Les expériences interdites du mystérieux monsieur B

Partie 5 - 1937 Paris - Le Caire



L'Appel de Cthulhu GUMSHOE

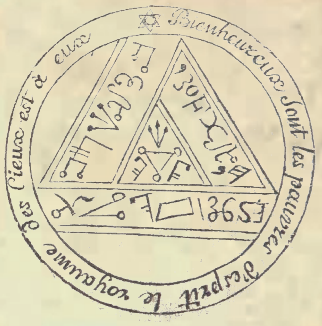
Texte et mise en page
Paul Saccard

Gilmarion.com
© Les aventuriers du 4e âge

© Les aventuriers du 4e âge - Avril 2020 - http://www.silmarion.com



© Les aventuriers du 4e âge - Avril 2020 - http://www.silmarion.com



Retour à Paris

Lundi 30 avril 1937

De retour en France, nos investigateurs rédigent leur triste constat sur la guerre civile espagnole. Entre interrogations et dégoût sur les événements survenus à Guernica et dont ils ont été le témoin direct, les reporters se résignent à témoigner sur ce conflit, préambule à la guerre mondiale qui va malheureusement s'étendre aux quatre coins du globe.

Marronnier pourra être réhabilité et vouloir réintégrer la Flamme Française, ou alors aura-t-il repris les armes au Nord de l'Espagne ? Le petit Maloubier retrouvera-t-il ses parents ? Cela reste à la discrétion du Maître des Arcanes. Toujours est-il que Michel Chabrier et Pierre Martin ont bel et bien été mis au placard, à la rubrique des petites annonces pour le premier et au courrier du cœur pour le second.

Convoqués dans le bureau de Champion de Lorrain, nos reporters et leurs collaborateurs (les autres membres du groupe), sont conviés à un repas avec l'ensemble de la rédaction de la Flamme Française et ceux de l'antenne parisienne de l'Osservatore.

Reporters à l'honneur

La réception a lieu dans la grande salle d'honneur d'un hôtel privé parisien appartenant à la famille Bonisseur de La Bath. À la fin du repas, Edgard Bonisseur de La Bath, industriel et propriétaire de plusieurs journaux, notamment la Flamme Française, ne tarrit pas d'éloge envers "sa clique à la plume en acier trempée" comme il aime à le dire, étant lui même un grand industriel de l'acièrie.

A l'attention de Maître de Arcanes

On notera la présence de son épouse et de ses enfants, avec le jeune Hubert, qui du haut de ses 12 ans, vient tirer la manche de l'un des investigateurs pour lui chuchoter :

« Moi aussi, quand je serais grand, je servirais mon pays et combattrais les vilains communistes... »

Jean Champion de Lorrain, prendra la parole pour encenser à son tour l'ensemble de l'équipe :

« De valeureux patriotes... Avant d'être de grands enquêteurs... Qui portent bien haut les valeurs de la République française aux travers de leurs récits de guerre... »

Et lancera même une pique à l'attention de Martin et Chambrier, le premier déjà à moitié saoul, une coupe de champagne à la main :

« ...Une rédaction est composée d'une faune bigarée, De l'imprimeur aux mains sales mais au combien indispensables, au journaliste Chevronné et surtout à cette élite qui avec courage et abnégation alimente nos unes, au péril de leurs vies. Quel





plaisir le matin, bien confortablement assis chez soi, les pantoufles aux pieds... Ou derrière son bureau à coincer la bulle, de pouvoir lire ces récits et être tenus informé au plus près... Ce qui m'amène à remercier nos remarquables ex-reporters, Martin et Chambrier, que j'aperçois près du buffet en plein reportage de guerre en Champagne... et qui pourront se délecter de ces articles extraordinaires, extirpés sur le terrain par leurs collègues, dans leurs nouvelles fonctions... »

Vexés, Martin, quittera la salle, sous les quolibets discrets de quelques-uns de ses collègues.

Le lendemain, au bureau, ils seront aclamés par leurs collègues ; mais très vite Jean Champion de Lorrain rugit du haut des escaliers :

« C'était hier les applaudissements ! Aujourd'hui, tout le monde est au boulot ! »

Après que toute la rédaction soit repartis à ses chères études, Lorrain, demande au groupe de venir dans son bureau.

« Les événements mondiaux demandent à ce que nous ayons des reporters affutés ; dans l'immédiat, vous êtes plutôt marqués par votre dernière mission et la catastrophe de Guernica dont vous avez été témoins... Natacha m'a parlé des effets répérateurs, d'un bon air iodé... Je lui donc demandé de louer un pied à terre en bord de Mer. Sur ses conseils, je vous envoie en Bretagne. Voyez avec elle et revenez nous vite... Et en pleine forme. »

Une semaine de repos

Natacha leur indique le point de chute :

« Notre cher rédacteur en chef m'a demandé de vous trouver un "petit pied à terre" pour la semaine prochaine... Je vous rassure, l'endroit ou vous résiderez sera largement assez grand. Vous prendrez le train pour Rennes et de l'Ille-et-Vilaine, vous rejoindrez par autocar, le canton de Ploërmel dans le Morbihan. Vous passerez une semaine dans le petit village de Concoret.

Vous vous présenterez au bistrot pour le Comper et de là vous attendrez sous le chêne à Guillotin qui se trouve à l'Ouest du village. Profitez en passant de son énergie ; l'arbre est vieux de plus de 1 000 ans... Et de casse-croûter par la même occasion car madame Le Goff, l'épouse du tenancier du bar, prépare de succulants sandwichs et son kouign aman est à tomber... Voilà vos billets de train pour Rennes ; la gare routière est près du quai. »

Départ pour Concoret

Lundi 7 mai 1937

À Rennes, le chef du quai ou le guichetier leurs indiquent la gare routière, à quelques pas de la gare ferroviaire. Passagers hétéroclites animent la balade sur les routes bretonnes : étudiants chahuteurs,



couple d'amoureux, famille nombreuse et bigouden de retour au village. Puis, après une matinée de route, les arrêts se font réguliers. La route longe une immense forêt. Curieusement, les investigateurs ressentent un léger picotement dans tout leurs membres, comme un léger courant électrique, mais bienfaisant.

Au terminus à Concoret, ne reste plus que nos joueurs et la bigouden, le visage fripé, voûtée mais alerte. Elle cause en patois et très vite parle en français, devant l'etonnement affiché du groupe :

« Vous êtes des gens d'la ville, ça se voit, puis dressant sa canne elle indique la place du village : les Le Goff tiennent le bistrot si vous voulez vous remplir le ventre. Là bas, c'est notre chêne... Le chêne de Guillotin... Magique à ce qu'il parraît... »

La vieille dame pourra leur conter la légende du vieux chêne ; massif, il fait 15 m de haut et sa circonférence avoisine les 9,50 m :

« Ha dame, il est vieux notre chêne... Plus de mille ans ! En 1797, le curé Joachim Masson, poursuivi par les soldats républicains, les guillotins, car il voulait lui couper la tête, se réfugie dans notre arbre. Oui il est creux. Au moment où il y trouva refuge, Notre-Dame de Paimpont est descendue sur terre transformée en araignée, et tissa une toile pour boucher l'entrée du tronc, elle se signe puis lève les yeux au ciel tout en continuant à parler, et ainsi rendre invisible la présence de notre saint homme. On dit qu'il y a dissimulé des objets du culte.
Vous savez, jeunes gens, c'est un arbre guérisseur, où les personnes souffreteuses... Comme vous du reste, vu vos mines pâles de citadins, peuvent emprunter un peu de vigueur et d'énergie à son écorce. »

Puis elle les laisse sur la place, et s'engoufre dans l'église Saint-Laurent, perchée sur les hauteurs du village.

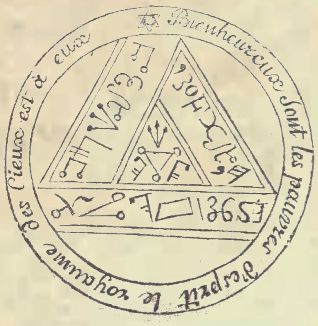
Si un joueur pose les mains sur l'écorce du chêne séculaire, il ressent effectivement un effet de bien-être et ce même courant capté dans le bus, aux abords de la grande forêt. Le masif forestier n'est autre que celui de Paimpont, plus connu sous le nom de Forêt de Brocéliande...

Le château de Comper

Lorsque les investigateurs demandent au bistrotier pour le Comper, celui-ci est surpris. Le Comper n'est pas une personne mais une belle demeure médiévale située au Nord de la forêt de Paimpont, plus connue sous le patronyme de Forêt de Brocéliande. Le bel édifice est à deux kilomètres à l'Est du bourg de Concoret. Le cafetier, brandit un verre vide en grommelant :

« Qué compère ? Vous voulez dire l'château ? »

La communication est difficile ; le gérant de l'établissement étant



passablement alcoolisé. Les deux trois clients ricanent et l'un d'eux leur consseille d'emprunter une brochure qui traîne sur le zinc :

Château de Comper

Pension de famille - 56 430 Comper



Dès le XIII[e] siècle, Comper est considéré comme l'une des plus fortes positions de Haute Bretagne. Il a été le théâtre de nombreux combats et est passé aux mains de plusieurs familles.

Aujourd'hui les Le Kervelec, en loue une partie comme pension de famille et vous accueille dans cette demeure historique, toute l'année pour profiter de la douceur du paysage breton et de balade dans la forêt de Paimpont.

Renseigement téléphonique : 22 97

Document à remettre aux joueurs

Le tenancier leur demande si ils veulent boire ou manger quelque chose en attendant et baragouine à son épouse pour qu'elle passe un coup de fil au châtelain ; il les invite à déjeuenr sous le chêne... Et effectivement, la réputation des sandwichs et du dessert de madame Le Goff n'est pas galvaudé.

Loïc Le Kervellec, gentlemen farmer, habillé d'un gilet bleu, pantalon de velours beige et casquette en tweed arrive quelques minutes à bord d'une cariole tirée par deux chevaux de traits :

« Je vois que Simone Le Goff vous a gâté... Mon épouse aussi est une fin cordon bleu. Vous verrez, notre pension de famille est tout ce qu'il y a de plus convenable et vous pourrez vous reposer pendant cette semaine de villégiature. »

À l'attention du Maître des Arcanes

Ce séjour a pour but d'initier les investigateurs à la Magie Divine. En effet, à partir de ce chapitre, les Prophètes vont acquérir le don que les ignorants appellent la magie, par l'entremise du Prophète Myrddin. Il est plus qu'un simple professeur ; Myrddin, ou l'Enchanteur Merlin selon la légende, est un puissant vecteur sur Terre des énergies Cosmiques. Ce don, il le tient de l'Archange Lucifer lui même dont il est issu et de sa mère Lythalia la Maîtresse de la Vie, Cheffe de l'Observance de la Genèse. Lythalia aurait tenté de



sauver l'âme de l'Archange après son retour sur terre en le séduisant sous la forme d'une paysanne. Elle ne put contrer l'œuvre d'Hastur et opérer sa rédemption mais acquit une part de Lucifer en elle. Ainsi la légende de Merlin est vu par les hommes comme issue de la procréation entre le diable et une femme, qui n'était autre que la représentation de la Déesse sur Terre (Pour plus de détails, lire page 106 de La Bible des Trois Campagnes, paragraphe sur l'Observance de la Genèse).

Séjour touristique

Bretagne, lundi 7 mai 1937

Le séjour est agréable. Dans la grande salle, quelques résidents profitent de leur retraite tandis que des visiteurs découvrent, pont férié oblige, l'histoire des lieux. Appoline la plus jeune des Le Kervellec joue le rôle de guide. Elle ajoute à la découverte des lieux, quelques anectodes sur la forêt proche de Brocéliande. Si son récit brode exagérément sur la présence d'un druide qui serait la réminiscence de Merlin l'Enchanteur qui dit-on y est enterré, le groupe de touristes est ravi posant une multitude de questions n'ayant plus rien à voir avec l'histoire des lieux. Elle captive son auditoire, puis termine sa visite des bâtiments, par une petite présentation de la boutique du château : confitures maisons, cartes postales et tasses bretonnes ornées d'un prénom et remercie les visiteurs du pourboire laissé par un :

« Hooo c'est trop généreux de votre part, assez fortement pour que les radins du groupe se sentent obligés de sortir une piècette ou deux. »

Lorsqu'elle croise les journalistes et enquêteurs en vacances, Appoline les invite à regarder sur la table de l'entrée :

« Vous devriez organiser une petite balade jusqu'au monastère et pousser ensuite jusqu'à la forêt de Paimpont... Notre-Dame est fermé au public et les chasseurs du dimanche sont de sortie aux abords de la forêt... Mais demain vous pouvez emprunter les bicyclettes et allez vous promener. Ce n'est pas très loin d'ici. Tenez, vous pouvez consulter les brochures... »

Sur le présentoir en bois destiné aux visiteurs et aux résidents, un document évoque l'Abbaye Notre-Dame de Paimpont située à 4 kilomètres au Sud Est d'ici, accompagné d'une carte postale du monastère érigé près d'un lac (document page 8).

Un deuxième document édité par l'Administration des Eaux et Forêts décrit différents sites à visiter comme le tombeau de Merlin, le vieux chêne de Guillotin, les fontaines, etc., avec quelques illustrations et un circuit de randonnée (documents pages 9 à 13).

Des bicyclettes sont à la disposition des locataires. Le monastère est à 4 kilomètres au Sud Est et la forêt à 6 kilomètres, plus au Sud.

Abbaye Notre-Dame de Paimpont

L'abbaye Notre-Dame de Paimpont est une abbaye et un ancien monastère de styles gothique et baroque construite au XIIIe siècle, située à Paimpont en Ille-et-Vilaine.

L'édifice à l'origine était un monastère bénédictin datant du VIIe siècle, dont il ne reste plus rien de nos jours.

L'édifice d'origine était un monastère ou prieuré dédié à Notre-Dame, qui fut construit vers 630 par le roi de Domnonée, saint Judicaël, et son ami Mévenn, connu sous le nom de saint Méen le Grand. L'emplacement était localisé au bord de l'étang de Penpont (qui se traduit par tête de pont), actuel étang de Paimpont ; le bâtiment est alors la première construction sur le site de Paimpont.

Le prieuré est à l'époque dépendant de l'Abbaye Saint-Jean-de-Gaël. L'édifice est détruit au IXe siècle lors des invasions normandes et un second prieuré est construit après les dévastations, lequel fut à son tour démantelé au XIIIe siècle pour faire place à une abbaye, plus imposante.

Visite guidée de 10h à 12h et de 15h à 17h
du 9 mai au 15 septembre



Administration des Eaux et Forêts du Morbihan

Dans la mystérieuse Forêt de Brocéliande, sur les pas de Merlin le Magicien.

Partez à la découverte des richesses de la forêt de Paimpont.

Depuis des siècles, Histoire et légende se mêlent à Comper. L'histoire s'abrite derrière les remparts de la vieille forteresse. Tandis que les eaux du grand étang protègent le palais de cristal de Viviane où se passa la jeunesse enchantée de Lancelot

L'OMBRE BLANCHE DE VIVIANE

Le roi Dyonas, qui régnait sur Brocéliande et ses alentours, avait une marraine plus que fée. Diane, déesse de la forêt, de la lune et de la chasse, veillait sur lui. Lorsqu'une princesse naquit au palais, Diane vint au berceau de l'enfant, lui dicter son destin. Obéissant à ses volontés, Dyonas fait instruire sa fille dans les sciences des pierres, des plantes et des étoiles. Viviane parcourt inlassablement la forêt, dont il lui est interdit de sortir. A l'aube de ses quinze ans, près de la fontaine de Barenton , elle fait la rencontre d'un inconnu. Elle mettra quelque temps à reconnaître Merlin en cet énigmatique vagabond. Fascinée par son savoir et son mystère, elle devient son élève. Leurs relations sont –elles celles de deux amants ? Peut-être. De deux êtres parlant le même langage secret ? Sûrement.

UN PALAIS DE CRISTAL COMME REFUGE CONTRE LES INDISCRETS

À Comper, devant la forteresse de Dyonas, Merlin bâtit pour Viviane un palais de cristal environné d'aimables jardins où bourgeonnent les pommiers aux fleurs d'argent. Pour protéger des regards indiscrets le domaine de sa bien-aimée, l'Enchanteur dissimule le château aux humains. Il créée l'illusion d'un lac, une apparence si parfaite pour tous les sens que nul, encore aujourd'hui, à moins que la fée ne l'y autorise, ne peut apercevoir le lumineux palais.

LANCELOT, LE FILS DE LA FÉE

Bien des années plus tard, le roi Ban de Bénoïc, la reine Elaine et leur très jeune fils s'enfuient de leur royaume envahi par le roi Claudas. Ils espèrent se réfugier dans les grands bois de Brocéliande. Le roi, vaincu par l'épuisement, n'atteindra jamais la forêt.

Et la reine, désespérée, verra son enfant entraîné dans l'eau d'un magnifique lac par une jeune femme toute de blanc vêtue. Comment devinerait-elle le domaine féerique qui s'étend là où elle ne voit que des eaux scintillantes ? Elle se réfugie dans un couvent, sans savoir que son fils a été enlevé par Viviane. La fée élève le jeune Lancelot pour en faire le meilleur chevalier du monde, et lui offre la compagnie de ses deux cousins, Bohors et Lionel, eux aussi menacés par la haine du roi Claudas. Mais si les jeunes garçons peuvent vivre chez les fées, devenus grands, ils doivent retourner parmi leurs semblables, hommes parmi les hommes. Lancelot s'en va vers la cour du roi Arthur où, pour son bonheur et son malheur, il tombe éperdument amoureux de la reine Guenièvre, et une autre aventure commence…

DES TOURS DE CRISTAL SOUS LE MIROIR DES EAUX

À notre connaissance, après Lancelot et ses cousins Bohors et Lionel, plus personne n'a été accepté au domaine du lac. Depuis des siècles, seuls quelques amoureux de féerie, passionnés ardents et patients à la fois, ont eu la rare chance de voir miroiter les tours de cristal, dans un frisson d'eau mêlant tout ensemble la pierre, la forêt, l'eau du ciel et de la terre ; à l'aube et au crépuscule, quand passe l'éclair bleu du martin-pêcheur…

LE TOMBEAU DE MERLIN

Les trois dalles de schiste rouge du Tombeau de Merlin sont depuis quelques milliers d'années plantées dans la terre de Brocéliande, au nord est de la forêt. Des milliers de visiteurs y viennent chaque année, dans l'espoir de retrouver là un peu de l'esprit de l'Enchanteur, l'implorant – ou le remerciant pour son aide bienveillante.



MERLIN TOUJOURS EN BROCÉLIANDE

Même si les légendes arthuriennes sont multiples, la tradition armoricaine situe le tombeau de Merlin en forêt de Brocéliande. Au-delà de cette certitude, la forme de sa prison varie. Merlin serait enfermé dans une caverne richement décorée, où il dormirait d'un sommeil éternel. Un brouillard épais le voile aux passants, il est enclos dans une tour d'air, ou dans une pierre qui tourne sur elle-même. Mais Merlin est peut-être ailleurs, enfermé dans le tronc du plus vieil arbre de la forêt. À moins que la forêt entière ne soit sa prison et qu'il ne continue à y errer, Viviane à ses côtés. Veilleurs du monde magique, invisibles ou métamorphosés ils se métamorphosent à leur gré : cerf et biche, oiseaux, papillons, arbres enlacés. Ils sont amants de toute éternité.

VRAIMENT, LE TOMBEAU DE MERLIN ?

Alors pourquoi ces trois pierres portent-elles le nom de Tombeau de Merlin ? La caverne, on peut la deviner autour des pierres, ici et là, où le sol sonne creux. Derrière le monument, pousse une aubépine. Or, dans la légende, c'est sous une aubépine en fleurs que Viviane a pris Merlin au piège du sortilège qu'on ne peut dénouer et qu'il a bien voulu lui donner. Quant aux pierres, tournantes ou non, elles sont là, sous nos yeux. Cela semble peu ? Mais cet Enchanteur opère sans gesticulation, ni effets de manche, sans formule, ni chant : et voilà bien le signe d'un mage très puissant. Et il en va de Merlin comme de Brocéliande : les charmes les plus invincibles ne sont pas les plus spectaculaires. Mais leur magie agit imperturbablement, partout et toujours.



POURQUOI CE NOM DE TOMBEAU DE MERLIN ?

Rappelons-nous combien ces pierres paraissaient mystérieuses jusque très récemment encore. Aucun homme, pensait-on alors, n'aurait pu les construire. On les a alors tout naturellement attribuées à des personnages d'un lointain passé, dont les noms évoquaient de hauts faits surnaturels. Et n'oublions pas qu'à l'époque néolithique, il y a plus de 5000 ans, ces pierres servaient de monument funéraire. Une longue allée couverte s'élevait là où subsistent trois pierres, seules survivantes d'un dynamitage intempestif à la fin du 19e siècle. Quand l'archéologie et la légende parlent de tombeau, elles ne se contredisent donc pas. Et c'est sans doute ce qui inspira M. Poignant, magistrat à Montfort il y a 2 siècles quand il vit en ces pierres le dernier séjour de l'Enchanteur…

TRADITION ET PORTE-BONHEUR

Devant ces pierres investies de l'aura de Merlin, les fidèles déposent quotidiennement petits mots, menus cadeaux, couronnes et bouquets de fleurs. Alors, allée couverte ? faux tombeau ? ou vraie boîte aux lettres ? Il importe finalement assez peu. Juste un détail, qu'il faut signaler ici : Merlin n'écrivait pas. Il laissait cette charge à son vieil ami et conseiller Blaise. Alors peut-être suffit-il de penser très fort à votre vœu et de l'envoyer ainsi à Merlin, gardien toujours bien présent de la vieille terre de Brocéliande…



Enluminure : Légende du Roi Arthur (B.N.F.)

LE CHÊNE À GUILLOTIN

En bordure de la voie menant à Tréhorenteuc, se dresse l'un des arbres les plus remarquables de la forêt de Brocéliande. Posté à la sortie de Concoret, il est le gardien du temps qui passe et de la mémoire des hommes, l'ancêtre majestueux, témoin imperturbable des petits et grands événements de la forêt magique.

UNE ÉCORCE RIDÉE POUR 1000 ANS D'HISTOIRE

Sa circonférence d'environ dix mètres et son âge vénérable l'imposent en maître naturel des lieux. Voici, sans conteste, le patriarche des arbres de Brocéliande, vainqueur, haut la branche, à la course des ans. La tradition donne, depuis longtemps déjà, quelques mille années à ces rameaux enchantés. 1000 ans, 10 siècles d'histoires et un nombre incalculable de passants et de faits. Certains ont définitivement marqué l'arbre. Ou serait-ce celui-ci qui a marqué ceux-là ?

LE CHÊNE RESCAPÉ DES FORGES

Peu de grands chênes subsistent en Brocéliande. Pendant 3 siècles au moins, les Forges les ont dévorés. Mais les rares survivants rappellent quelle a pu être la splendeur de la forêt aux temps successifs des druides, des moines et des chevaliers. Le plus ancien de tous a la bonne idée d'être d'un accès aisé. Au bord d'une route, le chêne à Guillotin montre son tronc noueux et torturé. Ses branches pourraient être des arbres, et dans l'épaisse peau ridée de son écorce, s'ouvre une caverne, sombre et secrète. L'ancêtre des arbres de Brocéliande est creux ! Il n'y a guère encore, les enfants entraient par dizaine dans le tronc noirci. Aujourd'hui, mieux vaut éviter ce jeu, douloureux pour un être aussi si ancien.



3

LE JARDIN AUX MOINES

Brocéliande, des mégalithes de légendes, des légendes autour des mégalithes… Dolmens, menhirs, allées couvertes, coffres de pierre parsèment le territoire de Brocéliande. Chacun a été investi d'une histoire, d'une légende, d'une tradition, avant que la science ne nous révèle leurs autres secrets, tout aussi fascinants.

BEAUCOUP DE QUESTIONS !

Un des monuments les plus curieux de la forêt se dresse sur la lande du Cerisier, que se partagent les communes de Tréhorenteuc et de Néant-sur-Yvel. Un long quadrilatère, une forme rare en Bretagne : les archéologues savent qu'il a été plusieurs fois modifié. Un temps, il servit de tombe, mais était-ce sa destination première ? Il a resurgi des broussailles qui l'avaient englouti lors mais ses légendes n'avaient pas disparu. La première ? Des moines un peu paillards, un peu (trop) buveurs, pétrifiés sur place par un Dieu, courroucé. Une affaire somme toute assez classique !

La seconde ? Aux temps où saint Méen dirigeait son abbaye, le seigneur Gastern régnait sur Tréhorenteuc et ses environs. On aurait difficilement trouvé plus cruel, plus jouisseur, plus impie et plus violent que lui. Et comme un malheur n'arrive jamais seul, il était entouré d'une bande de soudards aux mœurs tout aussi sordides. Le neveu de Gastern, moine auprès de saint Méen, tentait d'apporter un peu de lumière dans tant de noirceur. Son oncle ne faisait que se moquer de ses efforts. Mais lorsque le jeune homme le supplia d'assister aux vêpres de la Toussaint à Tréhorenteuc, Gastern partit d'un grand rugissement de colère. « Je n'irai pas chanter parmi tes moinillons, hurla-t-il, je ne m'inclinerai pas devant ta croix. Comme mes ancêtres, je suis la terreur de ceux qui vivent sur mes terres ; demain je chasserai ! Malheur aux hommes, aux femmes et à tout gibier qui croisera mon chemin. Chante pour moi si tu veux, et prie ton dieu, si faible ! »

LE JARDIN AUX MOINES (SUITE)

LA MALÉDICTION DU MÉCRÉANT

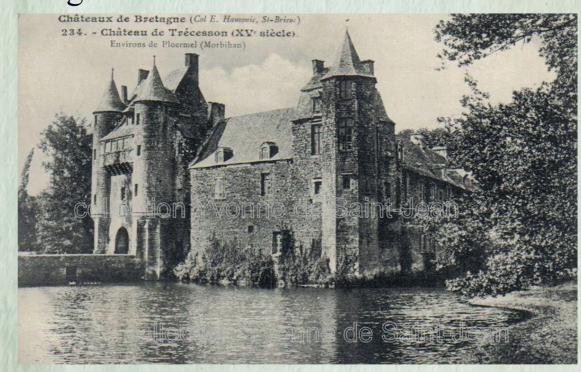
Tout le jour de Toussaint, les crêtes et les vallées, les landes et les bois retentirent de l'aboiement des chiens. Depuis Tréhorenteuc, on entendait sonner les trompes, hurler les hommes et hennir les chevaux. Mais lorsque les paroissiens sortirent des vêpres, un profond silence accablait les landes et la forêt. Et nulle lumière ne brillait plus derrière les fenêtres du manoir. La nuit avait fini par voiler les crêtes, d'ombres et de brumes épaisses. La chasse n'était pas rentrée.

DU COURAGE !

Il fallut bien du courage aux paysans pour grimper sur la colline, armés de fourches, de haches et de torches de poix. Sur la partie de la lande où des hommes, depuis longtemps oubliés, avaient enseveli leurs morts, ils hésitèrent. Qui oserait s'aventurer là pendant la nuit de tous les esprits ? Sûrement des fantômes les guettaient et, peut-être, pire encore. Le curé, craignant le souffle des dieux anciens, ranima l'ardeur de ses troupes. Ils n'eurent pas à marcher longtemps. Là où ils avaient entendu la chasse pour la dernière fois, parmi les ajoncs et les bouleaux, s'élevaient désormais un grand rectangle de pierres rouges et blanches. Elles brillaient faiblement sous la lune, quelques-unes ruisselaient d'humidité : brume du soir ou larmes des maudits ? Tous avaient compris le drame : le courroux du ciel avait frappé la chasse entière : chiens, chevaux, hommes étaient là, pétrifiés pour l'éternité »…

LE CHÂTEAU DE TRÉCESSON

Le visiteur qui se dirige de Campénéac vers Paimpont découvre, en contrebas sur sa droite, d'imposantes toitures. A l'angle du chemin, un petit calvaire, puis une belle ferme, une haute muraille et apparaît, droit venu du 15ème siècle, le plus beau château de Brocéliande, qui nous rappelle que l'Ecosse n'a pas le privilège des fantômes…



LE CHÂTEAU DES ESPRITS

Ceinturé par le miroir d'eau de ses douves, Trécesson attire étrangement les revenants entre ses murs de schiste rouge. Le château est bâti au pied des Buttes de Tiot qui cachent, sous leur couverture d'ajoncs et de bruyères, des tombes de la préhistoire : est-ce pour cela que les esprits des trépassés lui sont familiers ? A sa façon, Trécesson proclame, comme tout à Brocéliande, que la frontière entre ce monde-ci et l'Autre n'est pas infranchissable. Elle s'efface en certains lieux privilégiés, comme cette belle demeure entourée d'eau, si semblable aux châteaux des quêtes chevaleresques.

LA MARIÉE DE TRÉCESSON

Dans la nuit, près des fossés de Trécesson, un carrosse noir s'arrête et deux hommes en descendent. Armés de pelles et de pioches, ils creusent en silence une fosse profonde. Puis ils tirent de la voiture une jeune femme en robe de mariée, aussi pâle que le satin de sa robe. Elle ne supplie ni ne pleure, et ne se débat même pas lorsque ses bourreaux la couchent dans la tombe, la recouvrant prestement de terre. Puis ils s'enfoncent dans l'obscurité, au grand galop de leurs chevaux. Un braconnier a vu la scène et finit par trouver le courage d'alerter les gens de Trécesson. Malgré leur hâte à secourir la malheureuse, elle respire à peine lorsqu'ils la libèrent de sa prison de glaise, et dans la lumière du petit matin, elle rend l'âme sans un mot. Son pâle fantôme revient parfois flotter sur les eaux, encore vêtu de sa robe de mariée. Personne n'a pu découvrir son nom, ni la raison de son supplice.

LES AMOUREUX DU TEMPS DES CROISADES

La jeune revenante n'est pas seule dans son voyage entre les mondes. Là où s'élevait l'ancienne entrée du château, les ombres d'un cadet de Trécesson contraint par son père de partir à la croisade et de sa bien-aimée marchent côte à côte. Sans fin, ils se redisent adieu. Il périt en Terre sainte, elle mourut de chagrin en apprenant sa mort, mais, si éloignées que soient leurs tombes, leurs esprits cheminent d'un même pas au bord de la forêt enchantée.

LE CHÂTEAU DE TRÉCESSON (SUITE)

LA PARTIE DE CARTES FANTÔME

À Trécesson encore, voici bientôt trois siècles, des jurons, des cris, des coups ébranlaient pendant des nuits entières les murailles d'une des chambres. Au château, personne n'osait s'y risquer. Chacun claquait des dents dans sa chambre, et les domestiques se terraient autour des cheminées : quelle meilleure arme qu'un tisonnier rougi contre ceux qui sortent de l'enfer pour tourmenter les pauvres vivants ? Un invité téméraire s'engagea enfin à y dormir du soir au matin. Tout semblait normal. Mais au milieu de la nuit, réveillé par des cris, il vit devant lui deux joueurs de cartes qui se disputaient violemment un énorme tas de pièces d'or, enjeu de leur partie. Le visiteur, d'un coup de pistolet mit fin à la dispute des deux adversaires qui rejouaient chaque nuit la partie de cartes qui leur avait été fatale. Tout disparut, sauf les pièces d'or. Le calme revint ; enfin, presque car le courageux visiteur s'avisa de réclamer l'or qu'il estimait avoir mérité. Le seigneur de Trécesson refusa, l'or était sien, puisque trouvé entre ses murs. La querelle se termina en un procès auquel les fantômes se gardèrent bien de venir témoigner.

PARFUM DU TEMPS JADIS

En contemplant le château depuis le chemin de randonnée qui longe la digue, on peut chercher à situer le boudoir des dames de Trécesson. Là elles se paraient pour les fêtes et les bals. Poudre, rouge, mouches de velours noir et eaux de senteur… leur parfum exquis est encore si présent dans la pièce que les abeilles entrant par la croisée ouverte en meurent de plaisir. On peut ensuite entreprendre, si on le souhaite, la belle promenade qui mène à la chapelle Saint-Jean, deux kilomètres plus haut, et ne pas oublier de soigner sa soif et son mal de dents à l'eau fraîche de la fontaine Saint Apolline.

LA FONTAINE QUI DIT L'AVENIR

Aujourd'hui, la fontaine ne se pare plus des émeraudes et rubis que décrivaient les auteurs médiévaux. Les chevaliers géants vêtus de nuit, les nutons, esprits maléfiques, les hommes sauvages ou les lions ne la hantent plus guère. Pourtant l'on vient encore s'asseoir près de la fontaine de Barenton, voir les grappes de bulles percer la surface, prétexte à faire des vœux.

MERLIN & VIVIANE

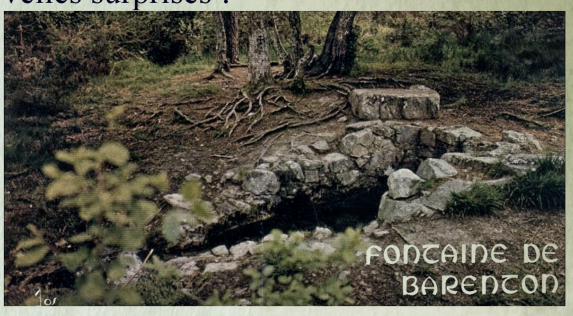
Un beau jour de printemps, auprès d'une fontaine merveilleuse, Viviane rencontra Merlin. Il avait pris l'apparence d'un écuyer de grande allure. Dans les environs de la source, il donna à la belle jeune fille sa première leçon de magie. Elle apprit à faire apparaître une rivière rapide et fraîche, dans une lande sèche et aride. Puis, sans rien dire, il la quitta. Ainsi commença, entre ces légendaires amoureux, le puissant ballet de l'amour et de l'absence. Pour ceux qui ont le cœur à la légende, cette fontaine ne pouvait être que Barenton, en Brocéliande.

