

CASUS BELLI
PRÉSENTE

UN
SCÉNARIO

Le jeu de rôle élémentaire
SIMULACRES

Ceux des profondeurs



Scan by...

CONCEPT
MASTER

**HORREUR
ANNÉES 20**
par Pierre Lejoyeux

F. FOREL
- 90



Cher lecteur et joueur, voici le premier d'une série que nous espérons longue de suppléments à Simulacres. Vous trouverez dans tous les « Scénarios Simulacres » un résumé des règles et un mini-écran de jeu. Ainsi, avec ce livret et deux dés, vous aurez sur vous le matériel minimum de campagne, pour faire jouer ou initier vos amis. Si vous êtes pressé, vous trouverez même six personnages-type à leur distribuer pour rentrer plus vite dans l'aventure. Faites-nous savoir si vous appréciez cette formule et quel genre de scénarios vous souhaiteriez dans l'avenir.

Bientôt, vous découvrirez aussi les « Univers Simulacres », sous la même présentation, mais avec des livrets deux fois plus gros. Leur but sera de vous décrire précisément un nouvel univers de jeu, ainsi que de fournir une grande aventure qui en tirera partie.

Le rêve continue...

Pierre Rosenthal

**HORREUR
ANNÉES
20**



GÉNÉRIQUE

Scénario
Pierre Lejoyeux

Illustrations
Guillaume Sorel

Plans : Cyrille Daujean

Maquette : Jean-Marie Noël

Collection dirigée par Pierre Rosenthal.
Éditée et distribuée par Jeux Descartes



Si vous ne trouvez pas le hors-série Casus Belli Simulacres dans votre boutique habituelle, vous pouvez le commander en adressant une lettre à Casus Belli, 5 rue de la Baume, 75008 Paris accompagnée d'un chèque d'un montant de 32F à l'ordre de Casus Belli Bred (tarif étranger : 37F).

Les caractéristiques pour le jeu l'Appel de Cthulhu apparaissent avec l'aimable autorisation de Jeux Descartes.
Les caractéristiques pour le jeu Chill apparaissent avec l'aimable autorisation de Schmidt France.

L'Appel de Cthulhu est un jeu Chaosium édité sous licence en France par Jeux Descartes.
Chill est un jeu Pacesetter Ltd. édité sous licence en France par Schmidt France.
Simulacres est un jeu de Pierre Rosenthal édité par Casus Belli.

À PROPOS DE LA TECHNIQUE

Cette aventure est prévue pour être jouée par quatre à cinq Personnages Joueurs de nationalité française ou européenne. La profession de chacun est laissée à la discrétion des joueurs et du meneur de jeu.

Le meneur de jeu trouvera, dans les huit pages centrales de ce livret, des aides de jeu à découper, ainsi qu'un résumé des règles de Simulacres. La couverture du livret peut servir d'écran de jeu pour Simulacres. De plus, les joueurs pressés trouveront six fiches de personnages-type à la fin du livret.

Les caractéristiques des monstres et des Personnages Non Joueurs (PNJ) sont données à chaque fois pour les règles de Simulacres, de l'Appel de Cthulhu, et de Chill (ces deux derniers étant les jeux de rôle les plus connus dans le domaine du fantastique). On supposera que pour chaque système de règles, le meneur de jeu connaît suffisamment la technique pour ne pas rappeler les test évidents. Seuls les cas particuliers à l'aventure seront donnés.

En ce qui concerne l'Appel de Cthulhu, les défauts des fiches de personnages ne font pas partie des règles standard. On trouvera leur description dans le journal Jeux Descartes Plus n°4, dans un article de Pierre Lejoyeux et Frédéric Blayo.

Enfin, quelque soit le système que vous utiliserez, le meneur de jeu aura intérêt à préparer une feuille libre où il aura recopié les caractéristiques de tous les PNJ de l'aventure, avec leurs totaux en points de vie et autres renseignements pratiques.

L'HISTOIRE EN QUELQUES MOTS

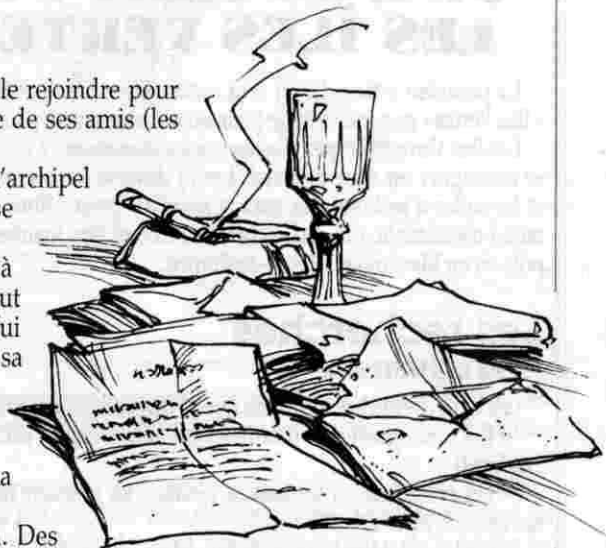
Un de nos aventuriers reçoit une lettre de son oncle, Amédée Busard, l'invitant à le rejoindre pour une chasse au trésor. Il accepte et entraîne avec lui dans l'aventure trois ou quatre de ses amis (les autres Personnages Joueurs ou PJ comme nous dirons dans le reste de ce livret).

Après un voyage sans histoires, ils arrivent à Santa Magdalena, l'île principale de l'archipel des Iles Vertes, où ils ont rendez-vous avec l'oncle. Là les attend une mauvaise surprise, Amédée Busard a disparu sans laisser de traces...

L'archipel est gouverné d'une main de fer par un dictateur sanguinaire, le président à vie Emile Gourouda. Celui-ci connaît l'existence du trésor de l'oncle Amédée et veut s'en emparer. Ayant échappé de justesse aux soldats de Gourouda, Busard s'est enfui dans les montagnes de l'île où il attend tranquillement la venue de son neveu (ou de sa nièce).

Les apprentis explorateurs doivent le retrouver sans éveiller la curiosité de Boris Ivanovitch Kalinin, le capitaine de la garde présidentielle, et des autres rapaces attirés par l'odeur de l'or. Une fois réunis, il leur faut encore quitter Santa Magdalena en secret et rejoindre Waenirra, l'île au trésor.

Sur place, ils trouvent le trésor mais également un étrange temple sous-marin. Des immondes créatures menacent de déferler par centaines sur les Iles Vertes si les personnages ne s'interposent pas. L'avenir de l'archipel et la vie de milliers de personnes sont entre leurs mains. Vont-ils tenter de les sauver ou se contenteront-ils de prendre le trésor et de fuir sans demander leur reste ?



CHAPITRE UN

UNE LETTRE BIEN MYSTÉRIEUSE

Plutôt que de commencer cette aventure classiquement, c'est-à-dire après que le meneur de jeu ait convié quatre ou cinq personnes à la rejoindre, vous pouvez très bien pimenter un peu l'affaire en les convoquant d'une manière peu classique.

