étrangement à la lueur des torches.

La foule commence lentement à psalmodier l'invocation rituelle Unnat Chaani, Unnat Chaani, Unnat Chaani... A l'intérieur du temple, des petits autels ont été dressés pour allonger les investigateurs.

Le Brahmane, en tenue sacerdotale, s'assied au sud sur une sorte de petit trône et ne bouge plus.

L'Advaryu s'approche de trois petits pots de terre et commence à manipuler des herbes, entouré de ses acolytes.

L'Udati attend debout, sans bouger, au nord de l'hôtel.

Tout autour de la pièce, des jeunes gens habillés de soieries mauves sont prosternés (ils seront sacrifiés pendant la soirée).

Un acolyte sert aux investigateurs un grand verre de Goma, une boisson fortement alcoolisée. La cérémonie peut commencer.

- ❖ L'Hastri, qui se tient au centre de la pièce, incante à mi-voix. Crifton traduit les stances en procédant aux manipulations rituelles.

Ô Globes! Que votre fracas chasse devant vous le ciel et la terre, que l'humanité misérable vous choie avec amour car vous êtes l'alternative, les auxiliaires des Dieux, Unnat Chaani, Unnat Chaani, Unnat Chaani... La foule se met à hurler.

Ô peuple, plus loin que le lointain, fais fuir les ennemis. Mugis, inspire-nous force et vaillance face au pouvoir des Globes. Tonne et renverse les obstacles. Bannis loin d'ici la magie du Chaos, peuple ! Tu es le poing de Yog-Sothoth. Sois robuste.

- ❖ Un par un les sacrifiés s'écroulent, la carotide tranchée. Le sang coule en abondance sur les autels. Au milieu d'une sorte de coma éthylique, les investigateurs verront les Globes leur apparaître peu à peu (le choix entre Sytry, Eligor, Durson ou Gamory se fera par le jet d'1D4).

Ça y est, les Dieux vont prendre définitivement possession d'une partie de l'esprit de leurs hôtes. Leur présence entraînera la perte d'1D10 de santé mentale en cas d'échec du jet de sauvegarde et de deux points de toute façon.

Désormais, les investigateurs pourront faire appel aux Globes et à leur connaissance quand bon leur semblera. Cependant, à chaque appel, les entités seront plus difficiles à renvoyer (ce n'était pas précisé dans le « contrat »!). Au premier appel, le pouvoir du monstre sera de 10. Au deuxième de 12, au troisième de 14...

Pour repousser un Globe, il faut réussir un jet pouvoir contre pouvoir. Il peut être tenté trois fois avant la perte de contrôle définitive qui signifiera la mort de l'esprit et la prise de possession du corps par l'auxiliaire des Dieux).

Deux mois passés à Palkoupatura

Si les investigateurs ont attrapé un parasite intestinal, le paludisme ou une quelconque autre maladie persistante, ils perdront 2 points de constitution et continueront à en subir les effets jusqu'à ce qu'ils puissent être soignés dans de bonnes conditions.

Par contre, s'ils ont travaillé longtemps, soit dans la rizière, soit à la fabrication de cabanes, les investigateurs gagneront 1 point de force (2 s'ils réussissent un jet sous (21 - FOR) X 5). De même, en fonction de ce qu'ils ont fait, ils pourront acquérir des pourcentages de Parler Hindi,

Construire une maison, Utiliser une charrue, Manier une hache...

Pendant que les investigateurs étaient dans le nord, et quel que soit l'état dans lequel ils avaient laissé Bombay, la ville aura changé et pas vraiment en bien. Ils n'auront au mieux que trente-six heures pour s'en apercevoir...

Le Retour

Les Pralaya Putras se préparent

Si les investigateurs n'avaient pas démantelé la pègre au début de leur aventure, Miles Fletcher et Antony Frawley ont été convoqués par les fils du Chaos, le 1er septembre, à la plage de Mahim, pour une seconde livraison.

