

Scénario *Arkeos*

“on ne fait pas
d'omelette sans...”

scénario officiel de convention
croisades d'un nord 2004

par
Sidney Merkling
&
Christian Grussi

séquence pré-générique

ce soir, la piste l'attend : il entend déjà le public qui l'acclame. Il prend un soin tout particulier à peaufiner son maquillage et à ajuster son costume. Ses chaussures, trop grandes pour lui, l'empêchent de marcher correctement. Il faudra qu'il remédie à cela. Alors qu'il sort de la pièce et se dirige vers son public, l'acier froid d'un canon de revolver se pose subitement sur sa narine gauche. « Hep, le clown, faut qu'on t'cause ! »

acte 1 : le petit personnel n'est plus ce qu'il était

Nous sommes le 15 juin 1934, à New York, au 72^e étage de l'**Empire State Building**, il est environ 21 h.

Dans ce dessein, la **Société de Recherche des Énigmes Historiques**, ne lésinant pas sur les moyens, a loué l'étage entier (un fabuleux bar-restaurant), qui donne accès à un balcon panoramique permettant d'admirer la vie nocturne de New York (pourvu que l'on aime le vent frais et la pluie).

La salle qui sert de hall d'exposition regroupe environ 200 invités ; personnalités de la science, de la recherche, du Show-Biz, des journalistes et les inévitables pique-assiette...

Pour s'occuper de tout ce beau monde une trentaine de serveurs font la navette, et traînent leur haute silhouette d'échafas en portant de délicieux petits-fours et canapés, ainsi que des coupes de champagne, sur des plateaux en argent.

La salle est un grand carré d'environ 30m sur 30m. L'un des côtés est une immense verrière donnant accès au balcon (côté Nord).

Empire State Building

Son histoire commence avec la rivalité de 2 milliardaires américains, les sieurs W. Chrysler et J.J. Raskob, fondateur de General Motors. Vers la fin des années 20, ce dernier achète une parcelle de terrain au centre de l'île de Manhattan et crée l'Empire State Inc. Il engage l'architecte W. Lama pour lui bâtir le gratte-ciel le plus fabuleux du monde.

Situé sur la 33^e rue, entre la 5^e et la 7^e avenue, cet immeuble est le plus haut du monde. Le sommet, culminant à 381 m, offre une vue exceptionnelle sur tout Manhattan et New York.

Sa construction a commencé en 1929 et s'est achevée en 1931. Sans les ascenseurs, la montée prend presque 1 heure et la descente 20 bonnes minutes.

Depuis 19h00, les PJ sont tous là, pour une réception donnée en leur honneur. À cette occasion sont exposés les spécimens qu'ils ont ramenés d'Inde, et notamment l'**Œuf de Siddhārta**, récupéré après 4 mois passés dans la jungle indienne, et qui partira le surlendemain (le 17) pour la Nouvelle-Orléans.

La Société de Recherche des Énigmes Historiques (S.R.E.H.)

Connue comme un rassemblement de passionnés d'Histoire qui parcourent le monde à la recherche de mythes disparus, de légendes et d'énigmes. Pourtant la Ligue des Chasseurs de Reliques (comme on la surnomme), a quelques succès à son actif et possède un musée bien fourni : trois momies de Ka, légendaire 1^{er} pharaon égyptien, deux Saint Graal et même le crâne du Minotaure... Tous ces objets, et bien d'autres, sont en cours d'études et attendent une classification, mais presque tous sont exposés.

Depuis un peu plus de soixante ans, la Société de Recherche des Énigmes Historiques a ouvert des **Maisons** dans diverses grandes villes du monde : Londres, Paris, New York, et la Nouvelle-Orléans depuis peu.

L'Hôte de la Maison de New York se nomme **Robert Naysmith**, un Anglais, ancien de la Coloniale qui se promène toujours avec ses 2 dobermans : Jupiter et Phébus.

L'Hôte de la Maison de la Nouvelle-Orléans se nomme **Angélique Montague-Laveau**, une Créole d'une trentaine d'années dont l'embonpoint est savamment accentué par les robes fourreaux qu'elle adore porter.

L'Œuf de Siddhārta

Il aurait été pondu par le prince **Siddhārta Gautama**, lors de son Éveil et de son élévation au rang de Bouddha. Surnommé aussi *L'œuf de la Vérité*, il contiendrait le *Chemin de la Vérité et de la Sagesse*. De la taille d'un œuf d'autruche, il est composé 1000 perles enchâssées dans une « feuille » d'or pur. Il est totalement creux, très léger, et fait d'un seul tenant.