La Fontaine de Jouvence

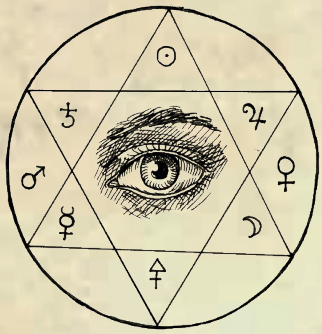
Au cœur de la forêt, la fontaine de Jouvence est source de nombreuses histoires… Son eau limpide rendrait jeunesse au corps et au cœur de celui qui la boit ! Près des pins, entourée de genêts et buissons sauvages, la fontaine est entourée de schiste pourpre qui forme un cercle quasi complet et dont la margelle accueille encore les espoirs de l'éternelle jeunesse !

LA SOURCE DE L'ÉTERNELLE JEUNESSE

À proximité du tombeau de Merlin, la légende de la fontaine de jouvence reste à explorer. Car la fontaine de jouvence de Brocéliande n'est pas celle du mythe grec, et l'on ne sait véritablement rien de son histoire. Son origine n'a qu'une explication, datée et peu probante : « Le 21 juin, jour du solstice d'été, les enfants nés dans l'année étaient présentés aux grands prêtres afin qu'ils pussent être lavés dans la source et inscrits sur le « Marith », le registre… Les enfants nés après le solstice d'été, donc après cette cérémonie, attendaient le nouveau solstice d'été… Ce qui pourrait expliquer le nom et les propriétés qu'on accordait à cette source : la fontaine de Jouvence ». Le sourire est permis… Car les druides n'écrivaient pas sur un registre, comme les secrétaires de mairie. Et le solstice d'été n'était pas une fête druidique. Mais comme les amoncellements de pierres qui depuis quelques lustres occupent l'ancienne carrière toute proche, il surgit toujours en ces bois enchantés de nouvelles surprises !



5



Visite de Notre Dame de Paimpont

mercredi 9 mai 1937

C'est un magnifique édifice Cistercien, tout en sobriété, architecture de pierre isolé dans le bocage Breton, près d'un grand lac. Alors que le soleil printanier innondait la campagne, rien ne laissait présager qu'en arrivant, le temps allait très vite se muer en étrange ambiance spectrale : une brume venant du lac, se lève rapidement et envahit les abords du monastère.

L'un des investigateurs, voit clairement une forme au milieu du lac : une dame, très belle, portant une tunique de satin immaculée, immobile au dessus des eaux. Ses longs cheveux tombent jusqu'à la surface et se mêle à l'eau qui s'évapore en nappe vaporeuse. Puis, elle lève le bras, paume tournée vers le bas et des profondeurs, surgit un pommeau d'épée, puis une longue lame qui vient s'appliquer à la verticale de sa main.

Si ce n'est cette apparition au milieu du lac, un oiseau, un merle, vient se poser sur l'épaule de l'investigateur visionaire en triolant une mélodie complexe puis s'envole pour disparaître dans la brume...

Un couple de visiteurs, des Belges, s'exclament alors :

« Hé bien dites, on se croirait à Brugges, en plein mois de novembre... Rentrons vite, le guide nous attend. »

Un jeune homme, avec un léger accent britannique se tient sous le porche d'entrée du monastère :

« Bonjour à tous, je me présente, je suis Blaise, votre guide, venu pour vous faire découvrir notre Dame de Paimpont. »

Les autres membres du groupe, le couple de touristes et Blaise, ne voient absolument rien. L'épaisse couche brumeuse envahit complétement le lac et ses abords, cachant à la vue de tous, l'environnement.

Si la visite se déroule de façon classique, le jeune homme déroulant l'histoire des lieux et la vie monastique, un étrange phénomène va se produire, accentuant l'ambiance fantasmagorique. Au détour d'une pièce, Blaise se retourne et demande aux investigateurs de le suivre... Il traverse le réfectoire et derrière eux, le groupe voit nettement un second Blaise en train de converser avec leurs doubles et le couple de Belges comme si de rien n'était. Seul les joueurs sont conviés à suivre leur étrange guide qui ouvre la porte du cloître.

« Désolé ces manières, je suis son scribe et confident, désignant du doigt une forme assise dans la brume au centre de l'édifice. Il vous attend... Je vous laisse, j'ai une visite à terminer... »

Blaise referme la porte et les investigateurs sont seuls dans la galerie. Étrangement, au centre du cloître, l'épaisse brume s'écarte peu à peu autour de la fontaine centrale.







Un merle vient se poser dessus et son chant les invite à s'approcher. Les investigateurs doivent emprunter la galerie Ouest et Sud pour pouvoir franchir le petit porche qui permet d'accéder à un jardin de simples et sa fontaine centrale. Alors qu'ils accèdent au centre du cloître, la forme se précise : un homme les attend. Il est sans âge, vêtu d'une toge ceint d'une ceinture et porte un étrange chapeau que l'on croirait tiré d'une gravure de Violet Le Duc. Sa longue barbe blanche et sa chevelure qui retombe en boucle sur ses épaules le font ressembler à une illustration de contes de fées. Ses yeux sont d'une couleur indéfinissable ; tirant sur le vert émeraude. Vifs, ils scrutent le moindre geste des visiteurs.

« Asseyez vous sur la margelle, nous devont entreprendre votre initiation. Nous n'avons pas beaucoup de temps et comme à son habitude l'Observance m'a laissé que peu de jours pour votre apprentissage... »

À l'attention du Maître des Arcanes

Merlin a été missionné pour inculquer les notions de Magie Divine à nos Prophètes. Ils ne le savent pas encore mais tous sont investis de ce pouvoir. L'un d'eux a reçu une faveur lors du chapître précedent et active à la demande de Merlin, le pouvoir de la Magie Divine sur ses coéquipiers. Ce peut-être celui qui a reçu le sceau de Salomon, ou de sainteté avec l'auréole. Un rayon de lumière vient alors percer la couche nuageuse et illumine le centre du cloître.

Le mage trempe alors nonchalamment sa main dans l'eau de la fontaine et demande à chacun de regarder la surface qui se brouille. En un instant, ils sont assis au beau milieu d'une forêt à deux kilomètres plus au Sud, dans une clairrière autour d'une antique fontaine recouverte de mousse.

Magie Divine

Merlin leur explique qu'une première approche de cet art est possible en utilisant de sombres ouvrages et des artefacts impies mais au détriment de sa propre santé mentale... Des hommes ont goûté à l'attrait de puissance que génère ces écritures occultes.

« Vous avez du reste rencontré l'un de ces sorciers à Paris, puis en Espagne. Mais heureusement pour vous, le Malin a préféré le préserver lors de votre dernière rencontre sur le site d'Urdaibai. L'homme s'appelle Raspoutine. Il est devenu au fil de ces dernières années un puissant nécromant, un Hepta Master et sert mon père qui a pris enveloppe humaine, sous les traits de Register Burns. »

Cette révélation devrait amener les joueurs à poser quelques questions sur son origine, les liens avec Mister Burns et ce que les joueurs font ici.





À propos du Prophète Myrddin (Merlin)

Myrddin, est selon la légende l'Enchanteur Merlin. Pour la Grande Observance il est un puissant vecteur sur Terre des énergies Cosmiques, le lien entre la Terre et les Dieux Très Anciens.

Merlin explique aux investigateurs comment recevoir l'énergie Cosmique. C'est lui qui va leur enseigner la Magie Divine (La Bible des Campagnes page 183). Merlin leur donne aussi la liste des objets emprunts d'énergie délivrée par la Matière Invisible (La Bible des Campagnes page 265) utilisés pour recharger et lancer les sorts les plus puissants (niveau 3).

Bâtisseur de Stonehenge, il emploie ses sortilèges pour permettre la naissance du Roi Arthur et son accession au pouvoir, grâce à l'épreuve de l'épée Excalibur et à la formation de la Table ronde. Conseiller du roi et de ses chevaliers, il prédit le cours des batailles, influe sur leur déroulement et entraîne la quête du Graal. Homme sauvage proche du monde animal, Merlin se retire régulièrement en forêt pour y rencontrer son scribe et confident Blaise.

Il est lié à la fée Viviane, à laquelle il enseigna ses secrets de magicien jadis.

Archétype du sorcier ou du magicien, son nom est fréquemment associé à la fonction d'enchanteur.

Il est associé au merle dont il peut prendre la forme. Dans l'imaginaire celtique, le merle est un oiseau de l'Autre Monde, en raison notamment de son chant mélodieux qui rappelle celui des bardes et transporte celui qui écoute. En ce sens, la mythologie du merle est proche du personnage de Merlin.

La naissance de Merlin n'est détaillée que par les auteurs chrétiens de la légende arthurienne. L'Historia Brittonum mentionne simplement qu'il est un enfant sans père. Le nom de sa mère n'est généralement pas précisé, mais elle s'appellerait Adhan selon une vieille version des Prose Brut chronicles. L'identité de son père incube est assez floue. Le démon qui engendre Merlin est nommé Aquipedes (ou enquipedes, equibedes, engibedes), soit "aux pieds de cheval", par référence au cauchemar, dans les œuvres attribuées à Robert de Boron.

Son origine est en fait le résultat de l'union de Lythalia la Maîtresse de la Vie, Cheffe de l'Observance de la Genèse et de l'Archange Lucifer. Alors que ce dernier revient sur Terre, la Déesse tente de le séduire... Mais Lucifer est passé maître dans cet art et la tentative de rédemption de Lythalia échoue. Malgrè tout, elle conserve une part de l'Archange déchu en elle et de là, naît Merlin.

À l'attention du Maître des Arcanes

Les règles classiques de Cthulhu





Gumshoe permettent d'utiliser une magie sombre au détriment de points dans la compétence de Santé Mentale. Ce système est développé dans le supplément Materia Magica.

Comme il gère des sorts puissants, réservés aux sorciers qui ont franchi les portes des Contrées du Rêve, le système suivant le complète comme un contre-pouvoir divin, plus en phase avec le développement des trois Alliances et notamment la Troisième Alliance par l'introduction d'une Magie Divine.

Fonctionnement

Chaque compétence possède une série de trois sorts. Le premier est utilisable en investissant un point, le second deux points et le troisième quatre points.

Chaque sort a donc besoin d'un minimum de point pour être lancé.

Les deux premières séries de sorts peuvent être acquises en recevant une part d'énergie Cosmique, quant à la troisième elle doit obligatoirement résulter de la découverte d'objets puissants imprégnés d'une part de Matière Cosmique, la fameuse "drôle de matière" qu'utilise également Register Burns pour renaître à la vie.

La durée d'un sort est soit instantanée ou de un à quelques rounds, en sachant qu'un round correspond à une phase d'action rapide (combat, fuite).

Sa description est succincte mais suffisamment explicite pour permettre au Maître des Arcanes de décider si le sort peut légitimement être lancé ou non. Le Maître des Arcanes peut aussi laisser le joueur prendre la décision de le lancer puis, en tant que Maître des Arcanes, d'accorder ou non sa réussite si il estime que le sort risque de fausser le scénario ou laisser le lancer de dé décider. C'est avant tout un acte divin et peut-être que les Dieux Très Anciens n'ont pas permis la réalisation d'un geste surnaturel à cet instant…

Mise en place progressive de la magie divine

Lors du premier chapitre, les joueurs ne savent pas encore qu'ils vont entrer dans l'observance Diplomatie & Espionnage et encore moins devenir des Prophètes.

À partir du deuxième chapitre, les joueurs rencontrent des êtres divins avec l'Archange Sandalphon et le Messie Jimmy Crick qui peuvent les investir d'un certain pouvoir. À ce moment là, les joueurs reçoivent la possibilité d'utiliser l'un des premiers sorts de la compétence dans laquelle ils ont investi au moins un point. Ils ne doivent pas connaître l'existence de la Magie Divine, seulement penser qu'ils bénéficient d'un don ponctuel. Le sort une fois utilisé, est consommé.

Même chose au troisième chapitre, et c'est au tour de Michaël et des Agents du Choeur des Vertus et les étranges





Incubes et Succubes de la Cause, d'offrir aux joueurs la possibilité de développer cette Magie Divine sans vraiment leur expliquer ce pouvoir. À partir de cet instant, les joueurs peuvent utiliser le second sort des Compétences dans lesquelles ils possèdent au moins deux points, mais encore une fois, consommé, il ne sera pas régénéré.

À l'issu du quatrième chapitre, les joueurs bénéficient des faveurs des Observances et donc n'acquièrent pas de nouveaux sorts.

Mise en place définitive

Lorsque les investigateurs entament ce cinquième chapitre, ils bénéficient du séjour de repos en Bretagne et sous couvert de courtes vacances, sont initiés à la Magie Divine. Les Prophètes vont acquérir le don que les ignorants appellent la magie, par l'entremise du Prophète Myrddin.

Merlin leur explique comment recevoir l'énergie Cosmique. Après cette initiation, les joueurs retrouvent leurs sorts acquis avec l'utilisation de leurs points de Compétence et si ils investissent 4 points dans une Compétence, ils peuvent alors utiliser les points de réserve pour lancer le troisième sort lié à cette Compétence.

À l'issu de leur initiation arcanique, Merlin leur remet un étrange ouvrage qui contient la liste des objets emprunts d'énergie délivrée par la Matière Invisible. Il faudra impérativement que l'investigateur se recharge auprès d'un tel artefact légendaire pour lancer ce type de sort.

C'est le manuscrit de Voynich (Voir Bible des Campagnes, page 182).

Un seul sort par compétence par session de jeu

Pour ne pas donner trop de facilité d'actions aux joueurs, la magie doit rester difficilement accessible, à l'instar de la sorcellerie qui ampute le joueur de sa santé mentale.

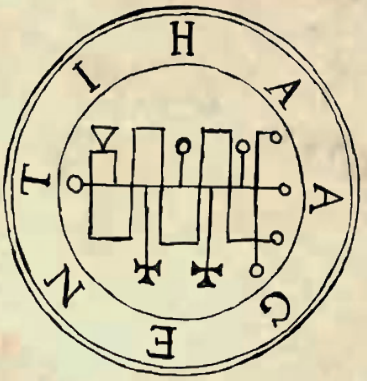
Si la Magie Divine ne provoque pas les mêmes effets critiques, les points consommés, dans une Compétence, pendant une session de jeu, ne sont plus utilisables jusqu'à la session suivante, même si le joueur régénère toute sa réserve, ou qu'il possède un artefact très rares et légendaire contenant de l'énergie Cosmique, le Maître des Arcanes arguant que la recharge d'un tel pouvoir est très long.

Il peut consommer des points de réserve disponible pour utiliser un autre sort mais dans une autre Compétence. Le Maître des Arcanes sera attentif à ce que le joueur coche d'un triangle, la Compétence qu'il vient d'utiliser et qui est dorénavant inutilisable en Magie Divine. Ses points de réserve restent cependant disponibles pour une utilisation classique.

De plus, la difficulté de posséder un objet chargé de Matière Noire, accentue la difficulté d'utiliser les sorts de la troisième série.



© Les aventuriers du 4e âge - Avril 2020 - http://www.silmarion.com



Les objets sont listés dans le paragraphe des objets légendaires dans La Bible Des Trois Campagnes et en ouvrant leur manuscrit ; la partie qui lui est consacrée s'affiche alors. L'ouvrage reste incompréhensible au commun des mortels.

Régénération des points de Magie Divine

Le joueur doit attendre de rencontrer à nouveau les membres de l'une des Observances (événements de rencontres organisés entre chaque épisode ou plusieurs fois pendant un même chapitre suivant la longueur du scénario), ou se retrouver dans un repaire de l'Observance. C'est à ce moment là, qu'un être divin appartenant à l'une ou l'autre des Observance, peut les gratifier de cette bénédiction ou qu'une aura spirituelle l'investit à nouveau de la Magie Divine.

Difficulté

En plus d'un handicap limité à une seule session et par Compétence, la Magie Divine doit, pour être lancée, bénéficier d'un lancer réussit de 1d6. Cette autre difficulté est indispensable pour éviter que le joueur ne soit tenté d'utiliser la Magie Divine en lieu et place d'une recherche classique d'investigation dans ses Compétences. Seul les sorts ayant un coût de 1 point peuvent être lancé sans jet de dé*.

La difficulté correspond au niveau du sort :

réussite automatique pour un sort ayant un coût de 1*
résultat de 2 ou plus sur 1d6 pour un sort ayant un coût de 2
résultat de 4 ou plus sur 1d6 pour un sort ayant un coût de 4

*Même si un sort ayant un coût de 1 point ne nécessite pas de lancer, le joueur peut tout de même le tenter pour espérer réaliser un 6 sur 1d6 et une réussite critique…

Résultats critiques

Un résultat de 1 sur 1d6 est un échec critique : il empêche toute utilisation de Magie Divine pendant la session, même si le joueur possédait des points de réserve dans d'autres Compétences.

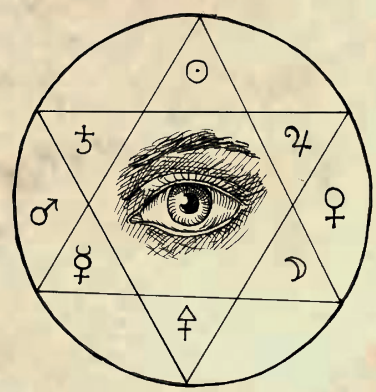
Un résultat de 6 sur 1d6 est une réussite critique et permet au joueur de doubler la durée, la zone ou l'effet, suivant la description supplémentaire du sort.

Lancement des sorts

Le Maître des Arcanes aura à cœur d'ajouter des effets spéciaux lorsqu'une intervention divine permet de réaliser ces gestes surnaturels, un lancé critique ou lorsque les effets du sort se dissipent.

Coût

La Magie Divine utilise 1, 2 ou 4 points suivant le rang du sort mais peut augmenter ses effets si le joueur investit d'autres points. Par exemple



pour un sort ayant un coût 4, le même joueur investissant 8 points lors d'une session suivante, peut en augmenter les effets. La description des effets supplémentaires est indiquée.

Durée

- Définitive ou Permanente, lorsque la magie créé un effet ou un objet permanent même après la durée du sort.
- Instantané quand l'effet est soudain.
- X rounds ou X heures pour sa durée en rounds en heure, etc.

Liste des sorts

Les sorts sont directement liés aux Compétences. Une liste avec les trois sorts par niveau est disponible dans La Bible des Campagnes page 186).

Les leçons de l'enchanteur Merlin

Les investigateurs passent ainsi la fin de la semaine en compagnie de Merlin. Pour Les Kervelec et pour ne pas éveiller les soupçons, Merlin leur demande de prétexter une excursion en forêt de Paimpont et un pique-nique sur place pour les jours suivants. Ils vont acquérir les bases de la Magie Divine avant leur retour sur Paris.

Le dernier jour, Merlin leur annonce qu'ils sont prêt :

« Voici un ouvrage précieux, qui contient la liste des objets légendaires. Ils sont indispensables pour recharger les sorts les plus puissants (sorts du troisième niveau des Compétences). »

L'ouvrage est curieux : sa couverture revêt d'étranges symboles et de pierreries. À l'intérieur, les pages sont soient vierges, soient remplies de données cabalistiques et ésotériques incompréhensibles. Dès que l'un des investigateurs touche une page, une écriture fine et régulière apparait en début d'ouvrage et liste toute une série de noms d'objets, connus ou inconnus, comme le rappelle Merlin :

« Le premier d'entre eux se trouve pas loin d'ici, au milieu du lac. C'est Nimue qui le possède... Viviane, si vous préférez... C'est une épée qui fut portée par un Roi de l'ancienne contrée d'Albion. Son nom : Excalibur. Elle vous permettra de toucher cette épée mythique afin de procéder à la première recharge de votre potentiel d'energie Cosmique. Utilisez cette énergie à bonne escient, car les sorts les plus puissants demandent beaucoup d'energie, consommant tout ce que vous aurez en vous. À l'avenir, vous devrez posséder ou toucher l'un de ces objets ; ils sont éparpillés de par le monde et contiennent tous de cette étrange matière. Vous l'aurez sans doute remarqué, des pages sont encore vierges et certains ne figurent pas dans le grimoire ; les informations se révéleront d'elles mêmes au cours de votre progression dans cet art. Je ne peux quitter ces lieux car mon essence physique et spirituelle est emprisonné à Brocéliande depuis que ma sœur Morgan, m'a jeté un sort.

Vous trouverez une barque attrachée à un petit embarcadère... Allez maintenant... »

La rencontre avec Viviane est homérique : comme lors de leur première visite, une brume impénétrable de plus en plus dense au fur et à mesure que l'embarcation s'approche du milieu du lac s'ouvre subitement. Une lame tranche les voluptes épaisses : une femme d'une extrême beauté, se tient là, au milieu de l'étendue, ses pieds et ses longs cheveux ne faisant qu'une avec la surface de l'eau.

Ce n'est pas elle qui tient l'épée. Cette fois-ci, un chevalier apparait à ses côtés, portant l'épée qu'il présente aux investigateurs. Dès qu'ils toucheront l'arme, ils sentiront une énergie les envahir, puis sombreront dans un sommeil incontrôlable.



Le croassement des grenouilles les réveillent et ils se retrouvent, toujours dans la barque, amarrée au ponton ; il fait nuit.

Le vol des billets

Paris, lundi 14 mai 1937

À leur retour de Bretagne, les investigateurs constatent que leur bureau a été forcé et que le tiroir contenant les places pour l'Argentine à bord de la Rose des Vents ont été dérobés…

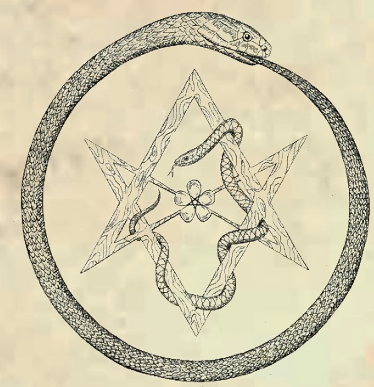
Ce matin même, Jean Champion de Lorrain évoque la démission de Martin :

« Il m'a laissé un courrier assez amer où il évoque ses talents journalistiques de reporters de guerre sous exploités et sa rancune vis-à-vis des louanges jetées à quelques opportunistes… »

Jean Champion de Lorrain remet alors la lettre de démission aux joueurs…

Cela ne fait aucun doute que Martin est derrière tous ça et si les investigateurs interrogent Chabrier, ce dernier avoue avoir aidé Martin à forcer la porte du bureau et lui indiqué le tiroir où les billets se trouvaient…

« C'est le courrier de la compagnie maritime qui lui a mis la puce à l'oreille. Martin était devenu aigri depuis son éviction du groupe de reporters internationaux... »



Les joueurs pourront être magnanimes ou bien provoquer un scandale. Chabrier est un pleutre. Il explique qu'il n'a pas eu le courage d'aller plus loin… Il a de gros besoins financiers et sa situation pourrait être pire. Il explique que Martin s'est dégoté une pouliche et qu'ils sont partis à quatre, avec sa mère et sa sœur, pour profiter d'un voyage en Argentine au frais de la princesse.

Le pire dans tout ça, c'est que les cartes de reporters internationaux qui sont nominatives et dont le nom est reporté sur les billets, ont aussi été dérobés. Les cartes de reporters avaient été renouvelées pour l'année 1937 et arrivé vendredi dernier, depuis la préfecture, dans la corbeille du courrier, sur leurs bureaux. Dans cette même corbeille, un courrier a été ouvert, envoyé par la compagnie des Indes et indiquant que le paquebot est à quai à Bordeaux. Effectivement, Martin a du découvrir l'existence des billets et la croisière en partance pour l'Argentine, par ce biais.

Course contre la montre !

Martin est parti en train, le jour même, le vendredi 11 mai. Il doit embarquer demain mardi 15 mai. Une course va s'engager pour empêcher les voleurs de se substituer aux joueurs.

Note au maître des Arcanes

Les investigateurs arriveront trop tard à Bordeaux pour demander des comptes, les voyageurs ayant déjà embarqué, mais cela est pretexte à les envoyer sur place dans l'espoir de récupérer leur du. Au port, le bureau des douanes leur interdit l'accès au quai d'embarquement. De plus, impossible d'acheter des billets ; le paquebot la Rose des Vents est déjà au complet…

Les journalistes tombent sur un fonctionnaire de la compagnie maritime zélé. Il ne veut rien savoir. De plus, il se rappelle les noms des journalistes et jouera sur la fonction des héros du stylo, qui feraient mieux de s'occuper d'écrire des articles sur notre beau pays au lieu d'aller se mêler de ce qui se passe chez les étrangers.

« Balayez déjà devant de votre porte avant de nous donner des leçons de morale. D'ailleurs, demain, c'est jour de grève et personne ne bosse...»

Changement de direction

Bordeaux, mardi 15 mai 1937

Bref, le paquebot embarquera et rien ne l'empêchera de partir le lundi suivant ! Coup de téléphone, communication via Comlink ou arrivée d'un télégramme, avertiront les investigateurs des dernières directives de la part d'Olivia : elle les invite à s'intéresser plutôt à la piste égyptienne. Le message est clair :

« Laissez tomber l'Argentine... Rendez-vous en Égypte plus précisément au Caire à l'adresse que vous connaissez et prenez contact





avec le receleur... Je m'arrange de mon côté pour demander des doubles de vos papiers auprès de la préfecture. En attendant, prenez une chambre au Grand Hôtel de Bordeaux et dès que possible, indiquez-moi le numéro de vos chambres afin que je puisses vous faire parvenir les documents. »

Olivia leur parlera d'un spectacle qui a lieu ce soir :

« Le Grand Hôtel de Bordeaux, se trouve en face du Grand Théâtre. Profitez en pour prendre des places pour le spectracle du célèbre illusioniste Cardini. Je voudrais que vous lui rendiez visite, dans sa loge après le spectacle pour lui souhaiter mes amitiés...»

Cardini est un célèbre prestigitateur Britannique ; élegant, fines moustaches, monocle et chapeau haut de forme, il charme le groupe et dès que les joueurs évoquent les amitiés d'Olivia, il a un moment de reflexion, sourit et referme le verrou de la porte de sa loge.

Par une manipulation, il appuye simulaténement des deux côtés d'une grande malle de voyage aux couleurs du magicien. Un déclic révéle un tiroir caché et il remet une valisette aux joueurs. Cette dernière contient du matériel, à la discretion du Maître des Arcane, si les joueurs ne sont pas équipés. Cela peut être, un Comlink, un sabre-laser, un Medikit, un arc à énergie et un aiguillon de force. Certains objets leurs sont encore inconnus. Olivia leur fera un rapide brieffing dès leur prochain appel.

Arc à énergie

Composé de deux tiges et d'une poignée, l'ensemble se fixe aisèment en quelques secondes. Un bouton sur le manche active une corde en plama qui rayonne entre leurs deux extrémités. L'arc à énergie est une arme à distance utilisée par les tireurs d'élites ou lors de missions d'infiltrations. Sa corde est générée par du plasma pur, rose étincelant. Une prise pour placer la main sans se blesser sur l'arme est située sur le manche. Les projectiles sont des flux d'énergie concentré capables de traverser 1 mètre de roche, 50 centimètres d'acier et certains champs de protection avant absorption.

De même que pour l'arc à énergie, un aiguillon d'une dizaine de centimètre fixé sur une poignée munie d'un déclencheur au niveau du pouce, intirguera les investigateurs.

Aiguillon de Force

Arme de corps à corps assez efficace car il est capable de couper la pierre, il possède une lame assez courte qui déchire aisement un grand nombre de matériaux. Sa recharge est identique aux autres téchnologies : un simple câble électrique vers toutes sources d'éenergie permet une recharge en 1 heure.

© Les aventuriers du 4e âge - Avril 2020 - http://www.silmarion.com



Kit de survie appelé Medikit

Véritable trousse de soin, le Medikit contient un panel pour soigner les blessures par balles ou même cautériser les membres perdus. Il est aussi fortement efficace sur les blessures grâves impliquant une douleur intense.

Le Medikit inclus des lames chirurgicales, un brûleur en cristal de carbone, des toiles adhésives de cicatrisation, un respirateur tubulaire avec un branchement magnétique adaptable sur toutes formes de bouteilles métalliques avec trois recharges rechargeables en oxygène et des implants hypodermiques.

Premier jour

Mercredi 16 mai 1937

Le réceptionniste, leur demande de décliner leurs identités mais sans les obliger à sortir leurs papiers (qui ont été volés) ; rien ne les empêche de descendre à l'hôtel anonymement...

À l'attention du Maître des Arcanes

Le fait de laisser sa véritable identité à l'accueil aura de lourdes conséquences. Le Maître du Jeu, par l'intermédiaire du préposé à l'accueil, la demande une seule fois :

« Veuillez noter vos noms et adresses sur le registre afin que je puisses vous enregistrer... »

Si les joueurs ne le contredisent pas, alors le Maître des Arcanes considèrent que le ou les joueurs on laissé leurs coordonnées...

Les investigateurs logent au premier étage. Suivant le nombre, on leur donne les clefs des chambres 100 à 104. Il est important que les joueurs aient au moins les chambres 104, 103 et 102. Les chambres 101 et 100 étant réservées pour un groupe jusqu'à 5 joueurs.

Les chambres 102 et 103 ainsi que les 104 et 105 communiquent par une porte fermée à clef. Les investigateurs qui logent dans les deux premières, peuvent demander la clef de cette porte. Celle des 104 et 105 étant occupées par un investigateur et un couple étranger, reste close.

Un plan et sa légende (pages 26 à 28) permet de visualiser la configuration du premier étage de l'hotel. Les chambres possèdent toutes un balcon.

Des visages connus...

Dans la salle d'attente de l'hôtel, deux hommes en gabardine, chapeau mou sur la tête et petites lunettes rondes fumées sur le nez, sont assis autour d'une table basse. Le premier lit un journal quant à l'autre, il feuillette un guide touristique de la région. Dès que les grooms viennent chercher les valises, les deux hommes se retournent et observent subrepticement au travers des pages de leurs ouvrages





de lecture, le va et vient du groupe de journalistes et d'enquêteurs. Les garçons de chambre confirment, suivant le pourboire, qu'ils viennent d'arriver et logent du reste au même étage qu'eux :

« Ils sont pas très causant... Surement des étrangers, assure un groom déposant ses valises devant la porte 103 et en tendant la main pour recevoir une obole... »

D'ailleurs, en plus des deux hommes du hall, un couple d'Allemands et une vieille dame ont également élu domicile à l'hôtel et logent dans le même couloir. Dans la salle d'attente, attablé au bar, un homme, grand barbu discute avec le barman tandis qu'une femme en tenue de soirée, porte-cigarette et tenue découverte en position lassive, semble attendre le client… Enfin, un couple de touristes Allemands très agités, discute et rigole en buvant une bière.

En montant à l'étage, le groupe croise la vieille dame : une bourgeoise habillée d'une fourrure, collier de perles et parfumée aux Chanel numéro cinq. Elle regagne sa chambre avec au bout de sa laisse un yorkshire irascible. Le chien grogne et aboie lorsque les personnages ayant reçu les bénédictions de Bast ou d'Istasha passent à proximité. Elle est fort désagréable :

« Allez viens Polka ! Les vilains touristes t'on effrayé... Vient ma belle, maman t'a gardé du foie gras… »

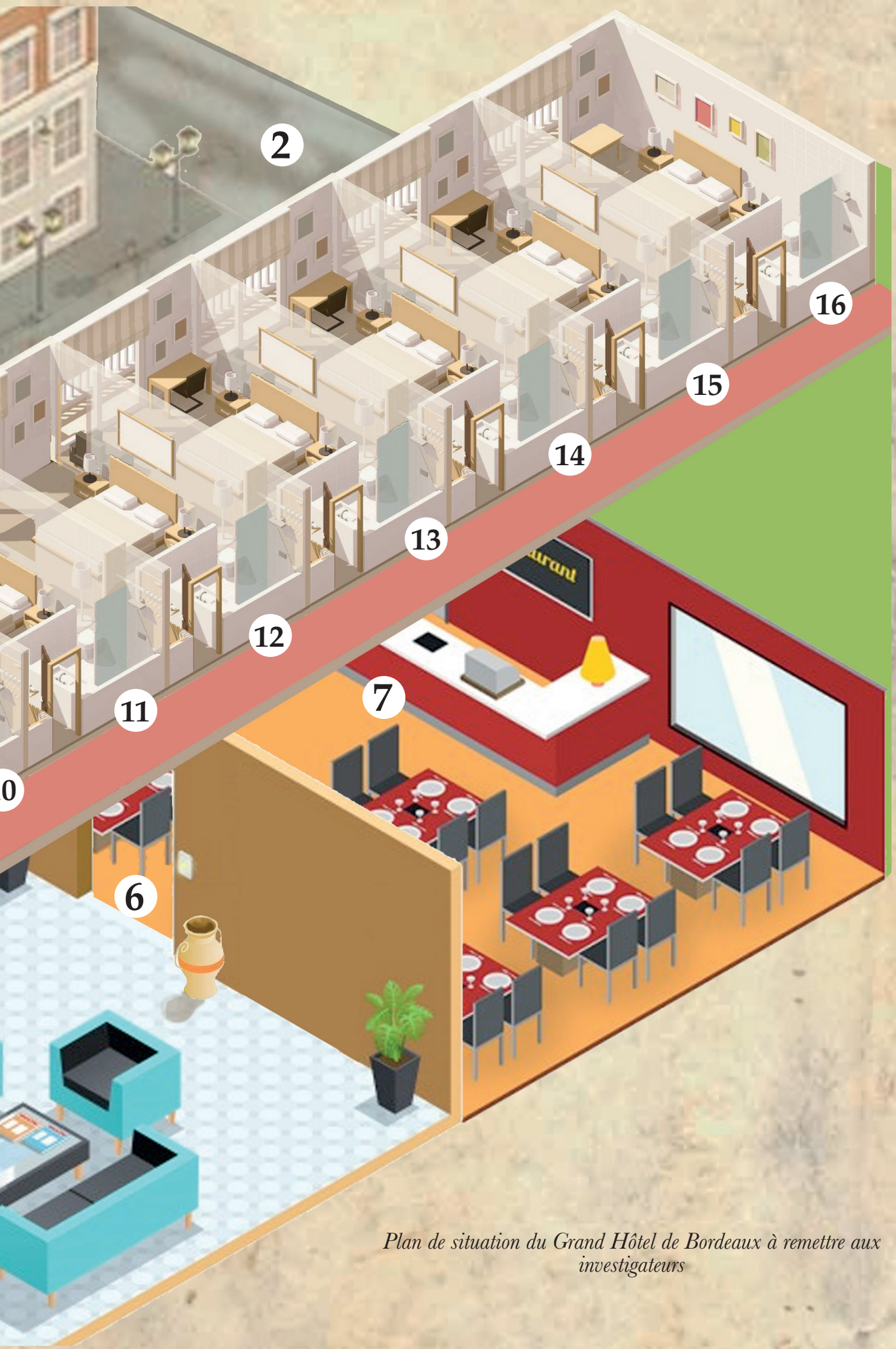
Le second groom qui pose les valises devant la porte 104 aura cette reflexion :

« Madame Dupinchoir est veuve d'un richissime armateur et réside à l'année à l'hôtel... Avec sa fifille... Puis comme son collègue il tend vaillamment la main en quête d'un pourboire... »

Aux alentours de 11h30, les joueurs entendent nos Allemands remonter et accéder à leur chambre. Ils semblent discuter avec d'autres personnes, mais les personnages n'arrivent pas à deviner à qui ils s'adressent ni ce qu'ils racontent. Puis la porte s'ouvre, claque et s'ensuit quelques rires puis des bruits étranges comme si les meubles étaient remués. Les locataires de la chambre adjacente, entendront un cri, puis un second bruit étouffé... Mais rien n'est moins sure, puis le silence revient, il est 23h35. La chambre 104 où logent l'un des investigateurs donne directement dans la 105 et elle est séparée d'une porte fermée à clef.