Là, Raïgo Yellandu a fait montre de sa puissance en envoyant un Gardien du Glarghmn' sur Antony (la tête du jeune homme a disparu au milieu d'une sinistre éclaboussure sanglante). Les Pralaya Putras ont ensuite accordé à Fletcher la drogue et les femmes prévues par le contrat, non sans l'avoir « convaincu » de s'occuper uniquement de ce qui le regarde.

A son retour en ville, Fletcher s'est empressé de donner l'ordre à l'inspecteur principal Pernford de ne surtout rien entreprendre, en attendant que ces dangereux primates décampent du coin.

Huit jours après la disparition d'Antony, les Pralaya Putras ont discrètement investi le Green's Rainbow où ils ont tué tous les occupants (y compris Fernando Accuna et John Frawley). Les fanatiques se sont ensuite retirés, prêts à revenir à « l'heure de leur Dieu ».

Des plans contrariés

L'entêtement de John Frawley, les maladresses de la pègre et l'arrivée des investigateurs en Inde, ont considérablement troublé les plans des fils du Chaos.

Initialement, ils prévoient d'acquérir le Green's Rainbow, d'y faire venir une partie de leurs adeptes et d'accomplir les préparatifs nécessaires pour qu'ils ne soient pas tués lors des tremblements de terre consécutifs à l'émergence du sanctuaire.

Le jour J, pendant que Berampur, Yel-landu et le Pralaya Vamsa seraient descendus dans l'édifice, les membres de l'armée du Chaos et les fidèles de la secte auraient commencé à incanter pour favoriser la venue de leur Dieu.

Dans le cas présent, craignant l'intervention des autorités britanniques, de leurs ennemis ancestraux ou des investigateurs, ils n'ont pas pu s'installer sur place et

procéder aux cérémonies prévues par le Yajur Pradaya. La préparation sur place aurait dû commencer il y a plusieurs mois déjà.

Si les Pralaya Putras avaient pu réaliser leur projet, les fils des Globes n'auraient pas eu la moindre chance d'empêcher l'irréversible, d'autant qu'ils n'auraient jamais pu s'approcher du temple. Mais dans l'état actuel de la situation, au contraire, s'ils parviennent à être là, ils ont toutes les chances de parvenir à tout arrêter.

Quelques heures pour réagir

Quand les investigateurs rentreront à Bombay (le Gardien des Arcanes organise le voyage retour en prenant soin de comptabiliser le temps qu'il prendra), ils trouveront le Green's Rainbow portes closes.

La maison est bien rangée et entièrement vide d'occupants (ils ont tous été brûlés et soigneusement enterrés au fond du jardin).

A priori, il n'y a rien à faire sur place. Les Pralaya Putras sont cachés quelque part à Bombay et la police...

Si les investigateurs en ont l'idée, l'envie et le temps, ils pourront aller voir le colonel Miken qui commande une petite garnison au nord-est de la presqu'île de Bombay.

Le camp militaire

Pour le moment, deux cents hommes y sont basés en garnison. Les huit grandes tentes réservées à la troupe, les deux garages (qui contiennent six camions, deux automobiles, trois automitrailleuses et un char) et les baraquements des officiers sont entourés d'une enceinte de barbelés.

Le Colonel Miken est un homme d'un certain âge, très rigide et très rationaliste, qui ne se laissera pas convaincre par n'importe quelle histoire à dormir debout. Cependant, s'il sent qu'il peut être amené à jouer un grand rôle pour la défense des intérêts de son pays, il n'hésitera pas.

Le colonel Miken — Les officiers (2) — Les sous-officiers (10) et les artificiers (13)

FOR	CON	TAI	DEX	APP	SAN
13	12	15	11	13	60
INT	POU	EDU	PdV		
11	12	14	14		
Revolver (cal.38) 60%					

Les hommes de troupe indiens (175)

FOR	CON	TAI	DEX	APP	SAN
11	14	11	13	12	50
INT	POU	EDU	PdV		
11	10	8	13		
Fusil (cal.12) 40%					

La garnison est surveillée en permanence par deux Pralaya Putras,

cachés au milieu des marchands ambulants. La destruction du camp par une nuée de Gardiens du Glarghmn' est programmée pour le 11 septembre dans la matinée, alors que les premiers tremblements de terre, annonciateurs du retour du Chaos, commenceront à avoir lieu.

