Les expériences interdites du mystérieux monsieur B

Partie 4 - 1936-1937

De Paris à Madrid



L'Appel de Cthulhu GUMSHOE

Texte et mise en page
Paul Saccard

Gilmarion.com
© Les aventuriers du 4e âge

© Les aventuriers du 4e âge - Novembre 2019 - http://www.silmarion.com



© Les aventuriers du 4e âge - Novembre 2019 - http://www.silmarion.com



Retour à Paris

samedi 25 septembre 1936

Avant d'emprunter un taxi pour leur départ de Bilbao, Ernesto leur a prêté une caisse similaire à celle de Paris. Les Investigateurs peuvent la remplir des objets trouvés à la boutique de L'antiquaire. Une fois le couvercle reposé, son étrange symbole sur le dessus s'illumine et un bruit de compression avec une légère déformation de la forme, accompagne la disparition des lignes de contour du couvercle.

À l'aérodrome de Bilbao un avion de ligne doit ramener nos journalistes en France. C'est un Douglas DC-10. Une étiquette diplomatique est apposée sur la boite, chargée en soute.

Un couloir spécial réservé aux journalistes et aux missions diplomatiques, permet d'embarquer par un accès sans contrôle des douanes. Le vol se déroule sans ennuis, si ce n'est l'étrange sensation par celui qui aura manipulé le cube, d'une irrésistible envie, dès l'atterrissage, de le récupérer.

Les Freres Timon

Dans la file d'attente réservée aux autres passagers, deux individus, accompagnés d'une troisième personne, une vieille dame habillée en gris, prennent leurs billets et embarquent dans l'avion. Seul l'un des joueurs a l'œil attiré par leurs uniformes similaires, complets noirs et paires de lunettes fumées sur les yeux, mais il ne les aperçoit que de dos.

Dans le DC-10, ce même Investigateur, les remarque à nouveau, frappé par leur similitude. Les deux hommes âgés d'une trentaine d'années sont assis l'un à côté de l'autre. La vieille dame a pris place sur un siège à l'arrière de l'avion.



© Les aventuriers du 4e âge - Novembre 2019 - http://www.silmarion.com

Note au Maître du Jeu

Un doute doit s'installer dans la tête du journaliste. Ce sont en fait de vrais jumeaux, les frères Jonas et Samuel Timon. Ils portent des petites lunettes rondes et teintées car ils sont aveugles. Laissez l'Investigateur entreprendre sa surveillance ou les questionner, voir de les bousculer en pensant avoir à faire à deux Écorchés. De plus, un objet métallique assez gros et coudé, dépasse de leur poche. C'est en fait une clef d'accordeur. Tous ces détails debrait le conduire à mettre au parfum ses collègues qui vont peut-être déclencher un scandale sans le vouloir. La dame assise à l'arrière intervient et présente les cartes d'identités des deux individus. Le stewart confirme leur statut et enfin un passager sans mêle, outré que l'on puisse embêter de simples voyageurs, qui plus est, atteints de cécité. Ce brouhaha amène le pilote en second à intervenir et à devoir calmer tout le monde. Il leur demande de présenter leurs excuses et les prit de terminer le vol dans le calme sinon il sera dans l'obligation de les débarquer dès qu'il le pourra. Sur les papiers d'identités, les dates de naissances correspondent et leur métier est indiqué, accompagné d'une carte de visite.

Un étrange accueil

À leur arrivée au Bourget, un véhicule les attend. Mais ce n'est pas celui escompté. Sur le tarmac de l'aéroport, deux hommes en civil habillés de longs manteaux, de chapeaux mous et accompagnés par deux policiers en uniforme portant une arme de poing à la ceinture, les accueillent froidement. Le groupe reconnait tout de suite les deux inspecteurs



La carte de visite des frères Timon



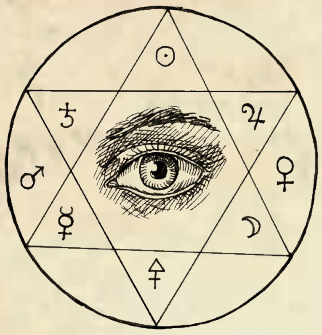
qu'il avait déjà croisé sur le parvis de Notre-Dame : les inspecteurs Javert et Touvier…
« cette fois-ci, vous n'y couperez pas ! Lance Javert. »
« Oui ! reprend son collègue Touvier, vous avez, par je ne sais quel stratagème, échappé à notre demande officielle l'autre jour, sur le parvis de la cathédrale. Mais aujourd'hui vous êtes sommés de nous suivre ! »

Ils présentent un document officiel tendu fièrement devant les reporters.
« C'est votre convocation, signée de la main même du procureur ! Le commissaire Crémieux vous attend au Quai des Orfèvres et vous ne pouvez pas vous extraire à l'ordre figurant sur ce document ! »

Pendant que les policiers bloquent le passage des journalistes, que les palabres s'enchaînent et que les flics commencent à brandir des paires de menottes, un personnage curieux accompagné de quatre personnes : [hommes, femmes ? Difficile de déterminer leur sexe tant leur androgynie est flagrante] sortent de deux véhicules et s'approchent de l'attroupement. Elles sont vêtues d'une tenue pour le moins excentrique. Seul l'homme, très grand, vraisemblablement le chef, dégage une force et une puissance incroyable avant même d'avoir rejoint les journalistes. Il est vêtu d'un costume trois pièces bleu très élégant et sa longue chevelure noire est ramené en forme de chignon derrière sa tête. En se rapprochant du groupe, les cinq personnes se placent derrière les forces de l'ordre. L'homme est très grand, plus de deux mètres et surplombe l'assemblée. Mais surtout il irradie de cet être, une aura incroyablement forte, tellement même, qu'elle donne un certain courage et une lucidité aux Investigateurs qui se sentent ragaillardit. Ils s'apaisent et écoutent avec calme le jugement des deux inspecteurs de police. Étrangement, le document brandit par Touvier, s'efface peu un peu laissant place un document totalement vierge !

L'étrange individu semble sourire ironiquement puis met la main sur l'épaule de Touvier :
«… Encore faudrait-il, inspecteur, que le document contienne une demande légale écrite noir sur blanc… »

Sa voix grave est incroyablement apaisante et les agents sont totalement hébétés. Les journalistes ressentent un bien-être et une assurance incroyable. Derrière cet homme, les personnes étranges se tiennent stoïques. Deux sont extrêmement belles, arborant une longue chevelure blonde, de magnifiques yeux bleus presques blancs et sont vêtues d'une sorte de kimono rouge et or. Quant aux secondes elles portent un regard énigmatique vert émeraude aux cheveux courts et noirs, coiffée à la garçonne, si ce sont de jeunes femmes



mais rien n'est trop sure. Elles portent aussi un visage juvénile mais sont habillées d'une tunique de satin pourpre et noir. Le géant a des yeux bleu acier perçants et scrutateurs, comme si il jugeait d'un seul regard les individus qu'il regarde.

À l'attention du Maître des Arcanes

L'Archange Mickaël est ici accompagné d'agents de l'Observance Inquisitoriale. Il est le recteur du Chœur des Vertus avec deux agents de ce Chœur, des anges et de deux agents du bureau de la Questions du Palais d'Istasha. L'un est un incube l'autre une succube, Tentateurs et Tentatrice de la Cause (Voir Bible des campagnes, page 107).

Entre les mains de l'Inquisition

L'Archange Mickaël demande aux Investigateurs de les suivre. L'un des anges brandit une carte diplomatique du Vatican, (L'état a été nouvellement créé à la demande de Mussolini), devant le visage des deux inspecteurs blêmes et dans un total dénuement. Javert commence à tancer Touvier l'accusant d'avoir oublié le document officiel, ce à quoi Touvier répond qu'il était sûre d'avoir sorti l'acte judiciaire légal et que le papier, (il brandit le précieux sésame devenu obsolète), porte encore le filigrane officiel du tribunal ! Pendant qu'ils se querellent, les Investigateurs accompagnent l'étrange trio :

« Jimmy Crick sait que nous venions à votre rencontre. Nous faisons partie de l'Observance Inquisitoriale et nous avons besoin d'échanger quelques informations avec des Prophètes. »

Trois puissantes berlines Citroën C4G sont garées sur le parking du Bourget. Les véhicules possèdent tous la cocarde aux armes du Vatican. Pendant que les deux anges prennent le volant des deux premières Citroën, les deux agents de la Cause portent la malle dans le coffre de la troisième après qu'elle fut déchargée du DC-10. Mickaël invite promptement à embarquer et les véhicules quittent les lieux pour filer sur Paris, direction le 20e arrondissement au cimetière du Père Lachaise.

Les voitures se garent devant l'entrée et le gardien fait un signe de la main au cortège. Pendant que les Agents de la Cause déchargent la malle, Mickaël s'avance sous l'arche d'entrée du cimetière :

« Voici le plus célèbre lieu de sépulture de Paris ; c'est ici que se trouve l'entrée de notre repaire, les catacombes… »



Citroën C4G berline





Le cimetière du Père Lachaise

Tout en marchant entre les allées du cimetière, l'Archange parle au groupe.

Note au Maître du Arcanes

Comme dans les chapitres précédents, voici une série de réponses qui pourront satisfaire nos journalistes.

À propos de leur mission

« Votre enquête à Bilbao a éveillé un grand intérêt de la part de nos instances dirigeantes. Nous devons faire vite ! Les agents du mal sont bien trop occupés à remettre de l'ordre dans les bouleversements que vous avez opéré en Espagne, et c'est tant mieux ! Mais cela ne durera qu'un temps. »

À propos du réseau souterrain sous la boutique de l'antiquaire

« Des portails permettent le passage entre notre plan terrestre et les cercles des Enfers. L'une de ces portes se situe sous le repaire en Irlande. Maintenant vous en avez découvert une autre située sous la boutique de l'antiquaire. D'autres passages existent. Si vous en découvrez lors de vos missions, n'hésitez pas à nous les signaler. Mais en aucun cas ne tentez d'en percer leurs mystères. C'est notre rôle de s'occuper de neutraliser ces passages et nos équipes de nettoyeurs sont rôdées à ce genre d'opérations. N'essayez même pas de franchir ces passages, car vous n'en reviendriez pas… ou alors comme serviteur éternel d'une divinité du mal. »

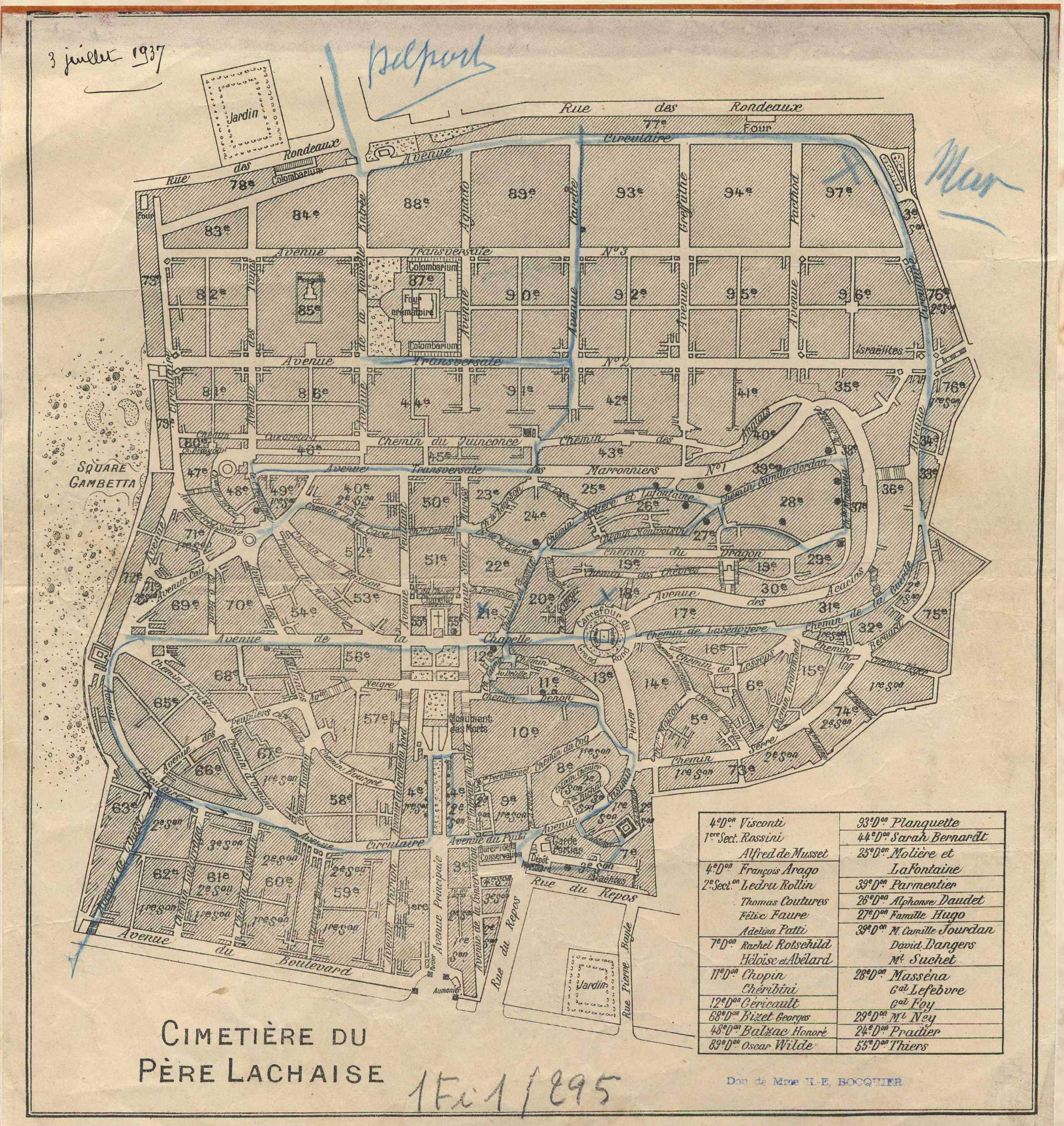
À propos De Mickaël

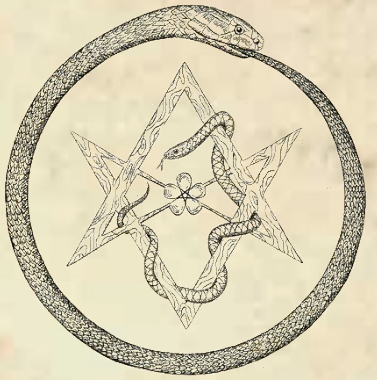
« Les Hommes me donne le nom de Michaël ou Michel. Comme Sandalphon, je suis Archange. La Bible m'honore comme Prince des Archanges, celui du Premier Rayon, défenseur de la Foi, prince de tous les Anges du Bien, chef des forces du ciel, de la milice céleste, champion du Bien, bref, vous le voyez, je dois avoir les épaules larges pour recevoir tant d'honneur, dit il avec un large sourire. »

À propos des personnages qui l'accompagnent

« Ce sont des agents des deux bureaux qui m'aident à procéder à l'analyse des Âmes, le Chœur des Vertus et la Question. Je contrôle en tant que recteur les deux Anges [En désignant les êtres aux cheveux d'or]. La deuxième contingence [En indiquant les deux être aux courts cheveux noirs] est sous les ordres de Lilith qui règne sur un contingent de démons. Sous leur apparences, ils en sont, Succube et Incube, exercés dans l'art du vice. À leurs évocations, les étranges créatures sombres et mystérieuses regardent étrangement les personnages et une drôle de sensation s'empare des joueurs, ni désagréable mais intriguante. Et poursuit, cela peut vous paraître




3 juillet 1937
Rue des Rondeaux
Avenue Circulaire
Avenue Transversale N°3
Avenue Transversale N°2
Avenue Transversale N°1
Chemin du Quinconce
Avenue de la Chapelle
Carrefour du Grand Rond
Square Gambetta
Colombarium
Four crématoire
Israélites
Chapelle
Monument aux Morts
Bureau de Conservation
Garde Porties
Rue du Repos
Avenue Principale
Avenue du Boulevard
Jardin
Rue Pierre Bayle
4e Don Visconti
1ère Sect. Rossini
Alfred de Musset
4e Don François Arago
2e Secton Ledru Rollin
Thomas Coutures
Félix Faure
Adelina Patti
7e Don Rachel Rotschild
Héloïse et Abélard
11e Don Chopin
Chéribini
12e Don Géricault
68e Don Bizet Georges
48e Don Balzac Honoré
89e Don Oscar Wilde
93e Don Planquette
44e Don Sarah Bernardt
25e Don Molière et LaFontaine
39e Don Parmentier
26e Don Alphonse Daudet
27e Don Famille Hugo
39e Don M. Camille Jourdan
David Dangers
Ml Suchet
28e Don Masséna
Gal Lefebvre
Gal Foy
29e Don Ml Ney
24e Don Pradier
55e Don Thiers
Cimetière du Père Lachaise
1Fi1/295
Don de Mme Y.-E. BOCQUIER



une information déroutante, mais l'Observance Inquisitoriale combat le mal par le mal. Notre « Bureau des Questions » est constitué pour les vertus, d'agents du Chœur des Vertus qui est le cinquième niveau du monde céleste. Les âmes perverties sont questionnées, purifiées et retournent à l'Observance du Grand Réceptacle. Le second, celui des vices, s'occupe des entités les plus perverties et les plus mauvaises pour en extraire la substantifique moelle. »

À propos des agents de Lilith

« Malheurs à ceux qui ne convainc pas notre premier jury du Chœur des Vertus. Les Vertus sont une force héroïque et inébranlable : les Anges qui nous accompagnent, [en désignant les deux agents à la chevelure blonde], sont souvent représentés un livre à la main. Ces damnés irréductibles sont alors livrés au « Palais d'Istasha » qui peut assouvir avec l'accord tacite des autres Dieux Très Anciens, ses pulsions les plus extrêmes. Les Démons du Vice qui poursuivent la Question sont appelés les Tentateurs ou Tentatrices De la cause… Ne vous fier pas à leurs allures juvéniles, [en montrant à nouveau les deux autres agents qui portent la malle], leur force tient en ce qu'elles sont capables de sonder et d'imprégner d'une façon que la morale réprouve, tout corps ouverts à la luxure et la dépravation. C'est au Palais d'Istasha, lieu ou les turpitudes s'entremêlent, que sont jauger les Âmes les plus noires. Cet ultime tamis doit purifier l'essence psychique de la victime qui est placée entre les mains des Incubes ou de Succubes bien entrainés. Toutes les informations sont alors disséquées, triées et envoyées vers l'Observance de la Conscience Universelle qui filtre une ultime fois ces informations. »

À propos des extra-terrestres

« Les deux alliances se livrent une guerre sans merci pour faire pencher la balance de l'un ou l'autre de leur propre camp et favoriser la divinité qu'ils servent. Mon domaine s'étend à la recherche des âmes et leur pesée dans le but des les juger. Je vous en ai beaucoup dit. Mais soyez sans crainte, vous en apprendrez bien plus au cours de vos missions futures sur ces civilisations extra-terrestres. »

À propos des objets contenus dans la malle

« Vous avez encore réalisé une belle pêche en ramenant ces artefacts à Paris. Nous remettrons la caisse à votre Observance. Le cube et le vase nous intéressent au plus haut point : si le contenant Égyptien conserve une entité démoniaque, le cube est une clef de l'un des cercles de l'enfer. Rien que ça ! Il est trop tôt pour que vous soyez informés sur son utilisation. Vous pourriez même être piégés ! On n'ouvre pas la porte des Enfers pour en ressortir comme si de rien n'était. L'avenir vous en apprendra plus, soyez patient. »





À propos du Père Lachaise

« Bienvenue au purgatoire, déclare en souriant Mickaël. Je vous rassure ce n'est qu'un repère souterrain, une annexe des bureaux de Notre-Dame. L'île Saint Louis n'est qu'à deux kilomètres à vol d'oiseau. Vous ne voyez que le haut de l'iceberg de cette base. Vous avez du reste eu l'occasion, déjà, de visiter les bureaux de votre Observance consacrée à la diplomatie et à l'espionnage, discipline dont vous êtes devenu et je m'en félicite, des agents confirmés. »

À propos de l'Observance Inquisitoriale

« Notre observance collabore étroitement avec la vôtre et aussi avec l'Observance des Âmes dont vous avez eu l'occasion de côtoyer l'un des plus éminents représentants en la personne de l'Archange Sandalphon. Cette partie de la base, le purgatoire comme j'aime à l'appeler, est un portail qui amène directement les créatures jugées pour actes impies, au palais de notre Déesse Istasha. Vous avez du reste observer le type de créatures qui traverseront cette porte pour ne jamais revenir. Jimmy vous a présenté une galerie d'étranges êtres et l'une d'elle, doit prochainement franchir le passage. Souvenez-vous des containers et de cet créature décharnée qui était en fait un serviteur de Register Burnes que nous avons capturé en Irlande, un damné, un perverti, que certains identifie comme Goule mais qui est en fait un dangereux Vampire. »

À propos des profondeurs

« Mais sachez qu'il existe un troisième niveau qu'on appelle l'Arsenal. C'est la plus vaste partie du repaire Parisien. Il s'étend profondément, dans les entrailles de Paris. Peut-être aurez-vous un jour l'occasion de la visiter. C'est ici que l'Observance de la Purification, le bras armé de la Troisième Alliance, y stock son arsenal militaire. »



Le Monument aux Morts du Père Lachaise



Le repaire de l'Inquisition

Au milieu du cimetière, il désigne une construction mémorielle de pierre flanqué de chaque côté par deux portails pleins. Posant son poing, chevalière dirigée vers la serrure, il ouvre et emprunte l'une des deux portes métalliques du monument au mort de l'Ossuaire :
« Les catacombes sont un vaste réseau de galeries. Une infime partie est accessible. Le reste du réseau conduit à notre repaire. Au tréfonds du Purgatoire sont enfermés les captifs que nos agents mais aussi ceux de l'Observance de Purification nous confient. Certaines choses que vous allez voir peuvent réellement vous troubler mais soyez rassurés, elles sont entre les mains de l'Observance Inquisitorial et ne peuvent plus nuire. Nous les avons neutralisé et leurs âmes seront purifiées lors du passage dans le palais de la Déesse ou dissoutent pour les plus noires. »

De galeries en galeries, de marches en marches, les sens se brouillent. Seules des petites lumières permettent de distinguer le sol et les larges voûtes des plafonds. Parfois les murs sont garnis de niches de différentes tailles remplies de crânes empilés depuis des temps immémoriaux. Après de longues minutes de déambulation un mur barre un immense cul de sac :
« C'est le passage… Ne vous posez pas de question, avancez ! Portez la chevalière vers l'avant... »

Les Investigateurs traversent une sorte de membrane cotonneuse. Pareil au Passe-muraille ils se retrouvent de l'autre côté. La lumière tamisée vient de nulle-part. Le sol est carrelé de motifs réguliers, des symboles cabalistiques. Deux rideaux cachent un grand escalier qui mène à une vaste salle voûtée. D'immenses bougeoirs en fers forgés sur lesquels sont posés des cierges mais qui ne semblent pas se consumer, émettent une lumière étrange et éclairent un endroit baroque. Là s'étale un bric-à-brac des plus étrange mais aussi inquiétant : objets métalliques garnis de dents, armes d'un autre temps, crânes de créatures simiesques, peaux



Les catacombes



de bêtes inconnues, mais aussi des beaux meubles, des bibliothèques chargés de volumes reliés, des étagères remplies d'antiquités, etc.

Les épreuves

Dans la grande salle voûtée, Mickäel scrute les journalistes et leur demande de prendre place sur les fauteuils club en cuir disposés dans une partie de la pièce. Il sort d'un meuble une bouteille de brandy et des verres puis les pose sur la petite table. Cette scène est surréaliste : un géant endimanché à la longue chevelure noire ramené en chignon, accompagné de deux anges blonds en tenue japonisante et deux autres, asexués à l'aspect aussi déroutants que scrutateurs.
« Tenez, je vous sers un brandy de ma cuvée spéciale. C'est l'amiral Nelson en personne qui me l'a offert… »

Puis il commençe à parler d'une voix douce mais grave :
« Avant de pénétrer au Purgatoire, vous devez passer l'épreuve… La question ! Ho, je vous rassure, ce n'est pas le genre de supplice ou un bourreau vous ingurgite des litres d'eau à l'aide d'un entonnoir à vous faire exploser la vessie, ni des tables munies de poulies pour vous écarter et vous permettre de gagner une dizaine de centimètres dans d'effroyables bruits de craquements d'os et d'intenables douleurs musculaires… Non ! C'est plutôt 1e passage obligé pour mieux vous connaître… Votre pire ennemie c'est vous-même ! Suivez moi pour le rite de passage… »

Il fait signe aux Agents de la Cause et les deux êtres bruns et mystérieux placent leurs mains sur les épaules des journalistes. Ils ressentent une intrusion cérébrale douce mais appuyée, la sensation d'une possession, presque sexuelle. Quelque chose s'insinue dans leurs cerveaux...

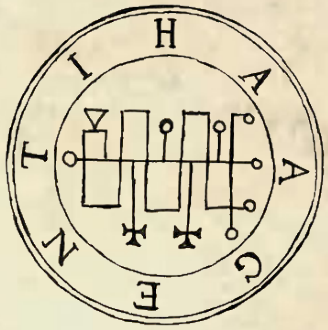
Pendant ce temps, Mickäel ouvre une porte latérale qui conduit à un couloir avec à son extrémité, une porte similaire à celle du repaire de Notre-Dame dont la lumière en leur présence vire au blanc. Elle s'ouvre sur un laboratoire en tout point similaire à celui de l'Observance Diplomatie & Espionnage, mis à part qu'en son centre est posé une sorte de podium rond. Cette plate-forme est entourée de trois piliers équipés de lumière et d'écrans de données d'une technologie inconnue.
« C'est un Simulateur Holographique. Il permet de recréer des situations en vous plongeant dans des lieux hypers réalistes. Je vous invite à monter sur la nacelle. »

Note au Maître des Arcanes

L'Investigateur ne peut pas refuser l'épreuve. Il semble sous l'emprise d'une force intérieur depuis que les Agents de la Cause les ont introspectés.

Les créatures androgynes mettent une sorte de casque sur leurs oreilles





et prennent place derrière deux consoles munies d'étranges écrans sur lesquelles s'affichent des données et des visualisations graphiques. Une fois sur la plate-forme, les éléments environnants, murs du repaire, personnes, se mêlent à une sorte d'image, comme une projection cinématographique qui s'anime et prend vie. Mickäel qui était debout près de la plate-forme avec les bras croisés, s'estompe peu à peu et l'environnement devient flou.

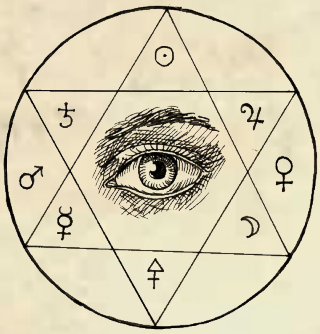
Le laboratoire laisse place à une rue d'une grande ville animée. Cela ressemble à une artère Nord Américaine très fréquentée, entourée de buildings avec le bruit et l'environnement propre à une mégapole des U.S.A. Les effets sonores augmentent peu à peu, avec des sons de klaxons, les voix des passants, la musique d'un cinéma proche ou d'un annonceur de cabaret aranguant la foule. Cette ambiance résonne étrangement vraie dans la tête de nos journalistes qui commencent peu à peu à se rendre compte qu'ils sont réellement à New York. En effet il est inscrit sur l'un des panneaux : Septième avenue et New York. Pour confirmer tout cela des cabs, ces fameux taxis jaunes New-yorkais, empruntent la rue ou s'arrêtent devant un client en colorant la circulation plutôt grise mise à part les enseignes lumineuses. Sur les trottoirs, des passants se dépêchent, d'autres flânent devant un kiosque à journaux. Des amoureux s'enlacent près d'un cabaret et des vendeurs à la sauvette accueillent les clients pour leur vendre hot-dogs et frites.