Prenez la lettre d'Amédée Busard (aide de jeu n°1), découpez-la ou recopiez-la à la main et envoyez-la à celui de vos joueurs que vous pensez le plus motivé, en lui précisant quand même à part qu'il s'agit d'une invitation à trouver plusieurs amis et compagnons pour une partie de jeu de rôle.

Si le joueur, et donc son personnage, décide de partir à l'aventure, il lui suffit alors d'appeler ledit meneur de jeu pour de plus amples précisions...

Le personnage de ce joueur devra remplir une seule condition : avoir entre vingt et trente ans. La raison en est que voilà quinze ans, à l'époque à laquelle fait référence la lettre il était encore un enfant. Celle-ci provient en effet d'un de ses oncles, Amédée Busard, la honte de la famille, qui quitta tout, voici justement quinze ans pour partir courir l'aventure en Amérique du sud. Ce personnage peut-être sans problè-

mes un homme ou une femme. Pour des facilités de lecture, nous le nommerons «neveu» dans le reste de l'aventure.

Ce que son neveu sait de l'oncle Amédée

Le neveu se souvient de lui comme d'un homme de grande taille à la barbe fournie, aimant faire rire et rêver son entourage. Amédée l'appelait «Moussaillon». Le neveu ne garde de lui que de bons souvenirs : Amédée Busard était voici quinze ans son compagnon de jeu privilégié. Il l'abreuvait d'histoires de pirates et de trésors, de princesses captives et de monstres terrifiants. Il était intarissable sur ce registre. Dès ses dix ans, son neveu avait, grâce à lui, déjà fait trois fois le tour du monde, vogué sur les sept mers et connus des dizaines d'aventures palpitantes...

Puis un triste jour, l'oncle Amédée avait disparu, plus personne dans la famille n'osait même prononcer son nom ; le neveu demanda longtemps après lui, jusqu'au jour où il apprit la vérité. Amédée était parti en Amérique du sud, vivre toutes ces aventures qu'il savait si bien raconter. Il avait tout abandonné, aussi bien l'affaire de confection familiale que ses maîtresses, pour s'embarquer, sans un sou en poche, sur un cargo en partance pour le Mexique...

Le rôle de ce joueur, dès lors qu'il a accepté de rejoindre son oncle, est de «trouver» trois ou quatre amis, comme stipulé dans la lettre, assez fous pour partir à l'aventure avec lui (les autres PJ). C'est au joueur incarnant le neveu, et à lui seul, de contacter et de convaincre ses «amis» de l'accompagner...

Ainsi le début de cette histoire mêle-t-il le jeu à la vie réelle. Au moment où celle-ci lui cède le pas, le neveu et ses amis se réunissent pour la première fois afin de parler ensemble de cette fameuse lettre...

En ce qui concerne la création de personnage, elle peut se faire autour de la table de jeu, au moment où la partie va commencer mais il est plus amusant que chaque joueur écrive une lettre au meneur de jeu. Dans celle-ci, il décrit son personnage, sa profession, ses origines, ses hobbies. Ce sera ensuite au meneur de jeu de remplir la feuille de personnage, les joueurs n'ayant pas à se soucier de la technique du jeu et pouvant mieux se concentrer sur leur rôle.

CHAPITRE DEUX

OÙ L'ON PART POUR LES ÎLES VERTES...

La première action des PJ sera certainement de se renseigner sur ces «Iles Vertes» ne serait-ce que pour savoir comment s'y rendre...

Les Iles Vertes sont peu connues et les documents à ce sujet sont rares, se renseigner est donc peu aisé. Les PJ devront hanter les bibliothèques et les salles d'archives des grands journaux pour réunir une documentation consistante. Ces recherches ne peuvent être menées qu'en Métropole ou en Martinique, à Fort-de-France.

Les recherches

Les bibliothèques

Les PJ peuvent chercher dans quatre directions principales :

- Les renseignements d'ordres généraux (aide de jeu n°2 + carte de l'archipel).

- Les précisions sur les Indiens caraïbes, les premiers occupants de ces îles (aide de jeu n°3).

- Les légendes locales (aide de jeu n°4).

- Les sociétés minières nommées dans l'Aide de jeu n°2 (aide de jeu n°5).

Les PJ devront attendre d'être arrivés à destination pour se renseigner davantage.

Les salles d'archives

Les recherches des PJ sont artificiellement divisées en tranches de 4 ans à compter de 1911, date du plus vieux article qu'ils puissent trouver.

- Articles de 1911 à 1914 (aide de jeu n°6).

- Articles de 1915 à 1918 (aide de jeu n°7).

- Articles de 1919 à 1922 (aide de jeu n°8).

- Articles de l'année en cours (aide de jeu n°9).

Le voyage jusqu'aux Iles Vertes

D'après l'*Encyclopédie des Antilles*, les Iles Vertes ne sont pas loin de la Martinique (aide de jeu n°2). Une ligne régulière de paquebots, en partance du Havre, relie les îles françaises des Antilles (Guadeloupe et Martinique) à la Métropole. Les paquebots partent le premier et le quinze de chaque mois. Le prochain départ est donc fixé au 1^{er} mars 1923. La traversée dure une semaine pleine.

Le meneur de jeu est invité à offrir aux PJ un voyage de tout repos, à moins que ceux-ci ne cherchent à se divertir!...

Une fois en Martinique, les PJ doivent trouver un pêcheur qui accepte de les mener à Grand Bonhomme. Ce qui n'est pas facile, l'archipel inspirant la crainte; les PJ finissent tout de même par en dénicher un qui, moyennant finances, prend le risque de les y conduire. Vingt-quatre heures sont nécessaires pour rejoindre Santa Magdalena. Ce pêcheur les prévient toutefois avant de partir que, s'il est facile de se rendre à Grand

Bonhomme, il est par contre très difficile de la quitter, la ville étant actuellement sous loi martiale... C'est donc à un voyage sans retour que sont apparemment conviés les PJ...

CHAPITRE TROIS

GRAND BONHOMME

Description de la ville

Grand Bonhomme, située à l'embouchure de la rivière Cascade, est constituée de quatre quartiers délimités par les cours de la rivière et de son affluent. Elle compte cinq mille habitants, en majorité noirs et mulâtres. Grand Bonhomme est plusieurs fois centenaire, fondée par les Espagnols au XVII^e siècle, elle passa successivement sous contrôle portugais, français puis américain avant que l'archipel n'acquiert son indépendance en 1870. Les pirates la pillèrent trois fois mais elle ne fut jamais détruite entièrement, même pendant le terrible cyclone de 1784.