Il est possible qu'il reste quelques survivants sains d'esprit après le passage des monstres, auquel cas, ils erreront sans ordre à travers la ville à la recherche d'une autorité civile ou militaire.

Une atmosphère de fin du monde

À l'aube de la journée du 11 septembre, la terre commencera à trembler. Les populations paniquées chercheront en vain les instructions d'une autorité quelconque mais la police est inexistante, la garnison du colonel Miken vient d'être anéantie et la deuxième garnison de Bombay a été contactée d'urgence pour intervenir dans la région de Midnapur (la situation y est devenue explosive ces derniers jours).

Au cours de la journée, les maisons les plus anciennes vont s'effondrer sous les coups de bouloirs du Dieu et les lames de fond retourneront bon nombre de bâtiments ancrés dans le port. De surcroît, la plupart des câbles télégraphiques et téléphoniques ont été sabotés par les Pralaya Putras au cours de la nuit précédente, si bien que Bombay est entièrement isolé.

Le moment est venu

Le soir, vers minuit, la ville achève de tomber en ruines sous l'effet d'un mouvement tectonique plus violent que les autres.

Ce sera peut-être le dernier... Le sanctuaire sort de terre et la maison de John Frawley est entièrement broyée, comme tout ce qui l'entoure dans un rayon de 500 mètres.

La partie du temple qui achève d'émerger maintenant mesure une centaine de mètres de circonférence et moins de 5 mètres de hauteur, mais le monument, encore largement enfoncé dans le sol, paraît au moins dix fois plus grand (il semble de forme conique).

Au bout d'un long quart d'heure, la terre cesse enfin de trembler. À ce moment des flûtistes déments commencent à s'animer dans l'édifice (un jet raté sous la santé mentale entraînera la perte d'1D2).

La descente aux enfers

Si les investigateurs réussissent à atteindre le sanctuaire à temps, ils trouveront les maîtres des Asura Putras qui leur désigneront l'entrée, de l'autre

côté du temple. Elle est protégée par les signes des Pralaya Putras. Les investigateurs doivent renverser face contre terre les pierres sur lesquelles ils sont gravés, mais celles-ci sont protégées par au moins un membre de l'armée du Chaos (à l'appréciation du Gardien des Arcanes).

Une fois entrés, les investigateurs arriveront sur une sorte de chemin de ronde constitué de pierres noires et éclairé par des torches. Au centre, le trou béant qu'il faut contourner pour trouver l'escalier qui s'enfonce au tréfonds de l'horreur...

Au fur et à mesure que l'on descend, le son des flûtes devient plus aigu, hystérique, obsédant. L'odeur est insupportable (il faut réussir un jet à 4D6 sous la constitution pour ne pas vomir) et l'on commence à entendre un infect gargouillement.

L'escalier n'en finit plus. Il est de plus en plus large et les marches, de plus en plus hautes, ont des formes de moins en moins géométriques. Enfin, au bout d'environ 200 mètres de dénivelé, un deuxième chemin de ronde, incomparablement plus large que le premier, se dessine à l'horizon.

La pierre noire suinte par tous ses pores comme s'il s'agissait d'un organisme vivant. Un Pralaya Putra est là, prêt au combat, prêt à mourir pour sa foi et son Dieu.

De chaque côté, les signes brillent, rendus harmonieux par la disharmonie... Il faut les détruire.

L'obscène gargouillement et le bourdonnement des flûtes empêchent maintenant toute communication entre les êtres humains. La lumière est tantôt aveuglante, tantôt inexistante... La chose remonte.