Après quelques mètres dans cette jungle urbaine, ils aperçoivent une petite ruelle et un clochard allongé, le bras sous la tête en train de dormir, son chariot en bois remplis de vieilles frusques et de magazines posés à ses côtés.

Soudain, un sifflement dans le ciel, créé une onde sonore. Des soucoupes volantes identiques à celles du train en partance pour Bilbao apparaissent dans le ciel New-yorkais ! Les passants scrutent d'abord le haut des buildings et certains étonnés montrent du doigt ce ballet aérien.

Tout à coup, les disques se figent dans le ciel et des rayons lumineux apparaissent à leur base puis descendent lentement vers le sol.





Bien que la scène se passe en plein jour, ces rayons éclairent fortement le sol de la Septième Avenue. Puis le rayon englobe un homme impuissant qui essaye de se débattre et se met à flotter, tracté dans les airs. Un autre ovni passe au-dessus d'un groupe d'enfants. La plupart se sauve, mais l'un deux est aspiré et se met à crier en gesticulant lorsque le rayon le soulève. Enfin, une femme poussant son landau est également victime d'un enlèvement et appelle à l'aide lorsqu'elle aperçoit son landau rouler tout seul dans la rue alors qu'elle-même est peu à peu attirée en hauteur, vers l'un des étranges disques volants.

Le clochard, tape la cendre d'une étrange cigarette en forme de cône ç l'odeur ennivrante et interpelle les Investigateurs :
« Hep ! Et les mecs ! Et bien qu'est-ce que vous attendez ? »

Il se lève, s'époussète un peu et farfouille dans son chariot :
« Ah ! C'est là... Tenez les champions ! »

Il jette négligemment sur son tas de vieux tissu, [nombre de joueurs] tubes métalliques qui ressemblent étrangement à ceux trouvés en Irlande ou dans la boutique de l'antiquaire. Dautres objets suivent, ressemblant à des sortes de fusils, mais d'aspect étrange, puis la même quantité de sacs à bretelles et des casques à visières déposés en tas au sol. Le clochard remet son bazar dans le chariot et se met à siffloter, tire une taffe puis empreinte la ruelle.

À l'attention du Maître des Arcanes

Si le groupe est passif, alors l'homme en disparaissant dans la petite rue leur lance :
« …Le matos ! C'est pas pour les lopettes ! Magnez-vous l'train les terreurs ! Y'a du boulot qui vous attend ! »

Les sacs sont des Propulse-Jet. Deux flux lumineux s'allument à sa base dès qu'ils les portent. Un petit bond, puis une stabilisation d'un mètre au dessus de l'asphalte, leur fera comprendre son utilisation. Ils permettent un vol rapide ou stationnaire jusqu'à une centaine de mètres au-dessus du sol. Les casques permettent de visualiser les cibles, de donner des informations de températures, d'altitudes, de commander télépathiquement les propulseurs, mais aussi de délivrer des données liées aux objets qu'ils portent. Ce sont aussi des protections pour le visage. Les fusils à plasma sont fortement utiles pour mettrent hors d'état de nuire les engins extra-terrestres.

Le casque transmet aussi les données de visée et de puissances de tirs des fusils à plasma aux porteurs. On peut ainsi régler la puissance en mode tir continue ou densifier une salve plus puissante pour produire un effet dévastateur sur les ovnis.

© Les aventuriers du 4e âge - Novembre 2019 - http://www.silmarion.com





Enfin, les sabres lasers seront utiles lors des combats rapprochés. Ils se collent de façon magnétique au Propulse-Jet permettant ainsi de ne pas tomber lors du vol. Un bouton poussoir à la base du tube, déclenche le puissant faisceau laser. Une voix dans le casque énumère sous forme de tutoriel ces données techniques.

Plusieurs scénarii possibles

- Après avoir tenté de sauver les otages et atomisé les soucoupes volantes, ces dernières se posent en émettant des fumées denses et acres.

- Les rayons tracteurs ont libéré leurs proies ; aux Investigateurs de jouer le rôle de sauveur.

- Ils peuvent tenter d'annuler le rap d'humains en cours, de couper les rayons tracteurs à leurs bases, car celui-ci est assez long à remonter leurs proies.

Posées au sol, les soucoupes libèrent leurs passagers : deux Petits-Gris par ovni sortiront de leur disque fumant et sur les trois engins, deux se sont posés en catastrophe et le troisième a réussi à prendre la fuite. Ainsi quatre extra-terrestres sont libérés dans la nature.

Ils terrorisent maintenant la ville et un agent de la circulation fait les frais de sa bravoure. Il est blessé par plusieurs tirs de laser.

Les passants hurlent, crient et bientôt deux voitures de police, sirènes hurlantes, bloquent le commando. Les agents sont postés derrière leurs véhicules et tirs sur les envahisseurs qui se réfugient dans un Harper's bazar. Le bâtiment commercial s'étend sur trois étages.

Note au Maître du Jeu

La suite permet à nos agents de l'Observance Diplomatie & Espionnage de montrer leurs talents de stratège et d'agent spécial. L'écran qu'ils portent sur la tête et devant les yeux leurs montrent en transparence les murs du magasin, la distance qui les sépare d'une victime ou d'un assaillant et cible des formes qui se déplacent en infravision. Les couleurs des Petits-Gris ou des clients du magasin en infrarouge, sont différentes.

Laisser les joueurs entreprendre l'exfiltration de clients. Les Petit-Gris sont certes en panique mais tirent à tout-va et semble prendre du plaisir à blesser les clients. Les extra-terrestres seront bien vite maîtrisés et surtout isolés dans une pièce du troisième étage. Les lunettes donnent des informations précieuses sur les étages, escaliers, cibles, portes et fenêtres. Parfois une forme réfugiée dans un placard, recroquevillée sous une table, apparaît sur l'écran. Une fois isolé, l'un des Petit-Gris balance une Grenade-Flamme aux pieds des joueurs. Une violente explosion suivit





de flammes et d'un feu brulant donne le clap de fin. La scène s'évanouie, les murs disparaissent et Propulse-Jet et autres Fusils-Plasma disparaissent. Seuls les sabres lasers restent en leurs mains.

La deuxième épreuve

Les cris et les bruits du grand magasin font place instantanément à des bruits et des odeurs d'un site naturel. L'air chaud et moite, la lumière tamisée par les frondaisons de saules-pleureurs et de peupliers envahis de lianes, dresse un décor de marécage. Ils marchent sur un sol spongieux environnés d'arbres étranges. De leurs branches dégoulinent des guirlandes de clématites et leurs troncs sont recouverts de lichen.

Tout autour du sentier, l'eau vient lécher les bords du chemin. Le soir tombe et le chant lugubre d'une chouette accompagne le brouhaha des grenouilles. Une avancée de rondins de bois dans ce sol boueux laisse apparaître un vieux poteau enfoncé dans la vase qui retient une barque flottant sur l'eau saumâtre.

De l'autre côté du marais, un îlot semble éclairé par une lumière blafarde. En observant mieux, on aperçoit une lanterne accrochée à un second ponton. Si les Investigateurs montent sur la barque et s'approchent, ils aperçoivent nettement un feu qui s'élève derrière une frondaison dense. Ils perçoivent des voix étranges. Depuis le pont, un taillis illuminé et les ombres des arbres ondoient sous l'effet d'une lumière dansante. Des chants rituels sont maintenant nettement perceptibles. Juste à côté, une vieille cabane complète l'ambiance du bayou.

La nuit tombe rapidemment, seule la pleine lune éclaire l'endroit. La source des chants guide les joueurs et la curiosité amène nos journalistes à s'approcher d'un spectacle effrayant : au milieu d'une petite clairière, les ombres d'un grand feu dansent et sur le feuillage, de grands peupliers, déploient un voile rougeoyant. Le foyer éclaire des formes humaines encapuchonnées sous des soutanes jaunes, avec le même symbole sur le dos que celui de la devanture de la boutique de Bilbao. Ils psalmodient des vocalises monotones et discordantes.





Parfois l'un des membres du groupe se jette dans le feu et ressort en se roulant sur le sol prit de convulsions et s'ébroue en se débarrassant de milliers d'étincelles puis reprend sa place comme si de rien n'était.

Derrière ce brasier, deux créatures stoïques, un bras tenant une lance étranges et clignotante fermement figée au sol, encadrent une autre forme également habillée d'une toge jaune. À ses pieds une femme est attachée entre quatre pieux. Les créatures qui encadrent l'officiant en soutane, sont très grandes et mesurent à vue de nez, près de 2,50 m. Leurs visages semblent couvert d'un étrange masque et elles arborent sur leurs têtes des sortes de nattes ondoyantes. Elles portent des côtes de mailles irisées qui sculptent leurs musculatures et brillent à la lueure du feu. L'une d'elle arbore un trophée, une tête humaine accrochée à sa taille. Ce sont deux Predators qui accompagnent un rituel de membres de la secte du Roi Jaune, Celui-Que-L-On-Ne-Doit-Pas-Nommer.

Dans la cabane située en retrait, les journalistes font une macabre découverte : un vieil homme est étendu sur son lit de camp, décapité ! La pièce est meublée d'une table rustique, de quatre chaises en bois et les étagères accueillent un nécessaire de cuisine : casseroles, marmite en fonte, couteau, etc. Un grand coffre contient du matériel de pêche avec un filet, de la corde, de lourds poids en plomb et un harpon.

En s'approchant du rituel, ils discernent au sol les formes de la victime : c'est une Theriathrope. Ses attributs féminins et félin ne trompent pas. Elle est couverte de blessures comme les traces de flagellation. La créature se démène tentant de se libérer mais ses longues griffes ne lui servent à rien car elle est fermement immobilisée entre quatre points d'ancrage.

Le prêtre brandit alors un couteau en forme de kriss, une lame ondulée et très longue. Il a les deux bras levés au-dessus de sa tête et lèche la pointe de la lame jusqu'à se couper la langue. Quelques gouttes de sang glissent sur cette terrifiante lame. L'officiant semble clairement vouloir l'utiliser sur sa victime.

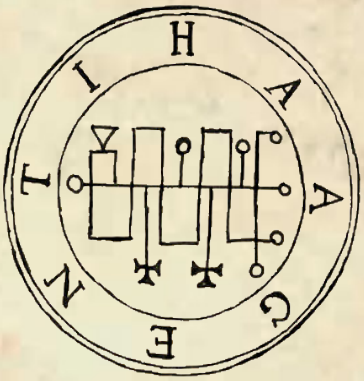
Note au Maître du Jeu

Cette épreuve met à contribution le courage du joueur, mais aussi la tactique et la stratégie. Ils pourront entreprendrent plusieurs actions comme :

- Tenter de libérer la Theriathrope par diversion…

- Foncer sabre au clair dans la foule... Bien sûr les Predators donneront bien plus de fil à retordre que les simples cultistes du Roi Jaune.

L'officiant retirera alors sa capuche



pour dévoiler le visage de Burns. Tout en ricanant, il s'éclipse alors à la faveur de la nuit. Puis l'obscurité s'efface. La lumière des lieux, l'atmosphère aseptisée du laboratoire réapparait. Les colonnes qui entourent la plateforme hollographique diminue peu à peu d'intensité et les ambiances du marécage, bruits du vent, crépitement du feu et chants étranges, s'estompent définitivement.

Ces deux épreuves permettent de juger de l'investissement de chaque joueur et leurs façons d'opérer : en retenue avec peu d'investissement personnel ou au contraire sans concertation quitte à mettre en péril le groupe tout entier.

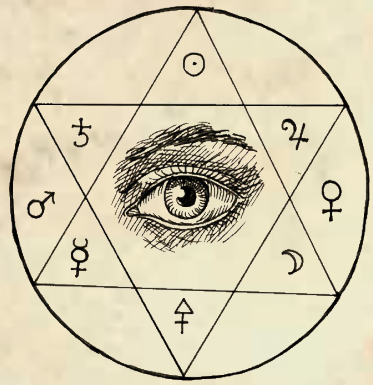
Mickaël sera intransigeant et saluera les prises d'initiatives et l'intelligence de groupe. L'Archange donne son avis et n'épargne aucun membre du groupe, leur octroyant reproches ou félicitations.

Le purgatoire

Après le bilan des épreuves, Mickaël les conduit dans la grande salle et leur sert un nouveau Brandy.

Sur son ordre, un flux lumineux descend du plafond et invite la troupe à l'emprunter derrière lui. L'effet de lévitation provoque toujours cette sensation étrange mais agréable. Après avoir franchi plusieurs niveaux, ils se retrouvent dans une immense pièce dont les murs sont recouverts de plaques métalliques brillantes. Ils franchissent plusieurs sas. Encore une fois des agents asexués du Choeur des Vertus ou de La Cause et vêtues de leur tenues respectives, procèdent au pianotage sur des petits panneaux rétro-éclairés, jouant avec les codes secrets pour libérer les lourds panneaux des portes.

Ils sont dans un immense espace, et ont du mal à apprécier les distances. Tout est démesuré et la voûte atteint des hauteurs qu'aucune architecture humaine ne saurait rivaliser. En son centre un gigantesque tube lumineux plonge dans un vide absolu. En s'approchant de cet immense puits le vertige assaille l'observateur qui pencherait la tête au travers la colonne de lumière. Mickaël s'adresse à eux : « Nous allons descendre au centre de la terre, à des profondeurs inimaginables, là où sont cantonnées les plus vils créatures avant leurs transferts au palais de l'Observance de l'Inquisition sur Titan. C'est une lune de Saturne. Encore une fois, je vous le redis, ce que vous allez voir, seul les humains comme les Prophètes de votre Observance l'ont vu. Vous devez savoir qui vous affrontez. Les extra-terrestres que vous avez côtoyé récemment, ne sont que des soldats de l'une ou l'autre divinités du mal. Là, vous allez pouvoir examiner des monstres que les Saintes Écritures appellent les démons. Elles revêtent parfois enveloppes humaines, mais



certaines ne prennent même pas la peine d'investir une coque charnelle et préfèrent se montrer sous leurs véritables atours. D'autres créatures n'en possèdent pas. Ce sont ce que vous appellez des esprits, les fameux fantômes qui ne sont pas tous inoffensifs, loin de là. »

Mickaël s'approche de la colonne de lumière qui émerge du puit sans fond :
« Le purgatoire est soumis à la magnétosphère émise par le noyau terrestre. Vous allez revêtire des tenues adaptées. Le moindre élément ferreux a des conséquences catastrophiques. Même sans aucun objets métalliques, votre sang contient une proportion de fer. Sans cette combinaison protectrice vous seriez dispersés en une multitude de gouttelettes organiques. »

Il pose son index sur ses tempes et semble communiquer quelques ordres. Des quatre immenses piliers soutenant le dôme, l'un d'eux s'ouvre et des agents en combinaisons s'approchent. Ils portent des mallettes pour ranger les affaires des journalistes. À l'intérieur une tenue pour chacun se compose d'un seul et unique vêtement de couleur dorée qui couvre tout le corps. Une sorte de fermeture automatique scelle la fente pratiquée dans le dos et par laquelle nos journalistes passent bras et jambes. Malgré le fait que la partie encéphalique englobe entièrement le visage, rien ne laisse apparaître qu'un tissu recouvre les yeux ou la bouche. La tenue s'adapte comme si nos investigateurs ne portaient quasiment rien. Puis l'Archange leur demande une fois équipé de les rejoindre près du gouffre lumineux :
« Prêt pour le grand saut ? La descente va être rapide. Nous atteindrons des vitesses vertigineuses qui nous permettront d'arriver au purgatoire en quelques minutes. »

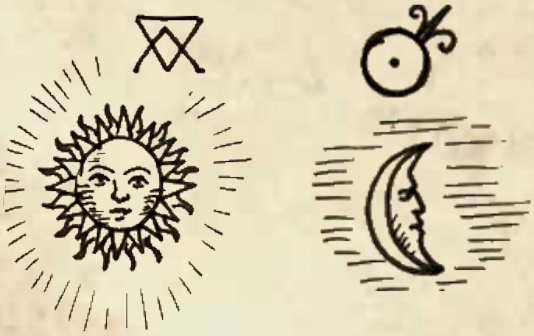
Et effectivement une fois dans le vide, l'effet des ascenseurs lumineux semblent minime à côté de l'impression de vitesse délirante que subissent nos joueurs. Ils filent à une vitesse subsonique dans ce tube luminescent telle des étoiles filantes. Le plus surprenant et l'arrivée tout en douceur dans une autre salle voûtée aussi grande qu'à la surface.

Rencontre du troisième type

Quatre immenses couloirs partent à l'infini de cette cathédrale voûtée. D'innombrables engins techniques, des grues, des panneaux lumineux, des écrans et toutes sortes de tables d'analyses et de travail sont répartis aux quatre coins de la zone ; des groupes d'humanoïdes sont affairés à des taches diverses. Une dizaine d'êtres étranges s'approchent du groupe. Ce sont visiblement des extra-terrestres, très grands à la peau bleue. Ils sont habillés d'une combinaison identique mais leurs têtes sont découvertes. Ils portent en fait une



Les disques lumineux, en lévitation



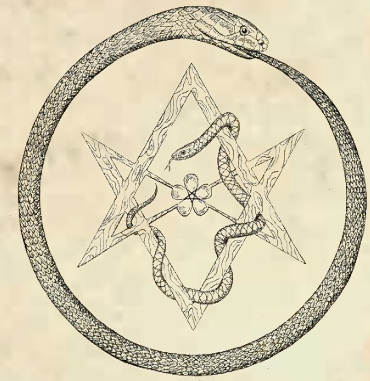
sorte de flux cylindrique plus ou moins changeant qui ressemble à une sorte de scaphandre mou. Mickaël les présente aux groupe :
« Tout comme vous avez croisé des membres des civilisations appartenant aux deux alliances ennemies, voici l'une des races extra-terrestres alliées : ce sont des Hybrides Siriens que l'on pourrait qualifier d'hyper-sapiens. Comme les autres races, telles les Yahyel, Pléiadiens et Arcturiens, ils forment la Troisième Alliance au service des Dieux Très Anciens. Rarement ils ne rentrent en contact avec le commun des mortels. Ici, ils nous aident à gérer cette immense prison. »

Par télépathie, un extra-terrestre leur indiquent des disques lumineux en lévitation près d'immenses écrans sur lesquelles défilent des données incompréhensibles. Des sortes de câbles scintillants relient ces machines aux ronds de lumières. Il se présente : Jol Bâta, ambassadeur Hybrides Siriens sur Terre. Il parle lentement mais distinctement dans leurs têtes :
« Voici notre moyen de locomotion pour nous rendre plus rapidement au cœur même du purgatoire. Je vous invite à monter sur l'un d'eux. »

Il invite chacun à monter sur l'un des disques puis les câbles se détachent automatiquement de ces ronds de lumière. Les plans circulaires s'élèvent de quelques centimètres au-dessus du sol puis se déplacent latéralement et empruntent l'un des grands couloirs.

La vitesse augmente. Une sorte de champ électromagnétique entoure les passagers les empêchant de tomber. En quelques secondes, les disques franchissent des dizaines et des dizaines de kilomètres. Les panneaux latéraux de l'immense couloir disparaissent de leurs visions, d'abord par un bruit caractéristique à chaque passage, puis finissent par ne former qu'un seul son et un ensemble brillant illustré par un souffle continu lorsque la vitesse augmente exponentiellement. Les passagers ne peuvent même pas se rendre compte



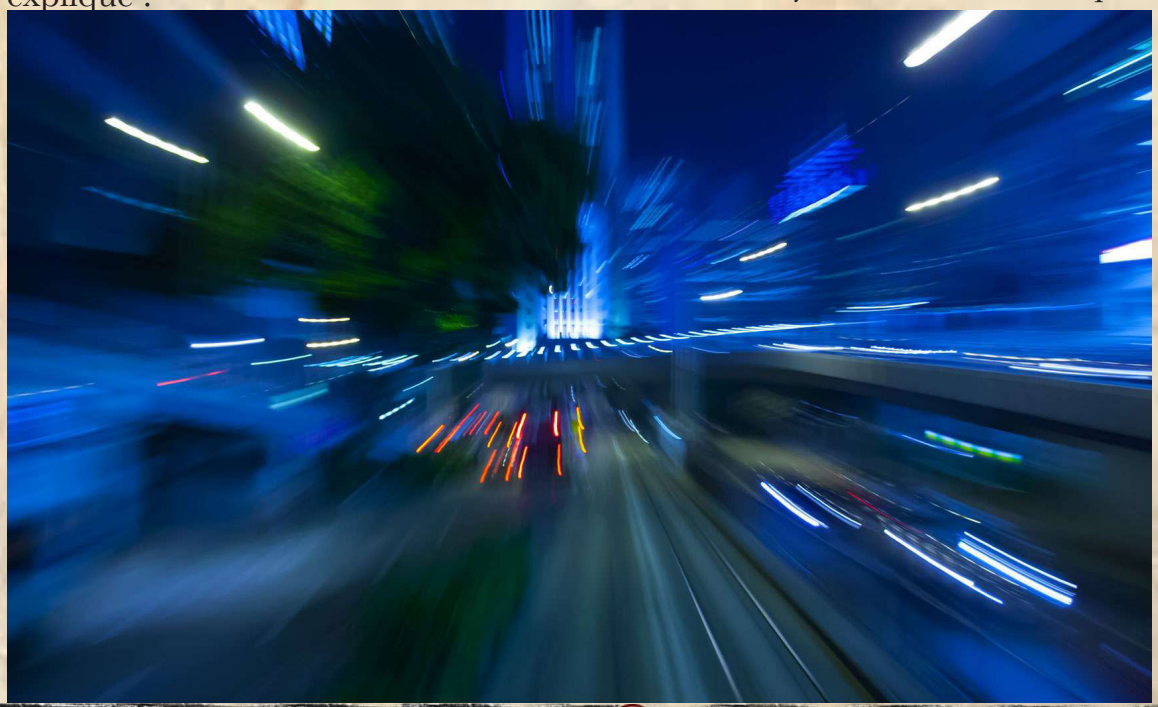


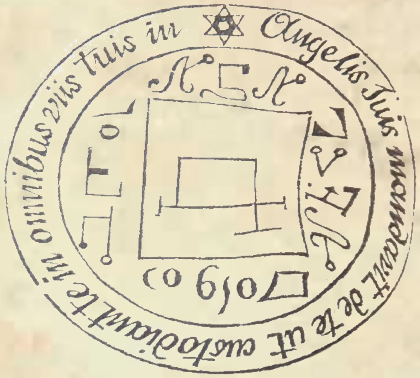
de la distance parcourue quand bientôt les disques ralentissent.

Le terminus est un espace identique, clos par une immense porte blindée sur laquelle sont tracés d'innombrables traits de lumière. Une dizaine d'extra-terrestres de différentes tailles mais aussi d'aspects variés s'affairent sur autour de matériel et d'écran lumineux inconnus. Jol Bâta lève la main et fait un signe à un groupe d'être différents :
« Voici les Yahyel, transmet l'Hybride Sirien en désignant des êtres de taille humaine. Pour les joueurs ils paraissent très bien proportionnés et d'apparence angélique... Et le groupe là bas font parti du peuple des Pléiadiens, désignant des êtres plus grands aux visages ronds plantés de grands yeux mais aux traits de visages très fins. Eux aussi irradient la beauté et sous leurs scaphandres on devine leur chevelure blonde. »
L'archange reprend la parole et explique :
« Ces autres races extra-terrestres nous aident aussi dans cette tâche délicate. Vous êtes au cœur du Purgatoire, devant le portail qui scelle l'espace des damnés. Derrière cette porte, se trouve l'un des secteurs les plus dangereux, où agit le feu purificateur. Il contient les créatures les plus maléfiques et malfaisantes qui existent et que nous avons intercepté. »

Michaël lève la main gauche et trace dans l'air un signe qui semble prendre forme. Un objet apparaît entre ses doigts :
« Voici Catharsis la clef de la purification. »

Il plonge alors l'objet dans le vide comme mimant le geste d'un mouvement de rotation. L'immense porte cylindrique s'illumine alors et les lignes qui tracent les innombrables motifs, s'animent de lumières colorées, accompagnées de bruits étranges. Ces rais de lumière parcourent les multiples motifs du labyrinthe et les mosaïques





qui ornent cette étrange portail. Faiblement d'abord, puis augmentant en intensité en s'accélérant. Dans un immense flash lumineux, elle pivote sur son axe et libère le passage dans un fracas assourdissant.

Le portail s'ouvre sur une immensité lumineuse... Le groupe fait face à un un infini vertigineux.
« Chaque cellule magnétique de cette geôle contient un esprit du mal prêt à partir pour le Palais d'Istasha. Le champ magnétique de la Terre nous permet de créer des forces ultra puissantes pour contenir et emprisonner de façon sûre, les créatures que vous verrez. N'ayez crainte, elles ne peuvent rien contre vous… Même leurs flux psychiques sont bloqués par la puissance incommensurable du champ magnétique de la terre. »

Ce zoo contient en effet des dizaines et des dizaines de créatures répartis dans des zones plus ou moins définies et alignées dans un immense espace qu'il est impossible à jauger et encore moins de mesurer. Une lumière baigne cet espace est empêche d'avoir une vision globale des contours.

Un membre des Yahyel les rejoint :
« Je suis Gadriel, Centurion de la Légion Yahyel sur Terre. Empruntons les disques, vous suggère-t-il. Nous allons monter pour découvrir quelques cellules posées au-dessus de nous. Ici nous pouvons facilement perdre le sens de l'orientation mais heureusement la technologie de notre transport dépasse l'entendement pour un simple Terrien. Tout est sous contrôle, les disques sont reliés au Grand Tout : l'Observance de la Conscience Universelle. »

Note au Maître des Arcanes

Ce bestiaire est laissé à la discrétion du Maître du Jeu, qui pourra décrire quelques créatures : formes étranges, ou monstres tirés des contes et légendes, Humains aux regards vides, créatures plus terrifiantes encore à l'aspect vraiment effrayant et même des animaux. Le mal revêt toutes les formes, déclare Gadriel… Revenu près du grand portail après plusieurs minutes d'une visite spectaculaire, l'Archange place son doigt sur sa tempe. Puis il semble acquiescer et se tourne vers les Investigateurs :
« Jimmy nous attend… La petite balade dans les entrailles de la terre est finie. Il est temps de remonter. »

De retour dans le repaire des catacombes, les deux agents sont restés près de la malle dans la grande salle baroque. L'un ou l'une d'elle appuie sur un petit appareil placé au mur et un passage lumineux se forment au milieu de l'espace. C'est une sorte de portail d'où apparaît une forme humaine bien reconnaissable : Jimmy Crick. L'archange salut de la main son arrivée et s'adresse une dernière fois aux journalistes :



La vitesse donne un effet étrange aux lumières du couloir



« Je vous libère et vous rend à votre Observance, puis vous adressant un sourire complice, et à votre vie d'Humains comme reporter de guerre. »

À son tour Jimmy prend la parole et s'incline devant l'Archange puis salut les journalistes :
« Bonjour Mickäel. Bonjour mes amis. Vous avez vu des choses étranges, bien plus que celles que j'avais eu l'occasion de vous présenter dans notre laboratoire. Empruntons le portail. C'est un raccourci qui relit les parties de la base jusqu'aux sous-sols de Notre-Dame. N'oubliez pas la malle… »

Retour au repaire de l'Observance

Étrangement, le portail permet de franchir d'un pas les centaines de mètres qui séparent les deux repaires. Ils sont au laboratoire quand Jimmy leur demande de poser la caisse de Bilbao sur l'un des bureaux d'étude :
« Vous avez encore une fois récupéré d'étranges objets, déclare Jimmy en pianotant sur une surface lumineuse qui laissent apparaître un petit écran invisible placé dans un coin du couvercle. Voyons voir ce contenu... »

Les Investigateurs reconnaissent sur le moniteur, les visuels des objets entreposés dans la caisse ainsi que des descriptions détaillées et d'autres informations incompréhensibles accompagnées de représentations, de gravures anciennes pour certaines et assez horrifiques : données relatives à des Démons, comme en attestent les représentations qui s'affichent sur l'écran ou digramme en 3D.
« On a du beau monde là-dedans, dites-donc... J'espère que vous ne vous êtes pas amusé à tripoter le cube ou même à vouloir ouvrir le vase Égyptien... »

Suivant les actions des joueurs, le Maître des Arcanes laissera Jimmy donner quelques conseils sur les mystères des artefacts liés aux Cercles des Enfers et des conséquences facheuses à vouloir les manipuler. Des informations relatives au cube sont disponibles dans La Bible des Campagnes et ǂǂ n°4 pages 52 à 54.