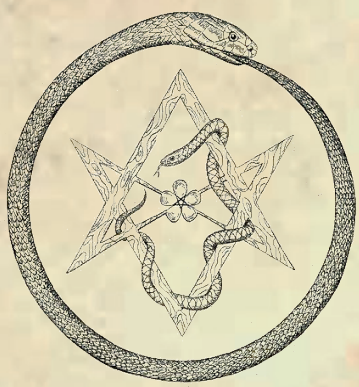



THEATRE
3
1
1
9
8
5
4



Plan de situation du Grand Hôtel de Bordeaux à remettre aux investigateurs

© Les aventuriers du 4e âge - Avril 2020 - http://www.silmarion.com



LÉGENDE DU PLAN DE L'HÔTEL

1 - Place de la Comédie (C 3-4 sur le plan de ville)

2 - Cours de l'Intendance

3 - Grand Théâtre

4 - Réception de l'hôtel

5 - Hall de l'hôtel

6 - Restaurant

7 - Bar

8 - Chambre 100 : occupée par l'investigateur n°5

9 - Chambre 101 : occupée par l'investigateur n°4

10 - Chambre 102 : occupée par l'investigateur n°3 (une porte, relie les chambres 102 et 103).

11 - Chambre 103 : occupée par l'investigateur n°2

12 - Chambre 104 : occupée par l'investigateur n°1 (une porte fermée à clef, donne en 105)

13 - Chambre 105 : occupée par le couple de touristes allemands

14 - Chambre 106 : occupée par l'Écorché n°1

15 - Chambre 107 : occupée par l'Écorché n°2

16 - Chambre 108 : occupée par la veuve Dupinchoir




BORDEAUX
1:25.000
0 200 400 600 800 1000
Mètres
Bateaux Omnibus
A
B
C
D
E
1
2
3
4
5
6
Le Verdon
Boul. Albert Brandenburg
Gare du Médoc
Entrepôts
Bassin à Flot No 1
Docks
Magasins
GARONNE FL.
Château d. Rivière
Collège de Tivoli
Jardin Public
Place des Quinconces
Entrepôts Militaires
Quartier Niel
Gare de la Bastide (Orléans)
Pont de Bordeaux
Gare de l'État
Arènes
Lycée de Filles
Cimetière Protestant
Alhambra
Cimetière des Catholiques
Pal. de Justice
Hôt. de Ville
Abattoir
Gare St. Jean (Midi)
Gare de Brienne
Cimetière Israélite
Quartier Nansouty
Gare des Marchandises
Hospice des Enfants
Caserne
Réservoir
Gradignan
Boul. de Bègles
Toulouse
Gravé et imprimé par
Wagner & Debes, Leipzig



Si l'occupant de la chambre 104 tente d'entrer par effraction et réussit, il ne trouve qu'un lieu désert. Les meubles semblent avoir bougé mais remis en place. La fenêtre qui donne sur le balcon est ouverte et l'investigateur aura le temps de voir une masse lumineuse s'en échapper... Le balcon donne sur ceux des chambres 106 et 107, vides également. À l'accueil de l'hôtel, le réceptionniste est pris en flagrant délit : endormi et ronflant derrière le comptoir... Il leur demande de ne rien dire au directeur au risque d'être remercié... Il a une femme et des enfants... Le couple de touristes s'est-il absenté en ville sans qu'il ne s'en aperçoive ? Rien ne permet de le dire.

Deuxième jour

Jeudi 17 mai 1937

Le Grand hôtel de Bordeaux où logent les investigateurs est situé en face du Grand Théâtre pas très loin de la Garonne (C 3-4 sur le plan de ville). Pendant toute la journée ils n'auront aucune nouvelle des deux individus louches des chambres 106 et 107. Le quotidien local disponible à la réception, La Petite Gironde, évoque des disparitions inquiétantes et de mystérieux phénomènes aux abords de la Gironde.

De drôles de poissons

Leur fibre d'enquêteurs, les met en contact avec des passants qui flanent en bord de rivière. Les témoignages se recoupent et parlent de la disparition de plusieurs bordelais vu pour la dernière fois près des berges. La police est incapable de donner une explication à ces disparitions étranges.

Des passants, qui flânent le long de la rivière signaleront des phénomènes curieux, comme la présence de gros poissons peut-être des silures et qui le soir venu, semblent approcher des berges. Une maman demande d'ailleur à ses enfants de ne pas approcher du bord de rivière.

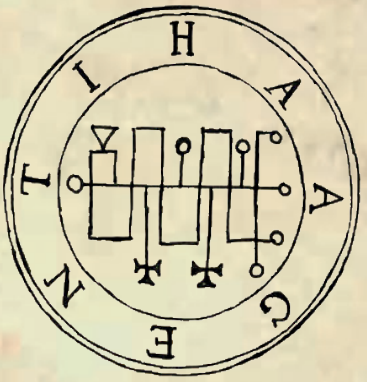
Un pêcheur sera formel : il a vu d'étranges créatures dans le fleuve ou alors des plaisantins qui nagaient près de la rive pour effrayer les passants… Toujours est-il que depuis quelques jours il n'a plus aucune prise dans ses filets. Lui aussi est inquiet par ces étranges phénomènes : canular ? Crocodiles échappé d'un zoo ? Le pêcheur semble un peu paranoïaque.

« En tout cas si c'est le cas, il a mangé tout le poisson ! »

Le soir même, alors que les joueurs quittent la salle du restaurant de l'hôtel, les deux individus toujours affublés de leurs chapeaux, gabardines et lunettes rondes fumées, rentrent à l'hôtel. L'un porte une barbe rousse avec les cheveux roux bouclés, l'autre une moustache noire avec les cheveux coupés en brosse de la même couleur.

En passant devant le comptoir, le directeur est en pleine discussion avec le réceptionniste :





« Nos Bavarois ne sont pas rentrés depuis hier soir ? Et où sont passés les clients de la 106 et 107 ? »

Lorsque le réceptionniste voit réapparaître les deux individus, il fait signe à son directeur qui se retourne et clos la discussion. Gêné et surpris, ce dernier leur tend par réflexe leurs clefs puis les salut :

« Messieurs bonsoir. Alors ce séjour à Bordeaux... Tout se passe comme vous le voulez ? »

Les deux hommes prennent leurs clefs et acquiescent sans entrer dans les détails laissant le directeur penaud. Ce dernier repart dans son bureau, non sans avoir donner quelques consignes à son employé.

Comme la veille, les joueurs auront la possibilité de visiter la chambre du couple d'Allemands. La 105 a visiblement été nettoyée par le service d'entretien et le lit double n'a pas été défait. Les valises des touristes contiennent des vêtements et quelques affaires diverses : un guide de tourisme Michelin en Allemand, des affaires de toilette mais rien de plus. Par contre, si l'un des investigateurs fouille sous le lit, il découvre une montre à gousset avec la chaîne brisée qui semble-t-il, a roulé sous le lit avant de se loger sous un repli du tapis… Il y a des traces de sang séché sur le verre de montre brisé. Elle est arrêtée à l'heure suivante : 23h35.

Les chambres des deux individus aux numéros 106 et 107, sont bien rangées : lits non défaits et aucune trace de valises, encore moins d'affaires personnelles dans les deux chambres. En fouillant bien, une perruque de cheveux noirs en brosse ainsi qu'une fausse barbe rousse sont dissimulées dans des boîtes étranges, posées au-dessus des chasses d'eau… Outre les postiches, l'une d'elle contient un tissu, en forme de bâillon, taché d'une trace brune.

À l'attention du Maître des Arcanes

Bien évidemment, et encore une fois, un duo d'espions à la solde des Sectoïdes est à l'œuvre. Les deux Écorchés avaient tout intérêt à se débarrasser du couple afin de prendre place dans leur chambre et organiser une tentative d'enlèvement sur l'occupant de la chambre 104. Ils espèrent emprunter la porte qui donne de la chambre 105 à la 104, pendant qu'un deuxième commando investira les autres chambres pour surprendre les joueurs dans leurs sommeils. Les corps des touristes sont coupés net, au laser et empilé sur le balcon, dans deux valises.

Au soir du deuxième jour, un pli postal est livré à l'hôtel à l'attention des occupants des chambres des joueurs. À l'intérieur se trouvent des laissez-passer de l'Ambassade du Vatican et des cartes de presse internationales pour les journalistes.



L'attaque du commando

Vendredi 18 mai 1937

Aux alentours de 2h du matin, une lumière et un bruit réveille les occupants des chambres 103 et 104 : il semblerait que quelque chose occupe la terrasse des chambres 106 et 107… Puis plus rien. 10 minutes plus tard, deux Écorchés accompagnés de deux Petits-Gris font irruption dans la chambre 104 pour agresser leurs occupants. Ils sont équipés d'un fusil qui projette un rayon hypnotique. Les Sectoïdes veulent absolument étudier un Élu pour soutirer les secrets de l'ADN et les déchiffrer pour les délivrer à Cthulhu espérant sa clémence (voir Bible page 274).

Pendant ce temps, deux autres extraterrestres sont dans le couloir. Le bruit réveil l'occupante de la chambre 108, la bourgeoise, qui sort sur le pallier en robe de chambre avec derrière elle son petit caniche.

Malheureusement, la vieille dame n'est pas incluse dans les desseins de Cthulhu et l'un des Petits-Gris perfore allégrement de part en part la vieille dame à l'aide de son laser. Elle gémit et tombre lourdement au sol. Le petit chien aboit et bondit sur le mollet du second extraterrestre. Le roquet l'attaque et le mord rageusement ; les crocs s'enfoncent dans l'étrange tenue et une dépressurisation se fait entendre, son gaz fuyant de la combinaison. L'extra-terrestre repousse le chien, le blesse d'un tir de laser à la patte et baragouine quelque chose à son collègue. Le yorkshire hurle et s'enfuit dans la chambre de sa maîtresse. Très vite, le Sectoïde commence à montrer des signes d'asphyxie et tente de poser une sorte de pâte sur la plaie béante pour colmater la brêche de sa tenue.

Ces bruits et la panique dans le couloir devraient permettre aux joueurs de déceler le danger iminent et de se préparer à recevoir le commando. Il est composé de 8 membres :
- Deux Écorchés non armés et deux Petits-Gris côté chambres.
- Un second commando qui vient d'investir avec fracas le couloir et composé de deux Petits-Gris.
- Un troisième également composé de deux Petits-Gris, qui prend pied cinq minutes plus tard depuis une soucoupe volante sur le balcon de la chambre 103.

Tous sont armés de pistolets lasers et le dernier commando est équipé d'un fusil laser pour l'un et d'un casque de contrôle psionique pour le second.

Casque de contrôle psionique

Ce casque permet le contrôle psychique et investir l'esprit d'un humain. Les Gris l'utilisent notamment pour hypnotiser leurs victimes dans le cadre de missions d'enlèvements d'humains mais aussi les contrôler et les retourner contre leurs semblables.

À l'issu des combats, l'étage et les chambres sont sans dessus dessous et nos investigateurs, si ils ne prennent





pas la fuite, devront répondre aux questions de la police.

La Fuite

Très vite, des véhicules de la police prennent place aux abords du Grand Hôtel. Si la communication est établie avec Olivia, alors elle leur demande de fuir et d'essayer de ne pas entrer en contact avec les forces de l'ordre. Elle demande à couper les communications pensant qu'ils sont sur écoute... Nos investigateurs doivent agir vite, fuir discrétement et ne pas tergiverser.

À Bordeaux, la police est sur les dents. Si les identités d'au moins l'un des joueurs est révélée, alors deux policiers de la capitale, decendent le lendemain en personne enquêter sur place : les inspecteurs Javert et Touvier.

Gardini, pourra les siffler depuis l'entrée du Grand Théâtre et leur permettre de se cacher :

« Quand j'ai entendu tout le ramdam en face du théâtre, j'ai tout de suite compris qu'il se passait de drôle d'évènement au Grand Hôtel et appelé Olivia. Elle m'a rapidemment donné quelques consignes mais m'a fortement déconseillé de la rappeler. »

Le lendemain, l'affaire fait la une de La Petite Gironde, en espérant pour eux qu'ils n'ait pas laissé leurs véritables identités à l'accueil...
"Trois morts au Grand Hôtel" relatant l'assassinat de la veuve et les corps coupés en morceau des touristes.

Le prestigitateur donne des tenues de scène aux investigateurs, les cache momentanément dans sa loge et celle inoccupée de ses collaboratrices. Puis, la nuit venue, il leur demande de les accompagner par la sortie des artistes et de monter pour certain dans le coffre de son véhicule, pour les autres grimés, maquillés est méconnaissables sur le siège arrière. Ils sont alors emmenés dans une petite maison de campagne au plein milieu du vignoble bordelais.

« Je dois assurer mes représentations et surtout éviter d'eveiller les soupçons... C'est ici qu'Olivia m'a demandé de vous déposer. Restez ici jusqu'à ce que ça se tasse. Elle vous contactera assez rapidemment. Il y a de bonnes bouteilles à la cave et quelques conserves dans le cellier. Le propriétaire m'a laissé les clefs pour quelques jours. Bon vent... En bordelais ! »

Incognitos ou démasqués !

Deux solutions s'offrent à eux. Si les joueurs ont laissé leurs identités à la réception de l'hôtel, alors ils seront rapatriés à Paris après un transfert d'âme en bon et dû forme, vers une nouvelle enveloppe corporelle. En effet, les investigateurs font maintenant la une des journaux et devront quitter ce monde pour le réintégrer dans un nouveau corps et





récupérer une nouvelle identité, voir **partie 1 : le transfert d'âme**.

Dans le cas contraire, méfiants, ils auront pris soin de ne pas divulguer leurs identités et peuvent poursuivre leur mission en toute tranquilité, voir **partie 2 : l'aventure continue**.

1 Le transfert d'âme

Deux jours après leur arrivée dans la maison de vigneron, un véhicule stationne dans la cour. C'est une fourgonnette Renault avec à son bord Natacha et Olivia accompagnées par quatre agents dans la partie bâchée. Elles sont extrêmement belles, arborent une longue chevelure blonde, de magnifiques yeux bleus presques blancs et sont vêtues d'une sorte de kimono rouge et or. Elles se rangent derrière Olivia. Quant aux secondes, aux ordres de Natacha, elles portent un regard énigmatique, vert émeraude, cheveux courts et noirs, coiffée à la garçonne. Ce sont de jeunes femmes mais rien n'est trop sure. Elles portent toutes un visage juvénile mais sont habillées d'une tunique de satin pourpre et noire. Ces dernières, agents de l'Observance Inquisitoriale, tiennent des bâtons qu'elles déploient lorsque Natacha leur en a donné l'ordre. Olivia est en retrait et laisse sa collègue gérer sa partie. Natacha demande aux investigateurs concernés, de les aider à descendre le chargement : des futs de liquide bacta ainsi que des conteneurs d'une longueur de deux mètres. Des corps, enveloppes coroporelles qu'emprunteront les investigateurs qui seront "transférés" y sont rangés. Du reste, le matériel est semblable à ce que l'un des joueurs avait déjà testé lors de son expérience traumatisante à Bilbao…

« Nous allons transporter vos dépouilles pour monter une mise en scène. Cela sont vos prochaines enveloppes charnelles. Nous allons devoir séparer votre âme de votre support corporel actuel. Ne vous inquiétez pas, ce sera rapide…J'espère que vous avez tous vos chevalières ? Ce sont les receptacles temporaires de vos âmes... »

Les deux agents de l'Observance Inquisitoriale brandissent alors leurs longs bâtons à l'extrémité duquel crépite une corolle d'energie pur, composée d'arcs électriques bleus. Ils envoient des décharges prodigieuses sur les cibles qui tombent au sol !

Note au maître du jeu

Si certains joueurs n'ont pas décliné leurs identités à l'hôtel, alors le Maître des Arcanes décide d'appliquer ce régime qu'aux seuls investigateurs dont l'identité a été révélée. Les autres, assistent impuissants à l'exécution sommaire de leurs collègues. Natacha leur met la main sur l'épaule :

« Il faut en passer par là pour effacer toutes traces de votre mission périlleuse et empêcher d'éveiller les soupçons sur l'existence de l'Armée



des Anges. Ne vous inquietez, pas vos amis vont renaître dans peu de temps. »

Observance du Grand Réceptacle

Lorsque les joueurs foudroyés tombent au sol, ils sont conscients de ce qui leur arrive : ils flottent maintenant au-dessus de leur corps et perçoivent la scène distinctement. Leurs collègues sont tristes et l'air surpris. Natacha les rassure.

Puis la forme ethérée dont ils sont constituée est irrémédiablement attirée sous l'aspet d'un fin filet, vers la chevalière que portent leurs corps inertes alongés au sol... Et très vite le décor change.

Un être divin les entoure ; ses bras sont immenses, : c'est Vorvadoss qu'ils connaissent sans l'avoir jamais vu. Les investigateurs ont toujours porté sur eux par le biais de l'étrange chevalière, un fragment de la déité. Il est le "Collecteur d'Âmes" celui qui fait le lien entre l'Observance de la Conscience Universelle et l'Observance du Grand Réceptacle. Tout est limpide maintenant : leurs âmes doivent suivrent le chemin. Il doivent se laisser guider par lui.

Peu à peu l'espace s'assombrit, retrécit et le silence est rompu par des appels lointains comme des voix... Ils aperçoivent un minuscule point lumineux. L'espace se réduit alors en tunnel et les voix sont maintenant audibles...

Ce sont celles de personnes qu'ils ont côtoyé et qui ne sont plus là. La lumière au bout de ce long tunnel ne cesse de grandir. Les présences semblent les appeler et les rassurer. Les paroles les invitent à pénétrer dans le disque lumineux qui grandit de plus en plus. Ils s'approchent irrémédiablement de cette porte qui irradie de plus en plus. Mais tout à coup, un courant les projette dans une autre direction ! Une voix, douce mais ferme, fait échos aux autres :

« Pas maintenant, pas tout de suite, nous avons encore besoin d'eux... »

Le tunnel subit une distorsion et un maelström multicolore apparaît alors sur un côté de l'espace, les entraînant dans un axe différent. Ils sont aspirés en une fraction de seconde et se retrouvent dans le vide de l'espace, immensément vide et silencieux ! Peu à peu les étoiles se mettent à briller et ne font qu'un avec le cosmos. De tout côté ils perçoivent, les nébuleuses, les constellations, les galaxies qui gravitent étonnement vite avec leurs essaims d'étoiles. Ils traversent des amas stellaires et ressentent la matière invisible omniprésente, les traverser.

Quelque chose ou quelqu'un semble les diriger, les guider. Au centre de cette voûte céleste illuminée par cette infinité d'étoiles, un astre dénote par son extrême obscurité. Il semble capturer la lumière. Tout ce qui s'approche de son espace proche ne semble en sortir. Eux-mêmes sont alors irrémédiablement attirés par



cette masse sombren puis peu à peu, de plus en plus vite, ils s'approchent de cette entité. Les étoiles brillantes ne laissent apparaître qu'un filet lumineux et elles-mêmes se distordent dans l'espace et le temps pour pénétrer dans ce trou noir sous l'aspect d'un fil d'énergie décomposée.

À l'intérieur, tout est silencieux, rien n'est visible. Sandalphon est là… Ou plutôt son énergie. À ses côtés, quelque chose semble vibrer. Les investigateurs resentent maintenant la présence d'un être supérieur différent : Yaggdytha "Le Pêcheur d'Âmes". Il se saisit de leur énergie. Ils peuvent percevoir son aura. Une main place les âmes à la surface du Grand Collecteur. Ils le savent maintenant, ils sont en périphérie d'un trou Noir... Celui super massif qui se trouve au centre de notre galaxie ; Sandalphon leur parle :

« Ce n'est que temporaire mes amis. Vous êtes maintenant une donnée comme les trillions d'autres que vous apercevez... Vous faites partie de cette base d'information titanesque. »

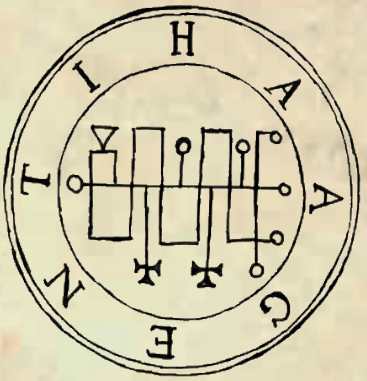
Les joueurs parcourt alors, sous formes de filets d'energie, un réseau qui semble infini, et évoluent dans une autre dimension. Les flux de données générés par les ondes gravitationnelles de l'espace, afflux depuis les Observances, continuellement, encore et encore... Ici sont stockés les Âmes, comme les leurs.

Sandalphon est là pour les rassurer et les joueurs comprennent qu'il est maintenant temps de renaître.

À l'attention du Maître des Arcanes

Vorvadoss collecte les âmes afin qu'elles ne se perdent. Les Prophètes ont à leur doigt la chevalière du Saint Sepulchre qui piège momentanément la leur après leur mort. Ensuite, Yaggdytha "Le Pêcheur d'Âmes" les place à la surface du Grand Collecteur. Les trous noirs super-massifs comme celui qui se trouve au centre de notre galaxie, sont des bases de données titanesques, comparables à des « disques durs ». Les flux de données générés par les ondes gravitationnelles de l'espace afflux





depuis les autres Observances. C'est ici que sont stockés les Âmes (Pour plus d'information, voir chapitre correspondant dans La Bible, page 122).

Les joueurs devront recréer de nouveaux personnages, peut-être en garderont-il la structure mais devront changer de noms. Ils devront tout de même conserver un équilibre dans l'équipe originelle à savoir deux ou trois journalistes, un ou une dilettante et un ou une détective privé(e) suivant le nombre de joueurs.

Bien que l'âme intègre une nouvelle enveloppe, l'investigateur conservent la faveur des Observances acquise à la fin du chapître 4 ainsi que les sorts de Magie Divine.

Renaissance

Paris, lundi 21 mai 1937

Trois jours plus tard, une fraction de secondes pour les investigateurs en phase de transfert, ils seront assis dans les fauteuils club au repaire du Père Lachaise en présence de Michaël. L'archange vaque à ses occupations tout naturellement , en jaugeant ce qui lui reste de sa bouteille de sherry puis en servant le précieux liquide dans des verres disposés devant les joueurs. Eux ne comprennent pas comment ils sont arrivés ici. Physiquement ils sont différents mais très vite se réapproprient ces nouveaux corps comme si ils leurs appartenaient depuis la naissance. Rien ne laisse paraître que leurs âmes viennent d'être transmutées dans ces nouvelles enveloppes corporelles. Michaël leur tend des journaux parisiens :

« Tenez ! Ça devrait vous permettre de comprendre ce qui s'est passé… »

Le journal parle des investigateurs retrouvés dans un véhicule immergé dans la Gironde. "Meurtres ? Règlement de comptes ? " L'article ne fais qu'émettre des hypothèses et met en lumière le travail extraordinaire, l'héroïsme de ces journalistes et enquêteurs qui auront sûrement mis la main sur des dossiers brûlants, au péril de leur vie. Sans informations valides, les différentes publications ne font que relayer des faits mais sans aucune pertinence... Les médias sont dans le flou. La une de la Flamme Française montre une photo des funérailles avec ce titre :

« Mort pour informer ! »

Suivant le nombre et l'dentiés des victimes, trois versions de cette une de la Flamme Française sont disponibles, dans le cas de la disparition de plusieurs investigateurs, d'un seul journaliste, ou d'un enquêteur du groupe et qui n'est pas employé directement par la rédaction de l'Osservatore ou la Flamme.

ANNEE (2e Série). — N° 412.

RÉDACTION-ADMINISTRATION
42, Rue Montmartre
PARIS (9e Arr.)
TÉLÉPHONE : Central 07-47
ADR. TÉLÉGRAPHIQUE : Hellopul-Paris
DIRECTEUR POLITIQUE
JEAN LONGUET
DIRECTEUR LITTÉRAIRE :
HENRI BARBUSSE
RÉDACTEUR EN CHEF :
PAUL FAURE

LA FLAMME FRANÇAISE

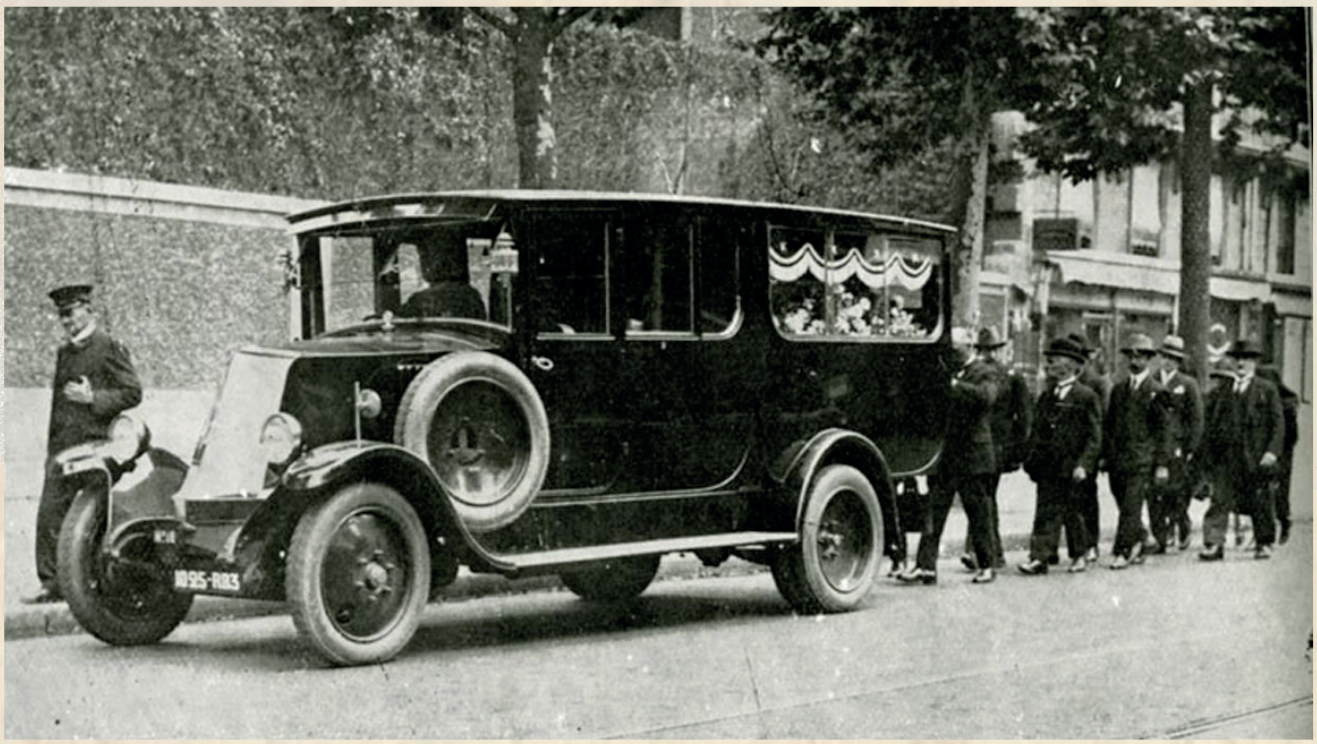
10 CENTIMES LE NUMÉRO

ABONNEMENTS : 3 mois 6 mois 1 an
PÉRIS, Seine-et-Oise ..... 6 fr. 11 fr. 20 fr.
DÉPARTEMENTS ..... 8 fr. 14 fr. 26 fr.
ÉTRANGER ..... 10 fr. 18 fr. 32 fr.

ABONNEMENTS DU NUMÉRO SPÉCIAL DU SAMEDI : 6 mois 1 an
PARIS ET BANLIEUE ..... 6 fr. 11 fr.
ÉTRANGER ..... 8 fr. 15 fr.
Les abonnements partent des 1er et 15 de chaque mois

Publicité aux Bureaux du Journal

MORTS POUR INFORMER !



SAMEDI DERNIER, AVAIENT LIEU LES OBSÈQUES DE NOS JOURNALISTES ET PROCHES, EN PRÉSENCE DE NOMBREUSES PERSONNALITÉS POLITIQUES, INTELECTUELLES ET DE TOUT CE QUI COMPTE DANS LE MILIEU DE LA PRESSE NATIONALE ET INTERNATIONALE. LES DERNIERS DÉTAILS DE CET HORRIBLE DRÂME EN PAGES 2 ET 3.



Une importante conférence financière s'est réunie cet après-midi

A 23 HEURES LES SIX-JOURS DE PARIS SERONT TERMINÉS

Les travailleurs de Voiture-Aviation appuient la grève des Métaux

Le mouvement gréviste à Paris, comme en province, prend une extension énorme. Il devient si vaste, dans la seule région parisienne, qu'il est matériellement impossible d'en suivre et d'en marquer les détails. On ne peut l'envisager et le décrire que par larges plans.

La vieille revendication prolétarienne des « Trois-Huit », lée étroitement à la protection des usines, dont la crise de la vie chère, aggravée par les pouvoirs publics du ravitaillement, accroît la force, est le premier terrain qui unifie la classe ouvrière jusque dans ses profondeurs. Les « Trois-Huit », comme l'écrit ce matin dans l'Humanité notre camarade Amédée Dunois, sont « la première pierre de la cité socialiste », dont le prolétariat prépare l'édification.

La grève des métallurgistes des matériaux et des ouvriers de la voiture et de l'aviation occupe tout le vaste premier plan du mouvement ouvrier de Paris et de la région. Elle est, ce matin, partie à fond. Elle embrasse, dès le premier jour de son déclenchement, une foule de 250 000 personnes.

On sait que les patrons eux-mêmes l'ont précipitée en manifestant leur volonté d'appliquer la loi de huit heures à leur guise, dans des conditions telle que son application serait une duperie. Les ouvriers abusés et vexatoires qu'ils voulaient imposer et leur refus d'élever le prix du travail aux

solidarité. Leur syndicat vient de leur adresser l'appel suivant :

Le Conseil fédéral et le Comité d'administration du Syndicat de la Voiture et Aviation réunis hier soir à la Bourse du Travail, ont décidé à l'unanimité de se rendre solidaires avec le Comité d'entente des métaux.

Considérant que, dans toutes les usines de carrosserie automobile, de l'aviation et du matériel roulant, leurs intérêts sont identiques, les mêmes revendications ont été formulées aux syndicats patronaux, que le même refus leur a été opposé, invitent toute la classe ouvrière des métaux de la voiture et de l'aviation, à accompagner le même geste que leurs camarades des métaux.

Tous fédérés, pour l'obtention intégrale de nos revendications.

Tous vous sortirez de vos ateliers et vous ferez la grève générale, pour l'application de la journée de 8 heures et la semaine de 44 heures. Tous vous exigerez l'acceptation immédiate à des barèmes de salaires minimum. Tous à l'action par la grève générale.

Pour le Syndicat : le secrétaire, Ledoux.

POUR LE MEETING DE CE SOIR

Le Syndicat de la voiture et de l'aviation a adressé un deuxième appel qui a pour but de préparer le meeting de ce soir, où les décisions syndicales seront ratifiées.

Camarades,

Devant le fait accompli, les camarades, les métaux ont voté la grève générale.