Toute personne saine d'esprit restant dans cet endroit, où elle est anachronique, perdra 1 point de santé mentale toutes les 3 minutes. Si les investigateurs, poussés par la nécessité (ils doivent détruire le Glarghmn'), ont le courage et l'inconscience d'avancer autour du gouffre, ils atteindront une ouverture dans la muraille.

Devant eux, un trou sombre de 200 mètres de diamètre (et de combien de profondeur?) semble rempli par quelque chose de gigantesque...

En face, de l'autre côté du gouffre, ils apercevront peut-être, lors d'un éclair, les maîtres de l'armée du Chaos et le Pralaya Vamsa qui incantent en sacrifiant régulièrement des adeptes de la secte.

Au-dessus d'eux, là où il n'y avait encore rien quelques instants auparavant (mais était-ce il y a quelques instants?), un Glarghmn', ignominie tentaculaire à l'oeil profond et pénétrant, est soudé au plafond de l'édifice, d'où il semble guetter ses proies.

Dans une niche, derrière eux, le long du mur d'enceinte, un Gardien se mettra à l'oeuvre dès que son maître les aura découverts. Pour détruire le Glarghmn', qui est trop éloigné pour être touché par le moindre projectile, l'investigateur « lié à Sytry » devra envoyer ses 22 démons familiers (la perte de santé mentale occasionnée par l'apparition des démons est laissée à l'appréciation du Gardien des Arcanes). Si, pour une raison quelconque, il est dans l'impossibilité de le faire, il faudra éliminer les 4 derniers Gardiens qui attaqueront simultanément.

En bas de l'escalier, attendant que les Gardiens soient détruits ou pétrifiés par la mort du Glarghmn', les Asura Putras commencent à incanter. Dès qu'ils le pourront, ils s'approcheront à leur tour du gouffre, l'Hastri, prostré en avant, les autres les bras levés vers le ciel (Crifton prendra juste le temps de glisser un morceau de papier à l'un des investigateurs (document 6)).

Les Asura Putras, s'ils sont au complet, ont 99% de chance de parvenir à renvoyer Azathoth. S'il manque Saranghar, ils n'ont plus que 70% de chance et l'absence de chacun des 3 autres réduirait la probabilité de réussite de 10%.

Le départ du monstre

Si les Asura Putras ont réussi leur mission, ils auront le sang glacé par un long hululement. Les flûtes se tairont et le Sultan des Démons commencera à se contorsionner, remuant le sanctuaire comme s'il s'agissait d'un fétu de paille. Pour ne pas tomber dans le trou sans fond, chaque investigateur devra réussir au moins un jet sous sa chance pour deux tentés. Alors qu'ils essaient de s'agripper à la pierre, les Pralaya Putras, meurtris par leur échec, plongent dans la fosse pour rejoindre leur Dieu.

Alors qu'Azathoth se retire, des geysers obscènes d'un liquide sans couleur jaillissent, projetant une pluie de chair putride et d'entrailles vivantes. Ces morceaux de matière grouillante (voir les caractéristiques du Don du Chaos), s'attaqueront probablement aux investigateurs s'ils tombent sur eux (un jet réussi sous la chance permettra de ne pas être touché par ces créatures).

Les Asura Putras font signe qu'il faut sortir rapidement. Deux Byakhees s'approchent, alors que l'édifice semble prêt à s'effondrer. Les adorateurs des Globes de Yog-Sothoth les ont appelés pour qu'ils les entraînent ailleurs, loin de cette horreur-là.

Les investigateurs, livrés à eux-mêmes, devront se sauver par leurs propres moyens, si possible en courant très vite. Pour ne pas être engloutis, il leur faudra réussir au moins un jet à 4D6 sous (FOR + CON + DEX)/3 sur

trois tentés (à 5D6 s'ils doivent porter certains d'entre eux, plongés dans le coma par Sytry ou tout simplement devenus fous).

Azathoth est en train de repartir dans son antre du cœur de l'univers, pulvérisant au passage les structures de son temple.

Epilogue

En cas d'échec...