La ville est sous loi martiale. Un couvre-feu est imposé à partir de dix heures du soir, des patrouilles armées circulent et arrêtent tous les contrevenants. Elles ont ordre de faire usage de leurs armes en cas de résistance ou de fuite. Les armes à feu sont interdites dans la ville, seuls les soldats et les employés blancs des mines d'or ont le droit d'en porter. Les contrevenants sont abattus sans jugement. Dans le cas d'un Européen, il est expulsé à moins que le Président ne décide de le mettre à mort.

1) Le quartier du port

C'est le plus vieux de la ville, c'est aussi le plus petit. Il est situé le long de la rade et est complètement englobé par le Quartier français. La plupart de ses maisons date du XVII^e siècle. Construites en pierre, elles n'ont qu'un seul étage en encorbellement, possèdent un perron surplombé par un balcon, et ses murs abritent souvent une cour intérieure à l'ombre accueillante. Leurs portes sont faites en chêne, lourdement ferronnées. Les fenêtres sont de petite taille et munies de barreaux. Ce quartier est celui des marchands, des planteurs et en général des citoyens aisés de Grand Bonhomme.

2) Le Quartier français

Ce quartier a été construit par des colons français au XVIII^e siècle. Il se situe sur la rive gauche de la rivière Cascade.

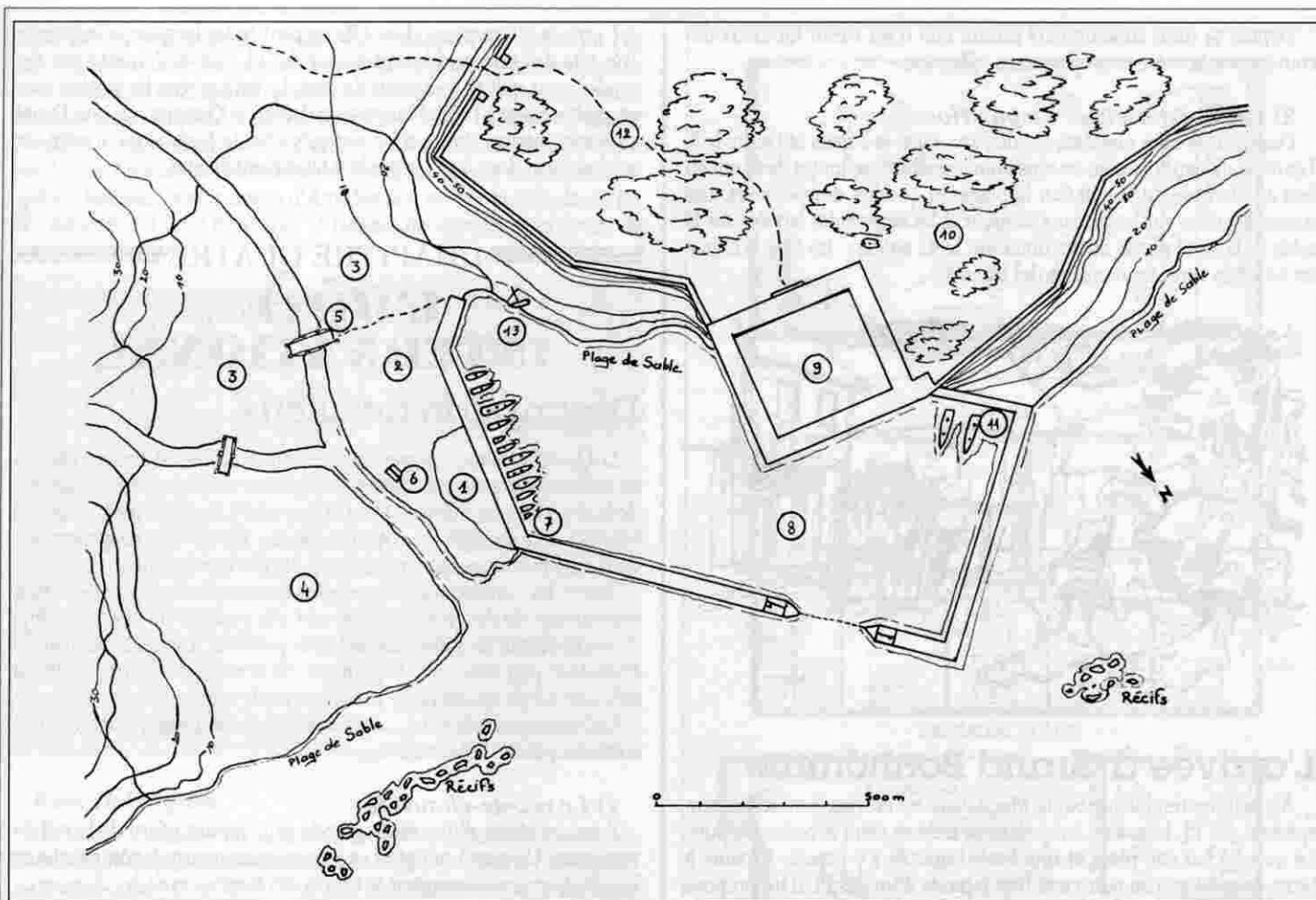
Le style des maisons est radicalement différent de celui du quartier du port. Ici, les maisons sont le plus souvent en bois. Elles ont généralement deux étages avec une terrasse au premier. Leur façade est ornée de colonnades qui soutiennent la terrasse. Elles sont presque toutes peintes en blanc. Nombre de ces maisons ne sont plus entretenues et leur état se dégrade très vite, la peinture s'écaille et le bois se désagrège lentement sous l'action du soleil et des pluies torrentielles. L'Hôtel International et le Dragon Rouge, un bordel de luxe pour les employés blancs des mines d'or, sont situés dans ce quartier.

3) Le quartier des collines

Ce quartier a des allures de bidonville. Là s'entassent tous les malheureux de Santa Magdalena, tous ceux qui n'ont pas la chance de posséder un lopin de terre à cultiver. Il fait immédiatement suite au Quartier français, s'étend le long des deux rives de la rivière Cascade et grimpe à l'assaut des collines environnantes. Il est limité par le cours de l'affluent de Cascade et sa «frontière» avec le Quartier français est matérialisée par la grande rue partant du port et passant par le «pont du 2 avril». C'est un quartier de masures et de huttes sommaires, un millier de personnes y vivent dans des conditions misérables. Les patrouilles du couvre-feu ne s'y aventurent pas, même pour y poursuivre un fugitif.

4) Le quartier des pêcheurs

C'est le plus grand quartier de Grand Bonhomme. Il regroupe la moitié de la population de la ville. Ce quartier n'a rien à envier à celui des collines, la même misère et la même détresse y règnent. Tout le bord de mer est envahi de petits bateaux de pêche et de filets étendus sur le



sable, d'où le nom donné au quartier. Plus loin dans les terres, derrière la forêt de cocotiers et de palmiers qui bordent la plage, s'étend le quartier lui-même: des habitations de fortune, serrées les unes contre les autres dans la plus grande anarchie. L'absence de routes et de rues oblige à zigzaguer entre les cahutes, en risquant à tous moments de buter sur un habitant assoupi ou de renverser la réserve d'eau douce d'une famille.