La réaparition d'Olivia Broutelle

À nouveau, l'ascenseur lumineux s'active. Une forme humaine apparaît, d'abord les pieds, puis le visage de Olivia qui débarque dans le laboratoire. Elle est habillée de pied en cap en tenue de cuir moulante. Coincé sous le bras, un casque de motocycliste et de l'autre main, une paire de gants en cuir :
« Natacha m'a dit que vous vous trouviez ici. Vous devriez prendre ça, dit-elle en présentant un petit appareil posé sur l'une des tables du labo, nous pourrons désormais communiquer à distance. Tenez, j'ai ça aussi pour vous, rajoute-t-elle en extirpant une



enveloppe de sa ceinture : Ernesto vous a envoyé un télégramme. Vous le lirez en route, le directeur de rédaction vous attend dans son bureau. Dépêchez-vous, il a hâte que vous lui donniez des nouvelles. »

En quelques minutes, le groupe se retrouve sur le parvis de Notre-Dame et Olivia les conduit auprès du véhicule refait à neuf :
« Un carrossier a passé du temps à reboucher les trous… Évitez de croiser à nouveau des canardeurs de tout poils. Encore heureux qu'ils ne sachent pas viser... La prochaine fois ils pourraient avoir un peu plus de chance ! Prenez le volant, je vous rejoins au bureau... »

Olivia enfourche une moto Indian Four est dans un vrombrissement rauque elle franchit en trombe le parvis de Notre-Dame et disparaît comme une flèche, dans les rues Parisiennes.

À l'accueil de La Flamme Française une nouvelle standardiste occupe le poste d'Olivia. Brune, aussi élancée que sa collègue, elle possède des yeux d'une couleur étrange aux reflets violets. Un chat noir ronronne sur un coin du bureau. Olivia est déjà là et discute avec sa collègue. À leur vue elle fait les présentations :
« Je vous présente Natacha. Nous ne servons pas la même Observance. Natacha est membre de l'Inquisitoriale dont vous venez de visiter la zone la plus étrange qui soit, m'a-t-elle fait savoir… J'espère que vous n'aviez rien à vous reprocher ? Les soldats de la Vérité Divine, mais surtout les Agents de la Cause sont très zélés ! »


MINISTERUL POSTELOR ŞI TELECOMUNICAŢIILOR DIN R. P. R.

TELEGRAMA

PRIMIT Data 11 ora 19 m 41 Nr. B. L. 53 Primitor,

TRANSMIS Data ora m Nr. Legăturei Transmiţător,

OLIVIA BROUTELLE
LA FLAMME FRANÇAISE
PARIS - FRANCE

Ernesto Frigali

Indicaţii de serviciu

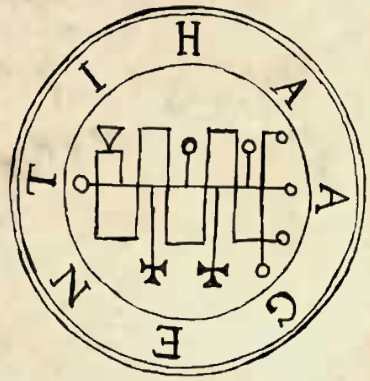
Guerra di rivalità tra Sec. e Rep.
Soggiornare a Parigi per un po' di tempo

COL 2 3 ++++++++

Kg. 6-20. Format A 5 (1)



Le télégramme d'Ernesto Frigali



Natacha intervient :
« Nous ne sommes pas zélés, nous faisons simplement notre travail... Et puis Olivia... Tu peux bien parler toi ! Avec tes pérégrinations nocturnes et tes missions d'espionnage qui ne sont pas innocentes ! Toi aussi tu es réputée dans les hautes sphères, pour ne bâcler aucune de tes missions, répond-elle avec un sourire narquois au coin des lèvres. »

Natacha tend des courriers administratifs, des feuilles de congés : « Tenez Messieurs, voici vos permissions signées par le directeur. Je crois qu'il vous attend ! »

D'en haut des escaliers, Jean Champion de Lorrain passe une avoinée à quelqu'un :
« C'est quoi ce papier ? Je ne signerais jamais ce torchon ! Retournez sur place et trouvez moi des indices ! Écrivez moi du neuf mon vieux ! Et les autres, là, vous faites quoi ? Vous attendez que les infos arrivent par pigeon voyageur ? On vous paye pas à rien faire! Allez circulez et tachez de me remplir vos rubriques avec du concret ! »

L'un s'énerve et les autres s'agitent... On entend le directeur hurler auprès d'un autre groupe de journalistes puis repasser devant le palier et claquer la porte de son bureau.

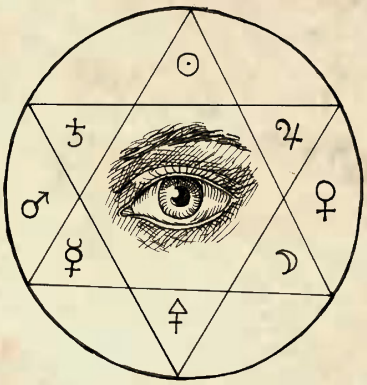
Natacha chuchote, la main devant la bouche et fait signe le pouce levé :
« Il est temps de rejoindre Champion de Lorrain, car il s'impatiente ! »

Repos Forcé

« Ah, voilà mes gaillards ! Asseyez vous. Champion de Lorrain appuie sur un petit bouton de sonnette placé sur son bureau. Très vite la porte s'ouvre : Laurence, faites nous du café je vous prie. Une fois la secrétaire repartie, il se penche en arrière les deux bras sous la nuque : vous avez encore bien



Indian Four de 1929



travaillé, mais vous nous avez causé de grandes frayeurs ! On pensait [Nom du joueur blessé] perdu pour la cause. Et se tournant vers la victime de l'attaque à Bilbao.. mais vous avez bien récupéré à ce que je vois. Vous êtes de solides gaillards et vos articles ont encore fait pâlir de jalousie nos collègues des autres rédactions ! Ha Ha ! Je jubile ! L'Osservatore a eu le nez creux en vous débauchant et je suis fier de vous compter aussi parmi notre équipe de reporters internationaux ! Je vous accorde trois semaines de congés. À votre retour vous aurez beaucoup de travail pour digérer toutes les informations que vous avez accumulé en Espagne. Dès que vous serez à nouveau d'attaque, nous vous confierons une nouvelle mission. Pour l'instant c'est Chabrier, Martin et Marronnier qui sont sur place pour suivre la guerre civile au délà des Pyrénées. Ça vous allègera quelque peu et vous profiterez pleinement de votre permission. »

Des congés bien mérités

Entre le début des congés et la reprise de leurs activités au journal, les Investigateurs passent leurs séjours en deux lieux différents. Deux d'entre eux partent sur une péniche et les autres dans le château familial de l'une des personnes du groupe situé en Auvergne, plus précisément dans le département de l'Allier. Joueur ou joueuse incarnant le ou la dilettante.

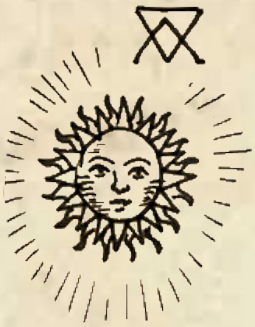
Informations pour le Maître du Jeu

Bien que les deux scènes se déroulent dans des lieux différents, le Maître des Arcanes aura à cœur de faire vivre les deux aventures séparément et par tour, en faisant jouer quelques actions à chacun des groupes. Cette courte partie permettra d'alimenter leur période de repos et glaner quelques semaine jusqu'à leur retour à Paris à la mi-octobre.

L'utilisation de casques audios branchés sur une musique d'ambiance, permet d'isoler un groupe pendant que l'autre joue quelques épisodes, en alternance. Leurs retrouvailles trois semaines plus tard à Paris, sera l'occasion d'échanger sur les étranges phénomènes dont ils vont être témoins...

Une péniche sur la Marne [duo]

Cela fait quelques jours que nos journalistes se reposent sur le ponton d'une péniche qu'ils ont loué auprès d'un batelier de Vitry-Le-François et naviguer sur le canal de la Marne. Ce soir là l'embarcation s'est amarrée à un ponton près d'une guinguette organisée à l'occasion d'une fête à Chaumont en Seine-et-Marne. Le petit vin blanc a coulé à flot sous les tonnelles et nos deux vacanciers reviennent bras dessus-dessous vers leur bateau, espérant passer une bonne





nuit. Malheureusement leur sommeil va être de courte durée, perturbé par des événements étranges.

Ce sont d'abord des petits bruits, comme des raclements sous la coque puis des frottements sur le ponton. Mais le bruit d'un seau et d'un balais qui se heurtent puis celui du glissement du tiroir de la cuisine, vont finir par réveiller les deux acolytes.

Quatre formes se sont hissées sur la péniche et dans l'obscurité leur aspect est difficielement reconnaissable.

Très vite à la lumière d'une lampe torche posée sur la table, un faisceau de lumière dessine l'horrible vérité : un homme, une femme et leurs enfants, plutôt ce qu'il en reste, se tiennent debout prêt de l'escalier qui mène du ponton à la pièce de vie.

Les investigateurs semblent connaître ces visages. Les photos de leur enquête leur reviennent en mémoire. On dirait bien monsieur Perrier, son épouse et leurs enfants. Perrier ! Le chauffeur soit disant mort et empoisonné et qui avait mystérieusement disparu de l'hôpital. Se tiendrait-il devant eux ? Et les autres : ils ressemblent tous aux membres de cette famille ! Celle-là même qui avait defrayé la chronique après le drâme d'Argenteuil en disparaissant ǂ n°1 pages 17 et . Mais la ressemblance s'arrête là, car Adolf le père qui semblait avoir disparu lors des étranges événements à Argenteuil est réapparu ! Mais cette fois-ci avec ses guenilles collées et pourrissantes, les restes d'un pyjama d'hôpital, détrempé comme ayant séjourné dans l'eau et plaqué sur un corps squameux. Sa femme n'est pas mieux lotie et porte ce qui ressemble au reste d'une robe de chambre en lambeau. Le reste de leurs cheveux, maculés de boue et d'algues, sont des touffes qui se détachent d'une ancienne peau de celle naissante d'un batracien !

Deux enfants se tiennent derrière eux, les yeux globuleux et comme leurs parents, leurs bouches encore humaines s'ouvrent sur une rangée de dents pourrissantes qui font place à une nouvelle, garnie de petites dents en forme d'aiguilles… L'un des gamins porte sous le bras un dossier des journalistes qu'il vient de voler.

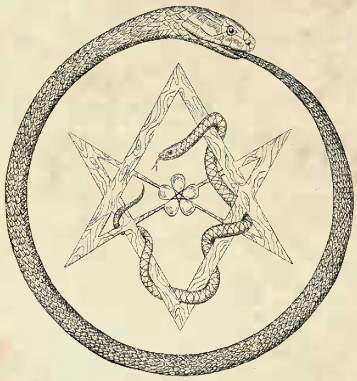
L'homme brandit un couteau qu'il a emprunté au tiroir de la cuisine. Il semble menaçant et désigne la main de l'un des journalistes et baragouine des mots étranges en désignant la chevalière. Leurs borborygmes sont incompréhensibles et ils s'avancent dangereusement.

Note au Maître des Arcanes

La famille Perrier a subi les transformations liées à l'étrange matière. Bien que ce soient les adeptes de Hastur qui aient pratiqué les expériences sur eux par l'entremise des membres de l'Hepta Council, ce sont désormais des serviteurs de son



Multi-prise audio et musique d'ambiance



demi-frère et ennemi, Cthulhu. Ils sont devenus des Profonds, coincés entre l'Humain est le batracien : un être asservi, complètement sous l'emprise des rêves et des pensées de celui qui dort en sa prison de R'lyeh.

La vie de château

Au même moment, le membre le plus aisé du groupe, issu de l'aristocratie ou bien riche dilettante, suivant les Compétences et le curriculum vitae définit en début de campagne, a loué une voiture et emmené le reste de la troupe séjourner quelques semaines dans le château familial. L'un des membres de sa famille, un vieil oncle les a convié à venir lui raconter ses péripéties, intrigué par la nouvelle vie de cet Investigateur et qui squatte désormais la Une d'un journal Parisien. Ce château est situé à Veauce à la limite de l'Allier et du Puy-de-Dôme. Cette demeure a la réputation d'être hantée. On raconte qu'une dame blanche hante les lieux : c'est le fantôme de Lucie.

Le Comte Charles de Veauce et son épouse Katia de Lambilly seront content de retrouver sa nièce ou son neveu, qui jouent la ou le dilettante ; voir ⸸ n°1 page 3 :
« Tu le sais, ma fille Mathilde, ta cousine, est parti en Amérique du Sud pour étudier la tribu mystérieuse des Karacas… On dit de ce peuple qu'ils sont mangeurs d'hommes et réducteurs de têtes ! Tu la connais : elle a bien sur voulu en avoir le cœur net et s'est rendu sur place avec une expédition de casse-cous. J'espère qu'elle reviendra très vite en Bourbonnais avec la tête bien sur ses épaules. C'est ma seule héritière et je ne voudrais pas qu'il lui arrive malheur. Elle est impétueuse est toujours prête à voyager pour enrichir ses connaissances au grand dam de son vieux père. Comme je te le disais dans mon courrier, je nai plus de nouvelles d'elle depuis des semaines et celà m'inquiète. Je suis content que tu sois venu avec tes amis. »

Les trois semaines de vacances se déroulent parfaitement entre promenades à vélo, partie de tennis et virée en voiture jusqu'à Vichy. Mais le dernier week-end des phénomènes étranges vont peu à peu prendre de l'ampleur. Tout d'abord, la météo qui pourtant était annoncée clémente pour la fin de semaine, vire brutalement à la pluie. Le vent s'est levé et les arbres du parc s'agitent. Des insectes bruissent sur les carreaux des grandes fenêtres : ce sont des mouches. D'abord deux ou trois, puis plusieurs diptères qui excités par l'orage, piquent et volent autour des Investigateurs. Les domestiques se balladent désormais avec des tapettes à mouches sur les ordres des propriétaires.

Au souper, elles flottent dans les assiettes... Une odeur entêtante, comme celle d'un rat crevé, donne du fil à retordre aux gens de maison...





La nuit suivante, au delà du raffut engendré par la tempête qui se lève, des bruits étranges réveillent les joueurs : pampilles d'un lustre qui se heurtent dans un couloir, grincements inquiétants d'une porte qui semble s'ouvrir et se refermer violemment dans une chambre, armoire béante qui laisse échapper serviettes et draps dans la suivante, forme floue qui apparaît derrière le reflet d'un miroir et enfin la présence omniprésente de mouches bruissantes qui se multiplient, partout accompagnant cette odeur permanente comme si des cadavres de rongeurs s'étaient traînés sous les meubles. Ces désagréments sont tout autant olfactifs que sonores. Après moultes recherches, les gens de maison n'ont rien trouvé ni expliqué l'origine des odeurs. Le lendemain, la pluie empêche les vacanciers de sortir. Après une pluie diluvienne, la fraicheur s'est installé et le majordome a même dû en toute hâte, rallumer la cheminée monumentale du salon d'honneur.

Apparitions inquiétantes

Un Investigateur perçoit des lumières dans le parc. Un autre entend distinctement les pleurs d'une jeune femme dans la galerie au dessus du salon. Enfin, des phénomènes étranges, comme des pas dans les combles, inquiete un troisième.

Des affaires personnels sont dérangées, une pomme rongée et pourrisante est posée sur une table de nuit et les bouquets de fleurs moisissent. Tous ces phénomènes mettent le personnel en émoi. Les domestiques se font tancer par les maîtres des lieux. Ils jurent n'avoir rien touché en ce qui concernent les affaires pesonnellesn avoir executé le ménage le matin même ou changé les fleurs la veille et ceci dans toutes les pièces. La situation est incompréhensible.

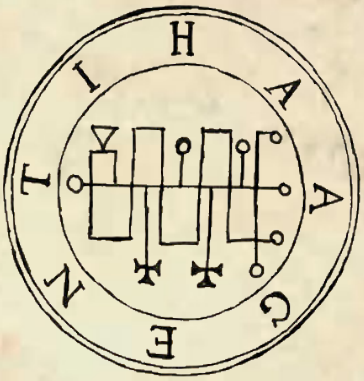
Le dernier soir, tout le monde est réuni pour passer une ultime soirée autour de jeux de société. Mais l'oncle décide d'organiser une séance de spiritisme en utilisant un plateau Ouija :
« J'ai ramené de mon dernier voyage en Louisiane, ce drôle de plateau offert par nos cousins. C'est le moment, je pense, de tester ce medium... La Dame Blanche pourrait bien nous rendre visite ce soir. Peut-être que ces phénomènes sont liés à la légende de la Dame Blanche ? Qu'en pensez-vous ? Vous êtes partant ? »

Note au Maître des Arcanes

Laissez les joueurs décider. Même si certains refusent de participer, le Comte Charles de Veauce en aristocrate original et très têtu, attaque sa partie de spiritisme. Il suffit de convaincre un joueur, d'embarquer son épouse Katia et quelques domestiques pour réunir une équipe autour d'un guéridon.



Tablette ouija



Après avoir demander à allumer quelques bougies, le maître des lieux demande au cercle de se tenir relié par le petit doigt. C'est l'occasion d'incarner un Charles de Veauce théâtrale et d'emmener les joueurs dans un délire autant dans la pièce du château qu'autour de la table de jeu. Lorsque il invoque les esprits de la terre et demande à Lucie, célèbre fantôme de Veauce, une voix gutturale semble dire :
« La dame blanche n'est pas là ce soir... »

Les joueurs auront tout le loisir de poser des questions. Au Maître des Arcanes de distiller des réponses vagues mais donnant quelques indices sur la nature de l'entité.

Si l'un d'eux évoque le nom de Register Burnes, alors la séance va très vite tourner au cauchemar lorsque dans l'angle de la pièce, un étrange individu apparaît conjointement avec le craquement d'un éclair accompagné d'un déluge d'eau et de pluie diluviennes au dehors. L'un des Investigateurs, le même probablement qui aura perçu sa présence dans la boutique de l'antiquaire, le reconnaît à nouveau : c'est bien lui, Mister Burn's avec son sourire glaçant et son air sournois.

Une forte odeur de soufre accompagne l'apparition du personnage. Dehors l'orage se déchaîne et la pluie tombe avec violence. Un second éclair zèbre le ciel et la foudre tombe sur un chêne séculaire le fendant en deux. La détonation est puissante et une branche percute une fenêtre de la pièce qui s'ouvre violemment. Un courant d'air puissant accompagné d'une humidité impressionnante fait voler papiers et pièces du plateau de jeu d'échecs. La bourrasque souffle les bougies des candélabres posés autour de la table et une ampoule d'une lampe de chevet allumée près d'un gueridon, explose. Tout est noir !

Les domestiques débarquent avec des lampe-tempêtes. Amédé le majordome referme tant bien que mal la lourde fenêtre du XVe siècle :
« Les plombs ont sauté ! Rose, allez prévenir Bertrand de descendre dans la cave pour remettre l'électricité. »



Vue du château de Veauce (Allier)



Peu de temps après, les Investigateurs blottis dans la grande pièce, entendent les pas précipités suivit des hurlements de Martha la cuisinière dans le couloir. « C'est horrible ! Monsieur, Madame venez vite ! Il est arrivé malheur à Bertrand ! »

Le Majordome avec derrière lui, effrayés, une cohorte de valets et de servantes, Robert, Louise, Justine et Valentin le jardinier armé d'une cisaille, la grosse Martha munie d'une poêle, précèdent les hôtes et le propriétaire. Ils se rendent dans une aile du château sous la conduite d'Amédé le majordome. C'est une partie plus ancienne qui donne accès, via une large porte voûtée, aux caves du château.

Près du porte-fusible, Bertrand le cuisinier, a fini comme ses volailles, grillé ! Le plus horrible est la position du pauvre cuistot, collé à l'antique transformateur qui emet encore des étincelles par intermitences, les bras en croix et le haut du crâne décalotté, ensenglanté avec un motif étrange dessiné par l'arc électrique au travers de ses veines et des éclaboussures brunes de sang séché : on dirait une couronne d'épine...

Plus effrayant, sur la nuque, d'étranges motifs avec une étoile à cinq branches dont les deux pointes orientées vers le haut semble accompagnée de petits symboles : trois chiffres, formant le nombre de la bête !

Note au Maître des Arcanes

Ces péripéties et la fin de leurs congés décideront les joueurs à reprendre le chemin vers Paris d'autant que le Comte et la Comtesse doivent maintenant appeler la gendarmerie de Bellenaves située à un quart d'heure d'ici.
« Quelle histoire mes enfants, s'écrit le Comte, Amédée, fouttez moi cette planche maléfique au feu ! Demain nous téléphonerons à la brigade. Tentez de vous reposez, je vous déposerez à la gare de Gannat demain. »

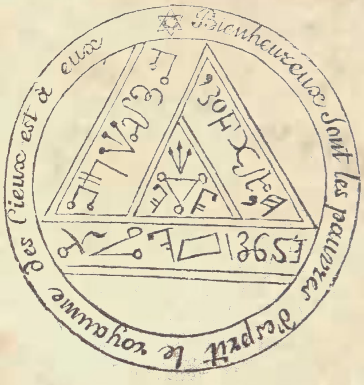
Ils seront de retour dans la capitale le 16 octobre 1936 par un samedi froid et pluvieux. La vie parisienne reprend bien vite ses droits et le mois suivant les décorations de Noël vont commencer à embellir les grandes avenues, balayant ces quelques semaines de congés pour le moins inquiétants.

Si l'épisode du premier groupe sur la péniche se termine plus rapidemment, alors un coup de téléphone pour annoncer ces péripéties permett au groupe de se retrouver au dernier acte dans l'Allier.

Des nouvelles de Bilbao

Samedi 24 novembre 1936 - 19 heures

Les Investigateurs sont atablés dans une brasserie Parisienne à quelques



pas des bureaux de La Flamme. Un jeune apprenti préposé aux taches administratives, Anselme Grignodon, remet un télégramme aux journalistes. Ces derniers le connaisse bien, pour servir de coursier au journal et réaliser de menues tâches :
« T'nez c'est m'dame 'Tacha qu'm'a mis entre les pattes c'papelard pour vous... J'me dépêche, y'a du taff au Canard. Même pas l'temps d'rincer un bock... Bonne soirée les gars... »

En voici la traduction :
« Professeur américain dans le parc national d'Urdaibai - sur le site des fouilles - Les Allemands aussi - Camps - Fouilles suspectes - Demandez à Olivia une audience avec l'Archange S.
Ernesto »

L'audiance des quatre Observances

À la réception de La Flamme, Natacha est là pour les aider à contacter Olivia. Les joueurs pourront décider d'aller directement à Notre-Dame ou d'utiliser leur nouveau téléphone. Dans le cas contraire Natacha sort discrètement un appareil similaire (un Unicom, voir Bible des campagnes, page 166) et communique avec quelqu'un, puis raccroche :
« On vous attend au repaire... »
^Si ils se rendent directement au repaire de Notre-Dame, Olivia et Sandalphon les attendront déjà devant la porte de la sacristie.
« Nous avons déclenché une réunion entre les différents responsables de certaines Observances, déclare l'Archange, dépêchons nous, ils nous attendent. »

Note au Maître des Arcanes

Le groupe a reçu l'un de ces petits appareils permettant de communiquer. Il leur suffit d'activer l'engin et de prononcer le nom de l'interlocuteur.


TELEGRAMA

De Oaxaca de Juárez el enero de 1936

PARA Senorita Natacha Vía

Destino Profetas de la Observancia D&E

GOBIERNO CONSTITUCIONAL DEL ESTADO

Nuestro Estado es pobre por la ignorancia y la falta de comunicaciones.

Ayúdenos para tener escuelas y construir caminos.

Profesor americano en el parque nacional de Urdaibai

en el sitio de las excavaciones

Alemanes también - Campos - Excavaciones sospechosas - Pídale a

Olivia una audiencia con el Arcángel S.

Ernesto



Depuis le repaire de l'Observance, Jimmy Crick les attend en compagnie d'un étrange individu habillé dans le même style : "hippie avant l'heure" et fumant une drôle de cigarette. C'est le clochard du simulateur à New-York !

Les Investigateurs sont entraînés au travers un portail téléporteur qui se dresse au milieu du laboratoire, dans un espace complètement lumineux du sol au plafond. Les murs disparaissent sous une lumière douce. L'espace est vraiment étrange. Autour d'une grande table en suspension et sur des assises flottant dans l'air, l'Archange Mickaël accompagné de trois étranges créatures grandes et élégantes. L'une à la peau bleue qui est en fait Jol Bâta, est habillé à la mode grecque antique. Les autres de taille humaine est extrémement beau, le faciès angélique à la chevelure blonde. l'un d'eux a aussi déjà croisé le groupe lors de la visite du purgatoire : Gadriel. Il est ceint d'une couronne dorée, vêtue d'une tenue étrange grise métalisée avec un symbole bleu lumineux sur le torse et une large cape qui lui recouvre les épaules.

Sandalphon s'assied à l'opposé de la table accompagné de Jimmy et de son acolyte aussi dépenaillé que lui : cheveux longs, tenue en lin ample, sandales, collier multicolore autour du cou et diverses bagues en plus de la chevalière, à chaque doigt. Sandalphon invite le groupe à emprunter les sièges à sa gauche.

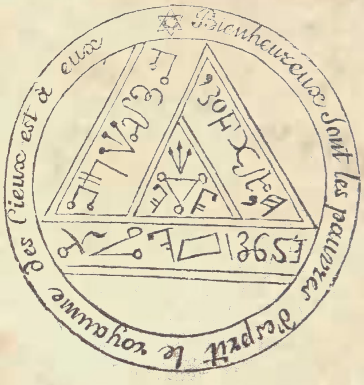
« Placez-vous là les prophètes… Nous attendons encore des membres des autres Observances. »

Mickaël les salut :
« Nous attendons un membre de l'Observance du Souffle Divin, un agent de la Cause et Morpheus de l'Observance du Changement... Nous pourrons alors commencer cette réunion. »

En effet, en face des Investigateurs, trois supports attendent leur propriétaires qui ne tardent pas à apparaître : un cercle se forme, là où les reporters ont pénétré peu de temps auparavant. Un personnage atypique le franchit, habillé comme au XIX^{e} siècle à la mode du Far West américain. Ses vêtements sont élimés, sa chemise sombre, son col fermé par un foulard gris de cow boy et son jean délavé. Le tout est à demi-caché sous une longue veste de toile noire qui témoigne des assauts répétés des éléments. Ses longues bottes sont garnies d'éperons qui tintent à chaque pas. Il porte une barbe de trois jours et jette négligemment son chapeau texan sur la table. Il s'étire sur l'assise en écartant son lourd manteau qui découvre deux crosses de colts accrochés aux gaines d'une ceinture.

« Je t'en pris Carter, prends tes aises... Lui dit ironiquement Mickaël. »

L'invité suivant apparaît : un jeune homme vêtu d'une simple tunique blanche et or ceint d'une liane



tressée de tiges et fleurs de pavot. Le personnage a un visage d'adolescent, les cheveux chatains clairs bouclés. Il ne marche pas. Ses déplacements sont stromboscopiques. L'entité prend place, lentement très lentement, elle flotte. Pour les observateurs cela prend une eternité. L'espace qui l'entoure est flou et le fait de le regarder produit un effet hypnotique. Le spectateur lutte contre l'endormissement. D'ailleurs, l'un d'eux, tombe dans un profond sommeil et ne peut plus être réveillé...
« Morpheus, soit le bienvenue, dit Michaël, quelles sont les nouvelles des Contrées du Rêve ? »

Note au Maître des Arcanes

L'Investigateur qui s'endort sous la volonté de Morpheus est transporté dans les Contrées du Rêve. Ce voyage sera instantané pour le reste du groupe mais pas pour le joueur qui va le survoler, comme un songe, puis revenir parmi l'assemblée en se réveillant.