Siddhārta Gautama

Prince de la tribu Sākyā, il est né à Kapilavastu (sud-est du Népal), dans l'actuel Rūmīndī, en l'an 556 av JC. À l'âge de 29 ans, il quitte le palais royal pour partir en quête de la Vérité. Après une vie d'austérité, à laquelle il renoncera, il reçoit l'Éveil. Il devient ainsi Le Bouddha, et son âme s'élève vers le Nirvana. Sa dépouille mortelle et ses possessions réclamées par plus de 10 souverains, seront ainsi dispersées à travers le monde et les âges...

Côté opposé on trouve le bar (long de plus de 15 m et orné de centaines de bouteilles) derrière lequel est placé un immense miroir. De chaque côté de celui-ci se trouvent de grandes portes battantes : celle de gauche mène aux cuisines, celle de droite donne sur le couloir menant aux toilettes, aux ascenseurs (au nombre de deux) et aux escaliers (côté Sud).

Le côté Est, lui, est dégagé pour permettre aux danseurs de profiter de la musique du *Turner Quintet Jazz Band*, et attire les plus jeunes représentants de la faune nocturne locale.

Le côté Ouest est occupé par un quartet symphonique, dont la musique est plus propice à la détente et à la conversation. Quelques fauteuils confortables permettent aux plus âgés de se relaxer.

Au centre de la salle trônent les reliques ramenées d'Inde (statuettes, bas-relief, armes anciennes...) et surtout l'œuf. Il se trouve au centre de l'exposition, bien protégé par sa cloche de verre épais.

L'ambiance est bon enfant : entre les questions des journalistes, les interrogations des doctes professeurs, et les propositions de partenariat pour de futures aventures, les PJ sont les « héros » de la soirée.

À 22 heures, trois **serveurs asiatiques** font une entrée discrète dans la salle en poussant des tables roulantes dont les nappes retombent pratiquement sur le sol. Leur costume, un peu trop grand pour eux, et leurs regards fuyants, peuvent laisser présager quelque vilenie.

Alors qu'ils arrivent à une petite distance de l'œuf, ces trois serveurs se baissent brusquement. Déjà ils ont empoigné chacun une mitraillette Thompson et ouvrent le feu. Ils visent d'abord le plafond, puis l'un des tirs se concentre sur la cloche abritant l'œuf. Alors que les deux comparses font un tir de barrage visant à faire fuir la foule et le cas échéant, éliminer les courageux (ou inconscients...) se risquant à les empêcher d'atteindre leur but : l'œuf.

Leur stratégie est classique : tandis que l'un d'entre eux saisit l'œuf et fuit vers le balcon, les deux autres le couvrent d'un feu nourri.

Si des PJ se trouvent déjà sur le balcon lorsque les ennuis commencent, ils pourront assister à un spectacle étonnant : une montgolfière rouge et blanche, dans la nacelle de laquelle se trouvent un **clown** et quatre **cow-boys**, émerge des profondeurs de la rue. Si d'éventuels témoins sont présents sur le balcon à cet instant, les cow-boys ouvrent le feu, en leur direction, pour les faire déguerpir.

Dès que le serveur porteur de l'œuf fait son apparition, les cow-boys font un tir de barrage avec leurs 6-coups pour le couvrir, et lui permettre de les rejoindre. Dès qu'il leur lance l'œuf où qu'il les rejoint à bord, ils prennent la tangente et s'enfuient en tirant encore quelques coups pour faire bonne mesure.

Malgré la puissance de feu de leurs adversaires, il va s'en dire que les PJ se doivent d'empêcher le vol de l'œuf. Le service de sécurité, assuré par la Lloyd, ne peut intervenir, car il se trouve au rez-de-chaussée pour assurer la protection... à la porte d'entrée.

Que les PJ réussissent ou non à empêcher le vol, ils auront tout loisir de fouiller et d'interroger les Asiatiques et les cow-boys restés sur le carreau avant que la police ou le service de sécurité n'arrivent.

Ils peuvent découvrir les indices suivants :

- Aucun ne possède de papiers.
- Les Asiatiques possèdent un **chapelet** bouddhiste (108 boules de bois noir).
- Les cow-boys ont une pochette d'allumettes de **La Belle Du Texas**.
- Les Asiatiques sont chinois et ne semblent pas parler américain ou s'y refusent.
- Les cow-boys n'ont dans leur vocabulaire que les 500 injures réglementaires texanes...

Petit rappel : jeter un homme du 72^e étage est un crime sévèrement puni par la loi....

La police, personnifiée par le détective Freakson, arrive 20 minutes après la fin des hostilités. Il apostrophe les PJ sur un ton condescendant : pour qui se prennent-ils pour se permettre d'empêtrer sur le rôle relevant de la police ? Après avoir longuement maugréé sur les « amateurs », il débute sa propre enquête qui ne le mènera nulle part.