C'est dans ce quartier que ce sont produites la plupart des disparitions.

5) Le pont du 2 avril

Construit par les Français, ce pont en pierre a été baptisé « pont du 2 avril » par le président Gourouda. Il permet de traverser la rivière Cascade.

6) L'Hôtel International

Voir le Chapitre Quatre.

7) Le port

Il abrite les gros bateaux de pêche de l'île et les caboteurs, mais sa vocation première est de servir de marché. Les marchandises débarquées des bateaux sont aussitôt mises en vente. Une foule toujours dense se presse continuellement autour des étalages.

8) La rade fortifiée

La rade a été construite par les Français à la fin du XVIII^e siècle, elle abrite les bateaux des tempêtes fréquentes dans ces parages mais les empêche aussi de quitter l'île grâce à une lourde chaîne tendue en travers de la passe. Le président lui-même donne l'ordre d'ouvrir la passe pour laisser sortir chaque bateau.

Une dizaine de soldats veillent nuit et jour sur la chaîne et patrouillent sur les digues.

9) Le palais présidentiel

Le président Gourouda a nommé ainsi l'ancien fort portugais qui domine la ville et la rade du haut de sa falaise. Son aspect est imposant, il

s'agit d'un cube de pierre aux remparts massifs. Des canons pointent des créneaux. Malgré leur allure d'antiquité ils sont en parfait état de marche.

10) Le parc

Gourouda a fait ériger un mur de cinq mètres de haut, rehaussé de barbelés et garni d'éclats de verre, sur tout le pourtour de la falaise du palais. L'enceinte ainsi délimitée forme le parc présidentiel où Gourouda entretient une faune peu commune. En effet il est fasciné par les grands fauves et possède un couple de plusieurs espèces dont des lions, des tigres et des léopards. Ceux-ci sont dressés et obéissent aux ordres de Gourouda. Des rumeurs persistantes prétendent que des prisonniers servent de pâture aux fauves...

11) Le port privé du président

Situé de l'autre côté de la rade, il abrite le patrouilleur et le yacht personnel de Gourouda. Un escalier à flanc de falaise permet de monter au palais.

12) Route menant au palais

Voir le Chapitre Cinq.

13) Épave du bateau de l'oncle Amédée

Voir le Chapitre Six.

Les événements récents

1) La fuite d'Amédée

L'oncle Amédée a disparu le 1^{er} mars alors que des soldats venaient l'arrêter à l'Hôtel International. Des témoins affirment l'avoir vu s'enfuir par l'escalier de secours et gagner le quartier des collines tout proche. Les habitants de ce quartier l'ont aidé à fuir en retardant de leur mieux les soldats lancés à sa poursuite. Le lendemain, le sanguinaire Gourouda faisait fusiller vingt personnes prises au hasard dans ce quartier en guise de représailles.

Depuis sa fuite, des rumeurs faisant état d'un trésor fabuleux découvert par Amédée se propagent en ville.

2) Les mystérieuses disparitions

Deux jeunes filles mulâtres ont disparu, l'une le 2 mars et l'autre le 5. Les deux disparitions sont en tous points semblables, toutes deux ont eu lieu à la tombée de la nuit, sur la plage du quartier des pêcheurs. Les traces de griffes sur les bateaux alentour et les empreintes laissées sur le sable ne laissent planer aucun doute sur leurs auteurs : les Mae Wùhina, les hommes verts, les monstres des légendes...



L'arrivée à Grand Bonhomme

Au petit matin, l'île de Santa Magdalena est en vue. Sauf indication spéciale des PJ, le bateau entre dans la rade et vient accoster au port. Le marché bat son plein et une foule bigarrée s'y presse. A peine à terre, un petit garçon noir vient tirer la veste d'un des PJ, il lui propose d'être son guide dans la ville en échange de quelques piécettes. Il parle une sorte de patois créole mêlé d'un peu d'anglais, mais si on est gentil avec lui (en plus de l'argent), il fait l'effort de s'exprimer en mauvais français (peti'neg').

Ce petit garçon peut leur être très utile car il connaît par cœur la ville et ses environs, aussi refuser son aide serait-il mal venu de la part des PJ.

Le petit garçon du port

Il est orphelin et ne porte aucun nom parce que jamais personne ne lui en a donné un. Il est âgé d'une dizaine d'années. Il porte un short et une chemise élimés et est coiffé d'une casquette de marin fatiguée. Il s'adresse toujours aux PJ en les appelant « Boss » ou « Pat'on ». Il sait se débrouiller tout seul et est dur en affaires. Il a toujours le sourire aux lèvres et cherche à attirer la sympathie de chacun.

Après leur première rencontre, qu'il soit ou non « engagé » par les PJ, il s'attache à leurs pas et tous les matins, le petit garçon traîne devant l'hôtel attendant qu'ils aient besoin de lui.

CARACTÉRISTIQUES DU PETIT GARÇON

pour Simulacres

Corps ♦ 4/ Instincts ≈ 4/ Cœur ♥ 4/ Esprit * 4
Perception ◀ 4/ Action ▶ 2/ Désir ♠ 3/ Résistance ■ 2
Minéral ◇ 1/ Végétal ♣ 1/ Animal ♡ 1/ Humain † 1/ Mécanique ☉ 1
Précision 0/ Puissance 0/ Rapidité 1

Métier : Guide. Talents : Discrétion.

pour l'Appel de Cthulhu

FOR 06 DEX 16 INT 12 CON 14 APP 14 POU 12 TAI 08 EDU 07
Parler français 60 %, Ecouter 45 %, T.O.C. 40 %, Se cacher 70 %, Discrétion 80 %, Marchander 80 %, Baratin 50 %, Esquive 50 %, Nager 90 %.
Défauts : virgée, optimisme outrancier.

pour Chill

FOR 37 DEX 73 AGL 67 PER 66 PCN 52 VOL 59 CHN 57 END 55
Parler français 65 %, Natation 110 %.

L'arrivée d'Européens dans l'île ne peut rester longtemps inaperçue. Très vite des gens se pressent autour des PJ, ceux-ci doivent jouer des coudes pour quitter les abords du port. Le petit garçon les conduit sans encombre jusqu'à l'Hôtel International, dans le Quartier français. Quant au marin martiniquais qui les a menés à Santa Magdalena, il reste sur son bateau et donc les PJ le perdent fatalement de vue...

CHAPITRE QUATRE

L'HÔTEL INTERNATIONAL

Description des lieux

Le Quartier français fait penser à une ville du Far West avec ses rangées de maisons parfaitement alignées, ses rues en terre battue et ses planches de bois servant de trottoirs. Dans la rue, les PJ n'aperçoivent, pour tout véhicule, que de rares chariots tirés par des bœufs. L'île ne compte que deux automobiles qui appartiennent toutes deux au président.