Nos intérêts sont identiques, les mêmes revendications ont été posées par notre organisation. Votre conseil a décidé de se solidariser avec nos camarades de la métallurgie, et vous demande d'assister plus nombreux que jamais à notre meeting de ce soir, à 8 heures, salle Wagram, où nous vous donnerons connaissance de la décision prise par votre conseil.

Vive la solidarité !

Vive la grève générale !

Vive la journée de 8 heures !

Vive la semaine de 44 heures !

Vive la révolution sociale !

Vive la République sociale !

Vive la Troisième Internationale !

Vive la Révolution mondiale !

Le Secrétaire : Ledoux.

Le Président : Lefèvre.

Le Trésorier : Lemoine.

Le Conseil fédéral et le Comité d'administration du Syndicat de la Voiture et Aviation, réunis hier soir à la Bourse du Travail, ont décidé à l'unanimité de se rendre solidaires avec le Comité d'entente des métaux.

Considérant que, dans toutes les usines de carrosserie automobile, de l'aviation et du matériel roulant, leurs intérêts sont identiques, les mêmes revendications ont été formulées aux syndicats patronaux, que le même refus leur a été opposé, invitent toute la classe ouvrière des métaux de la voiture et de l'aviation, à accompagner le même geste que leurs camarades des métaux.

Tous fédérés, pour l'obtention intégrale de nos revendications.

Tous vous sortirez de vos ateliers et vous ferez la grève générale, pour l'application de la journée de 8 heures et la semaine de 44 heures. Tous vous exigerez l'acceptation immédiate à des barèmes de salaires minimum. Tous à l'action par la grève générale.

Pour le Syndicat : le secrétaire, Ledoux.

POUR LE MEETING DE CE SOIR

Le Syndicat de la voiture et de l'aviation a adressé un deuxième appel qui a pour but de préparer le meeting de ce soir, où les décisions syndicales seront ratifiées.

Camarades,

Devant le fait accompli, les camarades, les métaux ont voté la grève générale.

Nos intérêts sont identiques, les mêmes revendications ont été posées par notre organisation. Votre conseil a décidé de se solidariser avec nos camarades de la métallurgie, et vous demande d'assister plus nombreux que jamais à notre meeting de ce soir, à 8 heures, salle Wagram, où nous vous donnerons connaissance de la décision prise par votre conseil.

Vive la solidarité !

Vive la grève générale !

Vive la journée de 8 heures !

Vive la semaine de 44 heures !

Vive la révolution sociale !

Vive la République sociale !

Vive la Troisième Internationale !

Vive la Révolution mondiale !

Le Secrétaire : Ledoux.

Le Président : Lefèvre.

Le Trésorier : Lemoine.

Le Conseil fédéral et le Comité d'administration du Syndicat de la Voiture et Aviation, réunis hier soir à la Bourse du Travail, ont décidé à l'unanimité de se rendre solidaires avec le Comité d'entente des métaux.

Considérant que, dans toutes les usines de carrosserie automobile, de l'aviation et du matériel roulant, leurs intérêts sont identiques, les mêmes revendications ont été formulées aux syndicats patronaux, que le même refus leur a été opposé, invitent toute la classe ouvrière des métaux de la voiture et de l'aviation, à accompagner le même geste que leurs camarades des métaux.

Tous fédérés, pour l'obtention intégrale de nos revendications.

Tous vous sortirez de vos ateliers et vous ferez la grève générale, pour l'application de la journée de 8 heures et la semaine de 44 heures. Tous vous exigerez l'acceptation immédiate à des barèmes de salaires minimum. Tous à l'action par la grève générale.

Pour le Syndicat : le secrétaire, Ledoux.

POUR LE MEETING DE CE SOIR

Le Syndicat de la voiture et de l'aviation a adressé un deuxième appel qui a pour but de préparer le meeting de ce soir, où les décisions syndicales seront ratifiées.

Camarades,

Devant le fait accompli, les camarades, les métaux ont voté la grève générale.

Nos intérêts sont identiques, les mêmes revendications ont été posées par notre organisation. Votre conseil a décidé de se solidariser avec nos camarades de la métallurgie, et vous demande d'assister plus nombreux que jamais à notre meeting de ce soir, à 8 heures, salle Wagram, où nous vous donnerons connaissance de la décision prise par votre conseil.

Vive la solidarité !

Vive la grève générale !

Vive la journée de 8 heures !

Vive la semaine de 44 heures !

Vive la révolution sociale !

Vive la République sociale !

Vive la Troisième Internationale !

Vive la Révolution mondiale !

Le Secrétaire : Ledoux.

Le Président : Lefèvre.

Le Trésorier : Lemoine.

Le Conseil fédéral et le Comité d'administration du Syndicat de la Voiture et Aviation, réunis hier soir à la Bourse du Travail, ont décidé à l'unanimité de se rendre solidaires avec le Comité d'entente des métaux.

Considérant que, dans toutes les usines de carrosserie automobile, de l'aviation et du matériel roulant, leurs intérêts sont identiques, les mêmes revendications ont été formulées aux syndicats patronaux, que le même refus leur a été opposé, invitent toute la classe ouvrière des métaux de la voiture et de l'aviation, à accompagner le même geste que leurs camarades des métaux.

Tous fédérés, pour l'obtention intégrale de nos revendications.

Tous vous sortirez de vos ateliers et vous ferez la grève générale, pour l'application de la journée de 8 heures et la semaine de 44 heures. Tous vous exigerez l'acceptation immédiate à des barèmes de salaires minimum. Tous à l'action par la grève générale.

Pour le Syndicat : le secrétaire, Ledoux.

POUR LE MEETING DE CE SOIR

Le Syndicat de la voiture et de l'aviation a adressé un deuxième appel qui a pour but de préparer le meeting de ce soir, où les décisions syndicales seront ratifiées.

Camarades,

Devant le fait accompli, les camarades, les métaux ont voté la grève générale.

Nos intérêts sont identiques, les mêmes revendications ont été posées par notre organisation. Votre conseil a décidé de se solidariser avec nos camarades de la métallurgie, et vous demande d'assister plus nombreux que jamais à notre meeting de ce soir, à 8 heures, salle Wagram, où nous vous donnerons connaissance de la décision prise par votre conseil.

Vive la solidarité !

Vive la grève générale !

Vive la journée de 8 heures !

Vive la semaine de 44 heures !

Vive la révolution sociale !

Vive la République sociale !

Vive la Troisième Internationale !

Vive la Révolution mondiale !

Le Secrétaire : Ledoux.

Le Président : Lefèvre.

Le Trésorier : Lemoine.

diocals, dont toutes les salles leur sont retenues.

D'autres réunions ont lieu cet après-midi au Pré-Saint-Gervais, rue Rouge-Augier, et dans la région de Puteaux. Les grandes salles de la Bourse et de la Maison des Syndicats ne peuvent contenir qu'une toute petite partie de l'immense foule grévisle.

AVIS IMPORTANT AUX GRÉVISTES DES MÉTAUX

Pour tous renseignements sur la Grève générale des Métaux, s'adresser au Comité d'Entente des Métaux, 66, rue Fontaine-au-Roi, 11e arrondissement.

Si, dans une maison en grève, le patron se déclare prêt à donner satisfaction aux revendications qui sont posées, le prier de s'adresser au Comité d'Entente des Métaux, à l'adresse ci-dessus, pour signature d'un contrat.

Plusieurs maisons ont déjà demandé à signer ce contrat. Le Comité d'Entente statuera incessamment sur la date à laquelle les ouvriers seront autorisés.

Pour le Comité :
Le Secrétaire : Pages.

A ARGENTEUIL

La maison Dietrich (Lorraine) est entrée dans le mouvement et compte à 9 heures. Par milliers, les ouvriers ont cessé le travail et ont tenu un grand meeting et

BAYER Pharmaceutical Products

HEROIN—HYDROCHLORIDE

is pre-eminently adapted for the manufacture of cough elixirs, cough balsams, cough drops, cough lozenges, and cough medicines of any kind. Price in 1 oz. packages $4.85 per ounce, less in larger quantities. The effi cient dose being very small (1/48 to 1/24 gr.), it is

The Cheapest Specific for the Relief of Coughs

(Bronchitis, phthisis, whooping cough, etc., etc.)



WRITE FOR LITERATURE TO
FARBENFABRIKEN OF ELBERFELD COMPANY
SELLING AGENTS
P. O. Box 2480 40 Stone Street, NEW YORK

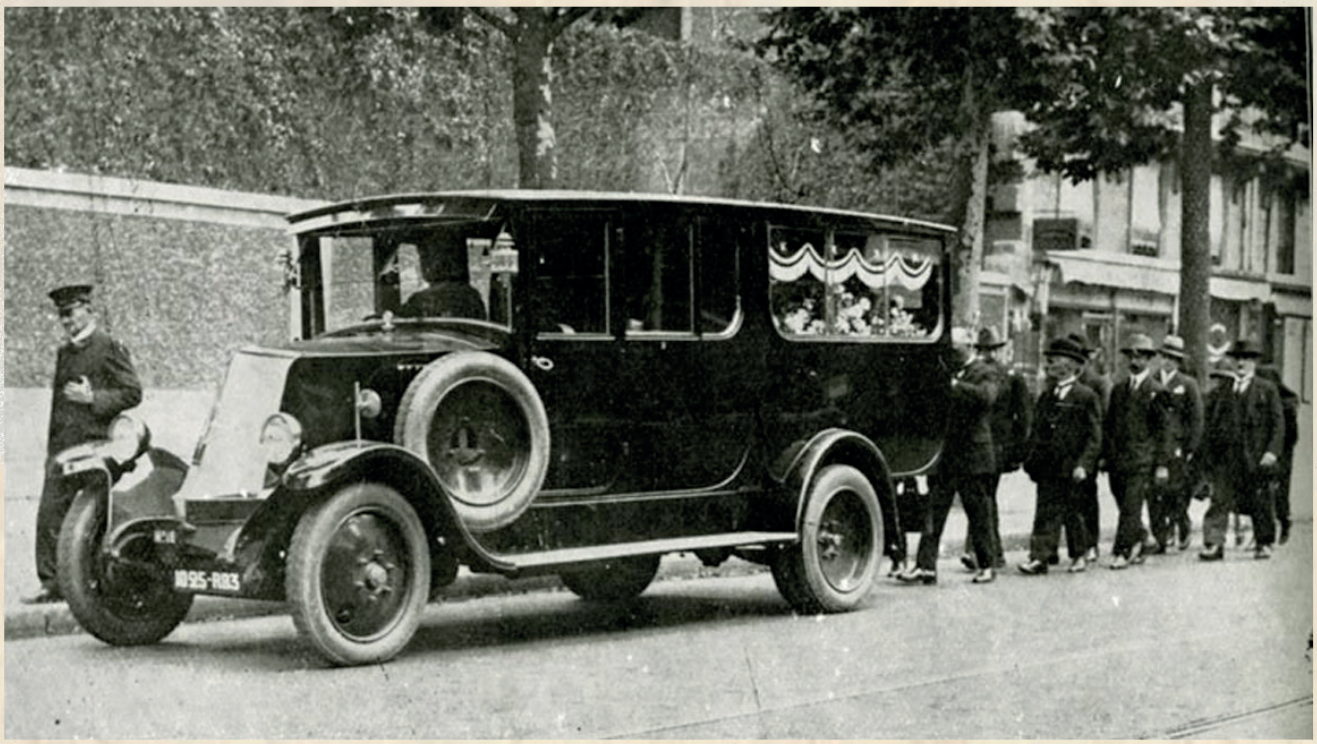
4e ANNEE (2e Série). — N° 412.

RÉDACTION-ADMINISTRATION
42, Rue Montmartre
PARIS (2e Arr.)
TÉLÉPHONE : Central 07-47
ADR. TÉLÉGRAPHIQUE : Nafpogal-Paris
DIRECTEUR POLITIQUE
JEAN LONGUET
DIRECTEUR LITTÉRAIRE :
HENRI BARBUSSE
RÉDACTEUR EN CHEF :
PAUL FAURE

10 CENTIMES LE NUMÉRO
ABONNEMENTS : 6 mois 1 an
PARIS (Département) : 6 fr. 11 fr.
DÉPARTEMENTS : 8 fr. 14 fr.
ÉTRANGER : 10 fr. 18 fr.
ABONNEMENTS AU NUMÉRO SPÉCIAL DU SAMEDI : 6 mois 1 an
PARIS ET BANLIEUE : 4 fr. 8 fr.
ÉTRANGER : 6 fr. 8 fr.
Publicité aux Bureaux du Journal

LA FLAMME FRANÇAISE

MORT POUR INFORMER !



SAMEDI DERNIER, AVAIENT LIIEU LES OBSÈQUES DE NOTRE JOURNALISTE EN PRÉSENCE DE NOMBREUSES PERSONNALITÉS POLITIQUES, INTELECTUELLES ET DE TOUT CE QUI COMPTE DANS LE MILIEU DE LA PRESSE NATIONALE ET INTERNATIONALE.
LES DERNIERS DÉTAILS DE CET HORRIBLE DRÂME EN PAGES 2 ET 3.



Une importante conférence financière s'est réunie cet après-midi

En vue de grandes économies

A 23 HEURES LES SIX-JOURS DE PARIS SERONT TERMINÉS

Les travailleurs de Voiture-Aviation appuient la grève des Métaux

Le mouvement gréviste à Paris, comme on prévoyait, prend une extension énorme. Il devient si vaste, dans la seule région, ce phénome, qu'il est matériellement impossible d'en saisir et d'en marquer les détails. On ne peut l'envisager et le décrire que par larges plans.

La vieille revendication prolétarienne des « Trois-Huit », liée étroitement à la question, des salaires, dont la crise de la vie chère, aggravée par les pouvoirs imposés du ravitaillement, accroît la force, est le premier ferment qui agite la classe ouvrière jusque dans ses profondeurs. Les « Trois-Huit », comme l'écrit ce matin dans l'Humanité notre camarade Amédée Dunois, sont « la première pierre de la cité socialiste », dont le prolétariat prépare l'édification.

La grève des métallurgistes des métaux, cuirs et des ouvriers de la voiture et de l'aviation occupe tout le vaste pratiquer cadre du mouvement ouvrier de Paris et de la région. Elle est, ce matin, partie à fond. Elle embrasse, dès le premier jour de son déclenchement, une foule de 250.000 personnes.

On sait que les patrons eux-mêmes l'ont préparée en manifestant leur volonté d'appliquer la loi de huit heures à tout prix, dans des conditions telle que son application serait une disparte. Les événements aboutis et vexatoires qu'ils voulaient imposer et leur refus d'élever le prix du travail aux

solidarité. Leur syndicat vient de leur adresser l'appel suivant :

Le Comité fédéral et le Comité d'administration du Syndicat de la Voiture et Aviation réunis hier soir à la Bourse du Travail, ont décidé à l'unanimité de se rendre solidaires avec le Comité d'entente des métaux.

Considérant que, dans toutes les usines de carrosserie automobile, de l'aviation et de ses annexes réunies, leurs intérêts sont identiques, les mêmes revendications ont été formulées aux syndicats patronaux ; que le même refus leur a été fait, le syndicat toute la classe ouvrière a décidé que les voiture et de l'aviation, se solidarisait avec toutes grève que leurs camarades des métaux.

Tous ordres, pour l'abandon intégrale de nos revendications.

Tous vos ateliers de vos ateliers et vous ferez la grève générale, pour l'application de la journée de 8 heures et la semaine de 44 heures. Vous vous exigerez l'acceptation immédiate à des tarifs de salaires minimum. Tous à l'action par la grève générale.

Pour le Syndicat : le secrétaire, Leduc.

POUR LE MEETING DE CE SOIR

Le Syndicat de la voiture et de l'aviation a adressé un deuxième appel qui a pour but de préparer le meeting de ce soir, où les différents syndicales seront ralliées.

Camarades,

Devant le fait accompli, les mécaniciens, les métaux ont voté la grève générale.

Nos intérêts sont identiques, les mêmes revendications ont été posées par notre organisation. Votre conseil a décidé de se solidariser avec nos camarades de la métallurgie, et vous demande d'assister, dans sa première réunion décidé, dont toutes les salles leur sont retenues.

D'autres réunions ont lieu cet après-midi au Pré-Saint-Gervais, rue Emile-Augier, et dans la région de Puteaux. Les grandes salles de la Bourse et de la Maison des Syndicats ne pouvant contenir qu'une toute petite partie de l'immense foule grévisté.

AVIS IMPORTANT AUX GRÉVISTES DES MÉTAUX

Pour tous renseignements sur la Grève générale des Métaux, s'adresser au Comité d'Entente des Métaux, 6b, rue Fontaine-au-Roi, 11e arrondissement.

Si, dans une maison en grève, le patron se déclare prêt à donner satisfaction aux revendications qui sont posées, le gréviste s'adressera au Comité d'Entente des Métaux, à l'adresse ci-dessus, pour signature d'un contrat.

Plusieurs maisons ont déjà demandé à signer ce contrat. Le Comité d'Entente statuera incessamment sur la date à laquelle les ouvriers seront autorisés.

Pour le Comité :
Le Secrétaire : PAGET.

A ARGENTEUIL

La maison Dietrich (Lorraine) est entrée dans le mouvement ce matin à 9 heures. Par milliers, les ouvriers ont cessé le travail et ont tenu un grand meeting et

BAYER Pharmaceutical Products
HEROIN—HYDROCHLORIDE
is pre-eminently adapted for the manufacture of cough elixirs, cough balsams, cough drops, cough lozenges, and cough medicines of any kind. Price in 1/4 oz. packages $4.85 per ounce; less in larger quantities. The efficient dose being very small (1/48 to 1/24 grn.), it is
The Cheapest Specific for the Relief of Coughs
(le bronchitis phthisis, whooping cough, etc., etc.)
WRITE FOR LITERATURE TO
FARBENFABRIKEN OF ELBERFELD COMPANY
SELLING AGENTS
P. O. Box 2480 40 Stone Street, NEW YORK

ANNEE (2e Série). — N° 412.

RÉDACTION-ADMINISTRATION
42, Rue Montmartre
PARIS (9e Arr.)
TÉLÉPHONE : Central 07-47
ADR. TÉLÉGRAPHIQUE : Naipopal-Paris
DIRECTEUR POLITIQUE
JEAN LONGUET
DIRECTEUR LITTÉRAIRE :
HENRI BARBUSSE
RÉDACTEUR EN CHEF :
PAUL FAURE

LA FLAMME FRANÇAISE

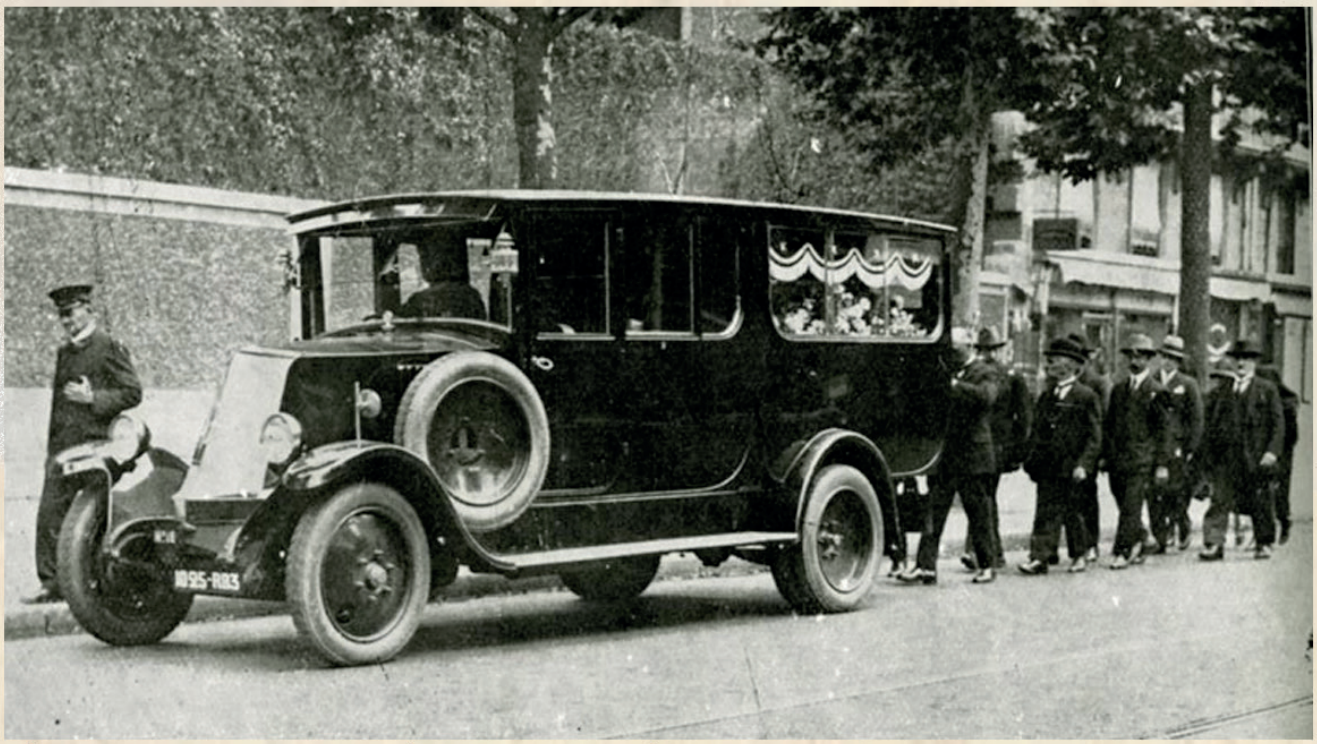
10 CENTIMES LE NUMÉRO

ABONNEMENTS : 3 mois 6 mois 1 an
PARIS (Seine-et-O.) 6 fr. 11 fr. 20 fr.
DÉPARTEMENTS..... 6 fr. 11 fr. 20 f.
ÉTRANGER..... 10 fr. 18 fr. 35 fr.

ABONNEMENTS AU NUMÉRO SPÉCIAL DU SAMEDI : 6 mois 1 an
PARIS ET BANLIEUE..... 4 fr. 8 fr.
ÉTRANGER..... 6 fr. 8 fr.
Les abonnements partent des 1er et 15 de chaque mois

Publicité aux Bureaux du Journal

MORT POUR INFORMER !



SAMEDI DERNIER, AVAIENT LIEU LES OBSÈQUES DE LA VICTIME DE L'ATTENTAT DE BORDEAUX EN PRÉSENCE DE NOMBREUSES PERSONNALITÉS POLITIQUES, INTELECTUELLES ET DE TOUT CE QUI COMPTE DANS LE MILIEU DE LA PRESSE NATIONALE ET INTERNATIONALE.

LES DERNIERS DÉTAILS DE CET HORRIBLE DRÂME EN PAGES 2 ET 3.



Une importante conférence financière s'est réunie cet après-midi

Lire en page quatrième :

A 23 HEURES LES SIX-JOURS DE PARIS SERONT TERMINÉS

Les travailleurs de Voiture-Aviation appuient la grève des Métaux

Le mouvement gréviste à Paris, comme en province, prend une extension énorme. Il devient si vaste, dans la seule région parisienne, qu'il est matériellement impossible d'en saisir et d'en marquer les détails. On ne peut l'envisager et le décrire que par larges plans.

La vieille revendication prolétarienne des « Trois-Huit », liée directement à la besogne, des salaires, dont la crise de la vie chère, aggravée par les nouveaux impôts du gouvernement, accroît la force, est le premier ferment qui agite la classe ouvrière jusque dans ses profondeurs. Les « Trois-Huit », comme l'écrit si noblement notre camarade Anatole Dunois, sont « la première pierre de la cité socialiste », disait le prolétariat prépare l'édification.

La grève des métallurgistes des métraux, et des ouvriers de la voiture et de l'aviation occupe tout le vaste premier plan du mouvement ouvrier de Paris et de la région. Elle est, ce matin, partie à fond. Elle embrasse, dès le premier jour de son déclenchement, une foule de 250.000 personnes.

On sait que les patrons eux-mêmes l'ont prévisible et manifestent leur volonté d'appliquer la loi de huit heures à leur guise, dans des conditions telle que son application serait une duperie. Les règlements abusifs et vexatoires qu'ils voulaient instituer et leur refus d'élever le prix du travail aux

solidarité. Leur syndicat vient de leur adresser l'appel suivant :

Le Conseil fédéral et le Comité d'administration du Syndicat de la Voiture et Aviation réunis hier soir à la Bourse du Travail, ont décidé à l'unanimité de se rendre solidaires avec le Comité d'entente des Métaux.

Considérant que, dans toutes les usines de carrosserie automobile, de l'aviation et du métal, leurs intérêts sont identiques, que les mêmes revendications ont été formulées aux syndicats patronaux, que le même refus leur a été fait, le Comité fédéral décide la cessation complète du travail de la voiture et de l'aviation, à accompagner le même geste que leurs camarades des métaux.

Tous décidé, pour l'élaboration intégrale de nos revendications.

Tous vos ateliers de vos ateliers et vous entrez la grève générale, pour l'application de la journée de 8 heures et le salaire de 10 heures. Tous vous exigerez l'acceptation immédiate à nos barèmes de salaires minimum. Tous à l'action par la grève générale.

Pour le Syndicat : le secrétaire, Leclerc.

POUR LE MEETING DE CE SOIR

Le Syndicat de la voiture et de l'aviation a adressé un deuxième appel qui a pour but de préparer le meeting de ce soir, où les décisions syndicales seront ratifiées.

Camarades,

Devant le fait accompli, les mécaniciens, les métaux ont voté la grève générale.

Nos intérêts sont identiques, les mêmes revendications ont été posées par notre organisation. Votre conseil a décidé de se solidariser avec nos camarades de la métallurgie, et vous demande d'associer [illegible]

dicale, dont toutes les salles leur sont retenues.

D'autres réunions ont lieu cet après-midi au Pré-Saint-Gervais, rue Emile-Augier, et dans la région de Puteaux. Les grandes salles de la Bourse et de la Maison des Syndicats ne pouvant contenir qu'une toute petite partie de l'immense foule grévisite.

AVIS IMPORTANT AUX GRÉVISTES DES MÉTAUX

Pour tous renseignements sur la Grève générale des Métaux, s'adresser au Comité d'Entente des Métaux, 96, rue Fontaine-au-Roi, 11e arrondissement.

Si, dans une maison en grève, le patron se déclare prêt à donner satisfaction aux revendications qui sont posées, le gréviste s'adressera au Comité d'Entente des Métaux, à l'adresse ci-dessus, pour signaler l'arrêt conflit.

Plusieurs maisons ont déjà demandé à signer ce contrat. Le Comité d'Entente statuera incessamment sur la date à laquelle les rentrées seront autorisées.

Pour le Comité :
Le Secrétaire : PAGET.

A ARGENTEUIL

La maison Dietrich (Lorraine) est ouverte dans le mouvement et match à 9 heures. Par milliers, les ouvriers ont cessé le travail et ont tenu un grand meeting en



BAYER Pharmaceutical Products
HEROIN—HYDROCHLORIDE
is pre-eminently adapted for the manufacture of cough elixirs, cough balsams, cough drops, cough lozenges, and cough medicines of any kind. Price in 1 oz. packages $4.85 per ounce, less in larger quantities. The efficient dose being very small (1/48 to 1/24 gr.), it is
The Cheapest Specific for the Relief of Coughs
(In bronchitis, phthisis, whooping cough, etc., etc.)
WRITE FOR LITERATURE TO
FARBENFABRIKEN OF ELBERFELD COMPANY
SELLING AGENTS
P. O. Box 2480 — 40 Stone Street, NEW YORK



Pendant ce temps, le reste de l'équipe, si certains sont restés discrets lors de leur séjour à Bordeaux, sont actuellement en compagnie de Sandalphon et Olivia au laboratoire du repaire de l'Observance Diplomatie & Espionnage.

Sandalphon les invite d'ailleurs à venir accueillir de nouveaux coéquipiers. Ils traversent un cercle lumineux qui apparaît dans la pièce où se trouve actuellement Michaël et les ressuscités. Ainsi accompagnés du ou des autres investigateurs qui n'auront pas subit le sort de leurs collègues, les retrouvailles se feront par des présentations afin d'identifier le ou les nouveaux visages.

Olivia s'adresse d'abord au(x) journaliste(s) :

« Comme vous êtes beau(x) ! Tout neuf(s) ! Venez, ne traînez pas... D'après Natacha, la Flamme Française recherche des professionnels et votre curriculum correspond tout à fait aux postes laissés vacants ! »

Du reste, Olivia sort une lettre de recommandation de l'Osservatore Romano qui indique qu'ils sont reporters à l'international et des cartes de presse ainsi que des papiers d'identité et passeports vaticans à leurs noms.

Puis, si ce dernier fait partie des "transférés", elle tire un paquet de cartes de visite fraichement imprimées comportant le nom et les coordonnées du nouveau détective privé :

« Une agence est vacante… Vous la connaissez bien, car ce n'est autre que votre ancien local de détective privé. Le bail court encore ce mois-ci et vous pourrez reprendre les affaires en cours... Et si vous êtes aussi fauché qu'auparavant, sachez que les dettes de votre prédécesseur sont effacées... »

Elle se tournera alors vers le ou la dilettante si ce(tte) dernièr(e) est aussi concerné(e) :

« Rassurez-vous, votre fortune est intacte. On vient, comme par hasard, de retrouver la trace de votre cousin(e), et qui pensait-on, avait disparu corps et biens en Amazonie…

Il faut croire Que la tête réduite pendouillant à la ceinture d'un chef de tribu et le reste du corps retrouvés dans l'estomac d'un alligator, appartenaient à l'u de vos collaborateur ! Bref je pense que votre oncle à Veauce, sera heureux de vous revoir et savoir que l'héritage restera dans la famille…

Qui plus est, une police d'assurance avait été signée sur la tête de le ou la (e) Comte(sse), votre cousin(e) retrouvé(e) dans le véhicule immérgé... Vous êtiez couché(e) sur son héritage et votre fortune a encore honteusement gonflée de quelques millions de francs ! »





2 l'aventure continue
Vendredi 18 mai 1937

Comme dit précédemment, rien n'empêche le Maître des Arcanes de mixer les deux situations, avec d'un côté les agents de l'Observance Inquisitoriale se débarrassant des corps des investigateurs et de l'autre leurs camarades, remis entre les mains d'Olivia pour poursuivre l'enquête.

Ils devront peut être aider les Agents de la Cause à maquiller la disparition brutale de leur(s) camarade(s) en accident de la route : un véhicule est immergé volontairement dans la Garonne.

Leur retour sur Paris doit être le plus discret possible, d'autant que la presse locale parle de la venue de fins limiers du Quai des Orfèvres : les inspecteurs Javert et Touvier.

Le véhicule immergé est retrouvé le soir même. Le lendemain dimanche après-midi, des funérailles sont organisées, à l'église saint Sulpice à Paris. Parmi l'assemblée, les deux policiers ne cesseront de scruter les survivants et après la cérémonie demandent à leur poser quelques questions d'usage...

Moment surréaliste : Jimmy Crick et Mordekhaï Zavès, animent cette étrange cérémonie. L'encens que balancera avec vigeur d'avant en arrière Mordekhaï dégage une drôle d'odeur et détend l'atmosphère.

Le lendemain, le groupe est reformé et chacun refait connaissance avec son ou ses nouveaux partenaires. Ils se retrouvent donc à Paris ce lundi 21 mai 1937 pour recevoir de nouvelles instructions.

La reformation de l'équipe

Olivia leur parle du receleur du Caire et la clef découverte à la boutique de l'antiquaire dont le n° de chambre porte une mention en arabe et en anglais sur l'étiquette :

N° 224 " Ramses Hilton - Cairo " accompagnée d'un papier : Abdallah Fakin - Cairo.

« Il semblerait que ce monsieur Fakin soit une possible source d'approvisionnement d'artefacts en tout genre. Vous devez vous renseigner. Vous avez mis à jour une piste intéressante. Dans l'immédiat, notre antenne sur Bilbao risque d'être opportunée : en effet, les putschistes progressent dans le Nord-Ouest de l'Espagne. Vous m'avez également parlé du Potez 540 ; c'est un avion de grandes capacités. Il a été laissé sur place et semble opérationnel d'après nos sources sur place… Vous devrez vous rendre une dernière fois à Bilbao et ramener notre correspondant monsieur Frigali ainsi que tous les documents et objets compromettant laisser sur place… Ernesto vous attend ; il vous suffira de déposer homme et matériel à Toulouse.





Nous avons donné les consignes pour refaire le plein de carburant et vous pourrez ainsi repartir sur Le Caire depuis la France...

Ha ! J'oubliais : normalement Champion de Lorrain a reçu une demande de l'Osservatore Romano pour que vous alliez enquêter sur place et couvrir l'actualité en Égypte. »

Dernière visite ibérique

Mercredi 23 mai 1937

Pour ce dernier passage au Pays Basque Espagnol, les joueurs emprunteront la voie normale par la route puis prendront le train à partir de Toulouse. Arrivée à Bilbao, les investigateurs qui auront gardé leurs anciennes identités, devront être sur leurs gardes.

Ils arrivent le soir même. Ernesto a déjà vidé les bureaux et préparé plusieurs caisses. Il a loué une petite fourgonnette à un maçon local de ses connaissances. Il leur demande de charger le contenu et de le transvaser dans le bombardier qui est garé sur le tarmac du petit aéroport. Il est déjà minuit lorsque Ernesto prend congé, leur donnant rendez-vous de grand matin, des 4h, non sans leur avoir indiqué une adresse pour la nuit. C'est un petit hôtel discret, situé à deux pas de l'immeuble. Le lendemain, le camion du maçon stationne en bas de la rue. Il y a de la lumière à l'étage et visiblement Ernesto est en compagnie d'invités reconnaissables par les silhouettes qui passent discrètement devant les fenêtres : l'une d'elle s'ouvre et Ernesto apparaît leur chuchotant de monter.