Le Chapelet des Asiatiques

Il ressemble aux autres chapelets bouddhistes, un simple « collier » de 108 perles en bois. La particularité de ces perles est leur couleur d'un brun rouge, très sombre, presque noir. Il ne faut pas longtemps pour s'apercevoir que cette couleur a pour origine le bain prolongé de celles-ci dans du sang.

Acte 2 : New York, New York...

Si les PJ mènent l'enquête :

Dans **Chinatown**, ils peuvent se renseigner sur le chapelet des Asiatiques. Dès qu'ils en parlent, ils ne rencontrent que des regards apeurés et des excuses bredouillées dans un Anglais qui devient subitement très mauvais. S'ils commencent à poser des questions, ils ont la fâcheuse impression d'être épiés. Au bout d'une heure, et après avoir versé de fortes sommes, ou réussi un magnifique Roleplay, ils obtiennent l'adresse d'un petit hôtel : **La Rose de Pékin**. Ils y sont accueillis comme des rois. S'ils y montrent le chapelet, on leur demande d'attendre, et au bout d'une heure, on les mène à un « bureau » où les attend la patronne : **Petite Sœur Ti**.

Elle se montre d'une très grande courtoise durant l'entretien et attend une politesse égale de la part de ses interlocuteurs. Petite Sœur Ti peut apprendre les choses suivantes aux PJ :

- Les 108 Sphères sont une triade qui contrôle le quartier dont elle fait partie.
- Elle a loué les services de certains de ses hommes à un blanc pour une forte somme.
- L'homme se trouve généralement à *La Belle du Texas*, un bar de Broadway. Tout du moins, c'est là qu'elle lui laisse des messages, car elle ne l'a jamais rencontré physiquement et ne sait pas à quoi il ressemble.

Après avoir répondu à leurs questions, elle invitera les PJ à partir. Si cela s'avère nécessaire, les **Frères Wong** se chargeront de les mettre à la porte d'une manière bien moins courtoise que le fut leur accueil.

Après leur départ, Petite Sœur Ti appelle *La Belle du Texas*, pour faire prévenir son mystérieux commanditaire.

Chinatown

Ce quartier de New York est une partie de la Chine en Amérique. On y parle chinois, on y mange chinois, on y vit chinois, mais les Chinois ne sont pas les seuls à y mourir.

Le quartier est tenu par la Triade (organisation criminelle) nommée les 108 Sphères, qui fait régner l'ordre et la terreur... (cf. Arkeos 2, Les Masques d'ébène)

La Rose de Pékin

Cette maison de passe est l'une des plus cotée de la ville, et si l'extérieur ne paie pas de mine - immeuble de 4 étages aux murs décrépis et aux fenêtres obstruées par des planches - son intérieur est somptueux, tout en dorures et en drapés, qui d'une certaine façon rappellent l'Orient.

Au rez-de-chaussée se trouve la réception qui sert de vestiaire, et, une fois réglé le droit d'entrée (10\$), on peut accéder au « bar » après être passé entre 2 **Chinois en smoking, adepte du sumo**, ou tout du moins de son régime alimentaire. Une fois au « bar », on est dans un autre monde : grands et confortables fauteuils, petits guéridons où sont disposés des alcools en libre-service, et une dizaine de filles à peine pubère en déshabillés suggestifs. Elles font le tour des clients en les incitant à monter à l'étage. Les tarifs dépendent des services demandés. On accède aux étages par l'escalier du fond. Les 2 étages suivants sont réservés aux chambres, clinquantes au possible. On rencontre à chaque niveau un **chinois-en-smoking-adepte-du-sumo**, qui patrouille pour s'occuper des clients qui poseraient des difficultés. Le dernier étage sert d'appartement à **Petite Sœur Ti**, la mère maquerelle de l'endroit. Les bons clients ont le droit d'accéder à ses appartements pour profiter du niveau d'expérience de Ti et goûter au repos qu'offre l'opium.