Toutes les maisons sont séparées les unes des autres par des ruelles encombrées de débris. Elles forment par endroits un véritable labyrinthe et offrent de multiples cachettes possibles. L'aspect extérieur de l'hôtel est peu reluisant, la peinture est écaillée de partout et laisse affleurer le bois qui est rongé peu à peu par le soleil.

La bâtisse compte deux étages et possède, au premier, une terrasse soutenue par des colonnes.

1) Le rez-de-chaussée

Il est constitué d'une seule grande salle faisant office de bar et de restaurant. Un grand comptoir en bois précieux occupe le côté gauche de la salle. Derrière ce comptoir se trouve des étagères avec des dizaines de bouteilles de rhum et un immense miroir. Dans la salle sont disposées une demi-douzaine de tables rondes pourvues chacune de trois chaises. Un énorme ventilateur pend du plafond et brasse laborieusement l'atmosphère étouffante de la salle. Un escalier, situé à l'opposé du comptoir, monte au premier étage où se trouvent les chambres.

2) Le premier étage

L'étage compte huit chambres (référencées de A à H), les chambres A, B, C et D donnent sur la terrasse, les autres n'ont que des murs aveugles. Toutes les chambres ont la même taille et sont meublées de façon semblable, c'est-à-dire une petite commode, une cuvette et un broc d'eau pour la toilette, une chaise et un lit à deux places. Les portes ferment à clef et les portes fenêtres de la terrasse possèdent des volets.

Cinq des huit chambres sont occupées par les clients de l'hôtel.

Les portes 1 et 2 sont toujours fermées à clef, elles mènent à un escalier extérieur grimpant au second étage. La porte 3 reste, elle, ouverte en permanence et donne sur un escalier de secours descendant dans la ruelle.

3) Le second étage

Tout le second étage est réservé au propriétaire et à sa femme, les clients n'y ont pas accès en règle générale. Il est constitué de deux grandes pièces, l'une servant de local d'habitation et l'autre de débarras.

Les clients de l'Hôtel

Anatoli Andropoulos

D'origine grecque, 43 ans, de petite taille, chauve et légèrement obèse. Il est vêtu d'un costume de coton blanc et d'un panama. Il transpire abondamment et essuie en permanence son front ruisselant de sueur. Il apprécie les bons rhums et les jolies femmes. Andropoulos est un ancien trafiquant d'alcool réfugié



dans ces îles depuis près d'un an pour échapper aux agents du FBI lancés à ses trousses. Sous des dehors aimables et serviables il cache une âme de sadique et de tueur. Il porte constamment, passé dans sa ceinture entre les reins, un pistolet automatique Colt 45. Au moment où débute l'histoire, il est presque à cours d'argent. Il connaît l'existence du trésor de l'oncle Amédée par des rumeurs circulant depuis sa fuite et sait, grâce à Kathleen, que le neveu d'Amédée doit arriver bientôt dans l'île. Il s'est associé à Kurt Belangrijk et Honoré Bouffardier pour tenter de s'emparer du trésor...

CARACTÉRISTIQUES D'ANATOLI ANDROPOULOS

pour Simulacres

Corps ♦ 4/ Instincts ≈ 5/ Cœur ♥ 3/ Esprit * 5
 Perception ◁ 2/ Action ▢ 3/ Désir ♠ 4/ Résistance ■ 2
 Minéral ◇ 1/ Végétal ♣ 0/ Animal ♠ 1/ Humain ↑ 1/ Mécanique ☉ 2
 Précision 1/ Puissance 2/ Rapidité 0

Métier : Trafiquant. Talents : Armes à feu, Filature.

pour l'Appel de Cthulhu

FOR 13 DEX 14 INT 10 CON 12 APP 08 POU 13 TAI 10 EDU 13

Pistolet 50 %, Poignard 50 %, Lire/Ecrire/Parler anglais 75 %, Parler français 60 %, L/E/P grec 85 %, Pister 80 %, Esquive 40 %, Lancer 50 %, T.O.C 50 %.

Défauts : Taquineur de bouteilles et de jupons, Lourd passé, Nerfs d'acier.

pour Chill

FOR 62 DEX 66 AGL 48 PER 38 PCN 60 VOL 65 CHN 45 END 65

Pistolet 81 %, Poignard 70 %, Anglais 78 %, Français 78 %, Pister 82 %.

Kurt Belangrijk

Hollandais originaire du Surinam. Kurt est un frère jeune homme de 23 ans atteint de paludisme. Il porte lui aussi un costume de coton blanc, mais celui-ci est sale et fripé. Kurt boit continuellement et avale régulièrement des sachets de quinine pour combattre le mal qui le ronge. Son haleine empest l'alcool, il est mal coiffé et néglige souvent de se raser. Une fois saoul, il pleure sur lui-même, regrettant son acte passé et cherchant un moyen de se racheter à ses yeux.

Kurt menait de brillantes études de médecine lorsque qu'il contracta de grosses dettes de jeu. Acculé, il abattit son père, planteur au Surinam, pour hériter de lui. Maladroit, il sema des preuves l'accusant et il fut convaincu de parricide. Kurt s'enfuit alors au Venezuela et de là vint échouer aux Iles Vertes. C'est un être lâche et velléitaire, mais néanmoins capable de tuer. Mettre la main sur le trésor d'Amédée lui permettrait de gagner les États-Unis et de recommencer sa vie.

CARACTÉRISTIQUES DE KURT BELANGRIJK

pour Simulacres

Corps ♦ 3/ Instincts ≈ 6/ Cœur ♥ 3/ Esprit * 5
 Perception ◁ 3/ Action ▢ 3/ Désir ♠ 4/ Résistance ■ 1
 Minéral ◇ 1/ Végétal ♣ 1/ Animal ♠ 1/ Humain ↑ 2/ Mécanique ☉ 1
 Précision 0/ Puissance 0/ Rapidité 0

Métier : Médecin. Talents : Survie en jungle.

pour l'Appel de Cthulhu

FOR 10 DEX 12 INT 15 CON 09 APP 14 POU 13 TAI 12 EDU 17

L/E/P Hollandais 90 %, Parler français 50 %, L/E/P anglais 60 %, Pharmacologie 60 %, Traiter maladie/empoisonnement 75 %, Diagnostiquer maladie 80 %, Botanique 50 %.

Défauts : Éponge, Lourd passé, Maladie des colonies, Sens du sacrifice.