Si les investigateurs et les Asura Putras ne sont pas parvenus à renvoyer Azathoth, le Gardien des Arcanes devra envisager les conséquences de leur défaillance. Il y a fort à parier que le monde est perdu ; le Dieu prendra peu à peu de l'ampleur et il vomira de son antre des milliers de créatures informes qui se répandront sur la terre. Elles feront désormais régner un « ordre » où il n'y a pas de place pour l'espèce humaine.

En cas de réussite...

Selon la manière dont les investigateurs ont procédé pour triompher du Chaos, ils

deviendront peut-être des héros connus par les gouvernements du monde entier, ou resteront anonymes. Logiquement, s'ils ont eu des contacts avec l'administration britannique, seuls quelques fonctionnaires et les rares survivants du quartier, sauront que les tremblements de terre n'étaient pas d'origine naturelle.

Quoiqu'il en soit, le lendemain de la catastrophe, les journaux du monde entier feront tous leur Une sur Les violents séismes qui ont entièrement détruit Bombay. On parle d'un millier de morts dont une centaine de Britanniques.

Le sort de Patricia

Le 8 septembre, puisque Patricia Frawley ne leur était plus d'aucune utilité, un membre subalterne des Pralaya Putras l'a cédée à Bousouf Mohamed Ben Salem, un gros marchand arabe qui cherchait des femmes blanches pour son harem. Elle est enfermée, avec d'autres jeunes filles, dans un petit palais de Surat, une ville côtière à une centaine de kilomètres au nord de Bombay.

Le soin est laissé au Gardien des Arcanes d'organiser sa libération. Mais toujours est-il que Ben Salem, qui détient Patricia dans la plus parfaite illégalité, niera jusqu'au bout l'avoir jamais rencontrée. De plus, elle lui plaît et il utilisera tout ce qui est en son pouvoir pour la conserver (il n'est pas à un meurtre près).

Le sort de Philip

Philip Miller est retenu prisonnier à Midnapur dans « le trou » où les investigateurs ont eux-mêmes été jetés. Il a été « oublié » là depuis le 9 septembre, date à laquelle les Pralaya Putras n'ont plus vu en lui qu'une bouche inutile à nourrir.

Miller n'a pas mangé depuis et en est réduit, pour pouvoir se désaltérer, à laper les flaques d'eau, nombreuses sur le sol de sa prison. Sa survie dépend de la présence d'esprit des investigateurs et de leur rapidité d'intervention (sachant que 3 000 hommes de l'armée britannique, bien équipés, sont partis dans la région pour raser la ville).

Mission accomplie ?

Si, comme c'est probable, les Asura Putras sont parvenus à s'échapper, ils ne seront plus contrariés désormais par les Pralaya Putras pour réaliser leurs noirs desseins.

Les variations de santé mentale consécutives à cette aventure se répartissent comme suit :

+1D100 pour avoir empêché l'irréparable.

-1D10 pour avoir collaboré avec une secte de fanatiques et avoir été à l'origine de sacrifices humains.

-1D20 si l'on est investi du pouvoir de l'un des Globes de Yog-Sothoth.

-1D6 si Patricia Frawley a été sauvée.

+1D6 si Philip Miller a été sauvé.

+1D6 s'ils ont été sauvés tous les deux.

-1D8 pour ne pas avoir pu empêcher le massacre de presque toute la famille Frawley.

Les investigateurs gagneront également du Mythe de Cthulhu :

+10 points s'ils sont associés à l'un des Globes.

+2 points de toute façon s'ils ont compris les enjeux.

+5 points s'ils sont descendus dans le sanctuaire et qu'ils ont vu...

Chronologie

12/03/1890 - Début des travaux de terrassement pour la construction du Green's Rainbow.

01/04/1913 - John Frawley s'installe dans la propriété.

17/04/1927 - Wilbur Kirtroyd se présente au Green's Rainbow.

22/04/1927 - Kirtroyd est rétribué et « remercié ». 23/04/1927 - Les Pralaya Putras contactent Fletcher. 25/04/1927 - L'Irlandais vient « rendre visite » à John Frawley. 27/04/1927 - Kirtroyd est éliminé par la secte.