La Belle du Texas

Situé dans le quartier de **Broadway**, *La Belle Du Texas*, authentique saloon du Far-West perdu dans New York, est connue de tous. La clientèle est essentiellement composée de véritables Cow-boys. Dans le fond de la salle, Sam, le pianiste, joue de vieux airs de country. Le barman, Billy Bob, est un véritable homme d'affaires. Bien que les PJ ne soient « pas d'ici », il accepte de leur servir à boire (au double du tarif habituel). S'il est grassement et discrètement payé, il pourra leur livrer les informations suivantes :

- Il y a quelques habitués qu'on n'a pas vus depuis la veille de la tentative de vol.
- Ce sont des gars de la « **Bande à Jusco** ».
- Il ne sait pas où ils sont, mais sûrement sur un gros coup.
- Leur chef s'appelle **Jusco Burns** ; il vient de partir, et il ne sait pas où le joindre.
- Ça faisait bien 2 ans qu'on ne l'avait pas vu.
- Il est parti après avoir reçu un coup de fil d'une Chinoise. Après ces quelques paroles, il convie les PJ à lui « fouter la paix », et s'ils insistent, il demande à son aimable et courtoise clientèle de jeter ces « foutus Yankee » dehors à grand renfort d'éperons. Faudrait voir à pas contrarier un Texan dans SON saloon.

Si les PJ passent à la **Maison**, l'Hôte de celle-ci, **Robert Naysmith**, les y accueille chaleureusement. Il a mis l'Œuf

Broadway

C'est le quartier du spectacle de New York : théâtres, cinémas, salles de spectacles et cabarets se succèdent à n'en plus finir.

La Belle Du Texas

C'est un bar où les cow-boys qui travaillent au service de la sécurité des producteurs de New York ont l'habitude de se retrouver. Ceux-ci sont en effet employés par les New-Yorkais pour se protéger des tentatives de sabotages des firmes Hollywoodiennes, et ce depuis le début des années 20.

Ce bar à tout du saloon de western ; les bagarres y sont fréquentes et l'on n'y aime pas les gens « pas d'ici ». En cas de conflits avec des « pas d'ici », on n'hésite pas à sortir son revolver.

La Bande à Jusco

C'est un ramassis de canailles, toujours prêts à commettre n'importe quel acte violent, pourvu qu'on les paie. Ils sont reconnaissables à leur attirail de Cow-boy qui ne les quitte jamais. Ils viennent de tous les horizons et n'ont en commun que leur cupidité.

en sûreté dans un coffre-fort en attendant son transfert prévu pour le 17. Pour en assurer la sécurité, il a fait appel à la célèbre **Agence Pinkerton**. Celle-ci est en charge du transport et la sécurité. Huit de ses agents, dirigés par **Brad Jenkins**, sont mis à contribution pour cette mission.

L'Agence Pinkerton

C'est une célèbre agence de détectives qui a très bonne réputation. L'agence, fondée en 1853, a commencé à faire parler d'elle comme briseuse de piquet de grèves, tueuse de syndicalistes, puis elle a assuré sa place au soleil en fournissant les agents de ce qui n'était pas encore les Services Secrets Américains. Depuis plusieurs décennies, elle est redevenue une simple agence de détectives, mais garde de son passé une réputation et une attitude de brutalité.

acte 3 : attaque de diligence, ou presque...

Le 17 juin au matin, six agents, à bord d'un fourgon blindé, escortent un coffre renforcé contenant l'œuf jusqu'à la gare. Une fois à destination, il est transbordé dans un wagon postal, où l'attendent les deux autres agents ainsi que le fonctionnaire des postes.

Les PJ peuvent prendre le **train** en compagnie de **Angélique Montague-Laveau**, dans le wagon **Pullman** qui leur est réservé. Le voyage doit durer 48 h et longera la façade Atlantique de New York jusqu'à la Nouvelle-Orléans. Arrêts prévus à Philadelphie, Baltimore, Washington, Richmond, Raleigh, Charleston, Savannah, Jacksonville, Tallahassee, Mobile et New Orleans. Dans chacune de ces villes, le train s'arrête 20 minutes, ce qui laisse le temps de se dégourdir les jambes, et de repérer d'éventuels suspects... Les Pinkerton, quant à eux, sortent par groupes de quatre pendant 10 minutes chacun, l'un après l'autre.

Le train

Il est composé comme suit :

- Une locomotive à vapeur
- Un tender à bois
- Un wagon à ciel ouvert : Marchandises
- Un wagon fermé : Marchandises
- Un wagon de 3^e classe : Non-Blancs
- Un wagon de 2^e classe : Non-Blancs aisés et Blancs « pauvres »
- Un wagon-restaurant : Pour les 1^e classe exclusivement
- Un wagon de 1^e classe : Blancs
- Un wagon postal : huit agents de chez Pinkerton et 1 facteur
- Un Wagon privé Pullman : Les PJ

Le Pullman

C'est un wagon privé, comportant un salon, des chambres privatives, une cuisine, et deux petites salles d'eau. Il possède tout le confort moderne possible et tout y respire le luxe. Il dispose d'une petite passerelle à l'arrière où peuvent être installés 2 chaises. Ce wagon appartient à la SREH.