Morpheus répond à Mickaël concernant les Contrées du Rêve en l'invitant à demander directement au voyageur de retour à son réveil.

Balade dans les Contrées du Rêve

Isolé du reste du monde, le joueur aperçoit un escalier inhabituel au sein d'une immense plaine désertique. Il s'approche de cet étrange monument qui s'enfonce dans le sol. Ses dimensions sont impressionnantes et la spirale de marches mesure une dizaine de mètres de large. Le puits monumental mesure une cinquantaine de mètres de diamètre et l'ensemble est bâti avec de lourdes pierres de taille, toutes gravées de symboles fins et délicats. Son regard se perd dans l'obscurité du gouffre.

Au dessus de lui, une lune éclaire la plaine et semble beaucoup plus grosse que d'habitude. Lorsqu'il relève la tête, une forêt sombre et iquiétante a miraculeusement pris place autour de lui. Une chouette vole silencieusement vers lui et se pose sur la première marche. Elle possède trois yeux et saute de marches en marches, senvole puis recommence son manège comme pour l'inviter à emprunter les escaliers. Cette fois-ci, l'immense fosse est éclairée par des torches posées sur des supports en fer forgé... Ces changements brusques ne dérangent pas outre mesure le voyageur. Cela lui semble normal.

Dès qu'il lève un pied il flotte et se rend compte que ses déplacements sont légers. Puis attiré par ce gouffre sans fin maintenant lumineux, il franchit les sept cents marches qu'il comprend être celui du sommeil léger ; une voix le rassure :
« Endort toi plus profondémment. Avance et rêve. »

Il arrive devant l'entrée d'une immense salle voûtée. Ce porche





est à la mesure des lieux constitué d'entrelacs de racines d'arbres géant. Tout est démesuré. Deux gardiens puissants se présentent à lui : Nasht et Kaman-Tha. Il les entend par la pensée. Il sait qu'il est jugé. Méritant, capable de survivre au danger des Contrées du Rêve. On l'autorise à descendre les sept cents marches du sommeil profond et il émerge ainsi dans les Bois Enchantés.

Puis le réveur ère sous les frondaisons sombres du bois. Les jours passent. Parfois il croise les pas d'un centaure, une autre fois il s'envole avec des oiseaux noirs à trois ailes. Ses compagnons leur parlent mais cela ne semble toujours pas le surprendre outre mesure.

Des branches d'un arbrisseau, il se nourrit de bais lumineuses. D'une source d'eau clair, il s'abreuve. Parfois, étendue sur un lit de mousse, il perçoit mille et un bruits, les craquements d'une brindille, le vol de phallens ou le glissement léger du pied d'un gasteropode géant qui se love à ses côtés.

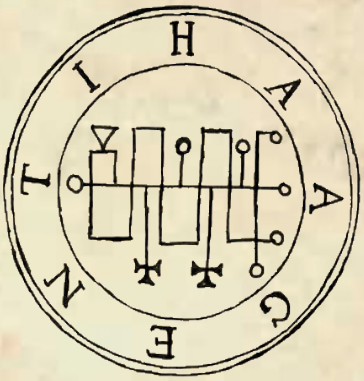
D'autres jours s'égrènent et le voyageur franchit une colline laissant derrière lui ce bois étrange. Un soir, la lune est plus brillante que d'habitude et offre pleinement sa face. Le voyageur découvre un lac ou se baigne des Dryades. Un poisson rampe sur la berge et chasse d'étranges insectes phosphorescents. Il voit pour la première fois son reflet : c'est étrange, son visage n'est pas humain. Sa peau au reflet bleu et ses grands yeux ne sont pas de forme humaine mais fendue comme celle d'un félin. Ses mains, ses oreilles... tout est différent mais encore une fois il n'est pas surpris.

En regardant à nouveau la lune, sa couleur a viré rouge sang. Puis il aperçoit des créatures ailées qui tournoient dans le ciel éternellement nocturne. Elles s'approchent et se posent à côté du lac. Ce sont des êtres entièrement noirs et même les rayons lunaires n'arrivent pas à percer leurs aspects. Leurs grandes ailes membraneuses battent dans un souffle bruyant. Trois formes ailées ont capturé une jeune femme. Elle se débat et ils lui arrachent les ailes puis la nymphe disparaît dans le ciel, entrainée par le ténébreux cortège.

Les semaines passent et le voyageur franchit un sommet où ne pousse qu'une rare végétation et où ne vivent que des oiseaux comiques à deux têtes et une patte. Dans la vallée en contre-bas, s'élève une cité silencieuse. Des formes ailées la survole et la végétation semble grignoter cette antique cité.

Les jours passent et la ville est enfin atteinte. Elle est demesurée certainement celle d'antiques géants.

En empruntant un chemin pavé de larges dalles camouflées par une luxuriante végétation, il pénètre dans un dédale de rues et contemple des bâtiments de basalte noir. Aucun



signe de vie n'est perceptible si ce n'est d'étranges créatures, des petits singes à quatre bras, qui s'égaient dans les arbres à son passage et se nourissent de fruits bigarés.

La cité est immense. De jour en jour, il explore les maisons vides, découvre des bibliothèques remplies de tablettes d'argiles à l'écriture inconnue, des vastes salles parfois meublées de tables et de bancs de pierre beaucoup trop grands pour espérer une présence humaine. Au centre de la ville, après des jours de marche, il découvre un immense bâtiment entouré de murailles. Quatre tours mesurant plus de cent mètres et une entrée fortifiée flanquée d'une porte de bronze d'une taille colossale, gardent les lieux.

Lorsqu'il s'approche de l'entrée, un murmure, une voix qu'il avait oublié, la même entendue dans les escaliers, lui intime l'ordre de la franchir. La porte s'ouvre sans bruit, lentement et découvre une allée très longue, aussi large qu'une artère moderne. Elle est éclairée par des centaines de braseros qui produisent un feu étrange à la lumière bleutée.

Au centre de l'enceinte, le bâtiment s'offre à ses yeux. À peine a-t-il posé le pied sur l'avenue, qu'il se trouve déjà à l'intérieur. Mais cela ne le surprend pas. Il sait pourquoi il est là, après des mois de pérégrination.

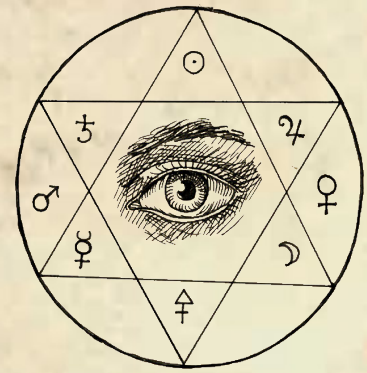
En haut des escaliers, posées sous une coupole de pierre aussi vaste que dix cathédrales, il apercoit quatre lueures sur l'élevation. Le monument centrale est ouvert des quatre côtés avec les mêmes rangées d'escaliers qui mènent au sommet. Instantanément, il s'envole et se pose délicatement près d'un lit en pierre éclairé par quatre candélabres.

Sur ce bloc, il reconnaît l'étrange créature... De ses longs doigts couleur azur il lui caressent le visage. Cet Humain qui dort, c'était lui.

Puis il se réveille...



La cité imaginaire du rêveur dans les Contrées du Rêve



Une fois de retour, après un somme de cinq minutes, il pourra donner un bref aperçu de son intrusion dans les Contrées du Rêve qui lui semble avoir durée des mois.

Puis le dernier participant franchit le portail. C'est un homme aux cheveux roux, très grand et musclé paré d'une tunique de cuir ornée d'un col en fourrure d'hermine et certaines parties en renard. Ses braies et ses chausses font penser à une gravure antique. Il porte une besace sur le côté auprès duquel est accroché une serpette en or et une épée. Un étrange pendentif pend à son cou décoré de symboles vikings ; la moitié de son visage est marqué d'un large tatouage bleu. Le plus surprenant reste cette plaque cylindrique accrochée à son dos, un étrange bouclier d'argent avec en son centre un symbole runique qu'il défait et projette dans un coin de cette étrange pièce. Le disque se place en sustentation puis se pose délicatement au sol.

« Karl, fils d'Heimdall, nous te souhaitons la bienvenue. Tu es le dernier. Prends place et commençons, déclare Mickaël. »

Rapidement l'Archange Mickaël présente les nouveaux venus aux Investigateurs et réciproquement :

« Vous connaissez la plupart des membres réunis ici. Jimmy est venu accompagné d'un membre de votre observance : Mordekhaï. C'est aussi un Messager de la Vérité qui vient d'achever une mission sur un monde civilisé. À mes côtés, je vous présente les représentants de trois des civilisations extra-terrestres de la Troisième Alliance : Jol Bâta pour les Arcturiens, Bael Vor pour les Hybrides Siriens et Gadriel, Centurion de la Légion Yahyel sur Terre.

En Face de vous, le cow-boy, c'est Carter Slade un agent de la Cause à l'Observance Inquisitoriale. À ses côtés, Karl l'Homme Libre, de l'Observance du Souffle Divin et enfin Morpheus, de l'Observance du Changement.»

Pendant les présentation, Carter Slade a entrepris de nettoyer ses colts, l'un démonté devant lui, l'autre entre ses mains, l'œil vissé dans le canon pour déceler quelques poussières, les deux jambes étirées, sur le table et renversé sur son dossier en arrière.

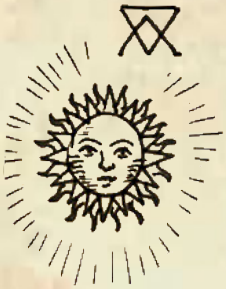
Mickaël prend la parole et explique l'objet de cette réunion :

« Vous réunir en présence de représentants, vous prouve notre confiance et surtout par ce geste nous vous accordons notre gratitude sur le travail accompli. Nous allons tenter de répondre à vos questions car vous devez maintenant en savoir un peu plus et connaître la vérité pour mieux combattre le mensonge ! Vous pouvez parlez sans crainte, l'endroit où nous nous trouvons est situé dans un plan ou nulles oreilles peut nous entendre. »



Ci-dessus, Karl, fils d'Heimdall







Note au Maître des Arcanes

Suivant les questions posées, le Maître du Jeu fait intervenir les membres des Observances, mais élargira les réponses en utilisant les thèmes classés ci-dessous avec le personnage qui intervient.

Comme dans les chapitres précédents, un recueil de ces informations pour les joueurs est disponible sur silmarion.com. Ainsi le Maître des Arcanes peut abréger la réunion si il craint que cette séance puisse ralentir le rythme ou si l'envie d'en découdre des Investigateurs prend le pas. À l'inverse, les joueurs plus axés sur l'investigations auront de quoi se rassassier avec les réponses qui suivent. Le Maître des Arcanes pourra ainsi donner le résumé de l'entrevue en invitant les joueurs à télécherger le pdf ou en distribuant les parties qu'il juge nécessaire de révéler.

À propos des Dieux Très Anciens
Mickaël :
« Les dieux que nous servons tous ici, vous y compris, au sein de votre Observance Diplomatie & Espionnage, forment le Panthéon des Dieux Très Anciens.
Les dieux tutélaires Bast, Hypnos, Nodens, Vorvadoss, Lythalia, Yaggdytha, Istasha, Itzamna, Padmanabha, Frigg, Heimdall et Varuna incarnent ces Observances qui agissent dans des domaines complémentaires et régissent l'univers sous la tutelle du Grand Créateur. »

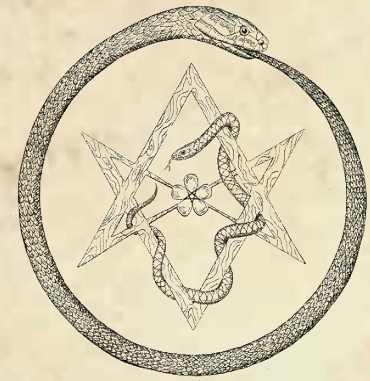
À propos des autres Dieux
Mickaël :
« Nos ennemis le savent mais leurs Dieux mauvais, réparties entre ceux de l'Extérieurs et les Grands Anciens, sont aussi handicapés sur Terre. Cela peut vous donner le vertige, mais les Dieux Très Anciens dont vous êtes les représentants de quatre parmis les treize Observances on peu de pouvoir ici sur terre. »

À propos des extra-terrestres
Sandalphon :
« Aussi curieux que cela puisse paraître, la planète bleue, astre insignifiant parmi tant d'autres, est au centre de toutes les attentions comme vous avez pu le remarquer. Pour agir, nos ennemies convoquent leurs serviteurs. Ce sont des races extra-terrestres asservies à ces autres divinités, que vous avez d'ailleurs croisées à Bilbao.

Celui qui ne doit pas être nommé et son demi-frère, lorgnent sur ce que la Terre contient, en son cœur ! Mais pas seulement. Vous, Humains et plus particulièrement les prophètes et votre ADN sont les cryptogrammes de la vérité divine. »

À propos de la Matière cachée
Mickaël :
« Au centre de la terre est conservée une mystérieuse matière. Comment est-elle arrivée là ? Elle résulte d'un choc avec un astre venue du plus profond de notre galaxie il y a 66 millions d'années… À cette époque la





Terre fut le théâtre d'un grand conflit entre les soldats des trois Alliances, la notre et celles au service de deux entités que nous Combattons. Elles sont elles-mêmes antagonistes, ennemies et rivales.

En ces temps reculé, la Bataille Chaotique comme nous la nommons, pencha en faveur de notre Troisième Alliance menée par l'Armée des Anges. Je peux vous en parler car nous menions, Sandalphon et moi, notre propre Légion contre les forces du mal. »

Carter Slade après avoir remis ses colts en place, sorti un cigare de sa poche de chemise d'une main et de l'autre approché son autre main qui prend feu (il s'en sert comme allume-cigare !) poursuit le discours de Mickaël et enchaine. Il tire deux trois bouffées et se met à parler, d'une voix rocailleuse et profonde :
« ...La colère profonde d'un Dieu Extérieur que l'on ne doit pas nommer fit un geste qu'aucun n'avait prévu ! Il éjecta depuis les profondeurs de notre galaxie, plus précisément d'Aldebaran l'étoile où il réside, le fameux matériau qu'il avait commencé à subtiliser depuis des millions d'années, aux yeux et à la barbe de nos Dieux Très Anciens. Faut dire que sa défaite décupla sa haine et dans un sursaut d'énergie il projeta son butin avant que l'on puisse le récupérer et l'astéroïde pénétra profondément dans les profondeurs de la planète. »

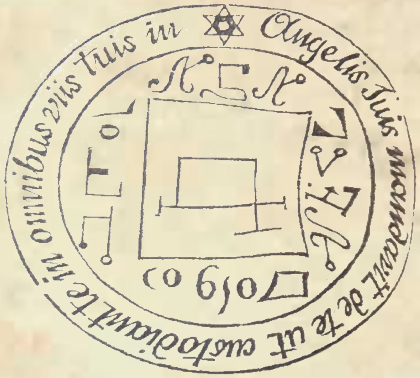
Sandalphon poursuit les explications : « Cette matière unique, est aujourd'hui contenus dans le noyau ferreux des entrailles de la planète.

En ce début de XXe siècles, les sciences humaines découvrent a peine l'existence de cette matière que les scientifiques appellent l'antimatière ou matière noire. Certains chercheurs lui ont donné le nom de Matière Manquante et pour cause...

La plus grande partie est mixée avec une matière blanche qui a servit de catalyseur par Celui que l'on ne doit pas nommer et c'est cette concentration au sein de la Terre qui empêchent toutes actions des Dieux ici-bas, Bons ou Mauvais. »

Mickaël précise :





« Nous avons mis en place une Observance du Chaos pour comprendre et étudier ses effets. »

Sandalphon termine :
« C'est pour cela que nous devons agir en votre présence, grâce à vous et avec l'aide de nos alliés, ici présents. »

Informations supplémentaires

Les intervenants pourront répondre à d'autres interrogations, comme la Bataille Chaotique, les Cercles des Enfers, les Alliances extra-terrestres et même les Contrées du Rêve. Le texte est volontairement riche mais le Maître des Arcanes peut piocher ou développer la lecture afin de rassasier ou au contraire conserver des informations pour plus tard...

Voici quelques détails qui pourront contenter les Investigateurs :

1 - Information sur la Bataille Chaotique, suivie de l'Armée des Anges, les Lieutenants de l'Enfer et Mister Burns
Interventions de Mickaël et de Sandalphon :
« Il y a plus de 66 millions d'année, alors que les dinosaures régnaient sur Terre, les premières civilisations extra-terrestres ancêtres des trois grandes alliances, furent très tôt mis en opposition, manipulées par Cthulhu d'un côté et Celui que l'on ne doit pas nommé de l'autre, Hastur ! Ou encore conseillée par les Dieux Très Anciens pour la Troisième Alliance. Le but de la première Alliance fut de libérer Cthulhu de sa prison de R'Lyeh. Quant à la seconde elle faisait diversion pour ramener Hastur hors de l'emprise de son étoile d'Aldebaran. Mais surtout le but ultime pour ces deux alliances, étaient de mettre la main sur un début d'amalgame caché dans les couches magmatiques de la Terre et acquérir la puissance ultime qui leur permettraient de régner sur l'Univers (Bible des Campagnes, partie 10). C'était sans compter sur la vigilance de notre troisième faction extra-terrestre, constituée et conseillée par les Dieux Très Anciens et qui joua les trouble-fêtes. »

La Troisième Alliance
« Essassani, Yahyel, hybrides Siriens, Pléiadiens et Arcturiens forment cette troisième alliance. Ils sont profondément bons et pacifiques. Non violentes, leurs civilisations a cependant dû développer un système défensif puis adopter un armement plus conventionnel pour limiter les intrusions des Sectoïdes de la première Alliance et des Reptiliens de la seconde, lorsque le danger d'un retour des Dieux Extérieurs et le combat avec les Grands Anciens leur furent révélés par la vision des Dieux très Anciens.
Un signe des Dieux Très Anciens leur parvint, leur annonçant que Hastur et Cthulhu étaient sur le point de s'affronter, ou plutôt de se lancer à la conquête de la Terre avec deux





alliances bellicistes : les Sectoïdes et les Reptiliens. »

À propos de l'Armée des Anges

« A ces fins et en toute hâte, ils durent générer des êtres hybrides. Certains théologiens affirment que de là, naquirent les légendes des messagers des Dieux et la création de l'Armée des Anges. Mais ces mythologies qui donnèrent naissance dans l'imaginaire collectif à ces êtres supérieurs, sont basées tout simplement sur les premiers hybrides créés pour servir de bras armés à la Troisième Alliance puis contrer la profonde volonté des deux demi-frères ennemies, Hastur et Cthulhu de conquérir la Terre. »

La créations des Archanges

« Les anges ont été créés au début de la création de notre univers, avant celle de l'homme. Douze formaient les Anges Supérieurs : Azazel, Samaël, Lucifer, Mickaël, Gabriel, Uriel, Camael, Raphaël, Jophiel, Tsadqiel, Yophiel et Métatron et sous leurs ordre, une légion chacun, composée de milliard d'individus. »

« D'après les récits antiques détenus par les scribes de la Troisième Alliance, l'attraction du mal et les rêves d'Hastur empoisonnèrent l'âme des trois premiers alors qu'ils menaient leurs légions contre celles des deux autres alliances extra-terrestres. »

La bataille sur Terre

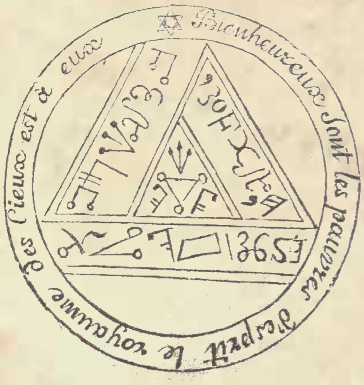
« Lors de la Bataille Chaotique qui secoua la Terre il y a 66 millions d'années, les civilisations extra-terrestres Sectoïde et Reptilienne déjà en guerre, furent repoussées par les soldats de la Troisième Alliance sous les ordres de Raphaël, Gabriel et Mickaël. Poussés d'un côté par le flux continu d'un Cthulhu prisonnier en R'lyeh et d'autre part par les songes emplies de noirceur de Hastur, la libération des Grands Anciens fut à deux doigts de réussir. Les légions de l'Alliance, sous le regard bienveillant des Dieux Très Anciens, réussirent à empêcher la libération du Grand Ancien de sa prison sous-marine de R'lyeh.

Alors que les Archanges maintenaient l'assaut et gagnaient la guerre, d'autres forces militaires de l'Alliance Reptilienne s'engageaient cette fois-ci près d'Aldebaran : c'était le plan de diversion. Elles utilisaient l'assaut sur Terre de l'Alliance Sectoïde et du reste de leur armée comme leure. Cette armada Reptilienne aborda les confins d'Aldebaran en une expédition titanesque pour tenter de libérer Hastur de l'attractivité de son étoile à neutron… »

Les légions perdues

« Trois de nos légions étaient déjà à pied d'œuvres, détachées sur les conseils des Dieux Très Anciens, près d'Aldebran. Ces légions menées par trois Archanges furent ainsi mises à contribution pour contrer ce funeste plan. À leurs têtes, les Archanges Azazel, Samaël et Lucifer. Comme pour les alliés de Cthulhu sur Terre, les Reptiliens furent défaits mais les





Archanges, trop présomptueux et fiers de leur victoire, tentèrent de s'approcher de l'étoile à neutrons répondant malheureusement aux échos de Hastur. Les trois légions de Azazel, Samaël et Lucifer furent englouties ainsi que leurs généraux. Le rire mélancolique et mauvais d'Hastur fut titanesque et avant de sombrer dans une catatonie, piégée par son étoile hôte, le Dieu Mauvais réussit à capter l'essence même de ces trois légions, et les milliards d'âmes suçant la quintessence de leurs généraux pour projeter un dernier flux d'énergie en direction de la Terre. Cette onde colossale s'abattit sur un ancien satellite naturel de la terre aujourd'hui disparu, Gaïa, la seconde lune qui fut brisée en plusieurs partie. Ce phénomène est aujourd'hui connue sous l'événement de la chute d'un météore il y a de cela 66 millions d'année, à l'origine notamment d'un grand cataclysme sur Terre et la disparition des dinosaures. »



Les lieutenants de l'Enfer

« Quand aux Archanges, Lucifer, Samaël et Azazel, ils restèrent prisonniers de l'esprit de Hastur. Leurs esprits dissouts au contact de la puissance incommensurable du Dieu Extérieur, furent pervertis à tout jamais et se muèrent au contact de Hastur en flux liquides et gazeux de couleur verte. Non contraints par l'attraction de l'étoile, le flux de Lucifer fut envoyé sur Terre avec l'aide des Byakhees, rejoindre les six premiers lieutenants. »

Les Byakhees

Les Byakhees, sont des monstres ailés serviteurs de Hastur. Leur capacité à traverser n'importe quelle distance très rapidement et leur haine des serviteurs de Cthulhu en font des alliés potentiels pour les ceux qui combattent les projets du seigneur de R'lyeh. Ils ressemblent à des oiseaux noirs, aux ailes et aux pattes de chauve-souris, de très grande envergure. Leur peau est semblable à celle des hommes, leur contact est froid, et leur visage présente également une lointaine ressemblance avec la morphologie humaine.

Mister Burns

« Ainsi, Lucifer est aujourd'hui sur Terre sous les traits de Mister Burns, "le septième" et agit pour le compte d'Hastur, tandis que Samaël et Azazel sont restés auprès du Grand Ancien dans le système d'Aldebaran attendant de rejoindre les sept, par leur retour sur terre et la création



d'un pont pour leur Dieu qui sonnera la fin des temps… »

Les six autres lieutenants

« Si ils ont portés différents noms au cours des derniers millénaires, les civilisations des hommes les appellent Seth, Loki, Huwawa, Ahriman, Iblis et Belzébuth. Autrefois actifs, ces Six autres dorment d'un profond sommeil mais parfois semblent hanter les rêves de certaines peuplades et sont encore au cœur des mythologies. »

« Ils ont pour mission de conserver, en vue du retour sur Terre de Hastur, les échantillons de l'étrange matière originelle contenu dans la Terre. À de rares occasions au cours des derniers millénaire, elle fut transportée des limbes du Cosmos par des serviteurs extra-terrestres, ou acheminée par l'un des portails ou par des serviteurs à dos d'un Byakhees puis scellée sous d'immenses constructions sur Terre. »

2 - À propos des Contrées du Rêves

Intervention de Morpheus :

« Les "Contrées du Rêve" sont une vaste dimension alternative accessible grâce au rêve de manière similaire à la projection astrale ou au rêve lucide. Les rêveurs expérimentés sont parmi les habitants les plus puissants des Contrées du Rêve et peuvent devenir résidents permanents après leur mort physique. »

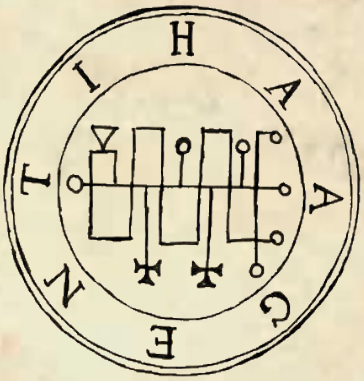
Lorsque Morphéus s'exprime, son aspect se brouille parfois. Les observateurs sont à la fois captivés par ses paroles et comme dans un état second. Morphéus poursuit :

« Pour rejoindre ces Contrées, un rêveur doit trouver un escalier inhabituel au sein d'un rêve conventionnel et descendre les 700 Marches du Sommeil Léger pour faire face au jugement de deux gardiens puissants nommés Nasht et Kaman-Tha. S'il est jugé méritant (c'est-à-dire capable de survivre au danger de Contrées du Rêve), le rêveur est autorisé à descendre les sept cents Marches du Sommeil Profond et il émerge ainsi dans les Bois Enchantés. Tant que l'on entre dans les contrées du Rêve de cette manière, les personnages laissent leurs corps physiques dans le monde de l'éveil. Si le rêveur est tué pendant son voyage, son corps souffrira un choc mais la mort dans les contrées du Rêve rendra le retour impossible.

On peut également entrer dans les contrées du Rêve physiquement comme Randolph Carter ; j'aurais l'occasion de vous le présenter. Mais cela requiert de trouver les très dangereuses zones où à la fois le monde humain et les Contrées du Rêve se chevauchent. D'autres planètes habitées peuvent également avoir leurs propres contrées du Rêve.

Le temps s'écoule à un rythme différent dans ces lieux, une heure pouvant représenter une semaine ou plus, comme votre collègue l'a expérimenté. Ainsi un voyageur peut passer des années dans les contrées du Rêve en une seule nuit de sommeil.





Les Contrées du Rêve ont une géographie propre et une population statique immuable. Cependant, il n'est pas rare que de grands rêveurs puissent changer la topographie en créant de nouvelles villes avec toute leur population comme vous l'avez fait avec cette cité. Ces royaumes ont leur propre panthéon composés d'entités comme les Dieux Anciens, dieux de la terre qui ressemblent aux dieux grecs ou romains de la mythologie.

C'est Nyarlathotep qui régente les Contrées du Rêve. Les autres entités comme les Grands Anciens ont très peu d'intérêts ou d'influences sur les contrées du Rêve.

L'Ouest est le territoire le plus connu des contrées du Rêve, comprenant de nombreuses villes splendides.

Le Sud est connu uniquement par sa région côtière et son ile d'Oriab sur laquelle se trouve le Mont Ngranek.

L'Est est un continent largement inhabité à l'exception de l'Ooth-Nargai. La cité de Celephaïs qui est la capitale de l'Ooth-Nargai a été créée de toutes pièces par son monarque le roi Kuranes, le plus grand de tous les rêveurs.