À l'attention du Maître des Arcanes

Frigali est en compagnie de quelques camarades de barricades. Si certains ont été rencontrés au siège de Madrid, alors les investigateurs seront invités à les rapatrier en France.

« Nous devons partir immédiatement, l'avion contient assez de places pour amener nos amis en France en plus du matériel que nous avons chargé hier soir… »

Le vol s'effectue de nuit et au petit matin en ce jeudi 24 mai, ils atterrissent, si aucune mauvaise rencontre aérienne n'a lieu, à l'aéroport de Toulouse. Là, une équipe de l'Observance Diplomatie et Espionnage est à pied d'œuvre pour vider les archives et le matériel sous les ordres d'Ernesto.

Ce dernier remercie les investigateurs. À leur tour, les réfugiés politiques, serrent chaleureusement leurs camarades dans leurs bras :

« Nous continuerons la lutte en France… La plume est une arme aussi redoutable qu'un fusil. Prenez soin de vous ! »

Alors, les passagers prennent place dans les trois véhicules mis à leur disposition et avant de repartir, avec les membres de l'Observance et leurs

© Les aventuriers du 4e âge - Avril 2020 - http://www.silmarion.com



invités, Ernesto descend la vitre et leur dit :

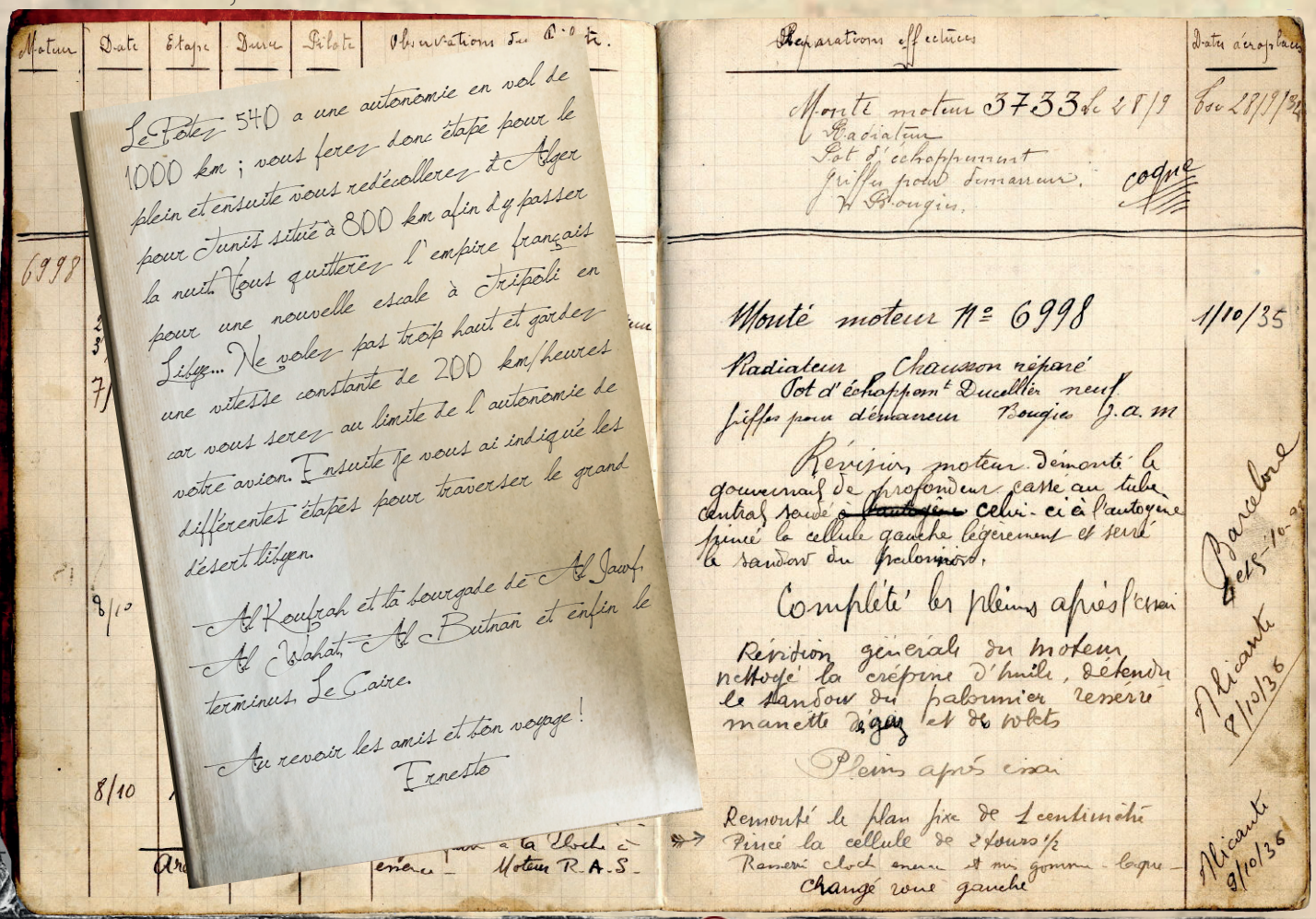
« Normalement les consignes sont données pour que le plein de l'avion soit réalisé ce soir. Vous pourrez redécoller dès demain. Une fenêtre d'envol vous est ouverte entre 7h30 et 7h40 précise, direction Alger. »

Discrètement, Ernesto leur remet une petite boîte ainsi que le carnet de vol contenant cartes et indications techniques. Il n'en dit pas plus à propos de l'étrange contenant, remonte la vitre et fait signe au chauffeur de démarrer…

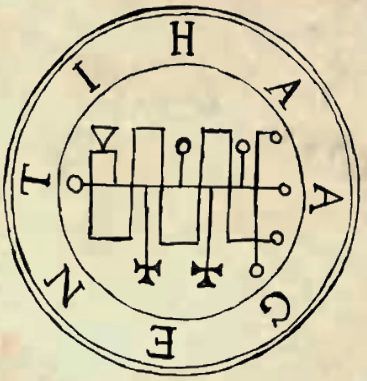
Des informatiosn sont écrites dans le dossier, de la main d'Ernesto :

« Le Potez 540 a une autonomie en vol de 1 000 kilomètre ; vous ferez donc étape pour le plein et ensuite vous redécollerez d'Alger pour Tunis situé à 800 kilomètres afin d'y passer la nuit. Vous quitterez l'empire français pour une nouvelle escale à Tripoli en Libye... Ne volez pas trop haut et gardez une vitesse constante de 200 kilomètres/heures car vous serez aux limites de l'autonomie de votre avion. Ensuite je vous ai indiqué les différentes étapes pour traverser le grand désert libyen. »

Des noms sur la cartes indiquent : Al Koufrah et la bourgade de Al Jawf, Al Wahat, Al Butnan et enfin le terminus, Le Caire. La note se termine pas un :



© Les aventuriers du 4e âge - Avril 2020 - http://www.silmarion.com



« Au revoir les amis et bon voyage ! Ernesto »

Quant à la boite, elle est semblable au contenant de l'Observance. Elle mesure 10 cm x 15 cm de côté sur 8 cm d'épais et s'ouvre en appliquant la chevalière sur le couvercle : le caillou du sceptre est posé dans un écrin de velour rouge.

Lorsque la boite est ouverte, l'investigateur ressent une énergie incroyable le parcourir. L'une de ses Compétence est rechargée, jusqu'au niveau 3. En refermant le couvercle, un écran s'allume sur le dessus et des informations s'affichent pendant quelques secondes, visibles seulement du porteur de la boite :

Nom : Portail d'Istasha
Lieu : Vallée des Rois
Support : Calendrier de Lopt
Fonction : Portail Cosmique
Destination : Titan
Objet cosmogonique de rang 4
Référence : PC0313
Nom de code : Les 12 Singes
Mission : Ramenez l'un des 7

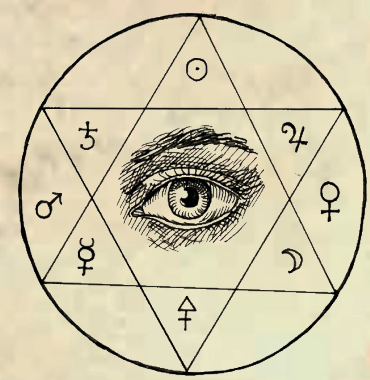
Puis, avant de s'effacer complétement une petite phrase défile et s'adresse à la personne qui tient la boite :

Prophète(esse) [Nom du joueur] prière de remettre l'objet au référent à votre arrivée, afin de ne pas mettre en colère Istasha. Merci et à très bientôt

- Solomon K.



Les informations de l'écran du couvercle à remettre aux joueurs



Aéroport de Toulouse
Vendredi 25 mai 1937

Le carnet de vol indique que la distance entre Toulouse et Alger est de 750 km.

Les techniciens on fait le plein et le responsable à la tour de contrôle leur confirment l'autorisation de départ.

Ils arrivent à Alger en début d'après-midi et peuvent repartir le soir même. Ils atterrissent le lendemain, samedi 26 mai 1937 à Tunis, fourbus. Ils pourront profiter de cette étape pour se reposer un peu et laisser les opérateurs remplir les réservoirs.

Le responsable à la tour de contrôle, les invite à repartir le lundi suivant, ce qui leur permet de se reposer et d'effectuer les vérifications d'usage sur l'appareil. Il leur indique un hôtel près de l'aéroport et précise qu'un opérateur les appelera pour donner l'heure de départ.

Tunis – Tripoli
Lundi 28 mai 1937

Le voyage jusqu'à Tripoli se déroule sans encombre, mais dès que le soleil commence à monter dans le ciel, ses rayons rendent l'atmosphère dans la cabine du bombardier suffocante. Une chaleur écrasante accueille les investigateurs à Tripoli qui profitent de leur halte pour demander à réaliser le plein mais surtout à récupérer un peu du voyage. En effet, en plus du climat, le Potez est extrêmement bruyant et la chaleur de midi devient intenable dans cet espace confiné.

La traversée du désert

À Tripoli, les joueurs peuvent faire le plein de produits de première nécessité. À la tour de contrôle, on leur conseille, lorsqu'ils remplissent les formulaires pour le plein des réservoirs, de prévoir des jerrycans d'eau. Ils vont traverser une immense bande de terre aride et si les nuits sont très froides, en journée, les températures montent très vite. Le contrôleur leur donne rendez-vous pour l'envol à 7h30 le lendemain matin.

Sabotage à Tripoli
Mardi 29 mai 1937

Si les investigateurs arrivent un peu en avance, aux alentours de 7 heures du matin, ils croisent un homme qui traîne près de l'avion, en bleu de travail et tenant à la main une sacoche d'ouvrier et un couteau. Dès qu'il voit les joueurs, il le range dans sa malette en cuir et quitte les lieux.

Il les salut, se dirige près d'une moto garée aux abords et baragouine en mauvais français :

« Tout est ok missiés, inchallah ! »

Puis dans un vrombissement, il démarre et quitte la piste d'envol.

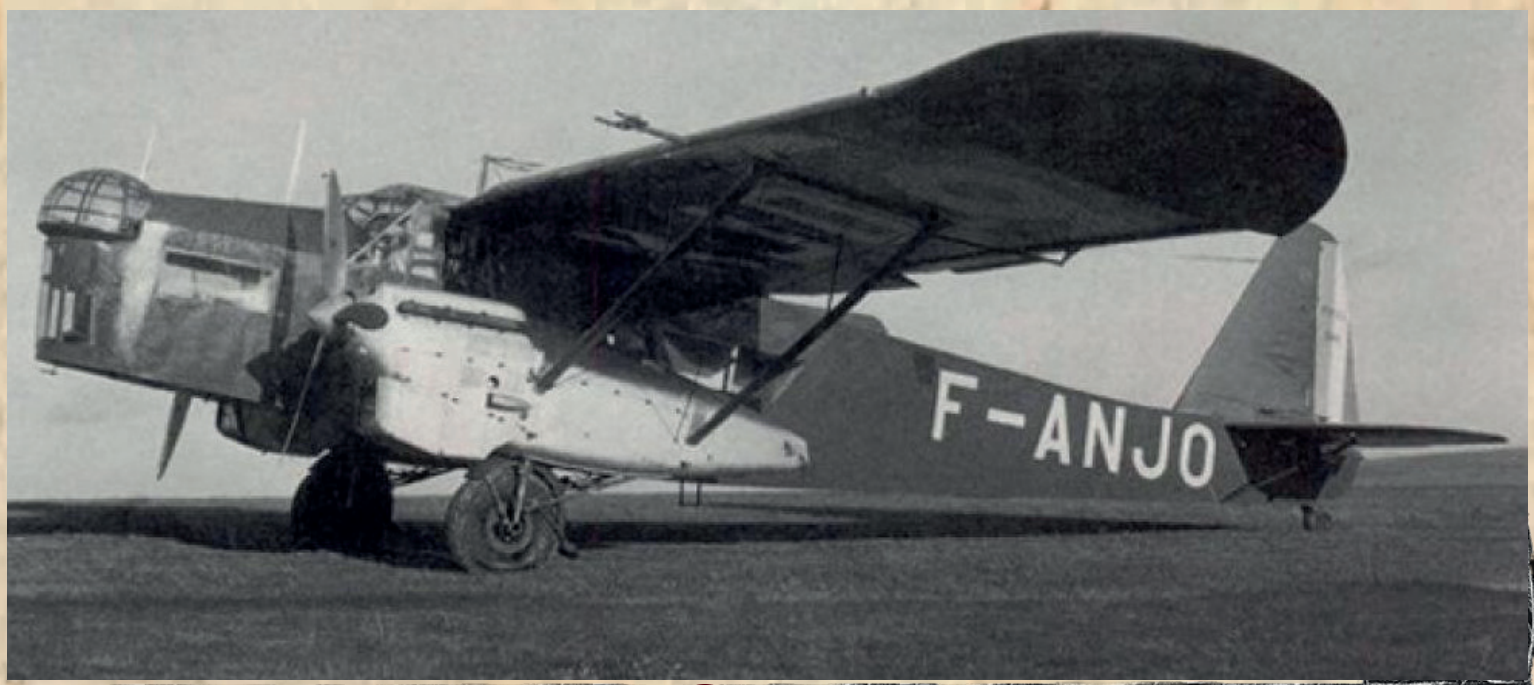
Si les joueurs sont attentifs, ils remarquent que le capot de l'avion n'est pas correctement fermé. en regardant plus attentivement dans le moteur, un investigateur bercé en mécanique constate une durite d'arrivée d'essence percée. Cela n'empêchera pas le décollage de l'avion, mais le voyage risque de se terminer prématurément. Une réparation de fortune ne permettra pas à la durite de tenir jusqu'au bout et l'essence s'échappera violemment en arrivant à Al Djoufrah.

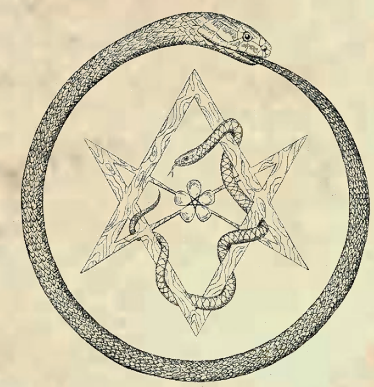
Catastrophe aérienne

Une heure après avoir survolé Houn, petite ville au centre du pays en plein désert, ils ne sont qu'à mi-distance de Al Koufrah. C'est à ce moment là que le moteur droit s'arrête... Suivit du gauche. L'arrêt brutal des deux moteurs et le souffle du vent qui fait place au bruit mécanique, surprend tout le monde. Si le pilote n'a pas été attentif, alors le réservoir s'est vidé doucement mais surrement avant d'évacuer violement le reste du carburant lorsque la durite a laché… Les deux moteurs coupés, l'avion devient difficilement contrôlable. Il va falloir réaliser un atterrissage d'urgence en plein désert libyen !

Mais dans l'immédiat, alors que l'avion se trouve à 1 000 pieds (300 mètres d'altitude), les investigateurs doivent se préparer au crash de leur avion qui semble imminent : le gouvernail est très difficile à contrôler et les passagers devront avoir la présence d'esprit de s'arnacher à leurs sièges.

Le contact avec la terre ferme est rude : heurtant violemment le sol, la lourde carcasse de l'avion, rebondit et la queue de l'appareil se brise à l'impact. Les deux investigateurs situés au fond, sont éjectés. Puis le Potez glisse pendant une durée qui semble interminable sur le ventre et des masses de sable envahissent l'espace au travers la légère coque qui





se désagrège de part et d'autre. Enfin, le nez de l'appareil heurte violemment une immense dune : l'un des moteurs est arraché puis roule en contrebas d'une montagne de sable. L'immensse banc de sable stoppe définitivement son élan et l'avion s'immobilise enfin.

Il est constitué en grande partie de bois, de tôle légère et de toile. Les investigateurs peuvent bricoler grâce à une boîte à outils sanglée dans la cabine de pilotage un brancard de fortune ou une attelle afin de venir en aide aux deux passagers éjectés de la queue de l'appareil. Si ils ont conservé sur eux un Medikit, des soins d'urgence peuvent être appliqués. Il faut ensuite se préparer à rejoindre Al Djoufrah à pied en traversant 70 kilomètres de desert.

À l'attention du Maître des Arcanes

L'atterrissage se passe plus ou moins bien : l'un des joueurs est blessé et oblige à organiser son transport. L'équipe doit traverser une zone aride et il faut vérifier que les jerrycans d'eau soient encore intacts, autant de détails qui risquent de pimenter la fin du voyage.

Une heure de marche permet de parcourir 5 kilomètres. Le temps pour confectionner un brancard pour tirer leur(s) camarade(s) sur le sable prend 2 bonnes heures. Cette mésaventure les amène à destination en deux jours…

Phénomènes étranges

- Si l'eau vient à manquer ou que les rations s'ammenuisent, alors les marcheurs sont bernés par des mirages, phénomène bien connu qui permet à des reflets d'un point d'eau, d'apparaître dans une zone à des lieux de son origine ; l'énervement et la fatigue sont tangibles.

- La nuit est glaciale et d'étranges voie semblent converser entre elles. D'abord lontaines, puis tout près du campement.

- Dans le ciel nocturne, les investigateurs sont intrigués par une étoile qui brille étrangement. Puis l'astre se met à grossir et rentre dans l'atmosphère terrestre. Disque lumineux assez flou, il semble flotter autour du lieu d'atterissage de l'avion.

La seconde nuit, L'objet s'approchera dangereusement du camp et les investigateurs auront intérêt à éteindre tout les feux, tenter de se camoufler comme ils le peuvent et espérer avoir conserver avec eux des moyens de défense car deux autres objets volants rejoindront bientôt le premier lorsqu'ils seront repérés. Trois commandos de trois Petits-Gris chacun, attaquent le bivouac de fortune... Si les joueurs sont bien équipés, alors le Maître des Arcanes accentue la difficulté : un engin oblongue, beaucoup plus grand que les soucoupes volantes, apparaît à son tour dans le ciel. Alors que les



© Les aventuriers du 4e âge - Avril 2020 - http://www.silmarion.com



soucoupes, de petites tailles déposent leurs commandos via un rayon tracteur, celui-ci, beaucoup plus massif, se pose au sol. Un sas circulaire en spirale s'ouvre alors et deverse une troupe d'une dizaine de créatures de tailles humaines en combinaison et bulle transparente visée sur la tête et fusil laser en main. Ce sont des Grands-Gris. Deux extra-terrestres portent des sortes de fouets électriques qu'ils agitent au dessus de leurs têtes ; un crépitement lumineux se fait alors entendre suivit d'une odeur d'ozone.

Le plus surprenant arrive alors : le débarquement remarqué d'un Petit-Gris, encarapaçonné dans une sorte de structure bipédique de trois mètres de haut. Les extrémités des bras bioniques sont équipées pour l'un d'un canon laser et de l'autre, d'une longue seringue reliée à une bouteille par un tuyaux d'ou s'écoule un liquide vert. Il cherchera à neutraliser par l'introduction de l'aiguille, un investigateur et de l'autre, fera taire les plus récalcitrants.

Al Koufrah

Vendredi 1er juin 1937

Le groupe, à bout de force, arrive enfin dans la bourgade de Al Jawf capitale du district de Al Koufrah. Depuis 1932, l'Italie de Mussolini contrôle totalement le pays. Un dispensaire de religieux permet de trouver refuge. Sur place, les investigateurs devront marchander pour obtenir un moyen de locomotion et rejoindre Derna au Nord Est. C'est l'ancienne capitale de la province de Cyrénaïque, la zone Est de la Lybie. Au dispensaire on leur assure que se trouve un aéroport militaire italien. Derna est à un millier de kilomètres de Al Jawf... Autant dire que la route risque d'être longue. De plus, les blessés doivent être soignés avant d'attaquer ce long voyage.

Il s'écoulera une bonne semaine, avant que les éclopés soient remis un minimum et en état de supporter le long périple.

Départ de Al Jawf

Vendredi 8 juin 1937

Les routes sont en mauvais état. Quatre jours en camion sont nécessaires pour parcourir le millier de kilomètres jusqu'à Derna, mais c'est sans compter sur les impondérables...

Les aléas du voyage

- Une roue crève et il faut déployer les grands moyens : cric hydraulique, écrou récalcitrant, sans compter sur le fait que la roue de secours est dégonflée. La solution vient d'un groupe de bédouins qui les invite à venir partager un thé à la menthe et leur indique un avant poste italien aux abords d'un village et d'une oasis.

- Un investigateur est piqué par un scorpion la nuit et la douleur intense précède quelques nausées et un début d'évanouissement. Incision, garrot et



© Les aventuriers du 4e âge - Avril 2020 - http://www.silmarion.com



désinféctant seront nécessaires pour éviter la mort de la victime.

Il arrivent le samedi soir à Derna. C'est une petite ville de garnison qui possède un complexe pétrolier et un aéroport militaire.

Un mirador surveille la piste et les hangards. Une cabane, sur laquelle flotte le drapeau italien, sert de poste de contrôle. Le capitaine Luigi Chinellato et le lieutenant Pipo Cannoti, supervise la base composée de trois pilotes, cinq militaires et le mécano. Il y a deux avions de chasse, d'antiques biplans et un Savoia-Marchetti SM.79, célèbre bombardier torpilleur qui est utilisé comme avion de transport et sert à la liaison avec Tripoli une fois par mois.

Si les militaires sont des patriotes, le mécanicien, Georgio Toti est un militant anti-faciste qui a fuit l'Italie sous les traits d'un ouvrier en mécanique. Ancien imprimeur au sein d'une journal d'opposition, il a toujours bricolé et s'est adapté à sa nouvelle couverture. Il pourra éventuellement aider le groupe à récupérer l'appareil et leur fournir assez de carburant pour rejoindre le Caire. Georgio Toti est coincé à Derna et la présence des investigateurs et pour lui une providence. Il connaît bien l'appareil et leur conseille de maquiller les insignes italiennes avant d'atterrir au Caire, protectorat britannique.

Départ de Derna

Mercredi 13 juin 1937

Les 900 kilomètres qui séparent Derna en Lybie au Caire en Egypte, sont réalisés d'une traite en 3 heures, en comptant une étape suggérée par Georgio à Marsa El Brega pour retirer les décorations militaires et les mitrailleuses, rendant l'avion à sa vocation d'avion de transport. Derna est une ville portuaire et industrielle de Libye, située dans le golfe de Syrte, à l'endroit le plus méridional de la mer Méditerranée. Pendant la période du colonialisme italien (1911-1943), l'endroit s'appelle simplement Brega.

Le rayon d'action du SM.79 est de 1 900 kilomètres et sa vitesse de croisière de 400 km/h. Le Savoia-Marchetti, avale facilement la distance et nos investigateurs atterissent le soir même dans la capitale Egyptienne.

Arrivé Au Caire

Mercredi 13 juin 1937

La piste de l'hôtel avec les informations trouvées chez l'antiquaire : clef et numéro de chambre ne donnent pas les résultats escomptés. En effet il n'existe pas de chambre 224 à l'hôtel Hilton.

Le palace est composé de trois étages : les deux premiers étages comportent 23 chambres réservées à la clientèle standard et le troisième étage est aménagé pour les suites,



avec une suite royale et trois autres ouvertes pour des gens fortunés. Le réceptionniste est désolé mais si la plaque de la clef correspond bien à celles qui ornent les autres accrochées derrière lui, il est formel : il n'existe pas de chambre 224 ! Encore moins louée par un certain monsieur Abdallah Fakin.

Pour accéder à l'étage il n'y a qu'une seule solution : louer des chambres… Le directeur qui est appelé par le responsable à l'accueil, sera catégorique. On accède pas au palace si on n'y est pas invité ! De plus, l'aspect quelque peu dépenaillé de nos investigateurs ne plaide pas en leurs faveurs…

Note au Maître des Arcanes

Au chapitre suivant, les investigateurs seront missionnés pour revenir dans leur passé, donner un coup de pouce à leurs doubles du présent... Ainsi deux joueurs, sont repassés à l'hôtel la veille et on délibérément mandé le directeur pour qu'il se rappelle des visages des joueurs. Ils pretexteront avoir oublié une trousse de toilette dans la chambre 224, puis ressortiront. Bien entendu, cette intervention a pour but de marquer l'esprit du gérant de l'établissement qui ne comprend pas cette référence à un numéro de chambre absent de l'hôtel.

Par contre, le stratagème réussit car le directeur dévisage les deux avatars qui sont bien sure ignorants de la visite de leur "moi" respectifs venu du futur ǂ6 :

« Mais je vous reconnais ? Vous êtes passé hier me parler de cette fameuse chambre 224... Et des affaires que vous aviez soit-disant oublié... Et se tournant vers le reste du groupe, vos deux amis sont déjà venus me parler de cette chambre 224. Je vous affirme que les étages comportent que 23 chambres... »

Par contre, le standardiste se rappelle d'une situation similaire et leur demande si ils ont à voir avec ce professeur américain venu le mois dernier, poser les mêmes questions...

Le directeur lui demande alors de sortir le livre de reception. En recherchant dans ce registre de police, il retrouve facilement la date, car monsieur Jones a loué une chambre au second étage, pour la nuit, mais est reparti le soir même...

« Étrange ces américains, dira-t-il. »

La chambre secrète

Une fois à l'étage, effectivement, les joueurs doivent se rendre à l'évidence : le couloir ne comporte que 23 chambres. Il y a bien une 24e porte, mais elle donne sur un petit réduit utilisé par le service d'entretien.

Chose curieuse, la clef permet d'ouvrir cette porte… Cachée derrière une étagère amovible, une pièce sans fenêtre de 2 mètres, haute



de près de 4 mètres, se révèle, cachée aux yeux du personnel et des clients. Elle ne comporte aucune fenêtre encore moins de système d'éclairage. Les murs sont décrépis et le papier peint à moitié décollé.

Au sol, une rangée de tomettes délimite une zone de 20 cm de large tout autour de la pièce.

Derrière une bande de papier peint à droite de l'entrée, se cache un boîtier avec l'orifice d'une clef. Si les investigateurs insèrent la leur et la tourne, ils déclenchent un mécanisme : un bruit venant du plafond rappelle le bruit de rouage et le déplacement d'une plateforme. La cage de forme rectangulaire prend quasiment toute la place de la salle. La délimitation au sol évite de se faire écraser en se positionnant sur les bandeaux de carreaux de couleur en périphérie de la pièce… Si ils restent en son centre, les joueurs risquent d'être applatis par la lourde masse qui descend vers eux. La cage est composée d'une plate-forme et de quatre grilles dont l'une est amovible pour pouvoir pénétrer à l'intérieur. Une simple manette : High and Low permet d'actionner les allés et venus de l'ascenseur.

Entrainés dans les combles, l'ascenseur s'ouvre sur un vaste espace empoussiéré et dans l'obscurité. Là sont entreposés pêle-mêle des caisses de différentes tailles. Les lucarnes de toit sont plus ou moins obstruées par des planches clouées à même la charpente. Néanmoins, quelques rais de lumière arrivent à traverser et donnent à l'endroit une atmosphère particulière : la poussière capturée par les rayons s'enflamme comme des nuages luminescents contrastant avec cet espace sombre. Une fois accoutumé à la semi obscurité ou en générant un peu de lumière, les étagères remplies de caisses et d'archives sont alors visibles. Elles regroupent tubes et cartons ainsi que des caisses de différentes tailles et du matériel d'archéologie. Au centre de la pièce, une table sur laquelle a été tiré un drap, sert de bureau d'études. Des dossiers sont disposés dessus avec notamment des noms de lieux de fouille et des photos. Parmi les documents de travail, une facture de teinturier permet de connaître l'adresse du propriétaire : Abdallah fakin - 17 Museum Street - Cairo

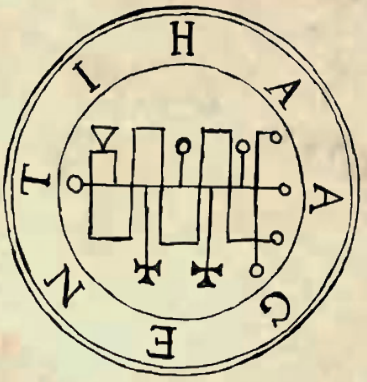
Inventaire des objets et des documents

Les documents trouvés sur le bureau :

Un texte en araméen imprimé sur une tablette d'argile évoque le tombeau d'un des sept : la sépulture du Dieu Loptr (Loki) accompagné d'une gravure ancienne du Moyen-âge :



© Les aventuriers du 4e âge - Avril 2020 - http://www.silmarion.com



À l'attention du Maître des Arcanes

Il est le Dieu de la malice, de la discorde et des illusions dans le panthéon Nordique.

Un vieux livre manuscrit du XIIe siècle écrit en vieux norrois évoque le fils des Géants Farbauti "celui qui frappe dangereusement ; la foudre" et Laufey la Déesse des Arbres.

Il contient un psaume sur le vacarme des épées (la guerre) qui eu lieu dans les temps les plus anciens.

Un second évoque le cheval de mer qui porte le Roi des Pyramides (le bateau) emmené par douze rameurs.

Un dernier psaume parle du temple ou Lopte veille avec ses douze pestes. Gardien et serviteur du Roi en Jaune pour cheminer sur un navire des étoiles et accoster sur Terre.

Un texte d'Abdul-al-Hazred écrit sur une peau humaine à l'encre brune (sang ?) en arabe et une retranscription en anglais est jointe avec :

Extract from the writings of the stele of Mount N'Granel by Abdul-al-Hazred. During a trip to the Land of Dreams, the evocation of the three passages was revealed in the valley of Urdabai in Asturias. There are the three gates to the Dream, the Terrestrial and the Cosmic.

La traduction donne ceci :

Extrait des écrits de la stèle du Mont N'Granel par Abdul-al-Hazred. Lors d'un voyage dans les Contrées du Rêve, l'évocation des trois passages fut révélée dans la vallée d'Urdabaï en Asturie. Là, se trouvent les trois portes vers l'Onirique, le Terrestre et le Cosmique.

Une note en anglais de la même main, y est jointe :

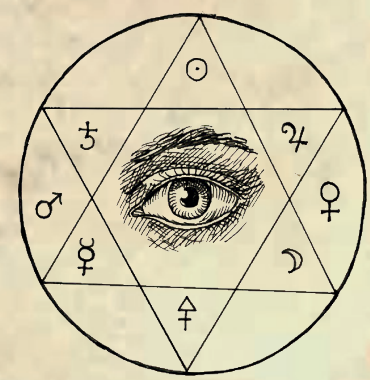
Ask Mr. Trajan to provide us with information on Abdul-al-Hazred and in particular the stories about the temple of Loptr.

La traduction donne ceci :

Demandez à M. Trajan de nous fournir des informations sur Abdul-al-Hazred et en particulier les histoires sur le temple de Loptr

Les objets trouvés sur les étagères :

De nombreux cartouches en pierre de l'Egypte antique sont rangés sur les étagères, des objets du quotidien comme des paniers, des restes de bandelettes. Des sculptures représentent des personnages comme un scribe, des notables et un couple d'homme et de femme.



Dans 13 caisses, sont soigneusement rangés dix artefacts et trois vases.

Les 10 premières caisses contiennent des objets chargés de l'énergie Cosmiques. Si les investigateurs s'en saisissent, ils sont envahis par un fort courant... Les planches mal clouées qui diffusaient jusqu'alors les rayons lumineux du soleil avec parcimonie, sont brutalement arrachées et une lumière intense vient innonder le vaste grenier. Ce flux énergétique intense, imprègne les détenteurs des artefacts. Voici la liste des dix objets emprunt de Magie Divine et les Compétences qu'ils activent :

Un sceptre sekhem : en forme de papyrus, réservé aux dignitaires.
Compétence : Niveau de Vie

Un khépesh : une arme égyptienne, épée en bronze dont la moitié de la lame est recourbée en demi-cercle.
Conpétence : Mêlée

Un anneau de bronze surmonté d'un chat : il était l'un des nombreux animaux dont les attributs furent vénérés dans l'Égypte antique ; notamment associé au symbole de protection. Tout d'abord avatar du dieu Rê en tant que pourfendeur du serpent Apophis, il connaîtra le sommet de son influence en tant qu'incarnation de la déesse Bast.
Compétence : Piquer

L'œil oudjat : œil d'Horus soigné par Thot, symbole d'intégrité physique.
Compétence : Médecine

Un scarabée : symbole de renaissance.
Compétence : Théologie

Un vautour sur un hiéroglyphe : symbole de protection.
Compétence : Physique

Un collier ousekh : bijou très répandu, qui, sous forme d'amulette aide le mort à se délivrer de ses entraves.
Compétence : Biologie

Une crosse (Heka) d'un Pharaon : il représente la puissance magique divine, avec cette note "pharaon conduit son peuple comme le berger".
Compétence : Anthropologie

Le pschent (Skhemty), ensemble de deux couronnes enchâssées mais qui sont dissociées :

- La couronne blanche (Hedjet) : couronne du Sud sous l'égide du dieu Seth.