28/04/1927 - L'Irlandais passe une dernière fois au Green's Rainbow.

30/04/1927 - La pègre adresse une lettre de menaces à John Frawley.

04/05/1927 - L'inspecteur Pemford nomme deux policiers pour surveiller la maison.

08/05/1927 - Première lettre de Miles Fletcher à Antony. 10/05/1927 - Les communs sont incendiés.

11/05/1927 - Fernando Accuna découvre un

message poignardé sur la porte arrière de la maison.

16/05/1927 - Patricia est enlevée à l'institution Saint Matthew. 19/05/1927 - John Frawley écrit aux investigateurs. 20/05/1927 - Deuxième lettre de Miles Fletcher à Antony.

26/05/1927 - Fletcher reçoit l'ordre de se désintéresser de l'affaire.

31/05/1927 - Andrew Frawley est « remplacé » par Puri Bérampur.

02/06/1927 - Les investigateurs reçoivent la lettre de John Frawley.

06/06/1927 - Le Colombus quitte le port de New York. 20/06/1927 - Le Colombus arrive à Bombay.

25/06/1927 - Philip Miller reçoit une réponse de Cambridge et décide de se rendre à Midnapur.

27/06/1927 - Un convoyeur de drogue de la pègre quitte Bombay pour l'Europe.

30/06/1927 - Première livraison des Pralaya Putras à la pègre.

01/09/1927 - Deuxième livraison des Pralaya Putras à la pègre.

06/09/1927 - Les Gardiens attaquent le village de Palkou-patura.

08/09/1927 - La cérémonie des Globes* (1).

09/09/1927 - Les Pralaya Putras investissent la maison de John Frawley* (2).

11/09/1927 - Début des tremblements de terre et destruction du camp militaire par les Gardiens.

12/09/1927 - Emergence du temple du Chaos.

* (1) Patricia Frawley est cédée par les Pralaya Putras à Bousouf Mohamed Ben Salem.

* (2) Miller est abandonné dans les sous-sol de Midnapur.

Ont participé au test : Olivier Allermoz, Pascal Forneri, Vincent Gaillard, Christian Lehmann, Philippe Lepeintre.

Je remercie Marie Louise Reiniche et tous les chercheurs du Centre d'Etude sur l'Inde qui m'ont aidé dans ma recherche de documentation.

Documents

Document 2: La secte des Pralaya Putras (enfants du chaos)

Jusqu'au XVII^{ème} siècle environ, les « Enfants du Chaos », groupe de païens adorateurs d'entités maléfiques, étaient fortement implantés dans toute la partie nord-ouest de l'Inde, où leurs agissements cruels terrorisent les populations. Aujourd'hui, les Pralaya Putras ont quasiment disparu; pourtant, il est amusant de noter que la seule évocation de leur nom peut littéralement terroriser les habitants superstitieux de certains villages. Pour notre part, nous avons vu certains groupes particulièrement attardés croire en des légendes on ne peut plus fantaisistes.

Du temps de leur splendeur, les cérémonies du culte des Pralaya Putras s'exerçaient simultanément dans deux « lieux saints » reconnus par leurs prêtres et, si l'on suit leur liturgie, l'humanité devrait disparaître incessamment, consécutivement à la venue de leur Dieu (décrit comme « une masse globulante informe »).

Il nous a été très difficile d'obtenir des renseignements à propos de cette secte: soit la peur ancestrale qu'inspire ce nom nous fermé les portes (qu'il est pourtant si facile d'ouvrir d'habitude avec quelques roupies), soit les indigènes ont tout simplement oublié les détails intéressants. Il nous a cependant semblé comprendre, d'après le récit d'un vieux moine bouddhiste, que même du temps de leur splendeur, les Pralaya Putras ont eu quelques difficultés à s'étendre, dans la mesure où une secte concurrente mal connue faisait souvent obstacle à leurs projets.