Le 19 juin, à 2h du matin, alors que le train se trouve à mi-parcours entre Tallahassee et Mobile, l'impensable se produit : quatre gars de la Bande à Jusco, sur de magnifiques chevaux, interceptent le train. Deux des cavaliers sautent sur la locomotive pour forcer les conducteurs à ralentir, pendant que les 2 autres sautent sur la petite passerelle arrière du Pullman pour s'y introduire et neutraliser ceux qui s'y trouvent.

Au même instant, dans le fourgon postal, Jusco et ses deux sbires, ont neutralisé les cinq véritables Pinkerton présents ainsi que l'employé des postes par le biais d'un petit cocktail maison « whisky somnifère on the Rocks ». En plus des cavaliers surgis hors de la nuit, une voiture suit la route longeant la voie de chemin de fer. Dès que la locomotive commence à ralentir, elle vient se coller le long du fourgon postal.

Si par malheur les PJ ne s'aperçoivent de rien, ils risquent de finir le scénario saucissonnés et enfermés dans des sacs pleins de courrier.

Si cela se passe mal pour Jusco ou s'il est blessé (ce qui inconcevable !), ou si ses gars commencent à tomber comme des mouches, il prendra la fuite à bord de la voiture. Si celle-ci a été détruite, il profitera du passage du train sur un pont pour se jeter à l'eau.

Quoiqu'il arrive, durant l'affrontement, le coffre contenant l'Œuf s'est pris quelques balles perdues...

Note au MJ

Si par malheur, l'infâme Jusco et ses sbires réussissent leur coup, la charmante Angélique Montague-Laveau expliquera aux PJ qu'ils n'étaient que des appâts. Le véritable œuf voyageant en toute sécurité par avion. « Quoi, vous ne vous en doutiez pas ? »

Après avoir perdu du temps à Mobile en raison de tracas-séries policières, le train arrivera avec 2 h de retard à la Nouvelle-Orléans, un peu avant-midi.

Une fois tout le monde à la **Maison**, à l'ouverture du coffre... stupeur et affolement : l'œuf a reçu plusieurs balles et semble irrémédiablement endommagé ! En l'examinant, les PJ peuvent remarquer qu'il contient quelque chose, une sorte de plaque métallique qui est restée miraculeusement intacte.

Note au MJ

Si l'œuf est arrivé par avion, celui-ci a traversé un terrible orage au cours duquel la caisse a été si malmenée que l'œuf s'est brisé.

La plaque semble représenter une carte qui peut être reconnue, après un examen long et minutieux, comme étant la représentation quasi exacte du Sud-Ouest des USA. Un trou la transperce à un endroit...

La plaque de l'Œuf de Siddhārta

La plaque un ovoïde plat fait dans un métal inconnu très léger, aux reflets changeants, ne dépassant pas 4 mm d'épaisseur. Elle est gravée d'une carte en relief représentant le Sud-Ouest des USA tel qu'il était, il y a plusieurs millénaires. Un seul point se détache du reste, elle est en effet percée d'un petit trou où se joignent les 4 branches d'une spirale tournant dans le sens horaire. Sur le bout le plus fin, un soleil représentant l'Est, est symbolisé.

Le trou marque l'emplacement de la dernière cité libre des Harayans, un peuple disparu depuis si longtemps que les civilisations antiques l'avaient déjà oublié.

Il se situe sur l'emplacement de l'actuel Boynton Canyon, près de Navaronne en Arizona. Inaltérable, le métal est d'une extrême solidité et résiste quasiment à tout : seule une forte décharge électrique peut le rendre malléable.

acte 4 : les canyons de Navaronne

Après avoir fait la découverte historique, voire mythique, de la carte, les PJ vont être forcés de se rendre dans la jolie bourgade de Navaronne. Ils ont tout de même le temps d'emmener quelques affaires : tout ce qui peut leur sembler utile pour s'enfoncer dans des canyons isolés sous un climat quasi désertique en plein été...

Le voyage jusqu'à Phoenix, Arizona, peut se faire en train en une trentaine d'heures. Pour rejoindre Navaronne depuis Phoenix, il faut emprunter la route pendant environ 3 heures.

Le voyage se déroule sans problème majeur : pas de chinois à mitraillette, ni de cow-boys hargneux.

Navaronne offre un triste spectacle aux PJ, celui d'une grande rue bordée de maisons abandonnées et de magasins fermés. La plupart des habitants sont partis pour les grandes villes en espérant ainsi se sortir de la Crise. Seuls sont restés ceux qui sont trop vieux pour repartir à zéro, où ceux qui ne veulent pas mourir ailleurs que chez eux. Il n'y a qu'un modeste motel, un peu vétuste, mais les chambres sont propres. Parfois s'y arrêtent les routiers qui empruntent l'Interstate 17. La famille Bates, dont le fils est charmant, tient ce motel-bar-restaurant-station-service-tabac, et sera aux petits soins pour les PJ.