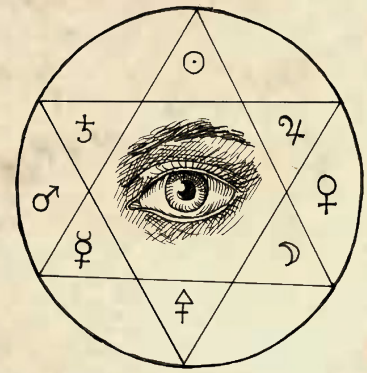
Au-delà s'étendent les Contrées Interdites, de dangereux royaumes au sein duquel le voyage est interdit.
Le Nord est un continent montagneux effroyable célèbre pour son plateau de Leng, une région que se partagent des araignées géantes et des êtres semblables à des satyres, connus sous le nom d'hommes de Leng. Le Nord contient aussi d'autres endroits plus agréables telle la ville d'Inquanok, célèbre pour ses carrières d'onyx. Les contrées plus reculées du Nord sont connues pour abriter Kadath l'inconnue, la demeure des dieux.

En plus de ces différentes régions, les Contrées du Rêve se composent de deux autres territoires :

Le monde souterrain qui court sous l'ensemble des Contrées. Ses principaux habitants sont les goules, qui peuvent physiquement entrer dans le monde de l'éveil à travers les cryptes et les cimetières. Le monde souterrain est aussi la demeure des Gugs, des géants monstrueux bannis de la surface pour leurs blasphèmes indicibles. La zone la plus profonde du monde souterrain est la vallée de Pnath, une dangereuse et obscure crevasse habitée par d'énormes bêtes appelées Bholes. Les Bholes sont les ancêtres des Dholes de Yaddith. Ce sont de colossaux monstres fouisseurs ressemblant à des vers capable de détruire des mondes entiers.

La Lune a son pendant dans les Contrées du Rêve : elle est habitée par les monstrueuses bêtes lunaires, des créatures amorphes ressemblant à des crapauds et alliées à Nyarlathotep. De façon intéressante, il est possible pour un navire de faire voile depuis





l'extrémité des contrées du Rêve afin de rejoindre la Lune à travers l'espace. Ceux qui habitent les Contrées du Rêve sont des Dieux Anciens et des créatures très diverses. »

3 - À propos de l'Univers

Intervention de Karl le Viking, l'Homme Libre ; sa voix porte, elle est claire et agréable :

« Heimdall, mon père, est le Dieu tutélaire du Plan Primordial. Il est celui qui surveille l'Univers en dénouant les rêves de Padmandabha, et reçoit des Oneiroi, les Dieux du rêves, certaines informations pour donner l'alerte si besoin. Morphéus chef des Oneiroi vous a présenté ce Royaume. Pour servir Padmanabha, le Dieu tutélaire de l'Observance du Changement, Hypnos et Nyx ont enfanté des Dieux, les Oneiroi ou Dieux des Rêves. On les appelle les Commandeurs des Rêves car ils commandent à des cohortes de créatures : les Nuées des Songes. De la même façon, si les Songes, scrutent les ténèbres des Contrées du Rêve, Heimdall regarde dans la lumière.

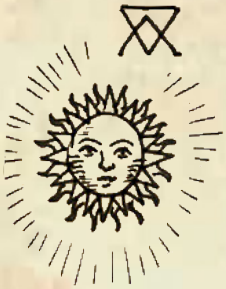
Il a aussi à sa disposition une armée d'observateurs répartie comme un maillage dans l'Univers. Les hommes leurs donnent le nom d'Anges. Ce sont les Séraphins. Cette cohorte de l'Armée des Anges est aussi porteur de la Parole Divine. Il est en lien avec votre Observance Diplomatie & Espionage qui possède sa propre brigade d'observateurs, les Prophètes dont vous faites partie avec les Messies mais aussi les espions Thérianthropes à l'image de Bast votre Déesse tutélaire à tête de chat. »

4 - À propos des Cercles des Enfers

Intervention de Slade Carter :

« Les cercles de l'Enfer ? Je peux vous en causer car j'en ai visité une partie, neuf zones circulaires concentriques et superposées. Dante, une vieille connaissance, l'a décrit dans la première partie de la Divine Comédie. Mais l'Enfer est une réalité. Dans chaque cercle sont punis ceux dont la vie fut entachée d'un type bien défini de péché.

Chaque zone est un plan inconcevable pour l'esprit et hierarchise le séjour des âmes perdues selon leur degrès criminel. Vous avez d'abord l'Ante-enfer, puis le Premier cercle : les Limbes, le Deuxième cercle : Luxure, le Troisième : Gourmandise, le Quatrième : Avarice, etc. chacun spécialisé dans ce que les Écritures nomme les pêchés capitaux. Vient ensuite Colère, Hérésie, Violence, puis le Huitième cercle : Ruse et Tromperie avec ses différentes fosses, de la Première fosse : Ruffians et séducteurs, Deuxième : Flatteurs et adulateurs, Troisième : Les Simoniaques, Quatrième : Devins et sorciers, Cinquième : Concussionnaires (fonctionnaire ayant détourné des biens publics à son profit) et prévaricateurs, (Personne





qui ne respecte pas les devoirs de sa charge). Sixième : Hypocrites, Septième : Les voleurs, Huitième : Conseillers et fraudeurs, Neuvième : Semeurs de scandales et de schisme et enfin la Dixième fosse : Les alchimistes. Puis vient le Neuvième cercle : Trahison...

Pour accéder à l'immense gouffre de l'Enfer, il suffit de vendre son âme à un démon. On y entre en passant la Porte de l'Enfer, pénétrant tout d'abord dans l'Ante-enfer, le Vestibule de l'Enfer, franchissant le fleuve Achéron sur la barque de Charon, puis enfin dans l'Enfer lui-même. Des portes accèdent aussi directement en ces lieux de noirceurs et de tristesse. »

Note au Maître des Arcanes

Carter Slade donne des informations relatives à la Porte des Enfers que les journalistes ont découverts. Cela permet de terminer cette présentation des Cercles des Enfers et de parler de la prochaine mission des Investigateurs.

Intervention de Carter Slade :
« Jimmy et Olivia m'ont fait part de votre découverte dans les entrailles de la boutique, en empruntant cette obscur passage dans la cave. Vous avez découvert là, l'une de ces portes qui accèdent aux Enfers. Vous serez à nouveau missionnés dans la région. Surtout, je vous déconseille d'être trop curieux. Évitez de retourner dans les méandres labyrinthiques des soubassements de la brocante. »

Sandalphon reprend la conversation : « Vous savez maintenant de quoi il en retourne… L'antiquaire a payé le prix fort à vouloir fricoter avec l'une des alliances. Ce sont des soldats de l'Alliance Reptilienne qui l'on fait disparaître.

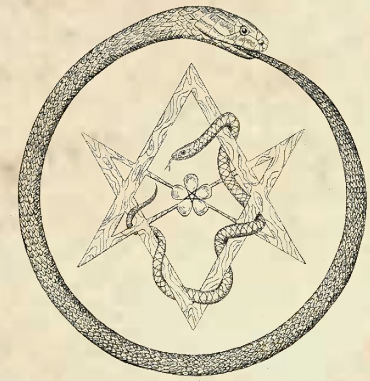
Il semblerait que ce soit d'abord ce fameux nazi Reinhard Heydrich qui se soit emparé d'objets en sa possession, ces mêmes artefacts envoyés en Irlande, après l'avoir éliminé.

Votre description des étages de l'immeuble semble indiquer la présence de cadavres de Petit-Gris, de matériel de technologie extra-terrestre avec leurs sombres experimentations sur les Humains et d'objets appartenant au Mi-gos, une race extra-terrestre très dangereuse.

Si les Petits-Gris ont été tués vous auriez pu aussi disparaître de la même façon. Heureusement les rivalités intestines entre les deux alliances vous ont évité le pire. Imaginez juste un instant si vous étiez tombé nez à nez avec les Petits-Gris, ou encore ces Mi-Gos ou pire, ces êtres invisibles qui les ont éliminé puis traîné le corps de l'antiquaire à travers la ville, chargeant violemment une troupe d'Écorchés à deux contre vingt.

Les deux créatures invisibles font partie de l'autre Alliance que nous combattons aussi. Cette Alliance des Reptiliens a agit ainsi pour enlever toutes traces de leur passage. »





L'archange Mickaël se tourne vers le cow-boy :
« Carter, tu te rendras sur place avec une équipe de nettoyeurs, comme nous l'avons déjà fait en Irlande. Nous isolerons ce portail pour éviter que des petits curieux ne perdent leurs âmes ou ramènent des enfers quelques artefacts, textes impies ou pire des esprits malveillants. Ou un demon comme vous l'avez fait avec le vase Égyptien ! Et tu feras le ménage dans la boutique. »

La légende de Carter

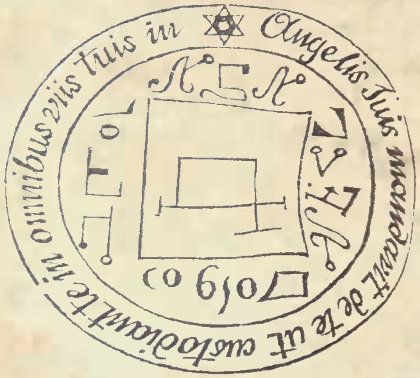
Peut-être que Carter les intriguera. Il peut alors conter son histoire :
« Il fut un temps ou j'arpentais les plaines de l'Arkansas. J'étais un Texas Ranger. L'Ouest était rude au siècle dernier. Je fus condamné à mort, mais un étranger vint m'offrir un accord qui me libérerait. Sous ses traits avenants et ne pensant qu'a sauver ma peau, je me suis fait berné. J'ai signé un pacte avec un certain Méphistophélès et cela fit de moi un Ghost Rider.

Méphistophélès m'envoya ensuite dans la ville de San Venganza, où je devais recueillir un contrat qui valait 1 000 âmes. Sachant que ces mauvaises âmes provoqueraient l'enfer sur terre, j'ai alors fait ce qu'aucun Ghost Rider n'avait osé auparavant : désobéir au diable. Ainsi, j'ai caché le contrat et devint connu comme le gardien du cimetière et de la chapelle de San Venganza.

Aujourd'hui j'espére que Dieu pourra me donner une seconde chance. Mes pouvoirs, je l'ai doit à l'Archange Zadkiel. Celui-ci chapeautait auparavant les missions secrètes du Paradis. Je les mets aujourd'hui entre les mains de l'Observance Inquisitoriale et ramène les âmes damnées au Palais de Istasha. Je suis chargé de nettoyer certains endroits mals famés et empreint d'énergies démoniaques. Ça m'occupe et j'y prends un certain plaisir... »



Slade Carter



5 - À propos des races extra-terrestres

Les Mi-Gos

Intervention télépathique de Jol Bâta
« Les Mi-Gos sont une race scientifiquement et technologiquement avancée, ayant une maîtrise particulièrement sophistiquée des techniques chirurgicales et des neurosciences.

Les Mi-gos sont des entités rosâtres, fongoïdes, semblables à des crustacés, avec un "ellipsoïde convoluté" composé d'anneaux pyramidaux charnus et couverts d'antennes formant une tête. Ils mesurent environ 1,50 mètre de long et leur corps ressemble à celui d'un Crustacé avec de nombreux ensembles d'appendices appariés. Ils possèdent également une paire d'ailes membraneuses en forme de chauve-souris qui sont utilisées pour voler à travers l'espace extérieur (un concept pré-Ensteinien). Les ailes ne fonctionnent pas bien sur Terre.

Les Mi-Gos sont fondamentalement étrangers à la vie terrestre. Ils vivent sur Yuggoth (l'actuelle Pluton). Leur corps est constitué d'une forme de matière qui n'existe pas naturellement sur Terre. Cependant, il est semblable aux champignons en termes de biologie, bien que leur apparence extérieure ressemble beaucoup à celle d'un crustacé. Il est intéressant de noter qu'ils sont capables de se mettre en suspension jusqu'à ce qu'ils soient ramollis et réchauffés par le soleil ou une autre source de chaleur. Ils peuvent transporter les humains de la Terre à Yuggoth (et au-delà) et vice-versa en retirant le cerveau du sujet et en le plaçant dans un "cylindre cérébral", qui peut être attaché à des dispositifs externes pour lui permettre de voir, entendre et parler.

L'une des lunes de Yuggoth (Charon) contient des motifs sacrés pour les Mi-Gos. Les symboles inscrits sur la lune sont utiles dans divers processus mentionnés dans le Necronomicon. On dit que les transcriptions de ces dessins peuvent être senties par les Mi-Gos et ceux qui les possèdent seront pourchassés sur Terre. »

Intervention télépathique de Gadriel :
« La civilisation Mi-Go vénérait auparavant les êtres Yog-Sothoth, Nyarlathotep, Sedmelluq et Shub-Niggurath, entre autres, bien que dans des récits qui nous soient parvenus, il soit reconnu que les Mi-Gos sont en guerre avec les Dieux Extérieurs. Leur système moral nous est complètement étranger, ce qui les rend malveillants d'un point de vue humain.

Intervention de Michaël :
Hastur méprise apparemment les Mi-Gos. Son culte du Roi Jaune, serviteurs de "Celui qu'il ne faut pas nommer", se consacre à les traquer et à exterminer la menace fongoïde.

Les Mi-Gos sont alliés avec l'Alliance Sectoides qui vénère et sert Cthulhu et bien sure ennemie d'Hastur.





Cthulhu serait toujours en colère suite à l'échec de son plan et les Sectoïdes comme les Mi-Gos semblent attachés à l'obéir pour rentrer à nouveau dans ses bonnes grâces. Les Mi-Gos honorent également Nyarlathotep et Shub-Niggurath (Bible page 20). »

Les Petits-Gris

Intervention télépathique de Bael Vor :
« Ils appartiennent à l'Alliance des Sectoïdes. Elles regroupe des Aliens d'allure voisine du Petit-Gris. En concurrence direct avec une autre alliance, celle des Reptiliens dont les Investigateurs ont croisé la route : la race Yautja avec sa caste de chasseurs qui se rendent invisibles, les Predators.

Ces deux alliances sont aussi en total opposition avec notre Troisième Alliance et l'Armée des Anges.

Lors de leur défaite à l'issu de la Première Bataille Chaotique (Bible page 267), Cthulhu fut profondément furieux de l'échec de l'Alliance Sectoïde. Elle paya un lourd tribu pendant les affrontements et après, puisqu'il y a 66 millions d'années, lorsque Cthulhu recouvre brièvement sa liberté mais apprend que les Dieux Très Anciens ont construit R'Lyeh et posés un glyphe très puissant pour l'y enfermer, il se venge sur ses adorateurs. À peine libéré, Cthulhu broie et atomise les trois quarts des mondes Sectoïdes ouverts à son culte. La flotte amirale et l'armée stationnée sur Terre est littéralement engloutis par la frénésie de vengeance du Grand Ancien. Ceux qui ne sont pas dévorés ou enfermés dans son tombeau à R'Lyeh, rejoignent l'armée de ses serviteurs au fond des océans, les Profonds.

L'alliance Sectoïde tente depuis de rattraper son retard et surtout d'apaiser les rêves de Cthulhu, espérant recevoir de sa puissance et de ses connaissances, tout en craignant sa colère.

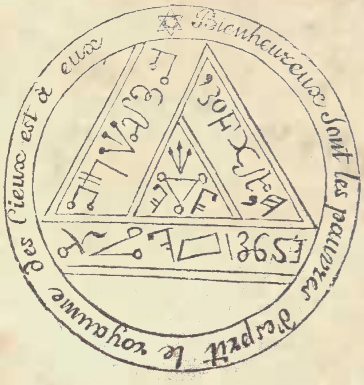
Intervention de Sandalphon :
« Résolus à acquérir les Savoirs Occultes des Grands Anciens, les civilisations Sectoïdes continuent à servir Cthulhu. Aujourd'hui un peu en retrait par rapport aux Reptiliens, elles n'en demeurent pas moins très présentes dans la galaxie et tentent de reconquérir leur empire chancelant.

Au sein de l'Alliance Sectoïde, les Gris sont les plus impliqués dans l'étude de l'Homme. Pour cela ils traquent les Humains pour les enlever et les étudier. Ils essaient de comprendre son ADN car les Sectoïdes savent que l'Humanité détient la vérité et accédera dans quelques millions d'années à la Connaissance Ultime. »

Les Écorchés

Intervention de Jol Bâta :
« Ainsi dénommés par les Humains qui collaborent avec eux, leur aspect rappelle une créature humanoïde dépourvue d'épiderme, aux muscles à vif. Les Écorchés sont une civilisation asservie par les Gris. Leur faculté





à changer de visage, couplée à des implants holographiques, leur permet de passer inaperçus aux yeux des Humains non collaborateurs.

Ils sont clonés sur trois modèles identiques : mâle, femelle et enfant pour subvenir à toutes les situations d'infiltration. Un système holographique leur donne un semblant d'aspect humain. Mais nous ne savons pas où est caché le repaire où les Gris clonent leurs esclaves. »

Les Predators

Intervention de Bael Vor :

« La civilisation Yautja agit dans l'ombre. Sa caste de chasseurs, les Predators, est la plus visible... Quoique... Elle est extrêmement difficile à observer par les humains pour une raison simple : la proie n'a que rarement le temps de témoigner de leur présence. Cette caste est dotée d'un armement guerrier de pointe. Les rares témoins qui ont réussit à ressortir vivant d'une confrontation avec ces terribles chasseur les décrivent ainsi : créature humanoïde bipède mesurant entre 2,20 et 2,50 mètres avec un poids moyen, pour les mâles, de 190 kg et plus, composé en grande partie de masse musculaire et très peu de graisse, du fait de son style de vie et son régime de prédateur. La couleur de sa peau est généralement jaune, chiné avec des taches noires. »

La couleur des yeux est verte ou jaune. Bien que le corps du Predator semble être humanoïde en général. Ce n'est absolument pas le cas de la partie faciale, qu'on pourrait qualifier de « crabe mutant ». Il possède quatre mandibules proéminentes dont le centre est caractérisé par une petite bouche garnie de dents. Ces mandibules sont utilisées afin de communiquer. Cela dit, le Predator possède aussi un langage verbal (Bael Vor déclenche alors une série de grognements, cliquetis et autres bruitages). Il utilise son générateur de son embarqué pour reproduire des enregistrements ou des morceaux de paroles auprès des autres civilisations.

Biologiquement, le Predator est beaucoup plus fort et rapide que ne le sera jamais l'espèce humaine. Il possède une dextérité et des réflexes hors du commun. Son sang est vert phosphorescent. Les sens du Predator sont beaucoup plus développés que ceux des humains. Toutefois, on ne sait pas si l'odorat fait partie des sens que possède le Predator. Il est d'usage qu'il utilise une technologie très avancée, basée sur l'équivalent de notre système de vision infra-rouge et autres amplificateurs, afin d'améliorer et de pousser au maximum ses sens. Il utilise aussi un système avancé de camouflage transparent, capturant les ondes lumineuses d'un côté et les recomposant de l'autre. De ce fait, ils sont extrêmement difficiles à localiser par les humains qui ne peuvent parfois juste percevoir une forme, due à la latence de la combinaison, à la réflexion des rayons lumineux



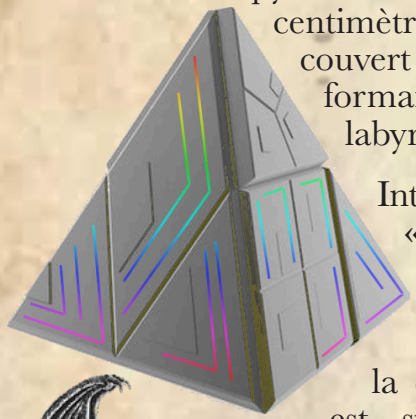


tangentiels sur leur armure. Au niveau de l'environnement, le Predator préfère être dans des conditions chaudes et humides avec une atmosphère riche en azote. Il ne fait aucun doute que cela est dû aux conditions de vie de sa planète d'origine. »

Intervention de Gadriel :
« Ils existent d'autres races extra-terrestres, appartenant aux alliances Sectoïde ou Reptilienne mais aussi des civilisations Neutres ou des créatures que l'on appelle Xénomorphes. Certaines sont innofensives, d'autres extrèmement dangereuses. Même les terribles soldats Yautja, craignent d'affronter les Xénomorphes. »

6 - À propos des artefacts
Une sphère lumineuse apparaît et à chaque intervention, l'objet semble floter au milieu de la table, illustrant les propos des intervenants.

La pyramide de Nath-Horthath
Une image apparait : une petite pyramide d'une dizaine de centimètres, en obsidienne couvert de lignes géométriques formant un réseau labyrinthique.

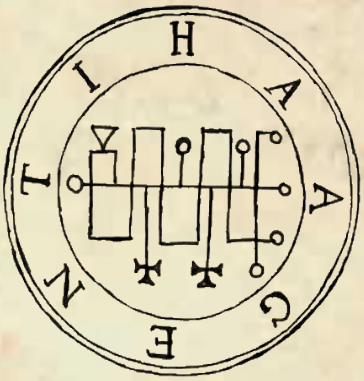


Intervention de Slater :
« C'est un objet de technologie conçu par les prêtres de Nath-Horthath dans la cité de Celephaïs. Elle est située dans la vallée d'Ooth-Nargai au bord de la mer de Cerenerian dans la Contrée des Rêves. Cette région n'est pas affecté par le passage du temps. Rien ne se détériore ni ne s'use, de sorte qu'une personne peut le quitter et revenir de nombreuses années plus tard pour constater que rien n'a changé. Le temple turquoise de Nath-Horthath et la rue des Piliers sont des points de repère importants de Celephaïs. Tout près s'élève le Mont Aran, dont les pentes inférieures sont enneigées et regorgent de ginkgo. Les galères du port de Celephaïs vont partout dans les Contrée du Rêve mais surtout vers le royaume des nuages serannien, atteignant son port en naviguant dans le ciel où la mer. Afin d'arrêter le temps, les pyramides accompagne les marins de Celephaïs. Sur Terre, ces effets se jouent du temps et le posséder peut le ralentir, voir le reculer. »

Le cube Hellraiser
Ce cube de 12 centimètres de côté est constitué de plusieurs métaux différents imbriqués en une multitude de motifs faisant penser au résultat d'un encastrement d'éléments précis. Quiconque s'en saisit, ressent tout de suite une chaleur émaner de l'objet est une légère vibration, puis l'envie irrésistible de l'examiner. Une voix intérieur lui parle et semble l'inviter à manipuler l'artefact. Cela ressemble à une sorte de casse-tête chinois mais







réalisé avec une incroyable précision.

Cet objet est une clef qui ouvre vers un cercle des Enfers, le monde des Cénobites. Il est euplé de créatures infernales menées par Pinhead et adeptes d'un sado-masochisme entre la jouissance sexuelle et la torture sadique. Les Cénobites voyagent d'une dimension à l'autre grâce à ces cubes, fonctionnant comme un casse-tête mécanique sophistiqué (Bible des Campagnes, page 134). »

Les sabres lasers

Une visualisation de ceux identiques en tout point à celui envoyé en Irlande s'affiche.

Intervention de Mickaël :
« Arme de prédilection de l'infanterie de la Troisième Alliance pour le combat rapproché, il se compose d'une poignée d'où sort un faisceau lumineux d'environ un mètre pour une personne « normale » (la longueur de la lame varie en fonction de la taille de son propriétaire). Le sabre laser coupe et cautérise en même temps, il peut couper n'importe quel matériau sauf quelques uns de technologie avancée.

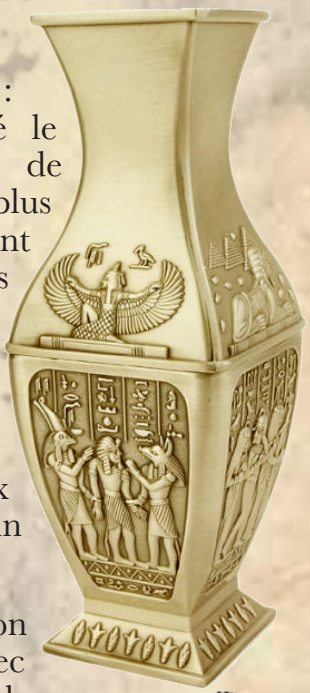
Les soldats des légions utilisent différents cristaux naturels, traditionnellement venus de leur planète natale, pour créer la lame et donner ainsi une couleur différente. Ainsi, la lame est traditionnellement bleue, verte ou mauve. Les lieutenants d'élite préfèrent les cristaux artificiels qui donnent à la lame une plus grande puissance. Certains sabres laser ont deux lames et d'autres une lame de longueur variable.



La plupart des sabres lasers ne sont urilisables que par certains agents de la Troisième Alliance, ceux dont les âmes sont validées par l'Observance du Grand Réceptacle et de la Conscience Universelle. Ces deux Observances sont seules habilitées à étudier les âmes autorisées. Cela limite l'utilisation de ces armes aux soldats de l'Armée des Anges, bien que les Alliances ennemies tentent de les étudier. »

L'Urne Démonique

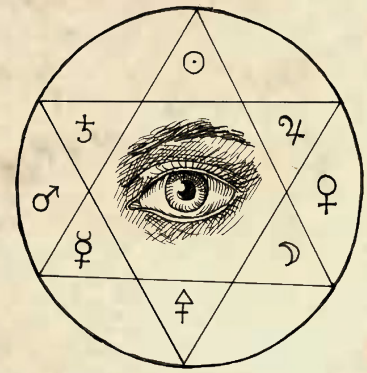
Intervention de Sandalphon :
« Avant que ne soit créé le container et les caisses de transport, plus maniables et plus sures, les premiers contenant pour les âmes des démons capturées, étaient en simple matériau et protégées par de puissants symboles.



Le vase égyptien, fermé hermétiquement par deux bouchons métallique en est un exemple.

Le vase est en or et le bouchon octogonale est en plomb avec un motif en forme de pentacle.





À la base du vase, un second bouchon plat octogonal soude le fond. Les deux parties en plomb de formes identiques s'ornent d'un symbole évoquant celui situé sur la caisse livrée par Mac Growl et Jimmy Crick à Paris : le pentacle de Salomon.

Ce symbole est très puissant et empêche les esprits démoniaque de s'échapper de leur prison. »

Portail de Tsathoggua

L'image du sceptre prend forme au centre de la sphère. Karl intervient :

« Les portails inter-galactiques, ont été implantés par Tsathoggua, Grand Ancien, pour son voyage sur Terre depuis Cykranos (La planète Saturne). Leur utilisation est aléatoire par un humain non initié et leur répartition très erratique. Certains ont même été purement et simplement oubliés par leur créateur même. Ils revêtent plusieurs formes, du simple caillou enfouit sous les strates terrestres et baignées d'énergie, aux créations les plus récentes comme un vitrail qui incorporerait un minéral de Tsathoggua ou le classique porche de pierre. Tous sont reliés à un calendrier, sorte de boussole et qui permet au voyageur de s'orienter lorsqu'il emprunte ce transport. »
(Tsathoggua, Bible page 41)

Intervention de Sandalphon :

« Celui découvert sur le site d'Urdaibai entreposé dans la boutique de l'antiquaire de Bilbao est un simple caillou, banal, mais encastré à l'extrémité d'un sceptre d'or massif. Il est à la fois portail galactique et intègre son système de guidage spacio-temporel. »

Alors que le caillou semble grossier, le sceptre est richement ouvragé et évoque des scènes. Sur un côté, des formes rappellent des êtres surnaturels munis de tentacules. On y découvre des étoiles, des arches ou portails. De l'autre côté du manche, une série d'indications sous forme de symboles, rappellent des hiéroglyphes Égyptiens ou Mayas.