- La couronne rouge (Decheret) : couronne du Nord sous l'égide du dieu Horus.

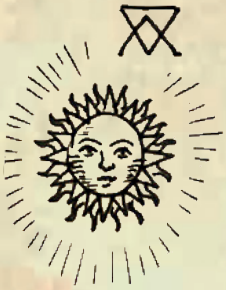
L'une de ces Compétences est activée si les deux objets sont assemblés : Pilotage ; Organisation ; Équitation

Trois vases égyptiens en or massif :

Deux sont fermés hermétiquement par des bouchons octogonaux en plomb de formes identiques et qui s'ornent d'un symbole évoquant le sceau de Salomon.

Le troisième vase a été récemment ouvert...







Note au Maître des Arcanes

Abdallah Fakin a malencontreusement ouvert cette urne démonique. Son contenu s'est échappé et suit comme une ombre, sa victime. Lorsque les aventuriers le rencontreront sur le site de fouilles dans la Vallée des Rois, Fakin évoque les cauchemars qui le hante et parle d'un Djinn qu'il a libéré et le torture dans son sommeil.

Au 17 Museum Street

Jeudi 14 juin 1937

C'est une belle demeure située près du musée du Caire. La plaque indique :

Abdallah fakin Historical and archaeological research

Une courette donne accès depuis la rue au bâtiment est un petit jardin entour l'arrière de la maison. Les volets du second étage sont clos mais en utilisant la sonnette électrique, une voix pousse la fenêtre du rez-de-chaussée et les invite à entrer. Une femme referme à clef derrière eux.

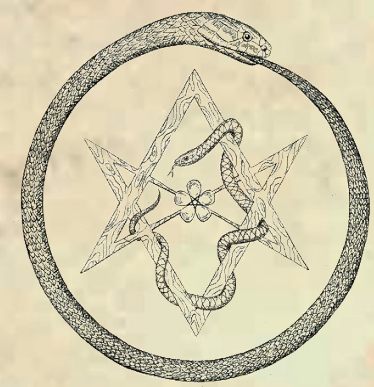
Elle est occupée à ranger des papiers derrière la banque d'accueil et les informe que monsieur Fakin est actuellement dans la Vallée des Rois en compagnie du célèbre archéologue Howard Carter pour diriger une équipe de fouilles.

Les appartements d'Abdallah Fakin sont situés au second. Le bureau de la secrétaire, la cuisine et le hall d'accueil occupe le rez-de-chaussée. Un salon faisant face à une chambre sont installés au premier étage.

À peine ont il poussé la porte d'entrée, qu'un véhicule tout terrain bâché, se gare devant la propriété. L'un des investigateurs a le regard imperceptiblement attiré par la fenêtre entrouverte du hall vers la personne qui conduit le véhicule… Bien qu'assise au volant, le visage et la stature lui disent quelque chose et étrangement elle a l'impression de la connaître. Mais Margaret les a invité à se présenter et cette impression est bien vite balayée par l'accueil chaleureux de la Britannique.

Blonde aux yeux bleus, Margaret Newton et la secrétaire de monsieur Fakin. Des dents légèrement en avant, lui donne un air typiquement anglais, Elle porte un tailleur strict et est affublée d'une paire de petites lunettes aux verres épais. Elle est courtoise et n'hésite pas à discuter avec les invités. Margaret parle de son rêve de visiter Paris et la France en général le pays dont elle a appris la langue lors de ses études à Oxford. L'Égypte reste un pays francophone où elle peut exercer ses connaissances linguistique.





Elle pose en retour une question intrigante :

« Mais dites-moi, vous faites également partie de l'équipe d'archéologues allemands ? Ils sont passés il y a une semaine environ. L'un avait un air… diront-nous... Très germanique. Je connais les véléités d'ordre historique entre vos deux nations mais il m'a demandé si l'équipe française était arrivée… »

La description correspond à celle de Reinhart Heydrich. Miss Newton parle aussi des deux hommes qui l'accompagnaient : pas très loquaces, avec une coupe militaire…

« Sinon ajoutera-t-elle, je crois que vous avez le bonjour du professeur Jones... Oui, je pense qu'il parlait de vous... Il est passé rendre visite à monsieur Fakin le mois dernier mais ne s'est pas arrêté et reparti pour poursuivre ses recherches... Il m'a semblé quelque peu dérangé et après une conversation courtoise avec monsieur Fakin a dit poursuivre ses recherches sur une arche égarée ou quelque chose dans le genre... »

La salle à manger est visible depuis le hall d'accueil et au milieu de la pièce trône un monumental escalier qui permet d'accéder aux étages. La fenêtre du fond, permet d'apercevoir le jardin. À ce moment, le même investigateur qui fut attiré par l'anatomie du chauffeur dans la rue, assiste à nouveau à un étrange ballet : Il voit passer la silhouette devant la fenêtre, de la cuisine, à travers le jardin…

Cette fois-ci il n'y a plus aucun doute, cette personne est vraiment étrange et lui rappelle quelqu'un : son physique, son allure et sa démarche lui sont familiers, comme si elle venait de croiser son double ! Seuls ses vêtements sont différents… Puis elle entend du bruit comme si on posait une échelle contre le mur mais Margaret continue à leur parler et les invite à prendre le thé :

« Je ne voudrais pas qu'une équipe d'archéologues français repartent sans que je fasse preuve de courtoisie… C'est une tradition et vous ne pouvez pas déroger à la règle ; cinq heures, c'est le tea time... »

Si le joueur questionne Margaret sur la présence d'un individu dans le jardin, elle pensera tout de suite au jeune Mohamed qui entretient la pelouse... Dans le doute et si l'investigateur insiste, Margaret voudra absolument leur offrir le thé, temps nécessaire pour que le visiteur pénétre dans la maison et en ressorte. Lorsque le groupe prend congé et ressort sur le perron de la maison, le même joueur intrigué, voit distinctement son double ressortir par le petit portillon. Il n'y a plus aucun doute : ce visage ! Il sort un objet de son sac, une sorte de petite pyramide et disparaît instantanément. Les autres investigateurs, sont occupés à parler avec Margaret et n'ont rien vu.

© Les aventuriers du 4e âge - Avril 2020 - http://www.silmarion.com



Tentative d'intrusion

Cet étrange phénomène peut inciter le joueur à convaincre ses collègues de visiter les étages !

Depuis la façade arrière donnant sur le jardin, une porte fenêtre au premier étage ouvre sur un balcon. Au fond du jardin, une cabane contient une échelle double, des outils et une corde. Les investigateurs peuvent tenter de monter également en grimpant sur un palmier qui pousse près du mur ou alors tout simplement escalader la façade en s'aidant de la gouttière.

En empruntant le chemin du balcon ils prennent pied dans un salon ; la porte fenêtre est entrouverte pour laisser passer un peu d'air frais et le lourd rideau bouge sous l'action d'une légère brise. Le couloir donne sur deux pièces, la leur et une seconde située en face. Un vaste escalier de bois dans le plus pur style colonial, dessert les deux niveaux. Les grandes fenêtres sont toutes équipées de larges et épais rideaux en velours rouges.

Si les investigateurs entreprennent leur visite de nuit, ils seront intrigués par les ronflements provenant de la pièce située face au salon : c'est la chambre de Margaret Newton et elle dort à poings fermés. Dans le couloir, outre des reliques antiques : amphores, vases Egyptiens et quelques plantes vertes, des gravures anciennes accrochées aux murs décrivent les bords du Nil et les monuments egyptiens. Parmi ces antiquités, trône un téléphone, accroché au mur.

Au second étage, le vaste bureau d'Abdallah est réparti en trois parties : le bureau en lui-même, immense et luxueux, une seconde pièce transformée en salle d'archives et enfin une chambre confortable avec les commodités d'usage. Le bureau est fermé à clef et les investigateurs pourront facilement crocheter la serrure. La boîte à clef se trouve derrière la banque d'accueil au rez-de-chaussée.

Dans la pièce principale, les investigateurs découvrent les plans étalés sur une table d'étude et représentant les temples égyptiens avec une indication : Vallée des Rois. Des fragments de pierre et des photographies de hiéroglyphes ainsi qu'une pochette en cuir contenant un rouleau de papyrus sont disposés pêle-mêle. Des notes, des documents d'études et des crayonnés sont empilés sur le côté de la table.

Les restes de sculptures en pierre sont gravés de cartouches égyptiens qui parlent de porte, d'étoiles et d'un temple d'un Dieu malicieux, "Celui qui dépasse la flamme". La scène principale représente des personnages étranges, un cheval à huit pattes mais les éléments sont incomplets car les sculptures sont abimées. Les scènes mêle style égyptien et Nordique mais un détail attire l'œil. D'étranges humanoïdes portent des combinaisons anachroniques : bottes,





gants et le reste d'un fragment reprend la tête d'un personnage affublé d'une sorte de cercle autour du visage comme une bulle ou une auréole. Enfin un dernier morceau de pierre est une suite d'écritures égyptiennes, mais étrangement certains symboles font penser ou évoquent des fusées ou des éléments ovoïde au-dessus d'une palmeraie (page 59).

Deux fragments de papyrus, soigneusement rangés dans un tube de cuir et à l'origine issu du même ensemble, reprennent les mêmes scènes. Ils semblent très anciens et eux aussi sont très étranges. Les investigateurs qui connaissent les textes anciens, arrivent à déchiffrer une partie des écritures qui parlent du temple du Dieu malicieux, "Celui qui dépasse la flamme", mais ils seront bien incapable de déchiffrer les symboles représentant ces drôles d'engins volants.

Le plus surprenant est la scène centrale : elle représente un personnage surmonté d'un casque et d'ailes. Les représentations ovales, comme des engins spatiaux sont alignées derrière eux. D'autres acteurs représentés sur la scène, entourent le personnage principal. Ils sont plus petits et ne portent pas la tenue traditionnelle de l'Antiquité. Leur combinaison ressemble fortement à celle utilisée par les scaphandriers.

Enfin, sur le second papyrus un dernier cartouche parle de la porte, de la Déesse du ciel, Nout, que le Dieu de la Terre, Geb franchit pour se rendre près de Hartapshitiou ; qu'un spcialiste en astronomie ou en langue ancienne traduira par Jupiter. Le cartouche évoque Horus guide des espaces mystérieux lié à Jupiter.

Une note manuscrite, peut-être de la main de Fakin, est glissée dans le tube :

In the zodiac of Denderah Jupiter is called Horus the one who unveils the mystery.

Ce qui se traduit par :

Sur le zodiaque de Dendérah Jupiter est appelé Horus celui qui dévoile le mystère.

Une série de documents (pages 60 à 63), reprennent ces étranges représentations issus de différents documents et d'origines variées.

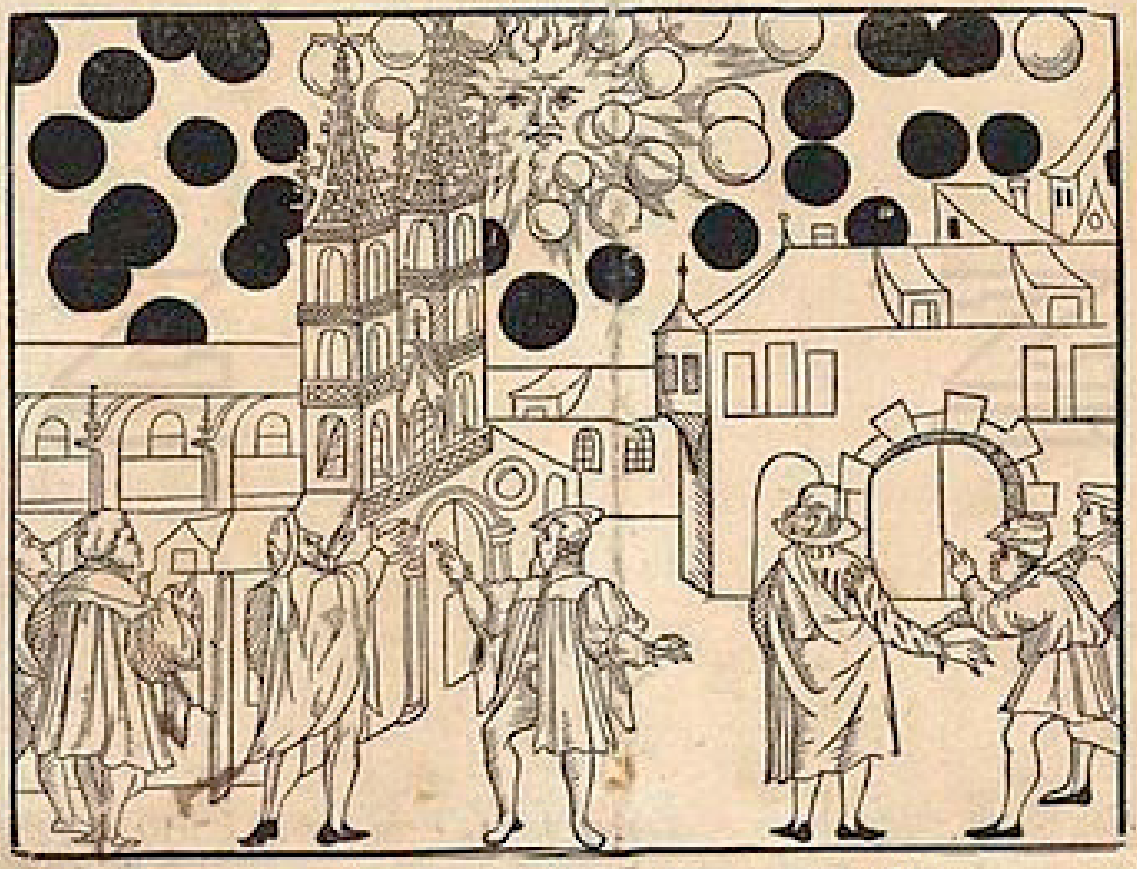
De courtes légendes accompagnent les photos et les gravures au dos des documents.



Scène principale de la sculpture

Seltzame gestalt so in disem M. D. LXVI. Jar/

gegen auffgang vnd nidergang/ vnder dreyen malen am Himmel
ist gesehen worden/ zů Basel auff den xxvii. vnd xxviij. Höwmonat
vnd volgends auff den vij. Augsten.



DIses lauffenden LXVI. Jars auff den XXVII. Höwmonates/ nach dem die Sonnen (so Plinius wol/ der Welt aug genennt hat) den gantzen tag lieblich vnnd warm geschinen in hellen vnd fein gereinigetem lufft. Ist sie gegen nidergang auff den abend/ vnnd vij. vr trefflichen verendert worden/ andere form vnd farb bekommen. Dann erstlich ist jhre strelenen vnnd glantz verloren hat/ demnach nicht grösser/ weder Vollmons rotter ist/ vnd vom dritten/ gleichsam sie blůt weine/ in einem schwartzē lufft vnd wild hinder jren von allerley volcks alhie zů Statt vnd Lande ersehen worden.

Gleicher gestalt ist nach der Sonnen nidergang/ der Mon/ wölicher dißmale nicht weit vō seiner völle/ am liechte vnd schein gewesen/ auch durch die nacht/ fast rodt/ vnd blůtfarb/ am Himmel gestanden.

Volgends Morgens das der Sonntag war/ ist widerumb die Sonnen vnd zig. vom der für kommen vnd auffgangen/ mit der form vnd gstalt/ gar nach/ da sie glich vnder vnd zů gnaden gangen war/ auch dermassen widerschein an beusen/ garben vnd anderm geben/ als ob etliche fhöwig vnd blůtig wäre.

Weyters auff den vij. Augsten/ mit der Sonnen auffgang vnnd ein wenig darvor/ sind vil grosser schwartzer kugelē im lufft gesehen worden/ nächst für die Sonnen/ mit grosser schnelle vnnd geschwinde gefaren/ auch nider kert gegen einandern gleichsam die ein streyt füren/ deren etlich rodt vnd fhöwig worden/ volgends verpeert vnd erloschen.

¶ Ob nun wol hierzů natürliche vrsachen/ der exhalationen halb vnd vaporen die sonderlich auß vergangnen feuchten Winter vnnd Sommer entstanden/ oder auch grosser hitz halben/ so nach langer kelte vnd rägen angangen/ darfür bedeutnussen werden. Ob will doch sin bedütung (dieweyl es nicht gemeinklich beschicht) darmit Lantzen/ als weñ Cometen (wie auch einer vorzeiten der für kumpt) entstehend/ vnd finsternussen beschehen/ nach natürlicher abrechnung vnd aber nicht in allweg bedüchtlich. Die Heylige geschrifft beyder Testamenten gedenckt der zeichen am gestirn vnd Himmel. Insonderheyt hat Lange erfarung in der welt bewysen wann den grossen liechtern jr schein auffgehalten/ das dise mals hefftig beschicht/ wil wol hierzů dienē das der Poet von Eclipsen spricht.

Defectus Lunarium, bellum libenter.

gemeinlich sterbend/ thewre/ krieg erzeiget sind.

Nun dieser wir dißmal nicht zů bedencken was kommen möchten/ dieweyl erst erzelter nützen/ vom Herren der die vngehorsamme mit billich züchtiget vnd heimsuchet/ sy wo in alle weeg gespürt werde/ hin vnd wider. Aber das ist zů bedencken Gott wölle nach seiner gerechtigkeyt/ die wider erholten straaffen schwerpffen/ oder zů zeichen erschrecklich wende. Gelüstes zů bergen füren/ kennt frommer kindern art anlegen/ die jhres Vatters auffgeschickten arm vndergriffen/ mit flehem hertzen vmb vnd besserung darmit wir barmhertzigkeyt/ daran der Herr nicht vergisst/ in allem yen/ finden/ dieweyl ers ist so wunderschlecht vnd lieplich zů jhm wenden berlet/ Ose. am xiij.

Das dieser nach des Herren leer/ sich vor den zeichen am Himmel nicht geschicht/ aber vor dem Herren/ der diss vnd dergleichen warnungen/ neben seines heyligen worts Predig für augen stelt.

Weyl demnach kugeln/ zů den hüpschen vnd diss dem krieg angehörig gesehen/ ist Gott treulich anzůrüffen/ das er Keyserlicher Maiestet vnd dem gantzen Römischen Reych/ sampt andern Potentaten vnnd Herrschafften/ die beyst vnd beystand thůnd/ sin gnad vnd leytbarmhertzigkeyt dißmals dem Erb feynd der Christenheit/ Turcken/ widerstandē/ dadurch beschehe/ vnd das blůt durstig Ottomannisch hauß/ so auß Scythien oder Tartaren vor zwey hundert vnd sechs vnd sechtzig jaren sin ursprung gehept/ stürtzen wölle/ das Reych aber Jhesu Christi vnsers lieben Herren erweytern vnnd erhalten/ auff der gantzen Erden/ wünscht ich Samuel Cocceius der heyligen Geschrifft vnnd freyen künsten studiosus zů Basel im Vatterland.

Getruckt durch Samuel Apiarium.

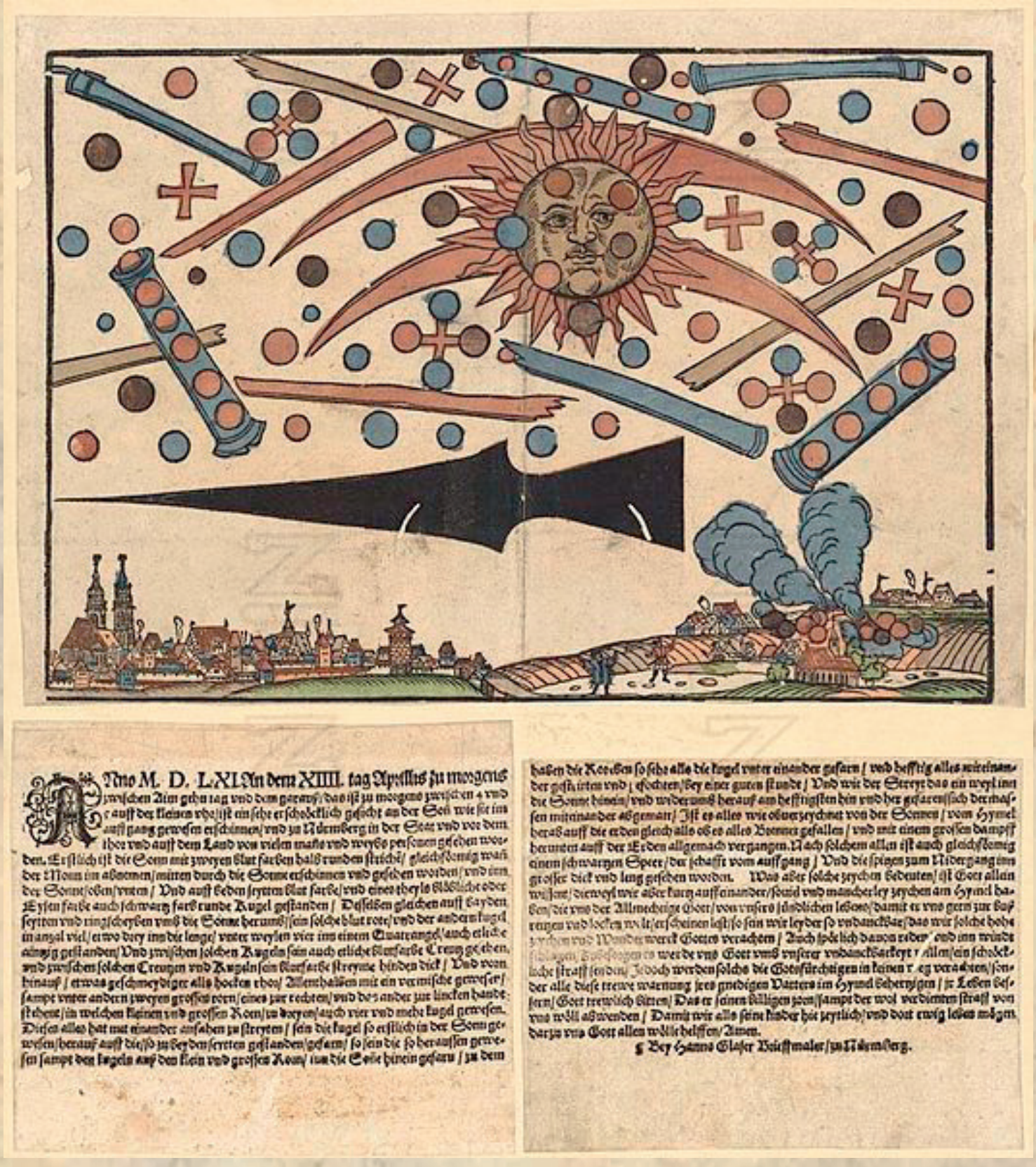
LinkSeltsame Gestalt so in disem MDLXVI Jar



Cathédral Salamenca



Jomon Statue - 1 000 b J.C - Japan



Anno M. D. LXI. An dem XIIII. tag Aprellis zu morgens zwischen 4 vnd 5 auff der kleinen vhr/ ist ein sehr erschrecklich gesicht an der Sonn wie sie im auffgang gewesen erschinnen/ vnd zu Nürnberg in der Statt vnd vor dem selben vnd auff dem Land von vielen manns vnd weybs personen gesehen worden. Erstlich ist die Sonn mit zweyen blut farben halb runden strichen/ gleichförmig wann der Mon im abnemen/ mitten durch die Sonne erschinnen vnd gesehen worden/ vnd inn der Sonne/ oben/ vnten/ Vnd auff beden seyten blut farbe/ vnd einer theyls glöchte oder Aschen farbe auch schwartz farb runde Kugel gestanden/ Dasselbig gleichen auff beyden seyten vnd ringsherumb/ wie die Sonne herumb/ sein solche blut rote/ vnd der andern kugel in angal viel/ etwo drey inn die lenge/ vnter weylen vier inn einem Quarrangel/ auch etliche einzig gestanden/ Vnd zwischen solchen Kugeln sein auch etliche blutfarbe Creutz gesehen/ vnd zwischen solchen Creutzen vnd Kugeln sein blutfarbe streyme hinden dick/ Vnd vom hinauf/ etwas geschmeydiger als hocken rhot/ Allenthalben mit ein vermische gewesen/ sampt vnter andern zweyen grossen roten/ eines zur rechten/ vnd des ander zur lincken hande stehent/ in welchen kleinen vnd grossen Roten/ zu beyden/ auch vier vnd mehr kugel gewesen. Dieses alles hat mit einander anfahen zu streyten/ sein die kugel so erstlich in der Sonn gewesen/ herauf auff die/ so bey den streten gestanden/ gefarn/ so sein die so herauffen gewesen sampt den kugeln auf den klein vnd grossen Roten/ vnn die Sonn hinein gefarn/ zu dem haben die Roten so sich alle die kugel vnter einander gefarn/ vnd hefftig alles miteinander geschirmt vnd gefochten/ bey einer guten stunde/ Vnd wie der Streyt das ein weyl inn die Sonne hinein/ vnd wider umb herauf am hefftigsten hin vnd her gefaren/ sich dermassen miteinander abgemat/ Ist es alles wie obenverzeichnet von der Sonnen/ vom Hymel herab auff die erden gleich als ob es alles Brennet gefallen/ vnd mit einem grossen dampff herunten auff der Erden allgemach vergangen. Nach solchem allen ist auch gleichsförmig einem schwartzen Speer/ der schafft vom auffgang/ Vnd die spitzen zum Nidergang inn grosse dick vnd lang gesehen worden. Was aber solche zeychen bedeuten/ ist Gott allein wissent/ dieweyl wir aber kurtz auff einander/ solch vnd mancherley zeychen am Hymel haben/ die vns der Allmechtig Gott/ von vnsers sündlichen lebens/ damit er vns gern zur busse reitzen vnd locken wolt/ erscheinen lasst/ so sein wir leyder so vndanckbar/ das wir solche hohe zeychen vnd Wunder werck Gottes verachten/ Auch spöttlich darvon reden/ vnd inn mündt schlagen/ Befürchten es werde vns Gott vmb vnserer vndanckbarkeyt willen/ ein schedliche straff senden/ Jedoch werden solche die Gottfürchtigen in keinen weg verachten/ sonder alle diese treme warnung jres gnedigen Vatters im Hymel scherpffen/ zu Leben besseren/ Gott trewlich bitten/ Das er seinen billigen zorn/ sampt der wol verdienten straff von vns wöll abwenden/ Damit wir alle seine kinder hie zeytlich/ vnd dort ewig leben mögen. darzu vns Gott allen wölle helffen/ Amen.

§ Bey Hannß Glaser Brieffmaler/ zu Nürmberg.

Himmelserscheinung über Nürnberg vom 14. April 1561



Aera Di Zuria - Nadro



Hieroglyphes Abydos

À l'attention du Maître des Arcanes

Les investigateurs des années 1930, ne connaissent pas encore la conquête spatiale. Les descriptions des hommes en combinaison et d'engins volants devront donc tenir compte de cela.

Sur la table de travail, près des rouleaux de papyrus est posé un dossier renfermant plans et études sur un temple oublié.

Sur la couverture il est indiqué :

"Mission Carter–1938".

Il contient, outre des cartes de la Vallée des Rois, des photos et des plans du tombeau de Toutânkhamon, des notes éparses qui font références à un culte interdit, une déité qui reposerait quelque part et qu'aucun ne doit réveiller.

L'un des sept est évoqué.

Une note en anglais :

Ask Mr. Trajan to provide us with information on Abdul-al-Hazred and in particular the stories about the temple of Lopte

Traduction :

Demander à Monsieur Trajan de nous communiquer les informations sur Abdul-al-Hazred et notamment les récits concernant le temple de Lopte.

L'adresse est indiquée :

Isidore Trajan
3, boulevard Clémenceau
Paris

Aux murs, différentes gravures anciennes sont accrochées : le portrait de Mustapha Fakin avec son épouse et le jeune Abdallah ; son diplôme d'architecte ; un plan encadré de l'hôtel Hilton du Caire avec cette mention : Cabinet d'architecte : M. Fakin – 1900 ; quelques études, aquarelles et gouaches de temples et d'objets archéologiques.

Dans la salle des archives, sont entassés des années d'études, de lourds dossiers, mais également des plans et des rouleaux du père d'Abdallah, qui était architecte. Des objets de l'ancienne égypte sont rangés sur des étagères. Tout autour de la pièce d'innombrables ouvrages traitent de l'archéologie.

© Les aventuriers du 4e âge - Avril 2020 - http://www.silmarion.com





Chose inquiétante, un portrait au mur donne très vite la chair de poule : c'est celui de Register Burns qui semble les observer, en tenue Premier Empire est daté de 1799 ! La légende indique : " Régis Bornes ". Il se tient visiblement près d'une felouque et derrière lui on aperçoit un paysage des bords du Nil.

Sur le bureau d'Abdallah Fakin, la corbeille à courrier contient une missive d'Howard Carter avec un rappel des conditions d'engagement de manœuvriers pour son chantier dans la Vallée des Rois datée d'une semaine.

Sur le parapheur de cuir en marocain rouge, deux clefs sont posées sur le bureau, bien en évidence : l'une d'un véhicule Bedford MW en atteste le porte-clef avec le logo et une seconde de sécurité plus ouvragée. Un mot griffonné à la hâte, à l'attention de l'investigateur qui a vu son double donne les indications suivantes :

Le véhicule 4x4 est garé en bas
Clef du coffre + combinaison à entrer : campagne d'Egypte
N'ouvre pas le tiroir du bas dans le coffre, il contient un redoutable artefact : un livre impie !
Ne tarde pas, le téléphone va bientôt sonner ! Plus tard tu comprendras...
Moi

À l'attention du Maître des Arcanes

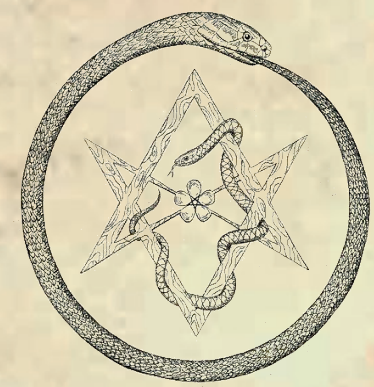
L'écriture et de la main même de l'investigateur qui a surpris son sosie et assisté à son étrange manège quelques temps auparavant, et qui est venu en fait déposer ces clefs et indications…

La combinaison n'est autre que la date de la campagne d'Égypte qui figure sur le portrait de Register Burns, à savoir 1799.

Un vieux grimoire, dont la couverture étrange rappelle la peau humaine, ornée de macabres symboles cabalistiques et qui se trouve dans le tiroir blindé, fermé à clef, dans le bas du coffre fort, n'est autre qu'une copie du Nécronomicon ! Il est enferré dans un maillage de chaine en acier soudée entres-elles. Compétence de niveau trois en Magie Divine activées : Mythe de Cthulhu et Occulte
10d6 points de folie si ouvert !

Les tiroirs du bureau contiennent, mise à part quelques feuilles à entête, un stylo plume, des bouteilles d'encre, un tampon, quelques papiers buvards, un dossier avec des coupures de presse concernant les affaires menées par les investigateurs et une lettre de l'antiquaire de Bilbao, Xerxes Zapatagillarena. Courte et concise elle s'adresse à Fakin pour le mettre en garde contre un certain Heydrich. Le courrier évoque l'Ordre Thulé et le pacte qu'il n'aurait jamais dû passer avec cette organisation…





Ce que contient le coffre

Dans une caissette en fer fermée à clef, sont rangées quelques valeurs en espèces : 1 250 lires égyptiennes et la même somme en livres sterling (jusqu'en 1962, la lire égyptienne est calée sur le cours de la livre sterling) ainsi que 1 000 pesetas espagnols. Cela correspond à une petite fortune : les lires Egyptiennes correspondent à 220 625 francs de l'époque, idem pour les liasses de livres sterling (1 £ = 176,50 francs). Les pesetas correspondent à 3 942 francs soient un total de 445 193 francs réunis en différentes coupures et devises (cette somme correspondrait à 178 077 euros aujourd'hui).

Une boîte identique à celle trouvée dans le bureau de l'entrepôt d'Argenteuil, avec cette même poudre verte est glissée dans une sacoche en cuir. L'energie de la boite active l'une des Compétences de niveau 3 : Psychanalyse ; Mécanique ou Fuite

Enfin, un sac en tissu richement brodé, visiblement très ancien et sans doute de l'époque antique, protège une boîte d'ébène toute aussi ancienne. Sur le dessus du couvercle, une incrustation d'ivoire représsente le symbole du sceau de Salomon. Elle contient un étrange objet : un crâne d'une quinzaine de centimètres en quartz avec cette mention posée sur du velin : " Yucatán - Herman Cortez 1519 ".

Si l'un des investigateurs sort l'objet de son sac, ouvre la boite le prend entre ses mains, alors il ressent comme une vibration au creux de ses paumes. Une énergie singulière l'envahit et un souffle intérieur, comme une bourrasque, illumine le détenteur de l'objet agitant ses vêtements. Ses cheveux se hérissent sous l'effet d'une énergie incroyable. Une vive lumière irradie brièvement la pièce.

Le crâne offre un sort de niveau 3 dans l'une des Compétences suivante : Premier Soin ; Hypnose ; Discrétion ; Camouflage ; Recueil d'Indices ou Chimie.