Signe de reconnaissance des membres de la secte des Pralaya Putras:

Document 4: Extrait du journal de Charles Buicksfield

Le 12/03/1890

Aussi étrange que cela puisse paraître, alors que nos terrassiers commencent à déblayer le terrain pour pouvoir entreprendre les travaux, ils ont été mis en fuite par des résidents

indigènes armés de sabres et de couteaux fins comme des rasoirs.

Comment ces indigènes osent-ils opposer une résistance à la puissance britannique alors que la région a été pacifiée il y a déjà plusieurs siècles? J'ai immédiatement averti le capitaine Miken qui m'a promis d'intervenir avec ses troupes dès demain.

Le 13/03/1890

Le droit a triomphé et nous avons pu commencer le déblaiement. Notre tâche a été simplifiée car les indigènes ont fui pendant la nuit, non sans avoir brûlé leur maison et l'espace de temple qui se trouvait là. Ils ont dû craindre le courroux de l'armée britannique.

Miken m'a assuré que les responsables de la résistance seraient activement recherchés et punis comme il se doit.

Document 5

Le 08/05/1927

Antony,

Je commence à penser que je me suis trompé sur ton compte. Tu parais incapable de réaliser la mission. C'est pourtant assez simple pour toi d'autant plus que pour ta famille, le risque est bien réel (et le danger, sache-le ne vient pas seulement de nous).

Réfléchis Antony, tu as 1000 livres à toucher dans cette opération et ta famille à protéger. Merde! Ne laisse pas passer ta chance. D'autant plus que je ne cacherai pas que ton avenir dans la maison (qui s'annonce pourtant bien) pourrait être fortement compromis par un échec de ta part.

Écoute ça garçon: je vais t'avouer que le temps qui te reste est compté. Nos associés s'impatientent et je ne peux plus les faire attendre. Je fais mon possible pour te faciliter la tâche mais juste une petite signature de ton père et tout le monde est content. Pourquoi veux-tu qu'une bonne affaire pour les deux parties se transforme en drame? Enfin je sais que tu fais ton possible. Mais grouille-toi, je ne voudrais pas t'enlever les 1000 livres et les responsabilités.

Fais-moi confiance, j'ai du flair et tu le sais.

Le 20/05/1927

Antony, imbécile,

Tu es un minable. Regarde ça: ta sœur, une fille que j'aime bien pourtant, et bien elle est dans de beaux draps par ta faute. En plus, je suis à deux doigts de fermer l'affaire. Je t'avais pourtant mis en garde contre les conséquences d'un échec.

Écoute, je vais faire un effort pour tirer la petite Patricia du merdier où tu l'as fourrée mais ça ne va pas être facile, d'autant plus que ton père est vraiment borné. Non, mais qu'est-ce c'est qu'une bicoque? On en trouve partout, alors que sa fille...

Tu sais Antony, Arthur m'a conseillé de te mettre sur la touche et entre nous, il a quelques bonnes raisons pour me suggérer ça. Mais je vais te donner une dernière chance, ne serait-ce que parce que je connais ton père depuis des années et que ça me fait plaisir de donner un bon job à son fils.

La cargaison arrivera comme prévu le 30 juin à 23 heures, heure de Bassein, sur la plage de Mahim dans une crique à dix miles au nord de Bombay. Tu devras porter un brassard blanc. Distribution comme prévue. Rendez-vous le lendemain à l'heure habituelle au Stardust Club.

Bon courage et surtout, pas de gaffe cette fois, fais ça bien.

Document 6

Nous n'avons pas recueilli beaucoup de renseignements sur l'endroit où se trouve la femme que vous cherchez mais nous pensons que vous pouvez sans doute la retrouver en allant voir Boussouf Mohamed Ben Salem à Surat. Il vous faut savoir que c'est un homme assez dangereux qui trafique les femmes et la drogue.

Pour sa part, Monsieur Miller est probablement enfermé quelque part à Midnapur. Bon courage.