Boynton Canyon (Navaronne, Arizona)

Situé entre Phoenix et Flagstaff, Navaronne est à 3 heures de route de Phoenix, qui est elle-même à 34 heures de chemin de fer de la Nouvelle-Orléans.

La ville se situe dans « l'angle en bas à droite » du carré de 80 milles de côté que constitue le Boynton Canyon. Navaronne est une petite ville sans intérêt, à la limite de la ville fantôme, et les distractions y sont rares, à part de temps en temps un touriste perdu.

Les PJ n'ont plus qu'à explorer les Boynton Canyon, sous un soleil de plomb qui arrive même à assécher la poussière, avec pour compagnie les serpents à sonnettes, les coyotes, et quelques rares pumas.

Laisser les PJ mijoter dans ce paradis pendant 5 jours avant que l'un d'entre eux ne remarque à quelques mètres du sol une cavité, une de plus, mais dont l'entrée semble être surmontée d'une sculpture en forme de spirale. Après vérification, cette pseudo-sculpture semble bien en être une. Si les PJ ont le matériel adéquat (matériel d'escalade), ils peuvent atteindre ce qui semble être une grotte très profonde...

La grotte

Elle s'enfonce en descendant dans le versant de la montagne, formant une longue et profonde spirale. Le boyau est quasiment circulaire et fait entre 2 et 5 m de diamètre. De temps en temps, des squelettes jalonnent le parcours. Plus on s'enfonce, plus le son se répercute et s'amplifie de manière étrange, créant une ambiance de mort qui semble flotter tout autour de soi. À intervalles réguliers, la lumière fait apparaître des bas-reliefs qui ont été ravagés. Ce sont les seuls endroits où les murs ne sont pas lisses, aussi lisses que si cette grotte avait été creusée par quelque énorme ver.

Cette grotte exhale une sensation macabre ; comme si elle était le tombeau de tout un peuple ! Elle semble s'enfoncer dans les entrailles de la terre et, sans escales, mener vers les enfers. Quelques squelettes jonchent le parcours. Certains sont nus et s'effritent quand on les effleure à peine. D'autres gardent encore des reliquats de vêtements issus de temps immémoriaux. Après une heure et une vingtaine de squelettes, les PJ débouchent dans une grande salle.

À l'entrée de cette salle, se trouvent deux squelettes récents. Ils portent les restes d'uniformes de soldats espagnols du 18^e siècle. Leur crâne est percé par la marque d'une balle tirée dans la nuque. Dans la salle à proprement parler se trouvent sept conglomérats qui pourraient avoir été des machines... Quant à connaître la fonction qu'elles pouvaient avoir... entrelacs de tuyaux, de bocaux, de tubes, de plaques et de sortes de leviers... enfin... il semblerait. Leur mystère reste entier. Si elles n'avaient pas été méthodiquement démolies, et leurs pièces éparses, peut-être les PJ pourraient-ils avoir une idée de leur utilité. Près de la machine la plus éloignée de l'entrée repose les restes d'un squelette. C'est celui d'un prêtre franciscain, reconnaissable à sa robe de bure. Il tient encore à la main un vieux maillet, et la capuche de sa robe abrite deux petits pistolets et une Bible portant l'inscription à peine visible : Padré Guamala.

Les 7 Machines Harayans

Ces machines formaient un mécanisme de communication, une sorte de radio Harayan. Elles sont désormais irrécupérables, ayant été totalement saccagées. Les matériaux dont elles sont faites restent cependant très précieux.

Les Harayans utilisaient en effet l'or comme alliage usuel. Quelques kilos d'or se trouvent parmi les fragments, ainsi que ce métal aux reflets changeants, qu'ils nommaient *Métal des étoiles* (identique à celui de la carte). Mais de cela plus personne ne se souvient. À la vue des éclats épars sur le sol, il semble qu'ils savaient également fabriquer un verre d'une formidable qualité.

Le squelette du prêtre

C'est celui du Padré Fernando Guamala, disparu suivant les archives de l'Inquisition espagnole en Afrique au 15^e siècle. (cf. Arkeos 2, Les Masques d'ébène)

Le corps paraît avoir été coupé en deux, et là où devrait se trouver la partie inférieure, il ne subsiste qu'un trou dans le sol, comme si ce dernier avait été rongé par de l'acide, sans doute contenu dans la machine que sa Foi l'avait amené à détruire.