À peine ont-ils le temps de terminer leur visite et de fouiller le coffre, que la sonnerie du téléphone au premier étage dans le couloir retentit… Trente secondes plus tard, les investigateurs entendent nettement la porte de la chambre de Margaret s'ouvrir. Comme le combiné est en bas des escaliers, ils entendent distinctement la conversation :

« ...Bien Monsieur Fakin... Je vous attends d'ici cinq minutes… »

Puis Margaret rentre dans sa chambre et en ressort pour redescendre dans le hall, libérant ainsi l'accès au premier est la porte fenêtre du salon.

À l'attention du Maître des Arcanes

Le groupe a croisé l'un de leurs avatars, un joueur venant du futur, et lié au chapitre six. En fait lors du prochain chapitre, les investigateurs seront missionés par la Déesse Istasha





pour mettre à disposition un véhicule, la clef de contact et celle du coffre dans la maison d'Abdallah Fakin car le sabotage de leur avion leur a fait perdre un temps précieux dans le desert de Lybie. Un des personnages du présent aperçoit subrepticement son "moi" venant du futur. Les joueurs du chapitre cinq ne savent pas qu'ils devront jouer cette scène lors d'une session de jeu future : à la fin du chapitre six, la Déesse Istasha les renvoie sur Terre mais un peu avant que le groupe de joueurs du présent qui évoluent dans ce chapitre de l'histoire, viennent fouiller la maison du receleur Fakin au Caire. Leur mission : venir déposer la clef du coffre de la maison d'Abdallah, les clefs d'un véhicule stationné en bas de la maison et des infos, sans se faire voir par l'équipe du présent… Mais cela est une autre histoire, qu'ils vivront au prochain épisode.

La clef de contact et bien celle du Bedford garé devant la maison…

Le plein du reservoir a été effectué et à l'arrière sous la bâche, les investigateurs trouvent différentes tenues de travail avec leurs noms cousus au col et adaptés à leurs tailles, des pelles, du matériel d'archéologie, une caisse de vivre, une grande tente, deux jerrycans d'essence et deux bidons d'eau potable. Dans la boîte à gants, qui s'ouvre avec la clef du véhicule, ils découvrent des papiers officiels à leurs noms indiquant que chacun travaillent pour le Service d'antiquités égyptiennes du musée du Louvre. Un courrier cacheté est également glissé entre les cartes. C'est une lettre de mission pour participer aux fouilles entreprises par l'équipe d'Howard Carter dans la Vallée des Rois. Chose étrange, le courrier est daté du lendemain… Faute de frappe ? Cela n'a pas l'air d'être une erreur, car l'enveloppe qui contenait ce courrier est bien oblitérée depuis Londres vers Paris et adressée au bureau de la Flamme Française à leurs attentions, le cachet de la poste faisant foi. Elle est bien datée du lendemain vendredi 15 juin 1937...



La Vallée des Rois

Vendredi 15 juin 1937

Le site est situé près de Louxor, ville de la rive droite du Nil, en Haute-Égypte à environ 700 km au sud du Caire.

En partant tôt le lendemain matin, ils arrivent tard dans la soirée. Il est 18 heures et la nuit tombe vite sous ces lattitudes ; la chaleur harrassante ainsi que les moustiques, sont particulèrement désagréables. Si ils ne trouvent pas d'hôtel, peut-être pourront-il monter leur tente. Le Nil proche, permet de se débarbouiller, mais attention aux crocodiles et aux hippopotames.



Rencontre avec Howard Carter

Samedi 16 juin 1937

Le lendemain, les investigateurs font la connaissance du célèbre égyptologue. Il est accompagné par une équipe de scientifique et fouille à proximité du tombeau de Ramsès VI là où il découvrit, 14 ans plus tôt, le tombeau de Toutânkhamon qui le rendit célèbre. Agé De 64 ans, Howard Carter est atteint du Lymphome de Hodgkin et dirige les travaux depuis une petite tente, installée près du lieu de recherche. Abdallah Fakin mène les opération et donne des ordres à son équipe de manœuvriers.

Carter leur explique qu'en étudiant la physionomie des lieux, il est persuadé qu'un monument souterrain antérieur aux tombes des Rois, se trouve sous ses pieds. Des récits parlent d'une civilisation avancée qui vint enseigner les technologies et aurait créé l'homme. Il y est aussi fait mention de la sépulture de l'un des sept, le Dieu Loptr mais Carter est dubitatif :

« Ce ne sont que des légendes, mais parfois le vrai se cache dans le faux ; j'ai été approché par monsieur Fakin car il n'avait pas la possibilité de fouiller dans la Vallée des Rois, car non accrédité par les autorités... Un bien étrange homme que cet Abdallah Fakin... Ses théories sont farfelues, mais il m'a mis entre les main une équipe de déblayeurs qui ma foi, travaille bien... J'ai tout de même demandé à ma secrétaire à Londres, de dépecher quelques spécialistes et je suis content qu'elle ai pu vous contacter aussi vite... Je dois vous laisser, mon infirmière doit me donner mes soins et la maladie m'épuise. Je vais vous laissez entre les mains de mon chef de chantier. À plus tard... »

Pour sa part, Fakin reste évasif sur sa présence ici et de façon aimable, invite les investigateurs à venir admirer les salles des Rois. Il semble très fatigué, les traits tirés et avoue qu'il ne dort pas beaucoup en ce moment. Il reste très méfiant si l'un d'eux évoque la mémoire de Xerxes Zapatagillarena et encore plus si l'un des joueurs parle de Reinhard Heydrich et des mystères qui l'entoure. Bien entendu il ne sera pas au courant d'une quelconque cachette dans les combles de l'hôtel, invoquant son regretté père, féru d'histoire et qui a construit l'édifice...

Plus au Sud, ses hommes travaillent sur un immensse chantier de fouille... Mais Fakin s'y désintéresse et convie les joueurs à visiter un autre lieu, la tombe de Toutânkhamon.

Le tombeau de Toutânkhamon

Fakin les invite à emprunter seize marches qui descendent vers la porte d'entrée de la tombe. De là, un corridor conduit à une porte fermant l'entrée de la première pièce : l'antichambre.

Deux hommes sont assis autour d'une table avec un fusil chacun posé contre le mur et à leurs pieds, un chien famélique redresse la tête dès que le groupe approche. Les deux hommes





se lèvent et Fakin leur donne quelques ordres en arabe.

« Ali et Yousef surveillent l'entrée... On ne sait jamais, dit-il. »

Ali est jeune et Yousef, plus âgé, porte un curieux tatouage sur l'avant bras :



Le symbole de Râ

L'hypogée découvert le 4 novembre 1922 est une construction souterraine. La tombe creusée dans le sol contraste avec la chaleur harassante de la surface.

Fakin n'est pas avare d'explications et explique que le tombeau bien que pillé quelques temps après sa construction, a été volontairement oublié ce qui a permis cette découverte étonnante :

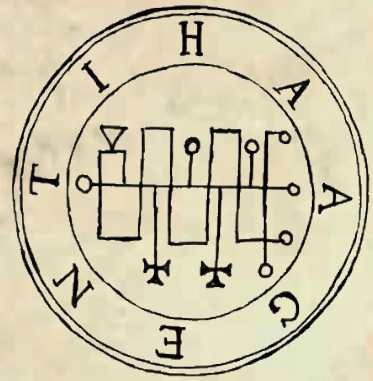
« Bien que la porte du tombeau ait été forcée dans l'Antiquité, le contenu est resté quasi intact. Plusieurs indices ont convaincu monsieur Carter que le tombeau reçut par deux fois la visite de voleurs de sépultures : la première aussitôt les cérémonies funéraires achevées, comme en attestent des passages qui ont été rebouchés avec du plâtre ou des objets déplacés de l'antichambre. La tombe renfermait de nombreux objets de la vie quotidienne et sa découverte a ainsi aidé à mieux comprendre la vie des Égyptiens de l'Antiquité. Le trésor funéraire était composé d'objets d'or, d'albâtre et d'ivoire.

C'est probablement grâce à la volonté des successeurs de Toutânkhamon, Aÿ et Horemheb puis les ramessides, de faire tomber son règne dans l'oubli, que son tombeau a pu échapper aux pilleurs de tombes. Toutânkhamon est, semble-t-il, le dernier pharaon de la lignée issue du pharaon hérétique Akhenaton et, avec lui, disparaissent les dernières traces de la période amarnienne. Les noms de Toutânkhamon et de ses prédécesseurs jusqu'à Amenhotep IV sont retirés des listes royales officielles par martelage des cartouches selon le processus de "damnatio memoriae".

Mais je vais vous montrer quelque chose encore plus étonnant. Cet oubli a semble-t-il permis de cacher un autre lieu... »

Il franchissent l'antichambre, dont les murs blanchis à la chaux sont nus et sans décorations :

« Elle contenait plus de sept-cents pièces entassées pêle-mêle, la plupart des meubles et des objets précieux du roi en rapport avec ce qui avait pu être la vie terrestre du Pharaon... »



Au fond du mur droit de l'antichambre, une porte donne accès à la chambre funéraire. Son sol est en contrebas d'environ un mètre et ses murs sont enduits de plâtre peint en jaune. Elle est décorée de scènes représentant le livre des morts qui décrit le voyage de la mort à la résurrection divine :

« Le mur oriental du caveau illustre un cortège funèbre de douze hauts dignitaires du régime, têtes ceintes du bandeaux blancs du deuil et tirent par la main le traîneau supportant la momie du pharaon.

Sur le mur Nord, la scène de droite présente Aÿ, coiffé du khépresh et habillé de la peau du léopard du prêtre, qui pratique le rituel de l'ouverture de la bouche du défunt, lequel a l'aspect d'Osiris, maître du royaume des morts. Dans la scène centrale, Toutânkhamon vêtu en souverain (perruque, diadème, collier ousekh, canne droite à bout doré) est accueilli par Nout dans la Douât (1), la déesse du ciel lui présentant dans chaque main le hiéroglyphe de l'eau. Enfin, la scène de gauche montre l'enfant-roi, suivi par son personnage-ka qui tient dans sa main l'ânkh. Le défunt embrasse Osiris coiffé de l'Atef, le pharaon et le dieu ne faisant plus qu'un.

Sur le mur Ouest, la décoration est disposée en quatre registres principaux illustrant des scènes tirées de la première heure du Livre de l'Amdouat. Le registre supérieur montre un cortège de cinq divinités (Maât, la Maîtresse de la barque, Horus, le Ka (2) de Shou et Nehes) qui précède la barque Mésektet transportant l'astre en devenir sous forme du scarabée Khépri, cette barque solaire étant encadrée par deux hommes représentant Toutânkhamon.

Les trois registres inférieurs montrent douze babouins sacrés accroupis, symbolisant les douze heures de la nuit au cours desquels la barque doit accomplir son cheminement.

Le mur sud montre le pharaon coiffé du khat et chaussé de ses sandales blanches, qui est revivifié par le signe ânkh de la déesse Hathor et protégé par Anubis. »

Fakin est un érudit, il décrit avec passion les scènes qui s'offrent à leurs yeux, puis leur montre la barque Mésektet :

«Rê (3) entame son périple souterrain sur la barque Mésektet et traverse les douze heures de la nuit avant de pouvoir renaître au matin. Dans le royaume des morts (la nuit), il doit affronter les forces du chaos. Si vous regardez bien, elle semble se détacher du reste du mur, comme si sa représentation fut taillée dans un matériau différent et placée là dans son logement... Carter est intransigeant et ne veut pas que l'on ouvre cette paroi. C'est pour cela que mes hommes travaillent à ouvrir un passage par l'extérieur... »

Puis il reste quelques secondes le regard dans le vide et se parle à lui même...





« Mais cela demandera du temps, des mois, voir des années et je pense que l'ouverture de ce portail ne peut se faire que dans un sens... »

Egyptologie

(1) La Douât est le lieu de passage de Rê pendant les heures de la nuit, quand il voyage quotidiennement d'Ouest en Est, et c'est là qu'il doit lutter contre Apophis qui incarne le chaos primordial pour qu'il puisse se lever chaque matin et ramener la lumière et l'ordre sur la terre. Cette lutte se fait par l'entremise de sa fille Bast, la déesse Chatte contre le dieu-serpent géant. Par analogie, la Douât symbolise le séjour dans l'au-delà de l'âme des défunts après leur mort, en attendant qu'ils ressuscitent en même temps que le Soleil. Il s'agit d'un monde d'épreuves, divisé en douze heures.

(2) Le Ka est une composante immatérielle des dieux et des hommes. Cette notion n'a pas d'équivalent dans les langues européennes contemporaines. À la suite du Français Gaston Maspero, les égyptologues de la fin du XIX siècle et du début du XX siècle ont traduit ce concept par "Double". Cette interprétation découle de certaines scènes où l'on voit le dieu bélier Khnoum façonner conjointement le prince royal et son ka sur son tour de potier.

(3) Rê (ou Râ) est un dieu solaire dans la mythologie égyptienne, créateur de l'univers. Il peut apparaître sous plusieurs autres formes, celle de Khépri, le scarabée bousier : symbolisant la naissance ou la renaissance ou encore Atoum, l'être achevé (le clergé égyptien expliquait que l'astre solaire pouvait revêtir des formes différentes lors de sa course dans le ciel : Khépri était le soleil levant tandis que Rê était le soleil à son zénith et Atoum, le soleil couchant)

L'étrange attitude de Fakin

Le soir venu, Howard Carter les convie à venir souper sous une vaste tente un peu à l'écart du chantier. Le dîner est sophistiqué et malgré l'éloignement géographique, des serviteurs tout de blanc vetus, servent des mets délicats et des vins de bordeaux.

Fakin mange peu et semble appréhender la nuit qui tombe. Il regarde anxieusement sa montre à gousset et boit plus qu'il ne mange. Parfois il se retourne nerveusement comme si quelqu'un lui posait la main sur l'épaule, puis se reprend :

« Satanés moustiques... »

« Edmond est un excellent cuisinier, lance Carter. Le traitement médical que je suis, altère malheureusement mes papilles ; profitez en, au moins je n'aurais pas de regrets »

Après le dessert, la fin de soirée se termine autour d'une bonne bouteille de Sherry. Le vin blanc d'Andalousie doux et sucré monte un peu à la tête. Puis Carter se retire invitant ses convives à faire de même.



Vue intérieure du to



ombeau de Toutânkhamon



« Je pense que vous avez hâte de vous mettre à vos recherches demain. Je ne voudrais pas que mon hospitalité nuise à votre travail, mais cela est un réel plaisir que de converser avec des gentlemens et des Ladies de si bonne compagnie. Bonne nuit... »

La nuit tous les chats sont gris

La tente plantée, les investigateurs peuvent espérer passer une bonne nuit réparatrice. Le silence, seulement rompu par quelques vagissements d'un dromadaire ou le hurlement d'un chacal au lointain et soudain rompu par les aboiements rapprochés d'un chien... Il provient de l'entrée du tombeau deToutânkhamon. Puis le silence revient.

Si l'un des investigateurs se rend sur les lieux, Fakin, encadré par ses deux gardes du corps et le chien, converse à la lueure d'une lampe à huile avec un individu de dos, habillé en costume noire et accompagné de deux hommes tout de gris vêtus, grands, blonds et tempes rasées. Le ton monte quelque peu et l'un des gardes s'interpose entre les deux hommes, fusil en main.

L'homme fait signe à ses acolytes de le suivre par un bref "Schnell", puis tourne les talons et le trio disparaît dans la nuit, suivit du bruit de moteurs de deux motos...

La tente de Fakin est également surveillée par deux autres hommes en faction, fusils et chien de garde. À tour de rôle, les binômes composés de Youssef et Ali et de Naguy et Pfouet, alternent la surveillance entre l'entrée du tombeau et le barnum de leur patron.

Encore une fois, Abdallah Fakin ne parle pas de cette rencontre et de l'altercation, niant tout en bloc.

Si les joueurs présentent les preuves de son implication dans le recèle d'objet avec Xerxes Zapatagillarena, alors il devient blême. Parler de sa cache dans les combles de l'hôtel, risque fortement de le perturber et peut-être de l'amener à craquer. Evoquer le Necronomicon et le vase démonique ouvert, alors il avouera ses fautes : le marché noir, les étranges individus qui lui commande des artefacts anciens... Notament un mécène parisien du nom de Trajan.

Il donne quelques résultats de recherches et parle d'une éventuelle pyramide ensevelie sous le tombeau actuel et dont l'entrée, il en est presque sure, se trouve dans la salle du tombeau. Sa passion dévorante l'a conduit à manipuler des objets sacrés voir occultes et la présence du fameux livre interdit enfermé dans son coffre en est un parfait exemple. C'est lui même qui l'a fait scellé car si le Nécronomicon est évoqué, il raconte alors cette étrange anecdote :

« Il y a de cela quelques années, je fus contacté dans le cadre de mes recherches de site archéologiques, par Zapatagillarena. Ce dernier avait la même passion que moi et ses recherches recoupaient les miennes. C'est une connaissance



commune, Isidore Trajan, qui nous a mis définitivement en contact ; un bon pourvoyeur, qui nous achetait des objets de toutes origines pour un client secret. Nous échangions des missives et très vite le besoin financier de poursuivre nos recherches nous amena à monter un réseau de revente d'antiquités.

Il y a de cela trois ans, Zapatagillarena eu vent d'une étrange demeure située dans Gran Via à Bilbao. Pour lui, ce lieu était le croisement de forces occultes extraordinaires et du reste l'une de ses connaissances, adepte de spiritisme et grand magnétiseur, lui confirma une source puissante, circulant dans les entrailles de l'immeuble. Si l'homme disparu mystérieusement, en revanche Xerxes m'assura de la présence d'un lieu idéal pour poursuivre nos recherches.

C'est à cette même époque qu'il redécouvrit le site en friche d'Urdabaï. Le terrible manuscrit fut d'après Zapatagillarena, découvert dans un lieu profond, béant et dangereux dans le soubassement de sa nouvelle maison... Je n'ai jamais su de quels dangers il parlait. Toujours est-il qu'il n'a pas voulu conserver le livre. Je lui fit une offre assez généreuse pour qu'il puisse assouvir sa soif de connaissance et l'acquisition d'objets divers en continuant ses recherches sur le site d'Urdabaï.

Au moment où j'ai eu le malheur de tourner les pages de cette horreur, ma vie a basculé... Je n'ose décrire les tourments qui ont suivi. Pendant des semaines, Margaret n'a eu de cesse de s'occuper de moi. Sur les conseils de mon ami Xerxes, elle m'enferma dans la cabane du jardin, enchaîné et drogué à l'opium, seul remède pour liberer quelque peu mon esprit à l'emprise du livre et éviter que je ne me sauve. Margaret évoqua alors le roman de Robert Louis Stevenson, Docteur Jekyll et Mister Hyde pour me décrire. J'ai appris plus tard, qu'il est l'un des ouvrages les plus noirs jamais écrit, un manuscrit impie et extrémement dangereux... Surtout entre des mains expertes ! Son nom : le Nécronomicon ! »

Et en ce qui concerne le vase démonique :

« Cette chose, ce Djinn contenu dans le vase : j'ai été trop bête pour penser le contrôler... Une fois l'urne ouverte, elle s'est échappée... Et depuis ce démon me hante chaque nuit... Mais j'ai l'impression que le rêve rejoint la réalité et qu'il tente de se glisser dans le monde réél à chaque nouvelle lune. Cela fait maintenant trois mois que j'ai ouvert ce vase et j'ai peur qu'une nuit, le démon se matérialise pour m'entraîner dans un quelconque cercle des enfers ! »

Il ajoutera :

« Ma seule échappatoire est d'ouvrir la porte... D'emprunter le passage derrière le mur et traverser les douze heures de la nuit avant de pouvoir renaître au matin. J'ai ici l'épée d'Akenathon qui me permettra, dans le royaume des morts, à la prochaine nuit de pleine lune, d'affronter





ce mal qui me ronge et m'attire irrémédiablement dans un tourment éternel... »

Il retire d'une chaine qu'il porte à son cou, une clef. La même que celle du coffre ! Et qui ouvre également une cantine en métal. Il sort un étange étui plat, en métal sombre et réhaussé de partie en or ; il est marqué d'étranges inscriptions qui évoque le passage du Dieu Râ. C'est le glaive du Pharaon et le pommeau possède un médaillon représentant le symbole de Râ. Cette pièce circulaire est amovible.

Si un investigateur se saisit de la poignée et tire la lame, elle irradie une étrange lueur ; le métal est constitué d'un alliage inconnu. Fakin est stupéfait de l'effet sur le métal. Youssef alors présent, pasalmodie une prière et s'agenouille devant lui. Fakin est surpris par l'attitude de son garde qui parle "d'Élu divin" et prie Râ.

Sur la lame, comme un reflet, une invocation hiéroglyphique ondoie :

« Ô Sekhmet par la volonté du tout puissant Râ, je t'invoque, pour briser la nuit »

C'est un objet légendaire qui irradie la puissance pur. Si un joueur extirpe la lame il déclenche un sort du troisième niveau dans l'une des Compétence suivante : Archéologie ; Cryptographie ; Histoire ou Loi

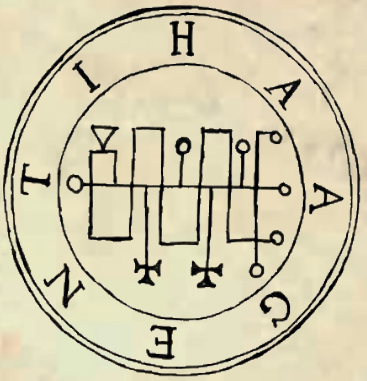
Sekhmet

Déesse guerrière personnifiant la puissance destructrice du Soleil, elle est l'instrument de la vengeance de Rê. Elle aurait été spécialement créée par lui pour réprimer les hommes révoltés contre lui, comme l'indique le Livre de la vache du ciel, dont le texte est gravé sur les parois de plusieurs tombeaux de la Vallée des Rois. Son corps brûlant et ses flèches incandescentes détruisent les ennemis du roi, déchaînant la fureur de Rê sur les avatars d'Isfet et les ennemis du pharaon. Elle était celle qui conseillait et guidait les pharaons au combat.

Épouse de Ptah et mère de Néfertoum dans la triade memphite, elle est aussi, dans ce rôle maternel, la déesse de la guérison et du foyer.



© Les aventuriers du 4e âge - Avril 2020 - http://www.silmarion.com



La malédiction

Dimanche 17 juin 1937

Le lendemain, Fakin a ordonné à ses ouvriers de prendre un jour de congé. Dans le camp, des manœuvriers s'affairent à préparer le méchoui. La vingtaine d'arabes convie leur patron, le professeur Carter et les investigateurs à partager ce repas fraternel. Les trois carcasses de viande ont cuit une grande partie de l'après-midi et un fumet appétissant vient chatouiller les narines. Pendant que Edmond et ses trois boys, toujours tirés à quatre épingles aident à la préparation de légumes et de semoule, le reste des ouvriers commencent à dépecer la carcasse en fines tranches.

Miss Pimbleton, l'infirmière, aide Howard Carter à se rendre sous l'une des tentes où sont dressées tables et couverts. Il est 18 heures et la nuit s'abat rapidement sur le site archéologique. Abdallah est assit en retrait et regarde nerveusement la voûte celeste. Les nuages se dégagent laissant apparaître alors une magnifique lune, presque pleine et lumineuse... À ce moment, il se lève, s'appuyant sur la table et semble vouloir se débarasser de quelque chose... Une gêne ou un fardeau. Il se retourne, avance, titube comme ralenti par un poids sur les épaules et commence à hurler... Sa panique est palpable.

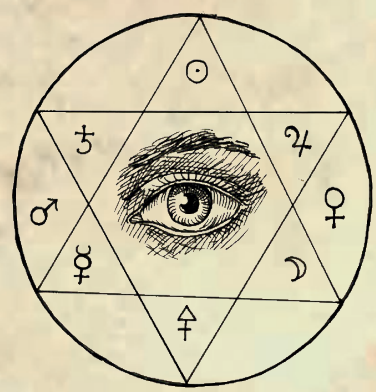
Yousef le hêle en arabe et s'approche de lui, puis Ali et Naguy se précipitent. À ce moment là, une forme emerge dans les faibles lueures des lampes accrochées aux tentes et du foyer : une créature longiligne, la tête oblongue surmontée d'oreilles pointues. Ses deux yeux rougeoient contrastant avec la peau sombre.

Peu à peu ses traits apparaissent et de grandes ailes membraneuses se dessinent. L'investigateur qui a parcouru les Contrées du Rêve ‡2 sous l'effet de Morpheus, reconnaît sans peine, l'une des créatures rencontrées lors de son voyage et qui, depuis la lune couleur sang vint enlever une créature innocente près d'un lac...

Juchée sur les épaules du pauvre Abdallah, ses griffes s'enfoncent dans ses chairs et au fur et à mesure que la forme prend pied dans le réel, les effets de son emprise s'accentuent : Fakin tombe à terre et le démon se penche maintenant vers sa carotide, gueule ouverte. Sa langue bifide se détend et plonge dans son cou. Un investigateur voit la chaine à son cou se briser et la clef qu'elle supportait, tomber au sol.

Pendant ce temps, Pfouet, le quatrième garde du corps est revenu avec son fusil et les chiens. Lorsqu'il tente de tirer, l'œil rivé sur le canon, son fusil lui explose au visage et sa cervelle accompagnée d'un morceau de calote crânienne, rejoint le reste du méchoui... Les chiens, trop longtemps affamés, se précipitent sur ce tendre met afin de pouvoir se remplir le ventre...





Les autres hommes de main tentent de tirer la victime, mais l'engeance balaie leurs efforts en battant de ses puisssantes ailes. Des griffes acérées situées aux centres et aux extrémités des os des membranes de ses puissantes ailes, tranchent vêtements et épiderme des gardiens. Naguy est griévement blessé au visage et s'effondre à terre, les yeux arrachés. Quant à Youssef, la chemise en sang, il est relevé par Ali. Les deux hommes se précipitent sous la tente pour allez chercher un fusil.

Les manœuvriers sont effrayés et lèvent les yeux au ciel, priant ou s'allongeant au sol terrorisés, quant ils n'essaient tout simplement pas de fuir la scène, sous les yeux médusés de Carter et de son entourage : l'infirmière, le cuisinier et les serviteurs.

L'épée d'Akhenaton

Si les investigateurs tentent de neutraliser le démon avec des moyens techniques traditionnels : corps à corps, armes, outils ou tout autres objets à leur portée, ils reçoivent un malus de 1d6 points sur leurs lancers de dés. De plus, armes et objets ont une grande chance de s'enrayer, se briser ou echapper des mains sans compter le déploiement des deux voilures caudales impressionnantes et garnies de redoutables crochets.

Les hommes de Fakin, en font les frais... Naguy est gravement blessé, Phouet gît au sol le crâne explosé par le métal de son canon et Yousef, chemise ouverte, a le torse lardé de profondes estafilades. Ali qui tire avec son arme, voit la balle se loger dans l'épaule du courageux Edmond qui tentait jusque là, de donner des coups de pelle au Démon, pelle, dont la tête vient de se démancher venant assomer un serviteur !

La malédiction affecte tous les objets physiques et réduit les chances de toucher...

Youssef revient de la tente, avec son fusil et brandit aux aventuriers, l'épée d'Akhenaton en se tenant les côtes, évoquant les mêmes mots en langue ancienne : "Élus divins... Râ... Sekhmet."

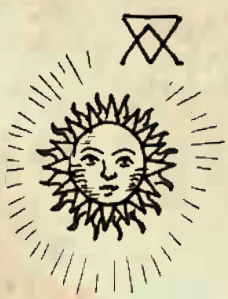
L'épée d'Akhenaton est une arme sacrée, emplie d'energie Cosmique et efficace contre la créature.

Les investigateurs voudront peut-être utiliser une arme de la Troisième Alliance si bien sure ils en ont conservé une avec eux, mais cela risque d'éveiller les soupçons. : la scène se déroule en présence d'un aréopage d'ouvriers, d'un célèbre archéologue et de son intendance.

Sabre laser, arc à énergie ou aiguillon de force viendront à bout du démon mais animeront un combat plus qu'épique et extraordinaire aux yeux des personnes présentes.



© Les aventuriers du 4e âge - Avril 2020 - http://www.silmarion.com





À l'attention du Maître des Arcanes

Si les investigateurs n'agissent pas rapidement, il sera trop tard pour sauver l'âme d'Abdallah Fakin. La créature aspire la substantifique moelle du maudit, qui se flétrie en quelques secondes, puis un cercle lumineux verdâtre s'ouvre, dans lequel le démon disparaît...

Si le receleur est libéré in extremis de son étreinte démonique, il reste inconscient et n'aura juste le temps que d'émettre ces quelques mots avant de tomber dans le coma. Les joueurs doivent se pencher et tendre l'oreille pour comprendre ces derniers avant son évanouissement malgré les soins prodigués par Miss Pembleton :

« ...Demain... Minuit... Les douze singes... Et montrant l'épée : le médaillon de Râ... Puis saisissant un cailloux au sol qui traine, il le tend en désignant l'entrée de la tombe et s'évanouit. »

Mademoiselle Pimbleton demande de l'aide : le champs de bataille a laissé de nombreux blessés. Après avoir aidé Edmond, dont la blessure était superficielle, bandé Naguy devenue aveugle et pensé les plaies de Yousef, l'infirmière passera la nuit auprès de Fakin. Carter rassure quelque peu les ouvriers. Sur la vingtaine de manœuvriers, trois ont quitté le chantier. Après une nuit blanche, le jour se lève enfin.

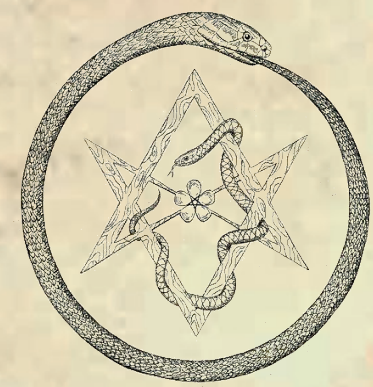
L'Unaussprechlichen Kulten

Si les investigateurs fouillent les affaires de Fakin, ils découvrent un livre de 1839 : L'Unaussprechlichen Kulten ou Cultes Sans Noms (aussi appelé Livre Noir) écrit par Friedrich Von Junzt (1795-1840), un ésotériste disparu dans des conditions mystérieuses.

C'est la première édition en allemand, celle de Düsseldorf citée comme "le livre noir, de 1839 : elle se présente comme un gros livre à couverture en cuir avec nerfs en fer. Carter connaît ce livre et peut renseigner les joueurs : elle est devenue presque introuvable car ses détenteurs s'en sont pour la plupart débarrassés à l'annonce de la folie suicidaire de von Junzt. Toutefois la bibliothèque de l'université Miskatonic en conserve un exemplaire dans un coffre fermé à clef.



L'Unaussprechlichen Kulten



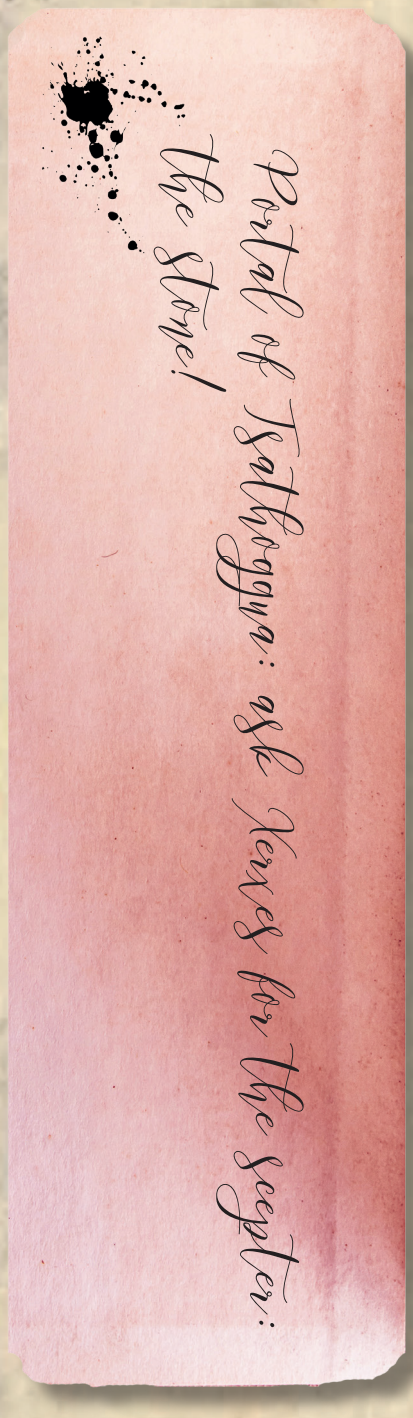
L'ouvrage contient des informations et des strophes hiéroglyphiques sur le culte d'entités pré-humaines comme Shub-Niggurath, et son prêtre T'yog l'hérétique ; mais il traite aussi de cultes plus récents, comme celui de Bran, l'Homme Noir. L'obscurité du livre tient à l'usage que fait von Junzt de certaines périphrases à propos d'objets ou de lieux qui reviennent souvent sous sa plume, sur différents sujets comme la Pierre noire ou le Temple du crapaud au Honduras (associé au culte de Tsathoggua).

Un paragraphe attire l'attention, car marqué d'un signet annoté :

« Portail de Tsathoggua : demander pour le sceptre à Xerxes : le caillou ! »

Cette page évoque la Divinité. Une phrase est entourée dans le second paragraphe et renvoie à une page précise de l'ouvrage qui évoque les portails de l'hyper espace accompagné d'une note de la main de Fakin (Documents à remettre aux joueurs page 81 et 82 avec leurs traductions pages 83 et 84).