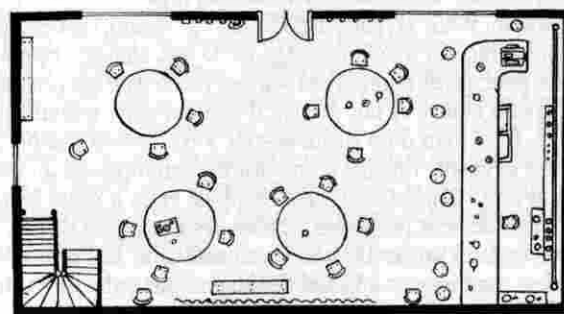
pour Chill

FOR 51 DEX 58 AGL 63 PER 69 PCN 56 VOL 52 CHN 28 END 48

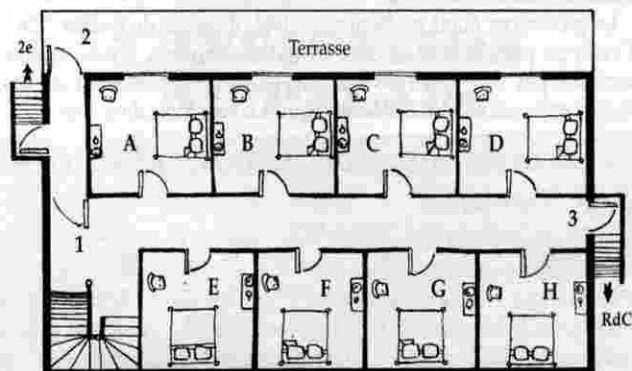
Français 69 %, Anglais 84 %, Médecine 82 %, Biologie 69 %.

Honoré Bouffardier

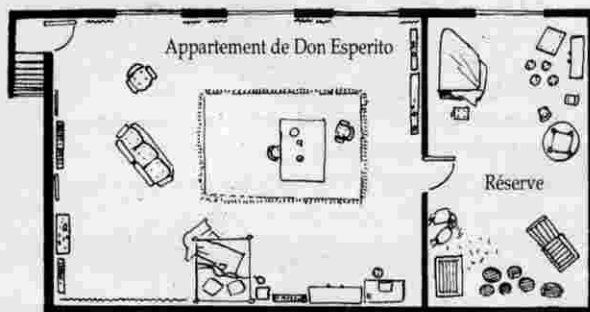
Français de race blanche, 35 ans, allure strict, violent et rancunier, sadique et maniaque. C'est un ancien garde-chiourme du bagne de l'île du diable, il en fut renvoyé pour avoir battu à mort un prisonnier par



REZ DE CHAUSSÉE



PREMIER ÉTAGE



SECOND ÉTAGE

simple plaisir. Il devint mercenaire en Amérique centrale, puis sa tête ayant été mise à prix dans plusieurs pays, il se réfugia aux Iles Vertes.

Il possède une mitraillette Thompson et un revolver qu'il cache dans sa chambre. Il porte constamment sur lui un couteau à cran d'arrêt.

Bouffardier a proposé ses « services » aux autorités et attendait la réponse quand il choisit de s'associer à Andropoulos et Belangrijk. Il rêva de « s'amuser » avec Kathleen. Pour le calmer, Andropoulos lui a promis qu'il pourrait en faire ce qu'il veut une fois que l'oncle Amédée serait entre leurs mains.

CARACTÉRISTIQUES D'HONORÉ BOUFFARDIER

pour Simulacres

Corps ♦ 5/ Instincts ≈ 5/ Cœur ♥ 2/ Esprit * 6
 Perception ◁ 3/ Action ▢ 3/ Désir ♠ 3/ Résistance ■ 4
 Minéral ◇ 1/ Végétal ♣ 0/ Animal ♠ 1/ Humain ↑ 1/ Mécanique ☉ 2
 Précision 1/ Puissance 2/ Rapidité 0

Métier : Mercenaire. Talents : Armes à feu, Athlétisme.

pour l'Appel de Cthulhu

FOR 15 DEX 12 INT 10 CON 13 APP 06 POU 13 TAI 14 EDU 13

Pistolet 70 %, Mitraillette 60 %, Poignard 80 %, T.O.C. 35 %, L/E/P français 65 %, Esquive 50 %, Lancer 60 %, Grimper 70 %.

Défauts : Lourd passé, Paranoïaque. Tireur d'élite.

pour Chill

FOR 72 DEX 58 AGL 56 PER 36 PCN 63 VOL 62 CHN 57 END 70

Pistolet 88 %, Mitraillette 73 %, Poignard 79 %.

Professeur Thaddeus Z. Lancefield

Américain, WASP (White Anglo Saxon Protestant), descendant direct d'un immigrant du Mayflower. Agé de 57 ans, cheveux blancs et bar-bichette, petit nez de fouine. Il est souvent perdu dans ses pensées, passe d'un sujet à l'autre et fait preuve d'une curiosité scientifique tous azimuts. Il est vêtu d'un costume style «explorateur» impeccable et porte des lorgnons. Titulaire d'une chaire d'anthropologie à l'université de Cambridge (Angleterre), Lancefield est venu à Santa Magdalena étudier les dernières peuplades caraïbes des montagnes de l'île. Depuis son arrivée, le 15 janvier 1923, lui et son assistante, Kathleen Whiteriver Mac Ghee, sont retenus à Grand Bonhomme sur ordre direct du président Gourouda, celui-ci voulant éviter que des preuves du génocide en cours ne soient divulguées.

Le professeur étant un homme entêté, il refuse de quitter l'île avant d'avoir pu prendre contact avec les Indiens caraïbes. Il est constamment surveillé par des sbires de Kalinin. Lancefield possédait un fusil de chasse, mais celui-ci lui a été confisqué à son arrivée dans l'île.

CARACTÉRISTIQUES DU PROFESSEUR LANCEFIELD

pour Simulacres

Corps ♦ 3/ Instincts ≈ 4/ Cœur ♥ 5/ Esprit ✱ 6
Perception ◀ 2/ Action ➡ 3/ Désir ♦ 4/ Résistance ■ 2
Minéral ◇ 2/ Végétal ♣ 2/ Animal ♠ 1/ Humain † 2/ Mécanique ☉ 0
Précision 2/ Puissance 0/ Rapidité 0

Métier : Anthropologue. Talents : Electricité, Archéologie, Langues rares.

pour l'Appel de Cthulhu

FOR 10 DEX 12 INT 18 CON 12 APP 11 POU 14 TAI 13 EDU 21
Fusil 50 %, L/E/P anglais 100 %, P. français 10 %, P. apache 25 %, P. caraïbe 45 %, Anthropologie 90 %, Archéologie 35 %, Linguistique 75 %, Bibliothèque 50 %, Discussion 65 %.

Défauts : Taquineur de jupons, Binoclar, Optimisme outrancier.

pour Chill

FOR 52 DEX 60 AGL 42 PER 58 PCN 70 VOL 67 CHN 59 END 65
Fusil 75 %, P. français 10 %, P. apache 25 %, P. caraïbe 45 %, Anthropol./Archéol. 98 %.

Kathleen Whiteriver Mac Ghee

Américaine, 21 ans, très belle, yeux noirs, habillée en homme, née de père écossais et de mère apache, elle a vécu une partie de sa vie dans une tribu Chiricahua. De sa mère elle a hérité la chevelure noire et le teint mat et de son père elle a gardé le caractère irascible et enflammé.