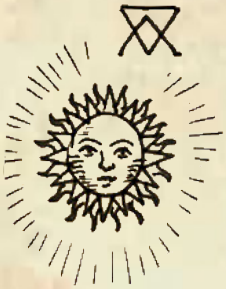
Placé sur un réceptacle énergétique adequat, le caillou clef du portail, perce l'espace et créé une sorte de "trou de ver". Quant au sceptre il permet de naviguer et de s'orienter dans l'espace temps. » oui, je sais, ces notions vous échappe encore quelque peu. »

Le symbole

Avant de se séparer, Mickaël tire de sa poche de veste de costard gris, une petite boite qui contient des pendentifs. Le symbole est identique à ceux figurant sur les containers et le vase :

« Portez-les ! Le pentagram de Salomon vous protégera. Lorsque le moment sera venu, appuyez tous en même temps en utilisant

Le sceptre mesure une cinquantaine de centimètres de long





le doigt qui porte vos chevalières. Ici, au centre de ce symbole. Pour nous prévenir et activer l'assaut final... Son visage martial capture le regard des Incestigateurs. Vous avez bien compris ? Rappelez-vous de ce que je viens de vous dire, en temps et en heure ! Urdaibai recèle bien des mystères mais nous ne sommes pas autorisés à pénétrer dans cette zone, tant que vous n'aurez pas investis physiquement les lieux. Il est maintenant temps de nous séparer. »



Pentacle de Salomon

Nouvelle mission en Espagne

La réunion terminée, le groupe se sépare en empruntant l'étrange portail. Dans le repaire de Notre-Dame, Sandalphon confirme la prochaine mission à Madrid puis dans le parc naturel d'Urdaibai.

Les consignes de Sandalphon

Il explique le déroulé de leur mission. et développe ses explications. Lorsque les joueurs posent des questions, un complément d'information est donné par la voix du Maître du Jeu.

Début de mission

« Lundi vous serez convoqués par Champion de Lorrain. Il ne le sait pas encore, mais un courrier vous donne la primeur d'une interview.

- C'est celle du chef du POUM dans la capitale Iberique.
- Julián Gorkin... (Bible page 305)

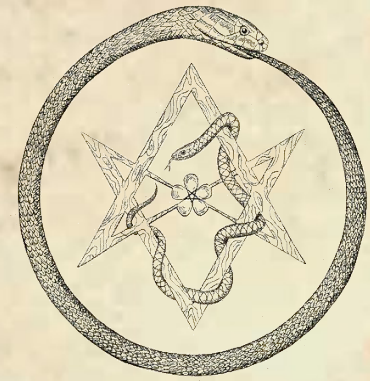
Voyage en train

« Vous prendrez le train jusqu'à la frontière et franchirez les Pyrénées par un chemin de contrebandiers avec l'aide d'un passeur.

- Robert Poutard...
- C'est un simple berger qui n'est pas au courant de notre combat.
- Vous devrez le rémunérer et vous occuper de l'intendance tout au long du périple.
- 200 francs par clandestin.
- Le chemin dans les montagnes et ardu, pensez à vous équipez en conséquence.
- Paires de chaussures, corde, sacs à dos, lampe tempête, couvertures et ration pour le groupe et votre passeur pendant les trois jours de marche.
- Vous aurez vos papiers, mais pas question d'utiliser vos passeports internationaux, encore moins vos accréditations de reporters pour passez en Espagne, car vous seriez très vite repérés par nos ennemies et pris en chasse.



Le brassard, signe de reconnaissance



Trouver Robert Poutard

« À Laruns, prenez rendez-vous avec notre passeur.

- Il est berger. On le décrit comme discret, le berêt vissé sur la tête et affublé d'une peau de mouton sur les épaules.

- Il vous menera à la crête de Artouste à pied et à dos de Mule par un sentier qui franchit la frontière.

- Robert peut vous louer des mules pour le transport du matériel. Pensez à acheter des vêtements chauds, de bonnes paires de chaussures et de quoi tenir trois jours.

- Vous trouverez tout au village.

Escale à Escarilla

« Depuis le village d'altitude d'Escarilla, demandez Bixente Olazabal, gérant d'une entreprise d'import-export en légumes. Son beau-frère, José Rodriguez, vous transportera à Madrid par camion.

- Cachez-y la caisse hermétique.

- Le signe de ralliement est un bandeau noir porté sur le bras gauche.

José est l'un des notres. Grand et costaud, il est certe borgne mais possède un fusil de chasse caché dans son camion... Pas la peine de fermer un oeil pour viser !

Rencontre avec Julián Gorkin

« À Madrid, contactez qui vous savez (Chapitre trois, page 38, le petit papier remis par Simone Weil sur lequel est inscrit son contact sur Madrid : Julián Gorkin - Madrid tél. 24 65).

Procédez à l'interview de Gorkin à Madrid et restez le temps nécessaire pour votre reportage sur la Guerre Civile puis préparez vous à repartir pour le Pays Basque (Julián Gorkin, Bible pages 305 et 306).

Le Pays Basque

« La zone Nord Ouest de l'Espagne est disputée par les Putchistes aidés de leurs alliés Italiens et Allemands. Les indépendentistes Basques et Républicains appuyés par le Comintern contiennent leurs avancées. Via Madrid, vous aurez plus de chances de rejoindre Bilbao pour enquêter sur la zone de fouilles dans le parc naturel d'Urdaibai dans la province de Biscaye. Je ne vous rappelle pas que vous avez également un contact là bas.

- Ernesto Frigalli, italien, 52 ans...

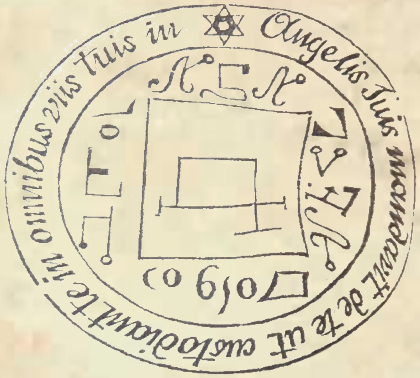
- Il est Journaliste à l'Osservatore Romano en poste à Bilbao.

- Il est membre de l'Observance Diplomatie et Espionnage et responsable du Saint-Sépulcre pour la zone Europe.

Le parc naturel d'Urdaibai

« Ernesto vous a d'ailleurs envoyé une alerte et nos agents sur place ont effectivement signalé la présence de militaires allemands sur le site archéologique. Il faut empêcher les Nazis de mettre la main sur les artefacts qui s'y trouvent. Reinhard Heydrich y poursuit ses recherches. Et rappelez vous les consignes que Mickaël vous à donnez : il lève sa main pour montrer la chevalière de l'Ordre et pointe ensuite le doigt sur

Le tract, invitation de Julián Gorkin



le médaillon que porte les journalistes. Cela activera le signal au moment crucial. Ni trop tôt, ni trop tard !
- Comme vous l'a expressément indiqué Michaël, attendez le moment propice à Urdaibai pour activer les pentacle de Salomon à l'aide de vos chevalières.
- Ce moment coincidera avec la tentative d'ouverture d'une porte.
- Elle ouvre au retour de celui qui ne doit pas être nommé ! À ce moment là, seulement à ce moment, vous nous appelerez par ce moyen en votre possession !

La mise en garde de Sandalphon

« Dernière chose : parmi les antiques objets enfouis en ces lieux, les plus dangereux, donc les plus intéressants pour nous, sont les cubes et les contenants. Vous avez déjà mis la main sur deux exemplaires. Vous trouverez surement des écrits impies aussi.
- Certaines écritures dévoient les âmes; Elles passent de mains en mains, de civilisations en civilisations, réécrits transmis, interdits, brûlés puis oubliés.
- Certains artefacts que vous trouverez peuvent être maudits ou alors imprégnés de pouvoirs maléfiques.
- De simples poteries peuvent receler des indices majeurs comme ce vase dans lequel sommeillait un Démon.
- Neutraliser tout ce que vous découvrirez en les plaçant dans un container dédié. N'essayer pas de manipuler ces objets.

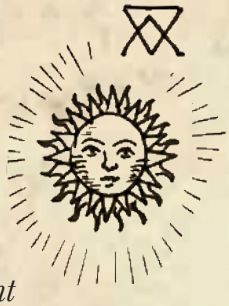


Hemos oido hablar de su valentia en Bilbao y de su trabajo para derrotar la libertad !

Si quieres conocerme tendre el honor de darte la bienvenida a Madrid; Simone me ha hablado mucho de ti.

Esperamos encontrarnos con usted; de antemano, gracias.

Julian Gorkin





Traduction du document

Nous avons entendu parler de votre courage a Bilbao et de votre travail pour que la liberte vainc !

Si vous voulez me rencontrer j'aurai l'honneur de vous accueillir a Madrid ; Simone m'a beaucoup parlee de vous.

Nous nous rejouissons de faire votre connaissance, merci d'avance.

Julian Gorkin

- Lors de la grande Bataille Chaotique, beaucoup d'objets issus des technologies extra-terrestres furent stockés, perdus, éparpillés.
- Ils doivent être mis de côté pour éviter que les Nazis ne les récupèrent, les étudient et les retournent contre leurs semblables (Bible pages 267).

Réunion au journal

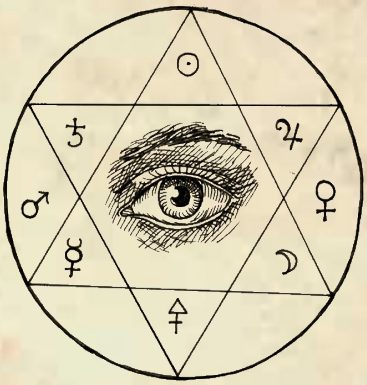
Lundi 26 novembre 1936 - Rédaction du journal La Flamme Française

Natacha accueille les investigateurs avec le sourire ; avec un clin d'oeil dit : « Un courrier important vient d'arriver. Dépêchez-vous de monter dans le bureau du directeur, il en est à son troisième café... »

En effet, Jean Champion de Lorrain est en ébullition :
« Ah vous voilà ! Je viens de recevoir un courrier de Madrid ! On tient un scoop là ! Regardez, le chef du POUM en personne veux vous rencontrer pour un reportage exclusif. Votre réputation vous a certainement précédé. »

Il vous tend un courrier tiré de son tiroir. Au revers d'un tract, une invitation de Julián Gorkin (les exemplaires pour les joueurs sont disponibles en téléchargement).
«... Dès que vous le pourrez, vous prendrez le relais de nos correspondants sur place. Je vais pas tarder à les rapatrier en France ceux là ! Les muter au service du courrier du cœur ! Il faut bien qu'ils servent à quelque chose, car depuis que Chabrier, Martin et Marronnier vous ont remplacé sur le terrain, le premier a été rapatrié sanitaire pour une cirrhose du foie, le second s'est soi-disant blessé sur les barricades alors que ce gros lard est incapable de monter sur une Chaise. Enfin Jean-François Marronnier est aux abonnés absents. Tenez, c'est sa photo là... et ses collègues savent rien. Ça va faire près de deux mois qu'ils sont là-bas et ils n'ont pas été fichus de me pondre un article correct ! Ils doivent rentrer le mois prochain pour les fêtes et vous partirez les remplacer… »





Le départ

Paris - Lundi 20 décembre 1936

Natacha leur dit qu'ils sont attendus pour un dernier point au laboratoire.

Au repaire, Olivia brieffe les joueurs : « Vous partirez demain. Si les conditions climatiques ne sont pas optimales elles auront le mérite de vous éviter toutes mauvaises rencontres. De plus les fêtes de fin d'année vous permettront de traverser les Pyrénées tranquillement. Il ne risque pas d'y avoir de douaniers ou de militaires espagnols pour vous empêcher de franchir la frontière. Prévoyez tout de même de vous habiller en conséquence et de vous procurer de bonnes chaussures de marche. »

Olivia mettra à disposition, si les joueurs le demande, du matériel de technologie avancée. Le tout sera soigneusement rangé dans un petit container étanche, une réduction des grandes caisses technologique d'isolation.
« Aucun risque que quelqu'un puisse l'ouvrir... Vous avez un écran d'information avec un code dissimulé sur un côté du couvercle pour commander l'ouverture. »

Le train de nuit part demain soir. Cela laisse le temps aux Investigateurs de préparer leur voyage. Natacha, leur a remis leurs billets de train à la réception. Ils ont d'ailleurs croisé deux de leurs homologues de retour de mission à Madrid. Seul Marronnier n'est pas revenu. Il a disparu et ses collègues sont incapables d'en donner une raison.

Dans les bureaux, on se gausse : il semblerait que le régime de Chabrier lui a donné quelques aigreurs d'estomac et à l'hôtel les deux reporters de guerre en chambre auraient bien profité. La rumeur rapporte que Chabrier était surnommé le chorizo et effectivement son visage couperosé explique ses problèmes de santé. Quant à Martin, le pied dans le plâtre, à défaut d'être tombé d'une barricade, il se murmure qu'il aurait plutôt chuté dans les escaliers d'un bordel après une soirée bien arrosée. Curieusement, Marronnier était apprécié par l'ensemble de la rédaction.

Rencontre fortuite

Le voyage est assez long. Partis de Paris le mardi soir, le train doit arriver à destination jeudi 23 décembre. Au cours du trajet, un passager d'une vingtaine d'année se présente dans la cabine comme appartenant au mouvement Républicain :
« Je me présente Ignatio Ortiz. C'est Simone (Weil) qui m'a parlé de votre mission à Madrid. Elle m'a demandé de vous accompagner afin de vous aidez à franchir la frontière. Je connais bien l'Espagne et pourrais vous aider à arriver à bon port. »



Note au Maître des Arcanes

Cet individu est un espion à la solde des franquistes. Il n'a pas de papiers, évoque un voyage clandestin et les embobine. Tout au long du voyage il tentera de saboter la mission :

- Jeudi 23 décembre : la valise de l'un des journalistes est jetée du train…

- Vendredi 24 décembre: à Laruns, en franchissant la frontière, sur le chemin des contrebandiers, il déclenche une avalanche de pierres sur le groupe et s'excusera de sa maladresse ; mais le doute pourra s'installer.

- Samedi 25 décembre, un matin, le jerrycan d'eau que porte la mule du guide Robert Poutard est vidée de son contenu. Il faudra récupérer de la neige et tenté d'allumer un feu pour la transformer en eau.

- Dimanche 26 décembre, en redescendant des Pyrénées côté Espagnol, Ignatio ralentit le groupe en prétextant une foulure à la cheville. Il hurle à plein poumons et exige qu'on lui fabrique un brancard.

- Lundi 27 décembre, arrivé au village d'Escarilla, José Rodriguez le chauffeur les attend. Il est reconnaissable avec son brassard noir accroché à son épaule gauche. Il attendra que les joueurs se fassent connaître au magasin d'import-export de légumes de son beau frère Bixente Olazabal en portant le brassard.

José Rodriguez appartient à l'organisation mais il est un peu surpris de la présence de Ignatio :
« Peut-être que Simone ne m'en a pas parlé, bref ! Embarquez dans mon camion, on a un peu de route... Je tire les bâches et vous demande de rester cachés derrière les caisses d'oranges. »

- Lundi au soir à une centaine de kilomètres de Madrid, après une halte de repos, on constate qu'un pneu du camion est crevé.

- En vérifiant de près, il a été lardé d'un coup de couteau !

- En arrivant dans la banlieue de Madrid, José arrête son camion à une station service qui semble déserte. Tout le monde en profite pour déjeuner. Il n'y a pas âme qui-vive et c'est le moment de se restaurer avant de rejoindre l'organisation.

Le guet-apens

Si les joueurs sont armés, Ignatio Ortiz leur dit de rester prudents :
« Nous sommes près de Madrid et les Nationalistes ne sont pas loin. Vous devriez laissez vos affaires dans le camion pour ne pas éveiller les soupçons... »

Au bout d'un quart d'heure, Ignatio n'est toujours pas revenu de sa pause clope. Il a disparu, mais son absence va être de courte durée : dix minutes plus tard, un camion militaire rempli de





putschistes, avec sur le siège passager un Ignatio qui indique les lieux. Le passager en uniforme franquiste, ouvre la ridelle et une demi douzaine de soldats encerclent la zone. Très vite les militaires mettent en joue le petit restaurant de la station-service. La caisse des Investigateurs est cachée dans la benne de leur véhicule. Leurs autres affaires, visibles, sont confisquées. Un militaire prend le volant et embarquent le camion.

La pause déjeuner vire alors au cauchemar et mis à part le pompiste et son épouse occupée aux fourneaux, le restaurant ne possède rien qui puissent servir le groupe. Quelques coups de fusils et des ordres en espagnol font vite comprendre que le combat est perdu d'avance.

Si ils se livrent, le chauffeur José Rodriguez est malmené et il est très vite emmené derrière le bâtiment. Plusieurs détonations déchirent cette matinée hivernale.

Les joueurs sont ligotés et on leur pose un bandeau sur les yeux. Conduit dans un camp retranché à proximité de Madrid, ils sont interrogés par un gradé puis croupissent quinze jours dans un baraquement de bois et de tôles ondulées, attachés par des cadenas à des chaînes reliées à des barres de fer fichées au sol.

Mis au régime sec avec comme seul compagnon un petit poêle poussif, ils doivent très vite se rendre à l'évidence que la guerre civile les a rejoint. Trois prisonniers aux visages de plus en plus tuméfiés chaque jours puis deux et enfin un seul, devrait résumer le sort qui leur est reservé.

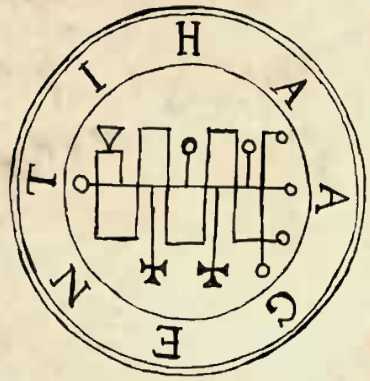
Ce qui retarde l'échéance est leur affiliation au journal Romain. Le lieutenant Franquiste attend des instructions de sa hierarchie et ne veut pas se mettre à dos le Vatican et ses supérieurs catholiques. Seul les papiers d'identités, les cartes de reporters internationaux et les sacs se trouvent entre les mains des Nationalistes. La caisse de matériel est resté sous les cageots d'oranges dans le camion garé dans le camp...

L'attaque du camp

Banlieu de Madrid - Mercredi 12 janvier 1937

Une nuit, des coups de feu éclatent. Le camp est attaqué et très vite quelqu'un accroche quelque chose à la tôle du baraquement. En un clin d'œil, la paroi est arrachée et une forme descend du véhicule (une voix féminine qui s'exprime en français à un homme. Il tient un coupe boulon et casse les chaînes qui entravent les poignés puis détache la corde reliée au pare-choc :
« Dépêchez-vous ! Montez dans le véhicule, on les retiendra pas longtemps ! »

L'opération aura été rapide mais efficace. Trois hommes aident les prisonniers à monter dans la benne et un dans la cabine. Le joueur



reconnaît la femme. C'est bien elle, Simone Weil. Le reste du groupe embarqué avec des soldats à l'arrière du camion doivent se coucher car les balles sifflent. Le camion traverse en trombe une tente militaire et Simone donne un objet à l'Investigateur :
« Je serais vous, je m'en débarasserez... Je viens de la dégoupiller ! »

La grenade explose alors dans un festival de bruits et de hurlements...

Après quelques kilomètres, le chauffeur s'adresse à la troupe :
« Bienvenue en Espagne les gars ! »

C'est Marronnier en personne qui leur sourit. Les joueurs reconnaissent le visage, avec une barbe de trois jours que leur a présenté Jean Champion de Lorrain il y a trois semaines. Tout en conduisant il donnera des nouvelles :
« j'ai été dégoûté de l'attitude de mes collègues. Je ne voulais pas rester spectateur de cette guerre et simplement en rapporter ses horreurs. Du coup j'ai déserté et rejoints l'organisation pour défendre les droits des Hommes... Et rajoute en jetant un coup d'œil complice à sa collègue, Et celui des femmes ! Me battre pour la liberté et brandir le drapeau de l'Anarchie ! »



Julián Gorkin

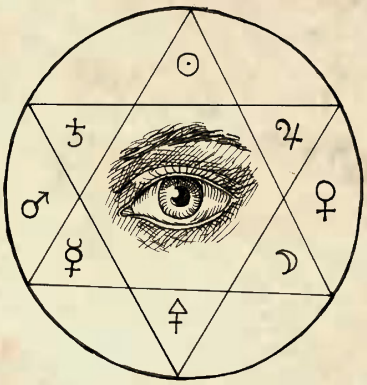
Après une petite heure de route, le camion franchit différents obstacles, des barbacannes, des entassements de fortune où sont installés des postes de mitrailleuses et des soldats dans la banlieue madrilène. Hommes et femmes portent tous le béret, une arme et un bandeau noir autour du bras gauche. Enfin il arrive en ville.

Dans un hôtel réquisitionné, une infirmière vient prendre des nouvelles. Ils ont surtout besoin de se requinquer. Affamés depuis deux semaines par les putchistes, le groupe mange enfin à sa faim. Leur séjour dans le camp n'aura pas été de tout repos. Passer le réveillon entre les mains de militaires, nourris au jus de vaisselle et au pain noir, leur demande quelques jours de remise en forme.

La rencontre avec Julián Gorkin

Madrid - Samedi 15 janvier 1937

Marronnier a gardé son matériel. Il leur confie son appareil photo et quelques pellicules afin d'immortaliser la rencontre :
« On a toujours nos chambres à l'hôtel Moderno sur la Plaza Mayor ; je crois même que Martin et Chabrier ont laissé quelques affaires... Tenez, voici un peu d'argent. Moi je n'en ai plus besoin. Vous pourrez aussi vous acheter des affaires en ville. »



Stratégie

Les reporters ont plusieurs options :

- Rejoindre directement le Pays Basque pour terminer leur mission après l'interview.

- Tenter de récupérer leurs affaires qu'ils ont dû abandonner au camps. En effet après leur fuite, ils ont tout perdu. Cette seconde option est envisageable car Marronnier rapporte une infos trois jours plus tard :
« Suite à l'attaque, les putschistes ont mis les voiles. Il reste quelques hommes cantonnés dans votre ancienne geôle. Elle sert de base arrière pour l'assaut sur Madrid. Les Nationalistes se rapprochent de la capitale et ils sont nombreux, appuyés par les forces militaires d'Hitler et de Mussolini. Votre dernier article les a demasqué, une chance que le lieutenant Nationaliste n'ai pas fait le rapprochement... Mais joli travail. J'espère avoir votre fougue et votre liberté de penser. C'est aussi grâce à vous que je me suis remis en question ! Je vous déconseillerais d'allez fouiner là-bas, mais je pense que vous ne m'écouterez pas et si les affaires que vous avez laissé sont si importantes pour vous, je veux bien demander qu'on vous mette à disposition des volontaires. Je vous accompagnerais si il le faut, mais ce n'est pas moi qui commande ici. »

Les joueurs peuvent aussi demander à s'équiper auprès du POUM. Les partisans manquent cruellement d'armes et il est fort possible qu'ils reçoivent un refus. Madrid est une grande ville et peut-être qu'ils pourront s'équiper. Malgré tout, la capitale espagnole manque de tout car elle subit un blocus.

D'après Marronnier, sur l'aérodrome, un Pottez de l'Escadrille España a été abandonné et aucun membre du POUM n'est en mesure de le piloter. Il doit bénéficier de quelques réparation : toile, moteur et train d'atterrissage...

Les investigateurs restent jusqu'à la fin avril sur Madrid, le temps suffisant de réparer le Pottez si ils veulent l'utiliser avec l'accélérateur d'apprentisage de la caisse. Les révolutionnaires poussent en ce sens car les pilotes d'avions et des gens assez fous pour piloter un bombardier sont rares. Ce séjour madrilain est propice pour couvrir la guerre civile de l'intérieur.



Antoine de Saint-Exupéry posant devant un Pottez de l'Escadrille España

Sur les barricades

De nombreux agents et espions, des volontaires, aventuriers ou simples mercenaires sont présents au siège de Madrid. Témoins de l'histoire, ces héros parfois anonymes ou très connus, pourront réapparaître et croiser à nouveaux le chemin de nos journalistes dans leurs missions futures. Voici quelques uns de ces personnages qui enrichiront les rencontres :

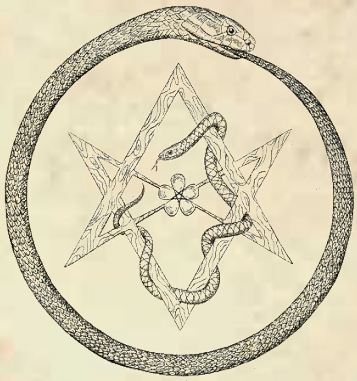
Odette Sansom
Âgée de 25 ans, c'est un agent franco-britannique qui travail pour le Special Operations Executive, pendant la Seconde Guerre mondiale. Sous le nom de guerre « Lise », elle fut courrier du réseau SPINDLE dirigé par Peter Churchill actif dans le midi de la France jusqu'en 1943. Plus tard, arrêtée par les Allemands et déportée à Ravensbrück, elle survécut.

Bob Maloubier
Ce gosse de 14 ans à peine, originaire de Neuilly-sur-Seine, n'a pas froid aux yeux. C'est une sorte de Gavroche des barricades madrilènes. C'est le petit Robert, activement recherché par ses parents ⇈ n°1 et n°2 page 4.

Il sera pendant la Seconde Guerre mondiale, un agent secret français du Special Operations Executive britannique. Il est d'abord parachuté clandestinement deux fois en France occupée à partir de 1943 comme saboteur dans le réseau SALESMAN de Philippe Liewer, puis dans la région de Rouen au deuxième semestre 1943, dans le Limousin à la libération. Il rejoint la Force 136 et sera parachuté au Laos en août 1945. Agent du SDECE, service de renseignements extérieur français créé le 28 décembre 1945 ancêtre de la DGSE, il participera à la création des premières unités de nageurs de combat au sein des services secrets français.



Avion bombardier Potez



Antoine de Saint-Exupéry
Il est âgé de 36 ans en Espagne. À partir de 1932 Saint-Exupéry se consacre au journalisme et aux raids aériens. Il entreprend de grands reportages au Viêt Nam en 1934, à Moscou en 1935, en Espagne en 1936, qui nourriront sa réflexion sur les valeurs humanistes. Terre des hommes, publié en 1939, recevra le grand prix du roman de l'Académie française. Il pourra les aider à réparer le Potez et c'est un bon pilote d'avion.

George Orwell
Nom de plume d'Eric Arthur Blair, âgé de 34 ans est un écrivain, essayiste et journaliste britannique.

Son œuvre porte la marque de ses engagements, qui trouvent eux-mêmes pour une large part leur source dans l'expérience personnelle de l'auteur : contre l'impérialisme britannique, après son engagement de jeunesse comme représentant des forces de l'ordre colonial en Birmanie ; pour la justice sociale et le socialisme libertaire, après avoir observé et partagé les conditions d'existence des classes laborieuses à Londres et à Paris ; contre les totalitarismes nazi et soviétique, après sa participation à la guerre d'Espagne.

Politiquement, il s'est parfois qualifié de "anarchiste conservateur" (tory anarchist en anglais), et il est souvent comparé à la philosophe Simone Weil en raison de ses prises de positions originales pour un socialiste.

Témoin de son époque, Orwell est dans les années 1930 et 1940 chroniqueur, critique littéraire et romancier. De cette production variée, les deux œuvres au succès le plus durable sont deux textes publiés après la Seconde Guerre Mondiale : La Ferme des animaux et surtout 1984, roman dans lequel il crée le concept de Big Brother, depuis passé dans le langage courant de la critique des techniques modernes de surveillance et de contrôle des individus. L'adjectif "orwellien" est également fréquemment utilisé en référence à l'univers totalitaire imaginé par cet écrivain anglais.

Simone Weil
Simone Adolphine Weil, 28 ans, est une philosophe humaniste, professeur, écrivain, née à Paris. Sans élaborer de système nouveau, elle souhaite faire de la philosophie une manière de vivre, non pour acquérir des connaissances, mais pour être dans la vérité.

Dès 1931, elle enseigne la philosophie et s'intéresse aux courants marxistes antistaliniens. Elle est l'un des rares philosophes à avoir partagé la "condition ouvrière". Successivement militante syndicale, proche des groupes révolutionnaires trotskystes et anarchistes mais sans adhérer à aucun parti politique, écrivant notamment dans les revues La Révolution Prolétarienne et La Critique Sociale, puis engagée dans la Résistance au sein des milieux gaullistes de Londres, Simone Weil n'a cessé de vivre dans une quête de justice et de charité.