L'Unaussprechlichen Kulten ouvre les Compétences de niveau trois en Magie Divine de : Sixième Sens ou Occulte



Marque-page à remettre aux joueurs

Tsathoggua, arrived in the pit of N'kai on Earth, from Cykranos (The planet Saturn) after eons passed on Yuggoth. He was first worshipped by the serpent people of glowing Yoth, then by the natives of K'n-yan and the Voormis, those hairy sub-humans. He was also, for a time, the god of the Arctic Lomar and the Hyperboreans.

The cult of Tsathoggua remains popular among sorcerers and mages, because he does not often bother to destroy those who seek him and sometimes he offers the knowledge of the portals of hyperspace like the one through which he passed from Saturn to N'kai.

Portals page 127

Tsathoggua is a great old man resembling a hairy cross between a bat and a sloth, with a toad's head and bat ears.

He arrived on earth at the same time as Cthulhu. In ancient Hyperborea, he was called Zhothaqqah, Sadogui in medieval Averoigne, and Sadogowah among the Algonquin Indians.

Tsathoggua was a great ancient shapeless and protean man, who is generally found in the form of a large, disgusting, black, toad-like viscous heap. He was the first great elder to infiltrate the earth. It is offspring and first servants are all equally shapeless. In a way, all these offspring are just extensions of the same creature, connected by immaterial bonds of perception and descent.

Portal ofTsathoggua

These inter-galactic portals, were implanted by Tsathoggua for his trip to Earth from Cykranos (The planet Saturn). Their use is random by an uninitiated human and their distribution is very erratic. Some have even been purely and simply forgotten by their creator himself.

They take many forms, from the simple pebble buried under the Earth's strata and bathed in energy, to the most recent creations such as a stained glass window that would incorporate a mineral from Tsathoggua, to the classic stone porch. All of them are linked to a calendar, a sort of compass that allows the traveller to orient himself when he takes this transport.

Placed on a suitable energy receptacle, the key stone of the portal, pierces the space and creates the passage.

The one discovered on the Urdaibai site is a simple pebble, embedded at the end of a solid gold sceptre about 20 inches long. Could it be a galactic portal and its space-time guidance system ?

127

Tsathoggua, est arrivé dans la fosse de N'kai sur terre, depuis Cykranos (La planète Saturne) après des éons passés sur Yuggoth. Il fut d'abord adoré par le peuple-serpent de Yoth la rougeoyante, puis par les natifs de K'n-yan et les Voormis, ces sous-humains velus. Il fut également pour un temps, le dieu de l'Arctique Lomar et des Hyperboréens.

Le culte de Tsathoggua demeure populaire parmi les sorciers et les mages, car il ne se donne pas souvent la peine de détruire ceux qui le recherchent et que, parfois, il offre la connaissance des portails de l'hyper-espace comme celui par lequel il est passé de Saturne à N'kai.

Portals page 127

Tsathoggua est un grand ancien ressemblant à un croisement poilu entre une chauve-souris et un paresseux, doté d'une tête de crapaud aux oreilles de chauve-souris.

Il est arrivé sur terre en même temps que Cthulhu. Dans l'antique Hyperborée, il était nommé Zhothaqqah, Sadogui en Averoigne médiéval, et Sadogowah chez les Indiens Algonquins.

Tsathoggua Était un grand ancien informe et protéiforme, que l'on rencontre en général, sous l'aspect d'un gros tas dégoûtant, noir et Visque semblable à un crapaud. Il fut le premier grand ancien à s'infiltrer sur terre. C'est rejeton et premier serviteurs sont toutes aussi informe. D'une certaine façon, tous ces rejeton ne sont que des extensions de la même créature, connecté par des liens immatériel de perception et de descendance.

Portail deTsathoggua

Ces portails inter-galactiques, ont été implantés par Tsathoggua 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.

Il revêtent plusieurs forme, du simple caillou enfouit sous les strates terrestre et baignée d'énergie, aux créations les plus récentes comme un vitrail qui incorporerait un minéral de Tsathoggua, en passant 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.

Placé sur un réceptacle énergétique adequat, le caillou clef du portail, perce l'espace et créé le passage.

Celui découvert sur le site d'Urdaibai est un simple caillou encastré au bout d'un sceptre en or massif d'environ 50 centimètres de long. Serait-ce un portail galactique et son système de guidage spatio-temporel ?

127

© Les aventuriers du 4e âge - Avril 2020 - http://www.silmarion.com



Dans la même malle, dont la clef se trouve soit entre les mains d'un investigateur soit dans le sable près de l'attaque du démon, se trouve les objets suivants : l'épée d'Akhenaton si Yousef n'a pas pu le remettre aux investigateurs pendant la mêlée ainsi qu'un anneau de bronze surmonté d'un chat : il était l'un des nombreux animaux dont les attributs furent vénérés dans l'Égypte antique ; notamment associé au symbole de protection. Tout d'abord avatar du dieu Rê en tant que pourfendeur du serpent Apophis, il connaîtra le sommet de son influence en tant qu'incarnation de la déesse Bast.
Comptences magie : Histoire Orale

Yousef leur explique par geste en désignant Fakin, qu'il désirait s'en servir pour se protéger en mimant les nombre 12 tout en désignant la lune visible dans le ciel ou les mains sur la tête et l'entrée du tombeau...

La dernière nuit

Lundi 18 juin 1937

La journée a consisté à s'occuper des blessés. Carter a réussi, en promettant une prime, de motiver l'équipe d'ouvriers qui reprend les fouilles et le soir venu, la troupe prend ses quartiers.

Soudain, un homme crit au reste du groupe en désignant les dunes proches. L'un des manœuvriers qui avait fuit la nuit dernière revient haletant. À la lueur des lanternes et après avoir bu une grande rasade d'eau à une outre que l'un de ses camarades lui tend, il explique en arabe que des hommes en armes sont postés près d'ici. Il a du se cacher en journée. Le fuyard parle aussi d'étrangers en combinaisons rouges et de Djinns qui ont attrapés ses camarades pour leur trancher la tête... Des géants aux pouvoirs surnaturels d'après lui, disparaissant et apparaissant et munis de longs bâtons crépitants...

Carter est dubitatif, et Yousef s'approche de l'attroupement, anxieux. Il parle à Howard Carter en apparté, qui revient vers les joueurs :

« Yousef me dit de nous mettre à l'abris, moi, Miss Pimbleton, Edmond, les blessés et les serviteurs. Je ne sais pas de quoi il a peur, mais Yousef est considéré comme un grand homme, un sage parmi sa communauté. Il m'a aussi demandé de vous dire qu'il va tenter de les ralentir... Je ne sais pas de qui il parle... »

Alors Youssef monte sur une caisse et se met à haranguer les ouvriers. Sa voix et grave et les manœuvriers sont comme captivés par ce qu'il dit. Puis il descend de son estrade et donne des ordres... Peu à peu, les hommes déplacent des sacs de sables, en remplissent d'autres et les empilent. Il fait signe aux joueurs de le suivre et dit quelque chose à Carter :

« Il me demande de déplacer à l'aide de mes serviteurs, les blessés et de les emmener au baraquement... »



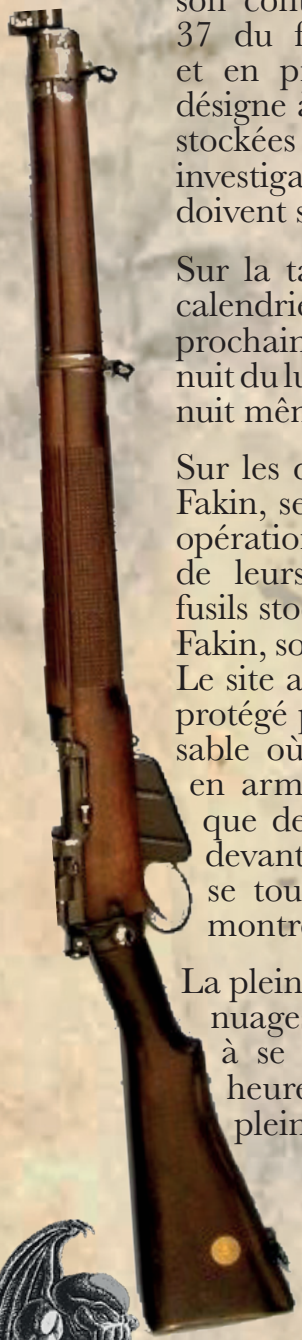


Sous la tente de son patron, Yousef tire une couverture et découvre une caisse en bois. À l'aide d'une pelle, Ali, son coéquipier, fait levier et arrache le couvercle : Yousef désigne son contenus : des fusils (voir page 37 du fichier destiné aux joueurs) et en prend trois avec lui. Yousef désigne à Ali les boites de cartouches stockées dans une petite caisse. Les investigateurs comprennent qu'ils doivent se préparer à un assaut.

Sur la table de travail de Fakin, un calendrier lunaire indique que la prochaine pleine lune a lieu dans la nuit du lundi 18 au mardi 19 juin, cette nuit même, à 23h29 précisement !

Sur les quatres hommes de main de Fakin, seul Yousef et Ali sont encore opérationnels. Leurs armes et ceux de leurs camarades, ainsi que les fusils stockés sous la tente d'Abdallah Fakin, sont remis au dix huit ouvriers. Le site archéologique est maintenant protégé par des petits ilots de sacs de sable où prennent place 4 hommes en armes. Yousef a demandé à ce que des ouvriers érigent un muret devant l'entrée du tombeau. Il se tourne vers les joueurs et leur montre le ciel...

La pleine lune est encore derrière les nuages mais le temps commence à se découvrir et dans quelques heures elle sera entièrement pleine.



Fusil Lee-Enfield

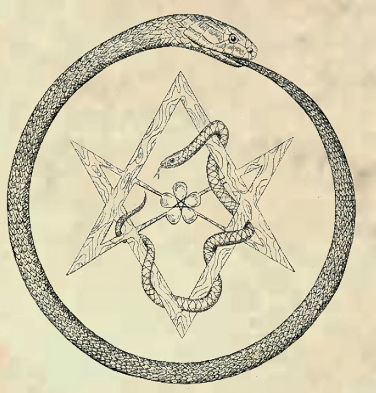
À l'attention du Maître des Arcanes

L'assaut va avoir lieu à 23 heures et Yousef presse ses hommes à remplir les derniers sacs. Il se place dans l'un des fortins de fortune avec trois hommes et Ali dans celui qui fait face. Le reste des ouvriers en arme est réparti derrière trois autres monticules de sable.

Les investigateurs ont reçu un fusil à moins qu'ils ne déclinent l'offre et préfèrent les leurs. Le baraquement est une solide construction en pisée un peu à l'écart et caché par un ilot d'accacia. Le lieu sert à entreposer de façon permanente le matériel des nombreuses expéditions dans la Vallée des Rois. Howard Carter, ses gens et les blessés, s'y barricadent.

Les aventuriers vont connaître un final épique qui devrait les mettre devant leurs responsabilités. Ils doivent faire preuve de réalisme et organiser la défense. Ça va chauffer : l'assaut final par les forces Reptilienne a pour but d'empêcher les investigateurs de penêtrer dans le tombeau de l'un des sept et d'emprunter le portail avec le corps de Loki. Une escouade de SS sous la conduite de Reinhard Heydrich accompagne l'assaut.

Le plus terrible est la présence d'un commando Yautja, les fameux Prédators. Au nombre de trois, ils s'infiltreront dans le camp pour engendrer le plus de dégâts possibles.



L'attaque

Les investigateurs sont libres d'organiser et de compléter la défense opérée par Yousef, soit en se placant derrière le mur de sacs de sable, soit en se répartissant dans les fortins par exemple.

La lune se dévoile aux alentours de 23h30 et à ce moment, Yousef leur donnera l'ordre de pénétrer dans le tombeau de Toutankamon avec l'épée d'akenathon ou le médaillon du pommeau.

Ci-dessous, un déroulé des événements afin d'aider le Maître des Arcanes :

À 23 heures, des mouvements sont perceptibles, accompagnés de chuchotements et de bruits au Sud et à l'Est du camps.

À 23h10, trois bruits distincts, accompagnant des raies de lumière viennent percuter les fortins 6, 7 et 8. Trois explosions retentissent. Des corps sont projetés en l'air. Puis, trois silouhettes semblent se découper dans l'obscurité : des êtres de plus de deux mètres de haut. Les investigateurs reconnaissent les créatures géantes qui trainèrent le corps de Xerxes dans Gran Via à Bilbao et le long des murs, similaires à l'exemplaire exposé au repaire de Notre-Dame. Leurs armures constituées d'une fine côte de maille, semblent parcourues de reflets. Dans leurs mains, un objet se déploie en long bâton qu'ils utilisent pour répandre des jets électriques sur les défenseurs des fortins. Ali qui commande le fortin 6 et blessé mais lui et un survivant font feu. Yousef qui contrôle le fortin 7 n'est pas mieux loti avec un de ses hommes qui vient d'être pulvérisé par un tir de roquette. La troisième créature prend à parti le fortin 8.

À 23h20, une escouade d'une dizaine de créatures portant des tenues hermétiques en caoutchoux rouge, prennent d'assaut le fortin 9. Ils sont armés d'étranges fusils qui projettent des faisceaux lasers meurtriers. Ils utilisent aussi des disques qu'ils lancent contre les fortins pour aveugler les défenseurs. De vives lumières éclairent brièvement la nuit et imprime fortement la rétine pendant un tour.

À 23h29, le disque lunaire est entièrement formé ; c'est à ce moment là que Yousef intime l'ordre d'un geste aux investigateurs, de pénetrer dans le tombeau. Lui et ses hommes se replient derrière le muret de sacs de sable et il entraine les joueurs à l'intérieur.




4
2
10
3
11
1
9
8
14
5
13



1 - Tente d'Abdallah Fakin

2 - Tente d'Howard Carter

3 - Entrée du tombeau

4 - Baraquement

5 - Tente et véhicule des investigateurs

6 - Fortin de Yousef et trois hommes

7 - Fortin de Ali et trois hommes

8 - Fortin avec 4 hommes

9 - Fortin avec 4 hommes

10 - Fortin avec 4 hommes

11 - Mur de sable

12 - Route

13 - Camion d'Abdallah Fakin

14 - Véhicule du Professeur Carter

15 - Tonneaux d'essence et caisses en bois

16 - Vestiges

Un plan vierge et des pièces pré-découpées sont disponibles sur le livre destiné aux joueurs, page 39 et 40)





L'enigme du tombeau

Le médaillon de Râ enchassé dans le pommeau de l'épée, commence à luire vivement lorsque les investigateurs pénètrent dans la salle funéraire de Toutankhamon. Chose étrange les hiéroglyphes sur le mur Ouest, emettent une douce lumière. Le cortège des cinq divinités, Maât, la Maîtresse de la barque, Horus, le Ka de Shou et Nehes, semblent luirent.

Les Dieux précèdent la barque Mésektet transportant l'astre en devenir sous forme du scarabée Khépri.

La barque semble réagir à l'approche du médaillon. Cette barque solaire est encadrée par deux hommes représentant Toutânkhamon.

En posant le médaillon sur la barque, celle ci semble se détacher du mur, comme détourée et un fin filet de lumière trace alors son contour. Un bruit de pierre frotée est perceptible au niveau des représentations des douzes singes...

De façon identique, les douzes cadres entourant les babouins se dessinent par un phénomène luminescent. Ils sont clairement détachés de quelques milimètres en avant du mur, comme des cubes individuels.

Puis, tout devient noir ! Si les investigateurs portent une lampe ou tout moyens d'emettre de la lumière, un phénomène capte leurs sources !

Alors, au dessus des douzes singes, une inscription hieroglyphique jusque là invisible, apparaît par phosphorescence :

« L'élu qui contemple les douze babouins sacrés, doit compter le nombre de carrés »

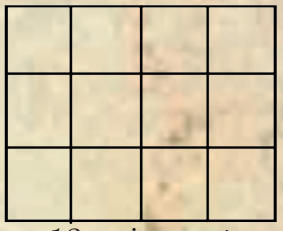
Puis des symboles se mettent à luire sur chacun des douzes cubes ; ce sont des chiffres et des nombres répartis comme suit dans le sens de lecture :

10 ; 11 ; 12 ; 13 pour la ligne du haut

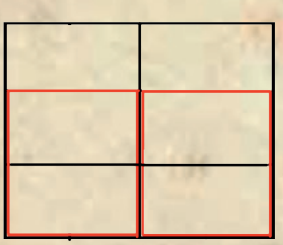
20 ; 22 ; 23 ; 24 pour la ligne centrale

14 ; 15 ; 100 ; 110 pour celle du bas

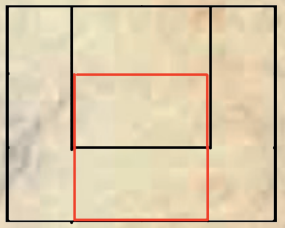
Solution : Il y a 20 carrés au total :



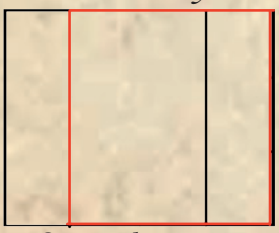
12 petits carrés



4 carrés moyens



2 carrés moyens

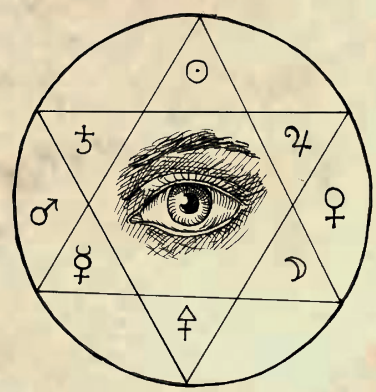


2 grands carrés

En cas d'erreur, le Maître des Arcanes peut provoquer tout un panel de pièges : lumière blafarde, puis bloc se détachant du plafond, jusqu'aux classiques flèchettes en bronze sortant du mur... Si les joueurs poussent le premier cube à gauche de la ligne centrale marquée du nombre 20,







les lumières phosphorescentes de la paroi s'atténuent. Les cubes reculent dans leurs emplacements d'origine et c'est au tour du motif de la barque de se détacher nettement par un rayonnement lumineux. Dans un bruit de frottement, la sculpture s'avance de quelques millimètres. En repoussant le motif, la paroi glisse doucement dans le mur et un léger courant d'air vient carresser le visage des investigateurs.

Dehors, les coups de feu s'arrêtent et les joueurs entendent nettement des vociférations en allemand et des bruits de pas dans le couloir...

Une fois qu'ils ont penêtré de l'autre côté, ils aperçoivent une volée de marches qui s'enfonce dans l'inconnu complétement obscure. Après avoir parcouru une dizaine de mètres, l'un des joueurs sent sous ses pieds qu'une dalle s'enfonce. Un cliquetis se fait entendre : cela déclenche un système de fermeture de la porte de pierre située derrière eux qui glisse loudement. Puis le silence revient.

Après avoir emprunté une centaine de marches, l'escalier se termine en cul de sac.

En cherchant bien, les investigateurs découvrent au bas du mur de pierre, un moellon sur lequel est gravé le symbole de Râ. Il suffit de poser le méadillon de l'épée pour qu'une seconde porte s'enfonce cette fois ci dans le sol. Elle ouvre dans un espace moins confiné à en juger par leurs pas qui résonnent et met en relief l'immensité du lieu dans lequel il viennent de pénétrer.

Le temple de Loptr

L'endroit semble immense, le sol est lisse et les investigateurs ne perçoivent aucun bruit... Si l'un des joueurs active une lumière, ils découvrent une salle étrange, qui s'avère être l'intérieur d'une immense pyramide. Les aventuriers se trouvent à sa base qui mesure une trentaine de mètres de côté et culmine à la même hauteur. Des arches de pierre se croisent et maintiennent la construction. Au centre, une légère lueure attire le regard. En s'approchant, les investigateurs découvre un pilier central et à côté une table en pierre creuse sur laquelle est posé un fut translucide contenant une matière fluorescente de couleur verte ; elle ondoie en voluptes et parfois des formes se dessinent. À ses pieds est posé un écran, lisse et qui semble appartenir à une technologie avancée.

Note au Maître des Arcanes

Si un joueur met la main sur le fut, il entend et comprend des paroles, qui lui semblent sensées, des informations sur ses collègues et une irresistible envie d'écouter le fiel de Loptr. Si l'investigateur échoue à un test de resistance psychologique, le Dieu perfide le convainc d'empêcher le déplacement de son cercueil, quitte à user de tout les moyens... Le Maître des Arcanes prend le joueur en main.





Le pilier de pierre est octogonal. Quatre faces sont gravées en quatre langues anciennes : Sumérienne, Hieroglyphique, Incas et la dernière de la civilisation mythique de Mu*. Les quatres autres représentent les constellations du Zodiaque sur une face, des êtres ailés sur une autre, des figures grotesques de créatures horrifiques, tantôt tentaculaires ou tout simplement simiesques sur une troisième et enfin, la dernière face représente des shémas des neuf astres, représentés par leurs symboles egyptiens. L'un d'eux, avec Horus, possède un logement, une sorte de petite cavité irrégulière.

* Ce que les investigateurs pourront apprendre : le continent perdu de Mu, peut-être la Lémurie, est un continent englouti mythique dont l'existence fut proposée au XIXe siècle par le mayaniste Augustus Le Plongeon, qui se fondait sur la traduction — ultérieurement contestée — du Codex tro-cortesianus par Brasseur de Bourbourg. Il le situait dans l'Océan Atlantique et avançait que cette civilisation disparue il y a plusieurs millénaires aurait propagé sa technologie avancée dans le monde entier ; elle aurait notamment permis l'édification des grandes pyramides éparpillées sur le globe. Comme l'Atlantide, il aurait été détruit il y a 12 000 ans par les dieux pour punir une civilisation décadente. Mu fut ensuite popularisé par les écrits de James Churchward, qui lui le situait dans le Pacifique.

Bien que l'hypothèse de l'existence de tels continents soit rejetée par les géologues et que les archéologues ne reconnaissent pas de parenté entre les cultures amérindiennes et celles du bassin méditerranéen, du Moyen-Orient ou de l'Inde – comme le suggéraient les promoteurs de Mu – l'existence de ce continent est soutenue par des courants ésotériques ou New Age, s'appuyant sur des découvertes comme celle de la structure sous-marine de Yonaguni.

Une fois le caillou déposé à l'intérieur, il est intégré dans un bruit qui semble émaner du pilier puis le son semble allez crescendo tout en montant : un cercle de lumière se forme à une vingtaine de mètres du centre de la pièce, puis le module sonore s'arrête net !

Un bruit dans la colonne se fait entendre : le galet ressort alors et revient à son emplacement ; il se met à briller fortement et emet un rayon qui vient frapper la haute paroi de la pyramide.

Tout à coup, l'intérieur du monument dans son esemble, s'illumine ; ses quatres faces s'ouvrent sur l'immensité d'un espace emplies d'étoiles et de constellations. Le portail qui vient de s'ouvrir continu à ondoyer...

Puis le cailloux tombe à terre et roule au pied de l'investigateur qui l'avait introduit. L'écran au pied du fut de liquide se met à crépiter puis s'allume. Il diffuse des informations et des symboles inconnus. Des gravures anciennes similaires à celles



trouvées chez Fakin représentent Lopte... D'autres, une autre divinité Nordique et l'illustration d'un combat titanesque. Le fut de verre s'affiche, avec différentes informations.

Une flèche clignote et indique par un diagramme en 3D, un emplacement sous la table de pierre. Deux sangles y sont cachées ; elles s'adaptent au fut et permettent de le transporter plus facilement pas binome mais surtout évitent de rentrer en contact avec la paroi du sarcophage transparent.

Le départ

Mardi 19 juin 1937

Enfin, une dernière indication sur l'écran indique nettement un emplacement à l'entrée même près de l'escalier. Maintenant que l'espace est éclairé, les investigateurs aperçoivent plusieurs caisses, similaires à celles utilisés par l'Observance pour conserver les artefacts. Comme les autres, elles s'ouvrent en posant la chevalière sur le couvercle. Un écran s'allume sur le dessus et indique le contenant : des combinaisons étranges : casques chromés, habits de spacionautes (que les investigateurs assimilent à des sortes de scaphandriers souples) et des arnachements similaires à ceux qu'ils avaient utilisé lors de la simulation du chapitre 2 et permettant de se propulser en hauteur ou se mouvoir dans l'espace.

Il est temps d'emprunter le portail et de transporter le cercueil hermetique de l'un des sept, Loki, le Dieu de la malice et de la discorde... De l'autre côté du portailn un froid intense et le vide intersidéral les aspirent. Sans combinaison ils risquent fortement de finir instantanément gelés.

Combinaison spatiale

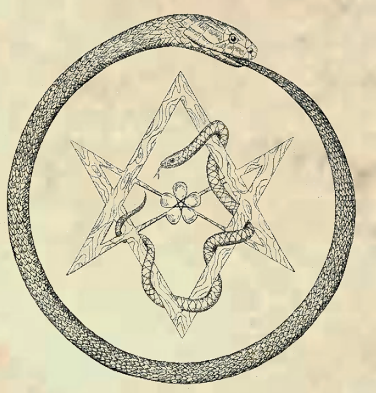
Elle permet des sorties dans le vide spatial et dans des atmosphères non viables. La combinaison résiste à plusieurs pressions atmosphériques et son autonomie, hors processus de cryogénisation automatique, est de 5 jours (recyclage interne des matières). Un système de propulsion permet de se déplacer, variable suivant la gravité et le modèle de combinaison.

Épilogue

Les uns après les autres, portant le cercueil d'un lieutenant d'Hastur, les Prophètes, un temps Élus de Râ, franchissent le cercle. Ils sont propulsés vers un astre géant corollé d'immenses anneaux. Depuis l'intérieur de la bulle de leur casque, un écran s'est allumé et un visage apparaît, celui d'un homme au teint pale, très blanc. Ses yeux profonds et rêveurs sont rendus encore plus sombres par son costume foncé :

« Enclenchez vos propulseurs, je vous guide... »

Le curieux cortège est alors dirigé par pilotage automatique vers un plus petit astre à proximité qui tournoie autour de la géante gazeuse. Cette lune est en fait beaucoup plus grande que celle de la Terre. Grossissant à



vu d'oeil, ils traversent son épaisse atmosphère. Quelques heures plus tard, les investigateurs prennent pieds sur un monde étrange, peu accidenté. Des lacs d'hydrocarbure alternent avec des dunes lisses. Quelques cryo-volcans, crachent de la glace d'eau seuls reliefs de cet endroit étrange...

Devant eux, l'épaisse brume est parsemée de raies de lumière. Quatre scaphandres aux couleurs de l'Observance Inquisitoriale pourpres et noirs s'approchent. Elles sont revêtues d'une cape portant un symbole :



Leurs écrans interne affichent alors le visage reconnaisable d'une agent de la Cause :

« Bonjour Prophète de l'Observance Diplomatie et Espionnage. Bienvenue sur Titan. Nous prenons le relais... Vos reserves s'amenuisent. Suivez nous, le palais est sous nos pieds... »

Après quelques mètres dans l'épaisse atmosphère de Titan, il mettent le pied sur un sol metalique à peine recouvert d'une fine pelicule de givre. Au centre de la plateforme, un tube de 5 mètres de diamètre sort du sol et s'ouvre pour accueillir le groupe. Après quelques seconde, un bruit d'évacuation se fait entendre et leur écran diffusent des informations :

78 % azote, 21 % oxygène, 1 % argon, 0,04 % oxyde de carbone... Atmosphère O.K.

Pression atmosphérique 013 hPa... Pression O.K.

Puis leurs compagnons déclipsent leurs casques et leur font signe d'en faire autant. Enfin, le tube arrive à destination. Après quelques secondes de descente, le sas s'ouvre et devant eux se tient l'étrange individu qu'il ont vu aux travers leurs écrans de scaphandre. Homme grand, maigre, au visage couleur neige mais d'aspect ténébreux, ses yeux profonds sont énigmatiques. Sa paleur est accentuée par le costume foncé et austère de Puritain de style anglais Elisabéthain qu'il porte. À sa ceinture, sont glissés deux étranges mousquets, mélange d'ancien et de moderne et il porte une épée dans son dos... De sa voix grave il se présente :

« Kane... Salomon Kane... »

© Les aventuriers du 4e âge - Avril 2020 - http://www.silmarion.com

Avion Bombardier torpilleur Savoia-Marchetti SM.79

Constructeur : Italie Savoia-Marchetti
Rôle Bombardier-torpilleur
Statut : Retiré du service actif
Premier vol 8 octobre 1934
Mise en service : 1935
Date de retrait : 1952 (Italie)
1959 (Liban)
Nombre construits : 1 370

Le Savoia-Marchetti SM.79 Sparviero (Épervier) est un bombardier moyen trimoteur italien qui servit principalement durant la Seconde Guerre mondiale. Initialement conçu comme avion de transport de passagers, ce monoplan à ailes basses décrocha, durant la période 1937 - 1939, près de 26 records de vitesses, devenant ainsi le bombardier moyen le plus rapide de cette période. Le SM.79 servit pour la première fois durant la Guerre d'Espagne et ensuite sur tous les fronts où l'Italie était engagée, mais c'est en Méditerranée où il démontra tout son potentiel de bombardier-torpilleur contre la flotte britannique. Avion robuste malgré une structure légère en bois et métal et apprécié de ses équipages, il est certainement l'avion italien le plus connu de la Seconde Guerre mondiale. Sa silhouette facilement reconnaissable avec sa « bosse », lui value le surnom de « Gobbo Maledetto » (« Maudit bossu »). Produit à quelque 1 300 exemplaires, il fut le bombardier italien le plus fabriqué durant la Seconde Guerre mondiale, et certains d'entre eux sont restés en service jusqu'en 1952.

Données techniques
Envergure : 21,20 m
Longueur : 15,62 m
Hauteur : 4,60 m
Surface alaire : 61,70 m2
Masses à vide : 6 945 kg
Maximale : 10 725 kg
Équipage : 5 ou 6
Motorisation : Moteur Alfa Romeo 126 RC34 (en)
Nombre : 3
Type : Moteur en étoile
Puissance unitaire : 780 ch

Performances
Vitesse maximale : 430 km/h
Plafond : 7 000 m
Rayon d'action : 1 900 km

Armement
Interne : 3 mitrailleuses Breda-SAFAT de 12,7 mm et 2 Lewis Mark I de 7,7 mm
Externe : 1 250 kg de bombes ou torpilles



© Les aventuriers du 4e âge - Avril 2020 - http://www.silmarion.com



Véhicule tout terrain Bedford MW

Type : Camion de service général
Lieu d'origine : Royaume-Uni

Historique des services
En service de 1939 à la fin des années 1950. Utilisé par l'armée britannique, la Royal Air Force et la Royal Navy pendant la Seconde Guerre mondiale

Historique de la production
Concepteur des véhicules Bedford
Conçu en 1937
Fabricant Bedford Vehicles
Nombre construit : Plus de 66 000

Spécifications
Masse 2,1 tonnes longues (2,1 t)
Longueur 4,37 m (14 ft 4 in)
Largeur 1,98 m (6 ft 6 in)
Hauteur 2,29 m (7 pi 6 po)
Équipage 2
Moteur Six cylindres en ligne Bedford OHV 210 cu in (3,5 L) essence
72 ch (54 kW) à 3 000 tr/min
Capacité de charge utile 15 long cwt (760 kg)
Roues motrices 4x2
Transmission 4F1R
Suspension Essieux moteurs sur ressorts à lames multiples semi-elliptiques
Vitesse de 64 km/h (40 mph)

Le Bedford MW était un camion de service général utilisé par les forces armées britanniques pendant la Seconde Guerre mondiale.

Conception
Camion 4x2 de 15 cwt (760 kg), propulsé par un moteur à essence Bedford de 72 ch (54 kW) à six cylindres en ligne de 210 cu in (3,5 L) par le biais d'une transmission à quatre vitesses.

Malgré l'absence de quatre roues motrices et donc l'inadéquation de la MW à une utilisation hors route, son moteur puissant, son empattement court, son centre de gravité bas et son poids relativement léger lui ont donné une excellente accélération et une maniabilité presque digne d'une voiture de sport.

Les premiers MW étaient équipés d'une cabine ouverte avec un pare-brise rabattable et une toile pliante inclinable. À partir de 1943, une cabine fermée avec des portes et des écrans latéraux en perspex a été ajoutée, conservant le toit en toile. Le véhicule avait un capot large caractéristique, rendu nécessaire par la nécessité d'installer un filtre à air spécial extra large qui n'a jamais été monté sur les véhicules de série.

Histoire
En 1935, le War Office a publié les spécifications d'un nouveau camion militaire 4x2 de 15 cwt (unité de mesure britannique le "long hundredweight" abrégé cwt correspond à 50,80 kilos) destiné à l'armée britannique, invitant les fabricants à soumettre des dessins pour participer à des essais comparatifs annuels dans le nord du Pays de Galles. Un des participants



était une modification d'un camion Bedford Vehicles de 2 tonnes à traction arrière. À la suite de ces essais, Bedford a monté un radiateur plus grand et des pneus plus larges. Les essais ont été répétés en 1936, après quoi Bedford a modifié le châssis pour augmenter la garde au sol et a installé un nouveau système de refroidissement du moteur. Pour les essais de 1937, un nouveau prototype spécial Bedford WD-1 a été produit avec une charge utile de 15 cwt, il a fonctionné admirablement et en 1938, le moteur de 72 ch a été installé.

Entre 1939 et 1945, Bedford a produit plus de 66 000 MW, les véhicules sont restés en service en Grande-Bretagne jusqu'à la fin des années 1950.

Utilisation

Le MW était principalement destiné à être un cheval de trait pour les bataillons d'infanterie de l'armée britannique, mais tout au long de la guerre, il a été adapté à un certain nombre de rôles et a finalement été utilisé par la Royal Air Force, la Royal Navy, d'autres ministères et certains clients étrangers.