Lancefield la rencontra, voilà quelques années, alors qu'il étudiait les us et coutumes des dernières tribus apaches encore épargnées par la «civilisation». Il fut conquis par sa jeunesse et son intelligence et proposa à son père de s'occuper de son éducation. Le vieux Mac Ghee la lui confia et depuis, le professeur la considère comme sa fille.

CARACTÉRISTIQUES DE KATHLEEN

pour Simulacres

Corps ♦ 5/ Instincts ≈ 4/ Cœur ♥ 6/ Esprit ✱ 5
Perception ◀ 4/ Action ➡ 3/ Désir ♦ 3/ Résistance ■ 4
Minéral ◇ 1/ Végétal ♣ 2/ Animal ♠ 2/ Humain † 2/ Mécanique ☉ 0
Précision 1/ Puissance 0/ Rapidité 2

Métier : Anthropologue. Talents : Survie en tout milieu, Résistance à l'alcool et à la chaleur.

pour l'Appel de Cthulhu

FOR 09 DEX 15 INT 16 CON 13 APP 18 POU 14 TAI 11 EDU 17
Poignard 70 %, T.O.C. 75 %, L/E/P anglais 80 %, P. apache 60 %, L/E/P français 50 %, Archéologie 40 %, Anthropologie 50 %, Esquive 60 %, Lancer 50 %, Grimper 60 %.

Défauts : Sensibilité exacerbée

pour Chill

FOR 48 DEX 69 AGL 72 PER 80 PCN 62 VOL 66 CHN 61 END 61
Poignard 90 %, P. apache 79 %, L/E/P français 79 %, Anthropol./Archéol. 60 %.

Lancefield lui apprend tout ce qu'il sait et en retour, elle lui voue un attachement presque filial.

De tous les clients de l'hôtel, elle est la seule à qui Amédée fit des confidences avant de s'enfuir. Anatoli les surpris et depuis, il exerce sur elle le chantage suivant : elle doit les aider à s'emparer du trésor sinon il s'en prendra au professeur...

L'arrivée des PJ lui redonne espoir. Elle cherchera à cacher à Anatoli l'identité de ceux-ci, tant que la vie du professeur ne sera pas menacée directement.

Kathleen ne se livrera pas spontanément aux PJ. Elle espère qu'ils l'aideront, elle et le professeur, soit à gagner les montagnes, soit à quitter l'île, afin de le soustraire aux menaces d'Andropoulos (le fait que le professeur parle le caraïbe est un bon argument).

Elle possède un poignard type bowie qu'elle tient de son père, elle le cache sous son oreiller.

Don Esperito Alonso Perez de la Rocha Roja

D'origine mexicaine, 52 ans, c'est le propriétaire de l'Hôtel International qu'il dirige avec sa femme Consuela Perez de la Rocha Roja, née Mamadou M'Bao. Don Esperito est un ancien propriétaire terrien dépossédé de ses terres par une révolution et chassé de son pays par une autre. Lui aussi trouva refuge aux Iles Vertes et y prit même femme. Il s'y trouve depuis 1909. C'est un homme paisible et juste. Les PJ trouveront en lui un ami sincère.

CARACTÉRISTIQUES DE DON ESPERITO...

pour Simulacres

PNJ Moyen.

pour l'Appel de Cthulhu

FOR 11 DEX 09 INT 10 CON 13 APP 10 POU 11 TAI 13 EDU 15
L/E/P espagnol 85 %, L/E/P français 60 %, Ne s'apercevoir de rien 90 %.

Défauts : Dévot, Liens familiaux (3 fils, 2 filles).

pour Chill

FOR 55 DEX 48 AGL 37 PER 51 PCN 30 VOL 58 CHN 47 END 62
L/E/P français 59 %, Ne s'apercevoir de rien 90 %.

Consuela Perez de la Rocha Roja, née M'Bao

Sa femme, mulâtre, 30 ans, encore jolie. Elle est la maîtresse d'un des conseillers du président Gourouda. Elle s'affiche ostensiblement avec lui. Toute la ville est au courant, Esperito lui ne remarque rien...

CARACTÉRISTIQUES DE CONSUELA...

pour Simulacres

PNJ Moyen.

pour l'Appel de Cthulhu

FOR 08 DEX 13 INT 06 CON 13 APP 14 POU 12 TAI 10 EDU 13
P. espagnol 25 %, P. français 60 %.

Défauts : Nymphomane, Liens familiaux (3 fils, 2 filles).

pour Chill

FOR 44 DEX 60 AGL 54 PER 42 PCN 59 VOL 58 CHN 61 END 55
P. espagnol 25 %, P. français 75 %.

L'installation

A leur arrivée dans l'hôtel, tous les clients sont présents dans la salle. Le professeur et son assistante sont assis à une table et Anatoli, Kurt et Honoré à une autre. Anatoli les accueillent chaleureusement, en effet très peu d'Européens débarquent à Santa Magdalena et un tel événement est à célébrer. Aussi, tout naturellement, les clients se présentent aux PJ et les pressent de questions sur ce qui se passe dans le monde.

Anatoli et ses associés attendent la venue du neveu d'Amédée. Ils se doutent qu'il doit faire partie des nouveaux arrivants mais n'en sont pas sûrs.

Pour ne pas éveiller leur attention, Andropoulos et ses amis ne leur posent pas de questions sur le motif de leur venue; ils laissent à Kathleen le soin de leur obtenir ces renseignements. Qui se méfierait d'une jeune fille aussi belle!...

Sauf si les PJ le crient sur les toits, personne n'est au courant du but de leur venue dans l'île. A eux d'être discrets. Lorsqu'ils sont amenés à signer le registre, les PJ remarquent que le dernier nom porté est celui d'Amédée Busard...

Sur les huit chambres que compte l'hôtel, cinq sont déjà occupées:

- la chambre A par Anatoli Andropoulos;
- la chambre B par Kurt Belangrijk;
- la chambre C par Thaddeus Z. Lancefield;
- la chambre D par Kathleen Whiteriver Mac Ghee;
- la chambre F par Honoré Bouffardier.

Il reste donc trois chambres de libre pour les loger.

Don Esperito ne verra aucun inconvénient à ce que deux personnes partagent la même chambre si elles payent chacune leur dû...

Dans le cas où le groupe compte une femme, Kathleen lui propose de partager sa chambre.

L'occupation principale de Andropoulos et de ses associés est de jouer d'interminables parties de poker. Ils accepteront volontiers que des PJ se joignent à eux. Les trois compères s'entendent admirablement pour tricher et le pauvre joueur s'asseyant à leur table risque fort de perdre sa chemise...

La rencontre avec Boris Ivanovitch Kalinin

Le marin qui a amené les PJ sur l'île a été arrêté par l'armée alors qu'il s'appropriait à repartir pour la Martinique. Il a été conduit au palais présidentiel et interrogé par le capitaine de la garde en personne: Boris Ivanovitch Kalinin. Ce dernier veut savoir pourquoi brusquement cinq Européens débarquent à Santa Magdalena. Si les PJ ont fait des confidences au marin durant le voyage, celui-ci les répète fatalement à son tortionnaire. Après avoir été tué, le corps du malheureux sera jeté aux requins. Le bateau du marin restera à quai durant plus d'une semaine, puis il sera mené en haute mer pour être coulé.