Juive agnostique, elle se convertit à partir de 1936 à "l'amour du Christ", et ne cesse d'approfondir sa quête de la spiritualité chrétienne. Bien qu'elle n'ait jamais adhéré par le baptême au catholicisme, elle se considère et est reconnue comme une mystique chrétienne. Elle propose une lecture nouvelle de la pensée grecque. Elle commente la philosophie de Platon, en qui elle voit "le père de la mystique occidentale". Elle traduit et interprète aussi les grands textes littéraires, philosophiques et religieux grecs, dans lesquels elle découvre des "intuitions préchrétiennes", qu'elle met en parallèle avec les écritures sacrées hindoues et avec le catharisme. Ses écrits, où la raison se mêle aux intuitions religieuses et aux éléments scientifiques et politiques, malgré leur caractère apparemment disparate, forment un tout dont le fil directeur est à chercher dans son amour impérieux de la vérité, qu'elle a définie comme le besoin de l'âme humaine le plus sacré.

En août 1936, malgré son pacifisme, elle décide de prendre part à la guerre d'Espagne, expliquant à Georges Bernanos : « Je n'aime pas la guerre ; mais ce qui m'a toujours fait le plus horreur dans la guerre, c'est la situation de ceux qui se trouvent à l'arrière et bavardent de ce qu'ils ignorent ». Elle prend le train pour Barcelone et arrive à Portbou le 8 août 1936. Son Journal d'Espagne montre qu'elle est surtout désireuse d'aller au plus près du peuple, des paysans espagnols, sans porter les armes. Elle s'engage dans la colonne Durruti au début de la guerre civile espagnole aux côtés des anarchistes et des révolutionnaires, tels Boris Souvarine, Diego Abad de Santillan, Juan Garcia Oliver et Buenaventura Durruti.

Boris Souvarine

De nationalité Russe et Française, âgé de 42 ans. Militant communiste, exclu du PCF en 1924, il est dès les années 1920 un des grands critiques du stalinisme, auteur en 1935 d'une biographie pionnière de Staline.

Il est à Madrid pour prendre note et dénoncer l'injonction du Stalinisme mais aussi des autres nations totalitaristes. Pour rendre plus concrète sa lutte contre le stalinisme, il fonde en 1935 l'Institut d'histoire sociale qui rassemble une importante documentation sur le communisme, l'Union soviétique et le mouvement ouvrier en général.

Diego Abad de Santillan

Ce militant anarchiste, écrivain et économiste espagnol est âgé de 40 Ans. C'est une figure majeure du syndicalisme libertaire en Espagne et en Argentine. En 1934, Santillán commence à travailler pour la Fédération Anarchiste Ibérique (FAI) et devient en 1935, le secrétaire de son comité Peninsular et le directeur de Solidaridad Obrera et Tierra y Libertad. Au cours de la même période il fonde également trois nouveaux journaux : Tiempos Nuevos, Butelletí de la Conselleria d'Economia et Timón. Après la



révolution de juillet 1936, il représente la FAI au Comité central des milices antifascistes (CCMA), qui coordonne les diverses milices de Catalogne – et qui formait de facto le gouvernement catalan au début de la guerre civile. La théorie économique anarchiste est à l'époque la première de ses préoccupations, ce qui se traduit dans son livre El organismo económico de la revolución (1936), publié au nom de la Confédération nationale du travail (CNT) (réédité en 1937 sous le titre After the Revolution: Economic Reconstruction in Spain Today).

Entre décembre 1936 et avril 1937 il est conseiller économique au sein du ministère de l'économie de la Generalitat de Catalogne tout en continuant de prôner politiquement les principes anarchistes de la démocratie directe. Il se montre particulièrement critique du gouvernement et de Juan Negrín, et dénonce les crimes du Parti communiste d'Espagne – fidèle au Komintern – dans la guerre civile. Il publie deux livres : La revolución y la guerra de España (1938) et une bibliographie d'écrits anarchistes argentins (1938). En avril 1938, Santillán rejoint le comité national du front populaire antifasciste formé par les anarchistes de la CNT et les socialistes de l'UGT. La défaite de la république espagnole face aux forces franquistes le conduit à retourner en Argentine via la France.

Juan Garcia Oliver

Âgé de 36 ans, c'est un anarcho-syndicaliste espagnol, militant de la Confédération nationale du travail et de la Fédération anarchiste ibérique. En octobre 1922 à Barcelone, avec Buenaventura Durruti, Francisco Ascaso et Ricardo Sanz, il fonde le "groupe d'action" Los Solidarios créé pour riposter au pistolérisme patronal.

Après le coup d'État militaire des 17 et 18 juillet 1936, il dirige le Comité central des milices antifascistes de Catalogne. Pendant la révolution sociale de 1936, lorsque la Confédération nationale du travail décide d'entrer dans le gouvernement du Front populaire après d'intenses débats internes, il est l'un des quatre ministres anarchistes du gouvernement de Francisco Largo Caballero, chargé de la Justice de novembre 1936 à mai 1937. En janvier 1939, après la défaite de la Seconde République espagnole et la Retirada, il est membre, en France, du Conseil général du Mouvement Libertaire Espagnol.

Buenaventura Durruti

On parlera de ce héros, mort au mois de novembre de cette année (1936). C'était une des figures principales de l'anarchisme espagnol avant et pendant la révolution sociale espagnole de 1936. Il avait une quarantaine d'année.



Buenaventura Durruti



Note au Maître des Arcanes

Il est important que les joueurs gardent en mémoire leur mission première : empêcher les exactions sur le site archéologique. Ils sont seuls et subissent le siège de Madrid. De jour en jour, l'étau se resserre. Les tirs de mortier de l'armée de Franco se rapprochent. Parfois, dans le ciel, des Polikarpov russes engagent des duels contre des chasseurs Fiat Italiens et des BF 109 Allemand.

Retour à Bilbao

Madrid - Jeudi 22 avril 1937

Après deux mois passés à Madrid, les Investigateurs ont réalisé une série de reportages et couvert le siège de Madrid du côté du CNT et du POUM.

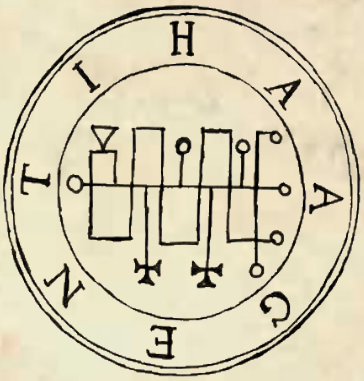
De jour en jour, la rumeur grandie sur une probable défaite. Un matin, Simone Weil viendra les prévenir :
« Nous devons évacuer, nous sommes pris en tenaille entre les Bolchéviques et les Nationalistes... L'avion français est prêt. Si vous voulez partir, le plein est déjà fait... Vous devez transmettre vos articles et les photos en priorité et informer les nations démocratiques de ce qui se passe ici. Nous n'avons plus de ligne de communication vers l'extérieur... »

Le retour à Bilbao pourra s'effectuer par avion avec le Potez réparé. Peut-être y aura-t-il d'autres révolutionnaires qui embarqueront pour rejoindre le Nord de l'Espagne comme le petit Bob et leur collègue Jean-François Marronnier.

Le ciel de Bilbao est toujours aussi peu sure. Il faudra peut-être éviter les chasseurs Italiens ou subir les assauts des performants Messerschmitt. Un atterissage en catastrophe n'est pas à exclure.

Ernesto Frigali les contacte à leur arrivée si les journalistes ne l'ont pas déjà fait. Ernesto évoque la présence Nazie et le déploiement de forces assez importantes dans la réserve d'Urdaibai avec notamment des membres de l'organisation de Thulé :

La société Thulé
La société Thulé ou l'ordre de Thulé est une société secrète allemande de Munich, qui à l'origine était un groupe d'études ethnologiques s'intéressant tout spécialement à l'Antiquité germanique et au pangermanisme aryen dans le cadre du mouvement völkisch. Ses mythes racistes et occultistes inspirèrent l'idéologie nazie et son pendant mystique. D'ailleurs, c'est Reinhard Heydrich l'Adjoint direct de Heinrich Himmler qui mène les recherches sur place. Attention ! Il est très dangereux. Il joue un rôle déterminant dans l'organisation de l'appareil répressif Nazi. C'est lui, l'élimination de la Sturmabteilung (SA) comme force politique, principalement lors de la nuit des Longs Couteaux à l'été 34.



Les dernières nouvelles ne sont pas non plus réjouissantes à Bilbao. Ernesto évoquera le contexte militaire en ce début 1937 :
« Bilbao est la capitale du Pays Basque et sa république autonome depuis le commencement de la guerre. Cette autonomie a été octroyée en échange de l'appui des Nationalistes Basques, organisés dans l'armée basque ou "Euzko Gudarostea". Mais tous sont loin d'adhérer et de soutenir la République. Depuis septembre, l'Eusko Gudarostea, formé par le gouvernement basque de José Antonio Aguirre et composé de bataillons hétéroclites, tient l'ensemble de la région de Biscaye et de l'Ouest du Guipuscoa. La situation des Républicains se fait cependant de plus en plus difficile, dans la mesure où Saint-Sébastien et une grande partie du Guipuscoa, l'une des trois provinces du Pays Basque est déjà tombé le 13 septembre dernier. »

Il sort un documet d'un classeur et le donne aux investigateurs.
« J'ai conservé un croquis réalisé par Xerxes Zapatagillarena que l'équipe de nettoyage envoyée par l'Observance Inquisitoriale a bien voulu me laisser. C'est Carter Slade qui me la remis pour vous. C'est une bien étrange personne mais il tenait à ce que je vous remette ce document en mains propres. Il se trouvait dans les affaires de l'antiquaire. Nous devons agir assez rapidement avant que Heydrich ne mette la main sur quelques secrets anciens. Je ne suis pas bercé dans toutes ces sciences occultes, mais Slade a été catégorique : vous devez vous rendre sur le site archéologique pour y effectuer des relevés. Vous devriez partir en fin de journée, vous aurez ainsi le couvert de l'obscurité pour éviter les patrouilles pendant les 15 kilomètres de marches qui vous séparent du site archéologique dans le parc d'Urdaibai. Slade m'a aussi demandé de vous dire de ne pas jouer les héros, comme si votre réputation n'était déjà pas acquise ! »

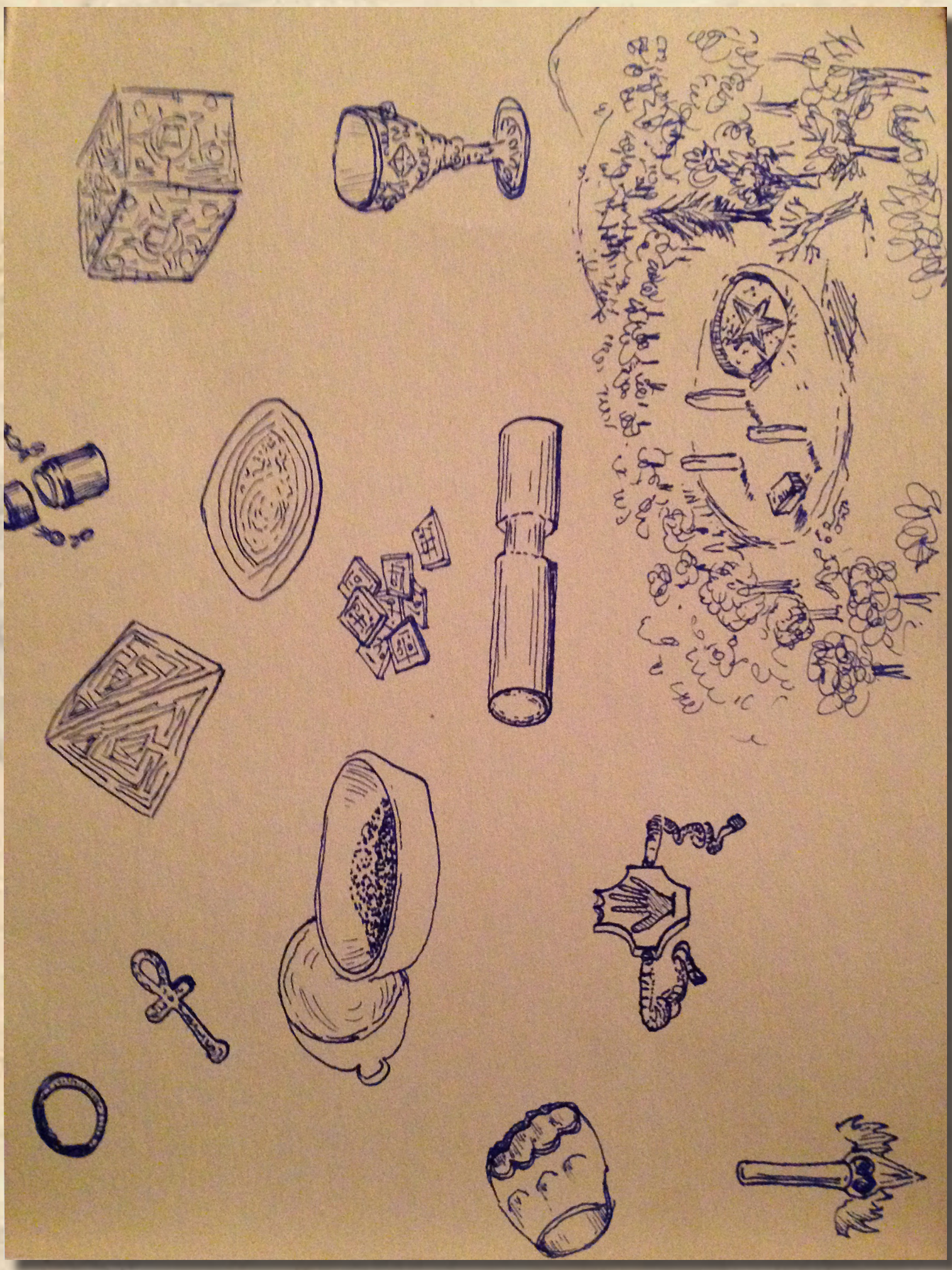
Ernesto a tout prévu et un baluchon de victuailles déjà préparé, est posé sur la table de la cuisine.

Visite du Parc d'Urdaibai

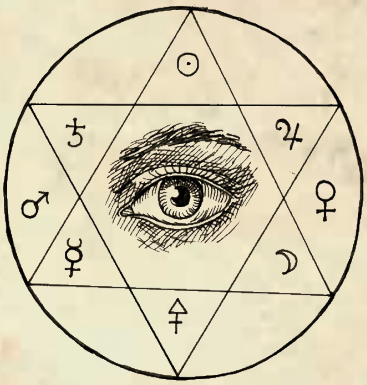
Biscaye - Vendredi 23 avril 1937

C'est une route sinueuse qui serpente entre les collines et dessert le parc. À proximité se trouve une petite ville. Le lieu est boisé, mais sur la route des patrouilles circulent régulièrement. Il est facile de se cacher dans les bas-côtés car les lieux sont sauvages. Il faudra sûrement partir à pied sur les conseils d'Ernesto car un véhicule serait vite repéré. Si les aventuriers ont conservé le plan de la boutique, ils pourront facilement se repérer.

Au centre du parc environné par une forêt dense, une immense clairière accueille un drôle de spectacle : à la nuit tombée, à la lueur de puissants projecteurs, des hommes travaillent sans relâche à nettoyer cette cuvette.



Croquis réalisé par Xerxes Zapatagillarena



Ils ont déjà mis à jour trois monolithes de pierre noire qui se dressent au centre. De part et d'autre, à l'ouest se trouve une sorte d'immense pierre formant un autel et à l'Est, séparée par les trois grandes pierres dressées, s'étend une immense cavité circulaire, pavée de milliers de cailloux lisses et brillants avec en son centre des lignes qui clairement forment un pentagram.

Depuis les hauteurs de la colline cachés par les arbres, les Investigateurs peuvent observer en sécurité ce manège. Ils sont pour certains vêtus de longs manteaux noirs, képis ou casques vissés sur la tête et pour d'autres, habillés en salopettes de caoutchouc rouge avec des sortes de masques à gaz. Visiblement ce sont des Allemands, aux ordres perçus et des cris des responsables, le tout sous le ronronnement de générateurs qui alimentent les projecteurs dans la vallée.

Sur le côté de la grande cuvette, des arbres ont été abattus et un campement a été dressé pour accueillir la garnison composée d'une vingtaine d'hommes. Les soldats qui gardent les lieux sont répartis aux quatre coins, mitrailleuses à la main, braquant des projecteurs mobiles aux alentours.

Un autre dignitaire allemand discute avec un homme en costume noir, près de la grande table en pierre. Un second individu, légèrement voûté est habillé d'une tunique grise comme une soutane et d'une chapka de fourrure. Il porte une barbe longue mal entretenue formant une pointe. Le duo est encadré par une demi-douzaine d'individus en combinaisons rouges et masques.

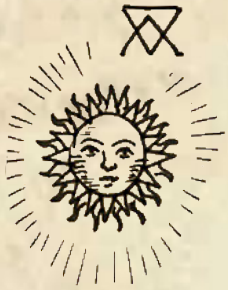
Un peu plus haut, à une centaine de mètres des observateurs, trois hommes avec un chien s'approchent bruyamment en riant. Les journalistes reconnaîssent sans peine à la voix, une patrouille italienne. Le chien est nerveux en leur présence et se met à grogner ; il renifle en leur direction.

Venant en sens inverse, une seconde équipe cynophile rejoint la première. Ils sont tous armés de fusils, discutent et les chiens se font la fête. Ils repartent ensuite dans les directions opposées, poursuivre leurs rondes.

Parfois les faisceaux puissants des projecteurs balaient l'orée de la forêt, incitant le groupe à la prudence pour ne pas être repérés.

Fin des activités

Au petit matin, le rythme diminue et bientôt les équipes vident la cuvette de tout le matériel pour rejoindre les cabanes du casernement situées au Nord, sous les arbres. Quelques militaires se postent près du camp derrière deux postes camouflés de sacs de sable recouverts de filets d'où dépassent les canons de lourdes mitrailleuses, trahies par la reflection d'un éclat des premiers reflets du jour.





Avant que le soleil matinal illumine totalement la clairière, le dignitaire Allemand accompagné de l'homme et de sa garde rapprochée habillée de la tête au pied de cette tenue caoutchouteuse rouge et masque qui couvre la tête avec deux sorties pour respirer, quittent la zone. Ils portent des armes atypiques qui ressemblent à des fusils.

Le commando part à l'opposé, au Sud de la dépression, remontent le dénivelé pour avancer près de buissons. De loin, le personnage n'était pas reconnaissable. En sortant du cirque naturel, il est maintenant identifiable : Register Burns en personne ! Soudain, ils disparaissent...

La source souterraine

Ils empruntent une anfractuosité invisible au premier regard, assez large pour le passage d'un homme et s'enfonce dans le sol. L'accès est situé dans un entremêlement de taillis. Une grille en fer bloque le passage. Les observateurs entendent un clapotis et ressentent l'humidité qui remonte des profondeurs. La zone retrouve son calme. Avec discrétion, les Investigateurs peuvent sans peine rejoindre ce passage, les postes de mitrailleuses étant situés au delà du seuil de visibilité.

La serrure est ancienne et peut facilement être crochetée. Un couloir en pente douce decsend dans l'obscurité. La fraicheur et la présence d'eau est confirmée par le bruit d'une source qui déverse dans un glouglou reposant, le précieux liquide au creux d'une vasque de pierre très profonde.

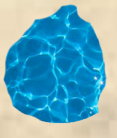
Dans le couloir qui avance plus au Sud, une odeur d'huile de lampe indique la présence d'un éclairage. En effet, une lanterne encore chaude vient d'être éteinte.

Le coridor de gauche passe devant une porte, visible que si les joueurs ont un moyen d'éclairage. Cette lourde porte en bois est récente, fermée à clef et devrait donner du fil à retordre pour l'ouvrir. Le bout du tunnel est obstrué par des éboulis bouchant un passage sinieux ne pouvant accueillir qu'un seul personnage en position rampante. Il conduit à la salle 1 et débouche à deux mètres du sol. Le couloir de droite mène également à la salle1, barré par une même porte.


Lanterne


Porte


Tonneaux


Étendue d'eau

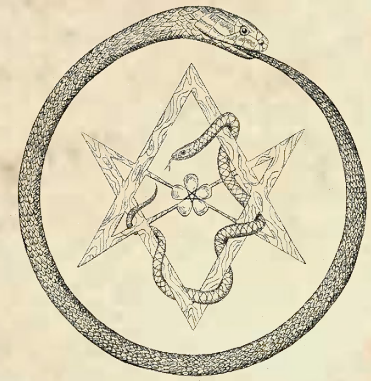

Lit


Coffre, armoire



Légende du plan de la source souterraine


1
2
3
4
5
6



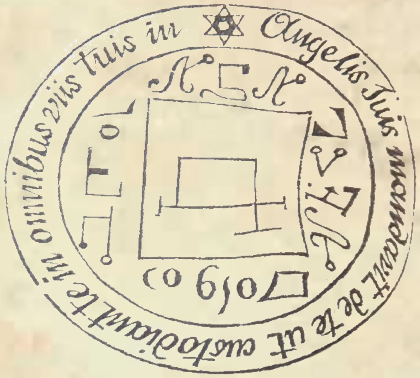
Salle 1
Des piliers supportent le plafond et des éclairages révèlent une grande table au Sud sur laquelle sont posés des artefacts et des manuscrits anciens :
- Une caisse marquée "Eibon" contenant une photographie d'une lettre d'un certain Joaquín, un énorme ouvrage manuscrit de 500 feuillets intitulé "Liber Ivonis" sur parchemin et qui semble daté du début du Moyen-âge (Nécronomicon & autres ouvrages impies, éd. Sans Détours p 26-27).
- Un dossier intitulé Celæno regroupant les photographie d'un livre "The Celæno fragments" (Nécronomicon & autres ouvrages impies, éd. Sans Détours p 36-37).
- Des tessons d'Eltdown accompagné d'un ouvrage intitulé "The Eltdown Shards" du Révérend Arthure Brooke Winters-Hall (Nécronomicon & autres ouvrages impies, éd. Sans Détours p 50-51).
- Le tome 1 de "The Book of Black and of Pacts" (le livre de la magie noire et des pactes) en anglais, et écrit par Arthur Edward Waite en 1898 (Nécronomicon & autres ouvrages impies, éd. Sans Détours p 147).
- Un cube de verre épais dans lequel est rangé une amulette de jade représentant une déité ailée accroupie. (Nécronomicon & autres ouvrages impies, éd. Sans Détours p 174). Une étiquette collée sur le dessus indique : amulett des molossers - nicht manipulieren (amulette du molosse ne pas manipuler).
- De nombreux fragments de tablettes antiques avec des écritures cunéiformes d'origine sumériennes et babyloniennes.
- Des restes d'objets constitués d'étranges métal.
- Des masses agglomérées d'anciens objets pour certains pétrifiés.
- Des cristaux de sabres laser.

Deux portes ferment les passages à l'Est. Une petite descente au Sud de la pièce, très vite innondée, donne sur une salle au trois quart envahie par trois mètres d'eau (salle 6).

Salle 2
Une grande table accueille de la vaisselle, bougeoirs et couverts. Un grand lit à baldaquin est installé au Nord de la pièce. Au moindre bruit, trois gardes postés à côté, réagiront : ce sont des Annunakis (voir Bible page 86) revêtus d'une tenue en caourchouc rouge, d'un fusil laser et pour l'un, d'un appareil de contrôle psionique. Ils portent tous un masque de respiration ; c'est aussi leur point faible. Leur tenue en caoutchouc absorbe en partie les balles.

Si les deux premiers extra-terrestres n'hésitent pas à utiliser leurs armes, le troisième dirige son boitier relié à son casque pour contrôler psychiquement l'un des joueurs et l'amener à agir contre son groupe.

Dès que le vent tourne, l'un des Annunakis lance un cercle au sol qui illumine fortement la pièce et aveugle pendant 1 tour. Il a le temps d'utiliser son Comlink pour appeler à l'aide.



En quelques minutes, une cohorte de soldats de la Waffen SS, lourdement armée, débarque.

Salle 3
C'est le lieu de vie des Annunakis. Au mur, un étrange écran éclaire la pièce. Des signes incompréhensibles défilent : organigrammes et représentations de la zone. En touchant l'écran, des vues satellites de Biscaye et du Pays Basque apparaissent sous forme 3D. Bien sure les Investigateurs ne connaissent pas la technologie satellitaire. En cliquant sur une icône à tête de mort, une galerie de portraits avec nos joueurs apparaissent... Le coffre contient deux grenades-flammes, deux disques d'aveuglement et deux Comlinks.

Salle 4
Une sensation de froid étreint les joueurs dès qu'ils y pénètrent. Cette salle est sombre et humide. Au fond, un autel recueille la dépouille d'un malheureux. Un tuyau enfoncé dans le sternum évacue les matières organiques dans un gros cylindre translucide. La femme allongée ou ce qu'il en reste est à moitié nue mais porte encore une voilette de religieuse...

Dans un coin de la pièce, trois cadavres vidés de leurs substances, sont entassés avec des soutanes de bonnes-soeurs. Leurs crucifix et médailles souillées sont jetés à terre. Une pente douce à l'Ouest, conduit en 5.

Salle 5
Cette pièce est vide et le seul passage possible entre les stalagmites et les stalactites en son milieu et l'unique passage qui ne soit pas envahi d'eau. Le sol est très glissant. Des "plocs" résonnent dans cette pièce sombre qui conduit en 6.

Salle 6
Une deuxième source alimente la pièce innondée. Au milieu de l'étendue d'eau, à trois mètres de profondeur, un puits insondable forme un tourbillon et disparaît dans le sol. Si un imprudent tente de plonger, il risque d'être entraîné par le courant. Si il n'est pas bon nageur il se noit, au mieux il est engloutit et propulsé dans les boyaux du cours d'eau pour être recraché dans une vaste caverne plus au Sud du parc. Le seul espace à pied sec camoufle derrière un mur, un escalier taillée dans la roche. C'est la sortie Sud des souterrains. Un courant d'air donne un indice sur la présence d'un accès à l'air libre qui débouche à quelques mètres de la piste d'accès au site.

Lorsqu'ils ressortent, la fin d'après-midi approche et le ronronnement du groupe éléctrogène et du va-et-vient militaire a repris.

Un véhicule militaire avec six soldats assis dans la benne à ridelles arrive par le sentier et passe tout près du groupe. Il stationne devant le baraquement et débarque une femme qui est entraînée dans une casemate.





Rencontre avec le professeur Jones

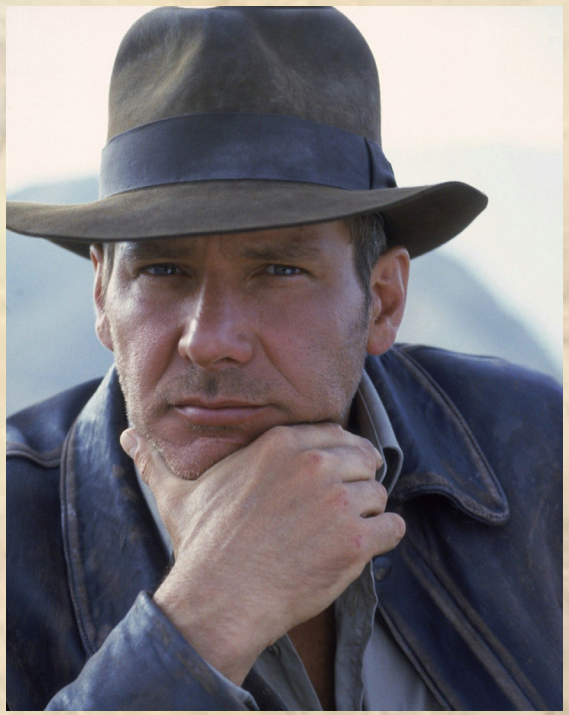
La nuit tombe. Des petites lumières commencent à virevolter autour d'eux. Ils aperçoivent un petit sentier, curieusement éclairé par des vers-luisants. La piste se sépare du chemin et conduit dans la forêt. Le chemin des lucioles conduit à une cabane cachée au plus profond des bois. Cette construction de rondins est un peu à l'écart du sentier. Les Investigateurs l'ont repéré par la présence de lumière à l'intérieur. En s'approchant, les journalistes aperçoivent un homme qui étudie un manuscrit à la lueur d'une lanterne. Son chapeau est posé sur la table, une veste de cuir marron est accrochée au dossier de la chaise. Il porte une chemise de toile et un pantalon de tissu jaune. Sur la table à portée de main est enroulé un fouet et au milieu, un pistolet. Il lit nerveusement le vieux livre, prend des notes et semble sur ses gardes en jetant des regards autour de lui.