Lorsque les PJ auront fini de se demander dans quoi ils ont pu mettre les pieds, ils pourront tenter de remarquer que des gens arrivent.

acte 5 : la charge de la cavalerie légère

Peut-être s'y attendaient-ils, mais si aucun des PJ ne fait attention, ils sont surpris par l'arrivée de Jusco Burns et de ses six derniers sbires encore debout. Inutile de préciser qu'ils sont dans une colère noire et que la moindre remarque désobligeante où la moindre intention hostile sera ponctuée par une fusillade en bonne et due forme.

Qu'ils soient ceux qui embusquent où ceux qui se font embusquer, le résultat est le même : ils veulent régler leur compte aux PJ et s'emparer de toutes ces choses brillantes qui traînent partout dans la salle.

Si les PJ s'en sortent avec trop de difficulté (en se faisant massacrer), ou avec trop de facilité (en décimant la bande adverse), la cavalerie intervient : Le FBI arrive !

Une voix retentit et attire l'attention : « Personne ne bouge ! Agent Natt Wolf, **F.B.I.** !!! Les mains en l'air et jetez vos armes ! »

Quatre agents du FBI sont à l'entrée de la salle. L'un brandit son badge et un colt 45, deux autres sont armés de fusil à pompe, et le dernier d'une mitrailleuse Thompson. Toute personne qui n'obtempère pas immédiatement est prise pour cible. Les Cow-boys n'y réfléchissent pas à deux fois et jettent leurs armes à terre. Pour leur salut, les PJ ont tout intérêt à suivre cet exemple.

Jusco Burns et ses hommes sont en état d'arrestation pour l'attaque du train (c'est un crime fédéral). Ce sont ces derniers que les agents du F.B.I. poursuivaient et qui les ont conduits aux PJ.

Les PJ ne sont pas inquiétés par les forces de l'ordre, mais voient assister à la confiscation par le gouvernement de tout ce qui se trouve dans la salle.

Deux voitures du FBI et les chevaux de Jusco attendent la troupe à la sortie de la grotte.

séquence post-générique

Un aéroport la nuit. Des hommes chargent sept caisses dans un avion moteur tournant. Elles sont estampillées *United States Governement*. Un des employés, un grand blond, ferme la porte de la soute lorsqu'une voix l'interroge : « Attendez, il y a un colis supplémentaire ! ». L'agent Natt Wolff du F.B.I. aide Jusco Burns à monter dans l'avion avant de lui enlever ses menottes. « Nous nous reverrons à Berlin, Herr Burns. Saluez le Führer de ma part ! »

LES PERSONNAGES NON JOUEURS

LES SERVEURS ASIATIQUES

De petite taille, les cheveux longs en queue-de-cheval et quelques tatouages de piètre qualité sur les bras.

Caractéristiques

PHY	5	MEN	5	PER	5	PRÉ	5
Con	5	Com	5	Hab	5	Soc	5
PV	15	EV	15	Imp	2	Vol	5
Init	6	Edu	5				

Spécialisations (+2) : Armes de mêlée, Armes automatiques, Athlétisme.

Armure : Déf : 2

Armes : 1 mitrailleuse Thompson, 1 couteau.

Équipement : Tenue de serveur trop grande, un chapelet.

LE CLOWN

Il se nomme Vittorio Sénafo et travaille pour le cirque Montémaillo. Il s'occupe de la montgolfière le jour et est clown en soirée. Les cow-boys l'ont menacé pour le faire décoller et diriger la machine. Il ne sait rien et ne souhaite qu'une chose : ne rien savoir.

LES COW-BOYS

Caricaturaux à l'extrême, il ne leur manque même pas les éperons...

Caractéristiques

PHY	5	MEN	5	PER	5	PRÉ	5
Con	5	Com	6	Hab	6	Soc	5
PV	15	EV	15	Imp	2	Vol	5
Init	6	Edu	5				

Spécialisations (+2) : Armes de poing, Armes d'épaules, Armes de mêlée.

Armure : Déf : 2 + 1 : cache-poussière en cuir.

Armes : 1 Winchester, 1 Peacemaker, 1 Bowie.

Équipement : Panoplie du parfait Cow-boy, tabac à chiquer, une connaissance totale des injures du monde entier.

DÉTECTIVE FRED FREAKSON, NYPD

Gras et grossier, d'une incomptérence qui frise la stupidité, le détective Freakson, passera son « enquête » à grignoter des restes et à reluquer tout décolleté un peu plongeant et robe un peu courte, avant de conclure à une banale tentative de vol.

Il n'aimera pas les remarques désobligeantes à son égard, et si les PJ le croisent pendant leur enquête, il leur fera comprendre qu'il n'aime pas les détectives amateurs.

De toute façon, comme il le dit si bien : l'enquête suit son cours.