Un maladroit pourra marcher sur une brindille et au moindre bruit Jones souffle la lanterne. Dans la pénombre les Investigateurs entendent nettement le déclic de la culasse…

Les joueurs doivent procéder avec prudence et diplomatie pour amadouer le professeur Jones. Peut-être que des tirs seront échangés, mais le Maître du Jeu fera en sorte que l'américain comprenne qu'il est en présence d'alliés. Si le groupe est accompagné d'un partisan ou de Jean-François Marronnier qui parle parfaitement l'anglais, alors peut-être que le professeur Jones sera enclin à rallumer la lanterne et ouvrir la porte de la cabane pour les invité à rentrer.
« Bonjour, vous m'avez fichu la trouille. Jones, professeur Jones. Mais appelez-moi Indie ! »

Le professeur Jones explique qu'il est venu l'été dernier. C'était encore une friche seulement connu par Zapatagillarena. Depuis son retour il a été surpris par la présence d'une cohorte de Nazis qui l'ont devancé. Le site archéologique est de première importance car il doit recéler des objets extrêmement rares. Le professeur est étonné que des membres de Thulé soient sur place.
« Saloperie de Nazis de racistes de merde, marmonne-t-il... »

D'après l'ouvrage qu'il a réussi à se procurer, il semble que le site soit très ancien et possède une énergie



Professeur Jones

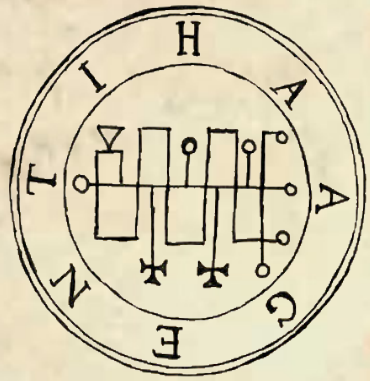




liée à quelque chose contenu dans les profondeurs du sol est en relation avec la voûte céleste. Lui-même et décontenancé. Son livre parle de plusieurs portails, et il semble que des Nazis tentent d'activer l'un d'eux.
« L'ouvrage que je me suis procuré, décrit ce lieu. Il provient de la bibliothèque de l'ordre de Calatrava. Malheureusement les autres tomes ont été achetés par le tristement célèbre Raspoutine peu de temps avant que je mette la main sur celui-ci. Calatrava fut le premier ordre militaire hispanique fondé au XII^{e} siècle. Dans cet ouvrage, il y est mentionné la présence de ce lieu, carrefour des puissances telluriques, cosmique et onirique. D'après les écrits il est situé à la conjoncture de ces trois flux. Si les joueurs décrivent ce qu'ils ont vu alors Jones poursuivra.
- Cela fait trois jours que je suis sur place. Avez-vous vu les responsables ? L'un d'eux correspond à ce Raspoutine. Je me demande qu'elle âge il a. L'autre homme en veston noir je ne le connais pas... L'Allemand, c'est Reinhard Heydrich, un cadre du Parti Nazi, féru d'ésotérisme mais surtout chef du renseignement Nazi. »

Le professeur Jones leur tend un carnet rempli de notes.
« C'est la traduction d'un passage très intéressant du manuscrit. Il y est fait mention des trois monolithes. Le premier est une porte des étoiles et possède un emplacement pour le "portail" en lui-même qui n'est autre qu'un banal objet minéral : un caillou. Il est dit que cette serrure de pierre est associé à un sceptre. Un deuxième emplacement permet de l'enficher également dans le monolith. Ce n'est autre que le déclencheur astronomique sur lequel est intégré les différentes zones de la galaxie sous forme d'un calendrier et d'une nomenclature zodiacale, à l'instar d'une boussole pour se diriger vers les étoiles. »

Jones poursuit, ses lunettes sur le nez :
« Approchez la lanterne ! Il fait noir comme dans le trou du cul d'un grizzli ici. Il est dit que le deuxième portail conduit vers les cercles qui constituent les enfers. Il faut une clef pour en ouvrir le passage. Le texte évoque un cube. Je suis un peu dubitatif car je ne ne sais pas de quoi le texte parle. Par contre le passage suivant dit qu'un grand emplacement sous forme d'une cuvette pratiquée à proximité, permet de recueillir le sang d'une victime : sacrifice rituel !
Jones lit à haute voix les notes qu'il a pris concernant le troisième monolithe :
- C'est l'extrait du texte qui m'a donné le plus de mal... Il parle d'un accès à une mystérieuse contrée. Il y est dit que le rêveur, celui qui a déjà voyagé, sait que les 700 premières marches se trouvent ici. Puis le texte semble donner des informations, comme un mode d'emploi... Bizarre, très Bizarre. Écoutez ça : le rêveur doit se mettre à l'abri, trouver un refuge pour dormir, afin de pénétrer en esprit dans les Contrées du Rêve.



Il y est fait mention de l'opium, ou de pavot comme catalyseur, de 700 marches. Quel charabia ! Il est clairement indiqué que l'enveloppe corporelle doit dormir dans un lieu protégé pendant toute la durée du rêve. Si son enveloppe est détruite sur terre alors il est errera éternellement dans le Royaume des Songes. C'est à ne rien y comprendre. »

Les Investigateurs qui ont été mis au courant de l'existence des cubes, des Contrées du Rêve et des portails de Tsatoghua, pourront l'éclairer. Jones s'assira alors lourdement, profondément impressionné.
« Je connaissais les légendes à propos de ces portails et l'existence des cubes Hellraiser mais si vous me dites que vous en avez en votre possession, je serai très intéressé de les étudier. »

Après cette échange, le professeur Jones propose un café. Sur le poêle une cafetière contient assez de liquide pour remplir quelques tasses.

L'ouverture de la porte des étoiles

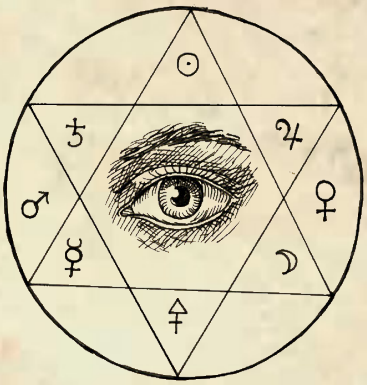
Mais au moment où il s'apprête à servir, une lumière éclaire la vallée suivi d'un souffle perceptible jusqu'à la cabane accompagné d'un son inhabituel.

Lorsqu'ils s'approchent à nouveau de la clairière, le pentagram projette un faisceau lumineux extrêmement puissant qui s'élève d'une dizaine de mètres de haut puis se ratatine pour former un vaste cercle dans lequel une surface ronde et ondulante prends place. À proximité, un corps ensanglanté en soutane noire, git dans une marre de sang qui se répand à la lumière du portail, tout autour. Register Burns refait son apparition et se tient près de l'autel, un long couteau à la main. Indiana Jones chuchotte au groupe :
« Les nazis tentent d'activer le second portail ! Tu appelles ça de l'archéologie ! Ils ont ouvert la première porte, celle des étoiles. Maintenant ça commence à puer le souffre... Préparez vos chapelets et bénissez les crucifix, je crois que ces foutus Nazis sont en train de profaner le site ! »

Des hurlements venus d'outre-tombe et des sortes de tentacules s'extirpent depuis l'autre côté de cette surface verticale à l'aspect liquide. Sur l'ordre de Reinhard Heydrich, des soldats Allemands sortent la femme d'une cabane et la jette au pied de la pierre. Trois Grands-Gris en tenues caoutchouc rouge et masques, maintiennent fermement la femme sur l'autel. Elle est enchaînée à quatre anneaux et en s'approchant le groupe distingue Burns qui porte son long couteau à lame ondulée, un kriss.

Indiana Jones murmure alors :
« Je crois que c'est l'heure du sacrifice… Le bébé a faim ! »





Note au maître des arcanes

Déconcentrée, la troupe est surprise par une patrouille cynophile Italienne. Jones neutralisera les soldats transalpins en faisant claquer son fouet. Le chien appeuré bouscule son garde et les deux autres Italiens n'ont pas le temps d'épauler leurs fusils qu'il a déjà placé deux projectiles dans les crânes en chantant la chanson des partisans :
../.. O bella ciao, bella ciao, bella ciao ciao ciao,
Una mattina mi son svegliato,
E ho trovato l'invasor ../.. »

Puis, précédée par un professeur Jones complètement dément, la troupe doit se jeter dans la mêlée. C'est le moment pour eux de déclencher le signal.

Le final est digne d'une scène tragico-comique. Les personnages hauts en couleurs qui vont intervenir, parfois dotés de pouvoirs sur-humains, divins ou dotés d'un grain de folie comme Indiana Jones, vont peut-être donnez du courage à nos journalistes. Ne soyez pas avare en descritpitions rocambolesques et appuyez sur l'effet théatrale de l'assaut final sur le site archéologique pour empêcher le pire d'arriver.

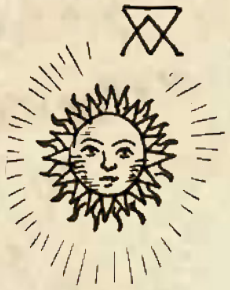


La prisonnière du camp

Le signal

Si les Investigateurs ne réagissent pas tout de suite, des indices peuvent les y aider : leurs pendentifs s'activent et une chaleur les envahie. Leurs doigts portant les chevalières commencent à les démanger. C'est le moment d'activer le signal... Un rayon émerge des doigts du premier Investigateur puis rebondit sur le second et ainsi de suite. Dans l'espace ainsi créé un second portail blanc très lumineux se forme. De cette porte, surgissent des Thériantropes en tenue or, toutes griffes dehors, sous la conduite d'Olivia qui entre en scène par des roulé-boulés fauchant les premiers soldats. Très vite, ses consœurs bondissent et disparaissent dans la nuit en contournant la clairière. Ils entendent alors des coups de feux. Les créatures agiles attaquent l'arrière du campement.

Puis des Agents de la Cause, armés d'étranges bâtons crépitants, sortent à leur tour du portail limineux qui aveugle littéralement les porteurs du Cercle. Leurs mains sont devenus des étoiles et le cercle continu à déverser les troupes Alliées en tenue de combat.





Un second groupe de Thérianthrope similaire à Natacha, s'extrait du rond lumineux et se précipitent dans l'arène. Les tirs ennemies sont repoussés par leur bracelet... Mais ce n'est pas tout. Surgit alors Slide carter. Il prend son temps, rallume son cigare et jette un clin d'œil aux journalistes :
« Tenez encore le portail ouverts, y'a les deux Indiens qui arrivent... »

Les Investigateurs ont de plus en plus de mal à tenir le cercle d'energie et sont à deux doigts de rompre le contact. Effectivement, deux dernières formes atypiques font leurs apparitions. Jimmy Crick accompagné de Mordekhaï en toges et sandales, franchissent le cercle en derniers, qui s'éteind brutalement. Les porteurs de lumière sont hagards et on du mal à se réhabituer à l'obscurité, la rétine brulée par l'intense lumière qu'ils ont généré.

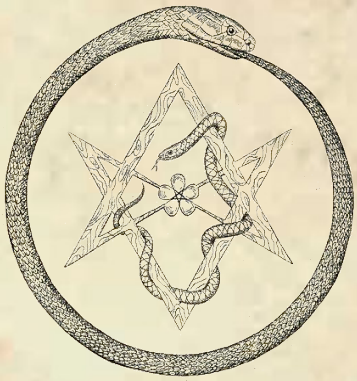
Mordekhaï les salue :
« Bien joué les Prophètes, je n'ai pas de pourboires à vous donner, juste ce conseil mais il vaut tout l'or du monde : prenez garde à vous, il semble qu'un travail nous attend. Venez les braves ! »

Au centre, Slade Carter repousse sa lourde veste, lève les bras et vise de ses Colts les militaires affolés. Il est très vite au milieu de la mêlée. Les postes de mitrailleuses à défaut de toucher des Thérianthropes qui bondissent en tout sens ou qui repoussent les balles par leur bracelets, dirigent alors leurs tirs nourri sur le cow-boy. Il reçoit plusieurs rafales de mitrailleuses dans le corps dans un fracas ébouriffant qui le fait reculer. Carter semble s'agacer et prend alors feu. L'entité revet des airs démoniaques : tout son corps est incandescent, parcourut de flammèches. Il tire de son dos un fusil, le recharge d'une main et envoie une rafale enflammée qui pulvérise littéralement un amas de caisses de matériel et embrase les postes de mitrailleuses. Son aspect n'est plus Humain. À la place de son visage, un crâne grimaçant totalement enflammé, toujours couvert de son éternel Stenson, ricane et pourchasse de ci-de-là les militaires qui s'enfuit.

Reinhard Heydrich rassemble ses troupes autour de Burns près de l'autel, tandis que l'homme en soutane grise, Raspoutine, disparaît comme enchantement... Un Investigateur jurera l'avoir vu se dissoudre en nuée sombre, lorsque Burnes lui met la main et le signe sur le front...

À l'opposée de la cuvette, les Messies, protégés par les Agents de la Cause en kimonos pourpre et noirs, les entourent et les protègent de leurs lances énergétiques. Jimmy et Mordekhaï se sont placés devant le portail. Comme deux druides blancs, ils invoquent sous forme de prières les forces divines pour bloquer le passage de la créature. Ses membres visqueux munis de ventouses, raclent le sol. Un tentacule plus long que les autres est repoussé par les éclairs des agents de l'Inquisition. Une ventouse colle





un extra-terrestre en combinaison et le happe. Son masque ejecté s'accompagne d'un hurlement, au delà du miroir. Des lumières émises depuis les mains des deux Messies forment un halo commun qui semble contenir la créature...

Puis tout à coup, une petite boule est ejectée depuis les entrailles de l'inconnu et rebondie au sol. Elle se déploie et des membres apparaissent... Mordekhaï hurle à l'un des joueurs de la ramasser. Ils ont de plus en plus de mal à contenir cet espace maléfique que tente de franchir l'entité.

De l'autre côté, les Thérianthropes tentent de libérer la victime, mais Register Burns a mis hors d'état de nuire plusieurs félins par des invocations effrayantes.

Malgré tout, le combat penche en faveur des alliés. Profitant de cette diversion, Heydrich et quelques Allemands enfourchent des side-cars. Régister Burns psalmodie d'horribles paroles qui auront comme effets de provoquer des saignements de nez et une forte douleur à la tête.

Les investigateurs, comprennent qu'il invoque Hastur. À chaque prononciation de son nom, des tremblements de terre font vaciller les bélligérants. Une faille apparait dans le sol et engloutit un être en combinaison qui tente de s'accrocher désespérément...

Burns se transforme alors et déploie de noires ailes membraneuses qui prennent forme et grandissent dans son dos. Sa silhouette humaine se change en celle d'un démon effrayant.

D'un battement d'aile, il provoque une bourrasque à l'odeur putride qui bouscule les belligérants et franchit l'espace qui le sépare du portail en train de s'éteindre. Les Agents de la Cause ne peuvent rien et l'Archange déchu disparaît conjointement avec la fermeture de ce dernier. Mordekhaï et Jimmy seront violement repoussé lorsque l'entité empruntera le portail. Lorsque l'accès se rompt, un silence soudain, se réappropie les lieux.

Dans le ciel nocturne, la lune semble saigner, comme dans le rêve...

La petite créature donnera bien du fil à retordre au joueurs. C'est Carter Slade qui l'empoigne par la nuque :
« Allez vient là mon p"tit… Mais je te connais toi !?! et glisse la petite créature simiesque de couleur orange, sous sa veste.

Le nettoyage des lieux prend encore quelques heures et au petit matin chacun soigne ses plaies. Medikit et appositions des mains par le duo de Messies, soignent les plaies superficielles. Dans les combinaisons rouges, les corps sont ceux d'Annunakis, des humanoïdes Reptiliens au service du Roi en Jaune.

Jimmy leur explique :
« Messieurs, je vous présente, un specimen d'Annunakis, race de créatures élitistes qui proviennent d'une autre galaxie appelée Illyuwn.





Leur planète d'origine s'appelait Rizq. Quand Rizq a été détruite, ils ont construit un vaisseau intergalactique appelé Nibiru... Malgrès leur aspect d'homme reptile et leur peau verdâtre, vous leur devez une partie de votre ADN.
- Avant de se diriger sur Terre, les Annunakis ont colonisé les planètes du système stellaire d'Orion. Ils sont arrivés sur Terre il y a environ un million d'années, en quête d'or et d'autres minéraux importants si rarement répandus dans l'univers, mais qui abondent ici sur Terre...
- Leur vaisseau mère, sorte d'immense laboratoire de biologie s'est posé sur La ville de Harran dans le sud de l'actuelle Turquie près de la frontière avec la Syrie créant le mythe de l'arche de Noé. »

Jimmy demande aux groupe d'ouvrir à nouveau le passage et donne des consignes dans un Comlink (voir Bible, p 238). Une équipe d'extra-terrestres le franchit, portant de longs tubes remplit d'un liquide pour rapatrier les corps des membres les plus touchés.

Après l'évacuation des victimes, le groupe se retrouve près de la pierre en compagnie de la femme. Elle explique qu'elle est nonne dans un petit monastère et a été enlevée. Elle reconnaît le sacrifié dans la cuvette. C'est le curé d'une petite paroisse.

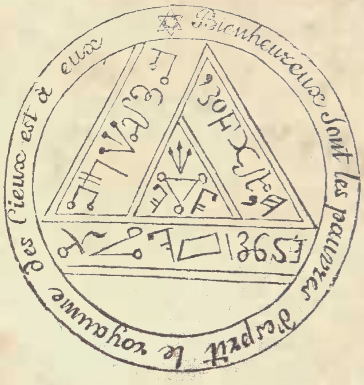
Sur l'autel, Jimmy fait un signe de croix, tire un morceau de pain et une topette de vin de sa poche. Mordekhaï pose une cruche vide récupérée dans la cabane. Étrangement les contenants se remplissent et une dizaine de pains frais sont maintenant à disposition. Avec un sourire Jimmy se tourne vers la troupe :
« Ne soyez pas surpris, je l'ai déjà fait il y 2 000 ans à Cana ! »

Après ce repas frugal Mordekhaï se roule une cigarette et lui dit :
« Dommage que tu ne puisses pas multiplier l'herbe mon ami... Puis il tire une taff en affichant un sourire béa. »

Jones est assit dans un coin tenant son chapeau d'une main et sa tête de l'autre :
« Mes raisonnements scientifiques en prennent un sacré coup... Manquerait plus que je mette la main sur la légendaire Arche d'Alliance ou un saint Grall et je suis au mieux, bon pour l'asile, au pire révoqué de l'Université... »

Grâce à l'intercessions des Messies les joueurs sont rapidemment soignés. Les agents mystérieux aux airs androgynes semblables à ceux du Père Lachaise, fouilleront les lieux. Sur place, l'équipe de nettoyeurs rangent des objets qui étaient entreposés dans les cabanes où dans la salle des souterrains et les transfèrent dans des caisses de conditionnement. Les containers de neutralisation seront très vite remplis.

Le groupe de Thérianthropes semblables aux traits de Natacha



patrouillent dans les environs et reviennent quelques minutes plus tard, leurs tenues or, tachées de sang...

Slide Carter félicite les Investigateurs : « Pour des Prophètes, vous vous arrêtez là ; j'avais un doute au bureau. J'ai déjà rencontré des gaillards, mais vous, vous ne faites pas que causer. Vous agissez aussi ! Vous pourriez très bien faire partie de mes équipes de nettoyeurs ! »

Jimmy interviend :
« Ils sont de l'Observance Diplomatie et Espionnage et c'est déjà beaucoup. Ce qu'ils ont fait, peu d'hommes avant eux ont eu le courage de l'accomplir. Et se tournant vers les joueurs :
- Vous avez encore réalisé une bonne pioche et votre mission a été un franc-succès. Malheureusement Lucifer nous a encore échappé ! »

Les faveurs des Observances

Les deux Messies vous demandent de vous approchez :
« Vos actions ont grandement retardé les agissements du Malin. Venez ! Certains d'entre vous vont recevoir une faveur (Jimmy et Mordekhaï lèvent les bras et une sensation de bien-être s'empare des joueurs). »

A l'attention du Maître des Arcanes

Le Maître du jeu retire les points de folie. Par l'apposition des mains, des pouvoirs investissent les joueurs parmis ces exemples :

- Une auréole attribuée au plus sage du groupe apparaîtra lorsque ce dernier agit de façon éclairée ou réalise de bonnes actions. Elle n'est pas seulement qu'esthétique, mais retire un point de folie à chaque bonne action réussie (à la discrétion du Maître des Arcanes).

- Le plus téméraire ressent une irritation dans le creux de la main. Le symbole de Salomon est inscrit dans sa paume et luit. Dorénavant, Démons et créatures maléfiques seront repoussés si le joueur présente sa paume ouverte Les ténèbres sont banies et pas seulement celles d'outre-tombe mais aussi la nuit en produisant un halo suffisamment fort pour éclairer une zone de 2 mètres.

- Slade voudra peut-être y mettre son grain de sel :
« Arrêtez vos miracles les shamans. Viens-là toi. Ça, t'en auras plus besoin que ces gris-gris... »
Et il met la main sur l'épaule de celui qui a eu le plus d'empathie ou de sacrifice. Alors un feu ardent envahit le joueur. Il peut maintenant enflammer son poing et en se concentrant, élevera petit à petit son pouvoir pour provoquer ce que Slade appelle le pet de Satan, une boule de feu...

- Si Olivia est dans les parages, elle marque du symbole de Bast la personne la plus rusée du groupe en donnant une fiole contenant un curieux liquide :
« Tient, bois ! Ce sont les Larmes de Bast. »





Le liquide est salé. L'investigateur le plus convaincant, ressent une douce sensation sur tout le corps. Ses collègues sont sous son charme : dorénavant, ses pouvoirs de séductions exercent ue attirance irrésistible.

- La Thérianthrope de La Cause sort sa griffe, pratique une incision et reçoit des mains d'un des succube ou Incube suivant le sexe du joueur, une goutte du sang de son bras. Ils se parlent entre-eux et la femme-chat aux yeux violets, sosie de Natacha, convoque le joueur le plus stratégique du groupe :
« Évitez le café maintenant, vous allez absorber le sang de la Déesse et assez d'excitant pour le restant de votre vie... »

Le liquide est sucré et le joueur tombe au sol, pris de convulsions. Son cœur s'accélère et ses muscles sont tendus... Il ressent un courant dans tout son système nerveux puis est pris de crampes douloureuses. Une fois la crise passée, il se relève et ressent des sensations bizarres : voit plus loin, a des gestes hyper-rapides et l'atmosphère sonore semble amplifiée. En se grattant l'oreille, il ressent un duvet...
« ... Bon le seul inconvénient c'est qu'il vous faudra porter un foulard... Pensez aussi à utiliser des lunettes de soleil, vos yeux, sont... Un peu différents dorénavant... (En effet, un plumeau orne des oreilles de chat). »

Le départ du commando

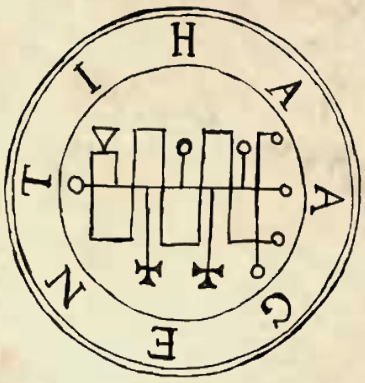
Beaucoup d'objets comme ceux crayonnés par Xerxes Zapatagillarena sont découverts dans des caisses accumulées par les Nazis de l'Ordre de Thulé, dans les baraquements.

« Nous devons vous quittez, annonce Jimmy, nous ferons un point quand votre mission sera terminée. Pour ne pas créer de soupçon, vous devez repartir de votre côté. Du reste vous ne pouvez malheureusement emprunter le portail que vous allez activer une dernière fois pour l'évacuation de la zone et du butin. À quelques kilomètres à l'Est, vous rejoindrez la petite ville de Guernica ; je vous souhaite de bien vous reposer la bas. C'est une cité historique très agréable et d'ailleurs demain, est jour de marché. »

Les Investigateurs activent une ultime fois le portail pour le commando de la Troisième Alliance.

Sur le camp, il reste le camion militaire et trois side-cars. Des jerrycans d'essence sont à disposition, stockés dans une cabane. Jones les salue une dernière fois :
« Je dois me rendre en Égypte. J'ai assisté à l'une des 7 plaies cette nuit et je peux maintenant poursuivre mes recherches. Je suis un scientifique et les légendes sont parfois issues d'une déformation de faits ayant existé. Grâce à vous, j'en suis maintenant

Vue de Guernica après le bombardement



totalement persuadé. Je dois rencontrer un certain Abdallah Fakin au Caire... Un personnage louche qui recelait pour Xerxès mais qui m'aiguillera sur mes recherches sur l'existence des objets bibliques. Si vous me le permettez, j'emprunte un side.
Et dans un nuage de poussière, il disparaît sur le sentier, écharpe de flanelle au vent dans un :
- Au revoir les Frenchies ! »

Bombardement de Guernica

Départ vers Guernica le lendemain dimanche 25 avril 1937.

Effectivement, la cité, l'une des plus ancienne d'Espagne, regorge de trésors architecturaux. Elle est très agréable à vivre et les reporters trouvent sans peine une auberge dans cette ville musée.

Mais le lendemain, une attaque aérienne réalisée sur la ville par une trentaine de bombardiers de la Légion Condor, précipitera à nouveau le groupe dans l'horreur de la guerre. Les journalistes assisteront au bombardement de Guernica et immortaliseront ce triste événement pour avoir été le premier tapis de bombes alternant explosives et incendiaires.

Guernica n'avait aucune valeur militaire. Est-ce-que l'objectif des dirigeants Nazis était de tester les nouveaux matériels de guerre Allemands avant de lancer de plus amples offensives en Europe ?

Cette attaque visait-elle les membres de la Troisième Alliance ?

Toujours est-il que ce lundi 26 avril 1937, jour de marché, quatre



escadrilles de Junkers Ju 52 de la Légion Condor allemande ainsi que l'escadrille VB 88 de bombardement expérimental (composée de Heinkel He 111 et de Dornier Do 17), accompagnées par des bombardiers italiens (Savoia-Marchetti SM.79) de l'Aviazione Legionaria et escortées par des avions de chasse allemands Messerschmitt Bf 109, procèdent au bombardement de la ville afin de, officiellement, tester leurs nouvelles armes.

L'attaque commence à 17h30 à la mitrailleuse, aux bombes explosives et enfin aux bombes incendiaires. Après avoir lâché quelque 60 tonnes de bombes incendiaires, les derniers avions quittent le ciel de Guernica vers 20 heures. À ce moment, 1/5 de la ville était en flammes, et l'aide des pompiers de Bilbao (3 heures après le bombardement) s'avérant inefficace, le feu se propage à environ 70 % des habitations.

Échappant de justesse à l'incendie, les joueurs sont secourus par des pompiers de Bilbao. Parvenus dans la capitale du Pays Basque et hebergés par Ernesto, ils pourront témoigner des horreurs perpetrées par les Nazis et leurs alliés Facistes, à Guernica.

« Un tableau était une somme d'additions. Chez moi, un tableau est une somme de destructions. » Pablo Picasso

Note au Maître des Arcanes

Le Maître des Arcanes demande à l'un des reporters d'écrire un article relatant leurs récentes péripéties. Un document éditable au format Word est disponible en téléchargement.


LA FLAMME FRANCAISE