PETITE SOEUR TI

Jeune prostituée qui semble à peine sortie de l'adolescence, elle est entrée dans la Triade après avoir tué son protecteur il y a 3 ans de cela. Elle dirige depuis l'ancienne maison où elle travaillait auparavant. C'est une jeune fille à la beauté délicate, aux cheveux qui touchent le sol, et aux superbes yeux noirs qui dévoilent son âme meurtrié.

Caractéristiques

PHY	4	MEN	4	PER	5	PRÉ	7
Con	5	Com	4	Hab	4	Soc	5
PV	12	EV	12	Imp	1	Vol	4
Init	4	Edu	4				

Spécialisations (+2) : Com : Arts Martiaux, Esquive, **Con :** Langue Natale : Chinois, **Hab :** Discrétion, **Soc :** Baratin

Spécialisations (+3) : Armes de Poings, Athlétisme, Séduction.

Prot : Déf : 1

Équipement : 1 Derringer, 1 maison de passe avec 18 filles.

les 5 frères wong, chinois en smoking, adepte du sumo

Les Wong sont fidèles à Petite sœur Ti, et ce jusqu'à la mort. Rien de ce qu'elle peut leur ordonner n'est trop cruel. Tous ceux qui la gênent doivent mourir, et leur famille avec eux. Telle est la loi des 108 Sphères. Leur air stupide et leurs énormes moustaches les rendent peu crédibles de prime abord.

Caractéristiques

PHY	9	MEN	3	PER	5	PRÉ	3
Con	3	Com	7	Hab	6	Soc	4
PV	27	EV	15	Imp	3	Vol	5
Init	7	Edu	3				

Spécialisations (+2) : **Com** : Armes de Poings, Esquive, **Con** : Langue Natale : Chinois, **Hab** : Discréption, **Soc** : Jeu

Spécialisations (+3) : Arts Martiaux : Kung Fu, Athlétisme, Intimidation.

Prot : Déf : 3.

Équipement : 2 Derringers dans leurs poches, une forte propension à la violence.

les cow-boys de la belle du Texas

Il ne leur manque que les éperons... et encore !

Caractéristiques

PHY	5	MEN	5	PER	5	PRÉ	5
Con	5	Com	6	Hab	6	Soc	5
PV	15	EV	15	Imp	2	Vol	5
Init	6	Edu	5				

Spécialisations (+2) : Armes de poing, Bagarre.

Armure : Déf : 2.

Armes : 1 Peacemaker, des poings...

Équipement : Panoplie du cow-boy, tabac à chiquer, une haleine surchargée au bourbon.

les Agents pinkerton

Engoncés dans leurs costumes noirs, leurs visages burinés aux yeux méfiants sont presque dissimulés par leurs chapeaux melon noirs. Ces agents n'ont rien de sympathique. Les fusils qu'ils portent mains gantées, peuvent même laisser penser qu'ils sont dangereux..

(deux des agents sont en fait des gars de la bande à Jusco, et **Brad Jenkins** est Jusco Burns en personne)

Caractéristiques

PHY	5	MEN	5	PER	5	PRÉ	5
Con	5	Com	6	Hab	6	Soc	5
PV	15	EV	15	Imp	2	Vol	5
Init	6	Edu	5				

Spécialisations (+2) : Armes de poing, Armes d'épaules, Bagarre..

Armure : Déf : 2.

Armes : 1 Derringer, 1 Fusil à pompe R31...

Équipement : Panoplie de Pinkerton, jeu de cartes, cigarette. Une (très) mauvaise réputation.

Brad Jenkins

Également connu sous le nom de Jusco Burns, ce hors-la-loi endurci a commis crimes et délits dans tous les pays. Ce dragueur impénitent au sourire cynique et aux yeux bleus enjôleurs, ferait un cow-boy parfait pour une réclame de cigarettes d'une marque bien connue. Il confond trop souvent culot et classe, mais sa chance incroyable ne connaît pas de limites. Il travaille actuellement pour le Radjah de Limpopour, grand collectionneur de « bijoux », qui lui a commandé l'Œuf pour une somme astronomique, voir indécente (un million de dollars).

Caractéristiques & Spécialisations : voir Arkeos#2, page 23

Les personnages joueurs

que venaient faire les PJ dans cette galère...

Les PJ, tous employés pas la SREH, rentrent d'Inde où ils étaient en mission à la recherche d'une étrange relique du passé. Après deux mois dans la jungle avec pour seule compagnie, les insectes, les serpents et les tigres, et après avoir risqué leur vie une multitude de fois, ils sont de retour parmi nous avec dans leur valise cette relique qui a cent fois failli les tuer : **L'Œuf de Siddhārta** !