Le soir même de l'arrivée des PJ, deux automobiles s'arrêtent devant l'hôtel. Peu après Boris Ivanovitch Kalinin entre

dans l'établissement accompagné de cinq soldats. Il demande aussitôt à parler aux nouveaux venus. L'ambiance est lourde, tous les regards sont fixés sur le capitaine. Anatoli s'essuie machinalement le front, Kurt déchire un sachet de quinine maladroitement et le vieux professeur reste de marbre alors que Kathleen tremble de peur.

Quand les PJ sont rassemblés, Kalinin claque des talons et leur dit: « Afin de fêter dignement votre arrivée dans l'île, le président à vie Emile Gourouda a le plaisir de vous inviter à dîner ce soir



au palais présidentiel. Je suis chargé de vous y conduire en toute sécurité. Ce qui explique ce déploiement de force (sourire)...

Si les PJ refusent l'invitation, malgré les insistances de Kalinin et les conseils de toute l'assistance, Kalinin s'en ira après les avoir salués très courtoisement. Dès le lendemain, les PJ seront arrêtés sans motif, embarqués dans le patrouilleur et ramenés à la Martinique. Kalinin en profitera pour expulser également le professeur et son assistante.

Si les PJ acceptent l'invitation, ce qui est la solution de sagesse, Kalinin leur laisse une heure pour se préparer et les conduit en voiture jusqu'au palais présidentiel.

CHAPITRE CINQ

L'INVITATION AU PALAIS

Les personnalités locales

Boris Ivanovitch Kalinin

Russe, originaire de Omsk, 35 ans, ancien capitaine de l'armée tsariste, se rangea du côté des Blancs durant la guerre civile, a combattu avec l'amiral Koltchak. Kalinin a fui son pays suite à la déroute des armées blanches. Après avoir plus ou moins brillé dans d'obscures révolutions sud américaines, il entre au service de Gourouda en qualité de capitaine de la garde présidentielle et chef de l'armée.

Kalinin est bel homme et a un certain succès auprès des femmes. Il porte constamment sa grande tenue d'officier russe, avec le manteau sur les épaules, un monocle rivé à l'œil droit et un fume-cigarette d'ivoire coincé entre les dents. Il a gardé la nostalgie de la monarchie tsariste et en cultive le souvenir.

Sous des dehors prévenants et mondains, il cache des instincts de sadique et quand il dévoile sa vraie nature il est généralement trop tard pour fuir...

CARACTÉRISTIQUES DE KALININ

pour Simulacres

Corps ♦ 5/ Instincts ≈ 4/ Cœur ♥ 5/ Esprit ✱ 6
Perception < 3/ Action ➡ 3/ Désir ♦ 3/ Résistance ■ 2
Minéral ♁ 1/ Végétal ♣ 1/ Animal ♡ 1/ Humain ↑ 1/ Mécanique ☹ 1
Précision 2/ Puissance 0/ Rapidité 1

Métier: Militaire. Talents: Poésie, Musique.

pour l'Appel de Cthulhu

FOR 13 DEX 14 INT 14 CON 12 APP 14 POU 16 TAI 12 EDU 17
L/E/P. russe 90 %, L/E/P. français 70 %, P. anglais 50 %, P. espagnol 30 %, Pistolet 70 %, Sabre 80 %, T.O.C 50 %, Psychologie 40 %.

Défauts: Nerfs d'acier, Sang bleu, Sens de l'honneur.

pour Chill

FOR 65 DEX 67 AGL 58 PER 62 PCN 68 VOL 76 CHN 50 END 61
Pistolet 97 %, Sabre 92 %, L/E/P. français 87 %, P. anglais 50 %, P. espagnol 30 %.

Le président à vie Emile Gourouda

Insulaire de race noire, 48 ans, bouffi, sanglé dans un uniforme de carnaval constellé de décorations auxquelles il n'a pas droit, Gourouda a pris le pouvoir par la force et le maintient par la terreur.

Sous ses airs balourd et bon enfant, il est très calculateur et fin psychologue. Il éclate souvent d'un rire gras et sonore, à l'image de sa personne. Il rentre parfois dans une colère noire pour des détails insignifiants et ses décisions sont sans appel.

Sa langue natale est le français. Il apprend le russe avec Kalinin afin de pouvoir parler avec lui sans que des oreilles indiscretes puissent comprendre.

Il est l'instigateur des mystérieuses disparitions qui terrifient les insulaires (voir Chapitre Sept).

CARACTÉRISTIQUES DU PRÉSIDENT A VIE

pour Simulacres

Corps ♦ 5 / Instincts ≈ 6 / Cœur ♥ 3 / Esprit ✱ 5
 Perception ◀ 3 / Action ■ 3 / Désir ♠ 4 / Résistance ■ 2
 Minéral ◇ 2 / Végétal ♣ 0 / Animal ♡ 0 / Humain † 2 /
 Mécanique ☹ 1

Précision 0 / Puissance 2 / Rapidité 2

Métier : Homme politique. Talents : Psychologie, Prévoyance.

pour l'Appel de Cthulhu

FOR 10 DEX 12 INT 10 CON 14 APP 08 POU 13 TAI 10 EDU 15

P. russe 40 %, L/E/P. français 80 %, Tir au pistolet 30 %, Psychologie 60 %.

Défauts : Rustre, Mégalomanie...

pour Chill

FOR 51 DEX 59 AGL 45 PER 41 PCN 70 VOL 64

CHN 53 END 60

Pistolet 70 %, P. russe 40 %.



(Kalinin fera de même avec la gent féminine s'il en est une).

Le regard des PJ est attiré par l'étrange sculpture dont Gourouda se sert comme cendrier.

Il s'agit d'un bloc de bois sculpté et peint d'environ 80 cm de haut. Il représente un humanoïde vert à tête de poisson recouvert d'écailles (un Mae Wühina) qui tient, à bout de bras au-dessus de sa tête, une victime humaine nue se débattant désespérément. Le réceptacle du cendrier est creusé dans le ventre de l'idole.

A leur demande, Gourouda leur explique la provenance de cette statue (un brûlencens des Indiens caraïbes) et leur raconte la légende du Mae Wühina (aide de jeu n°4).

Il insiste sur le fait que ces monstres existent vraiment. Pour le leur prouver, Gourouda leur exhibe une « griffe » de monstre.

Le palais présidentiel

Les PJ prennent place à l'arrière des deux voitures. Si le groupe des PJ compte une ou plusieurs femmes, Kalinin, avec la plus exquise courtoisie, les fait monter avec lui. Un soldat s'assoit à côté de chaque chauffeur et le reste de la troupe sert d'escorte à cheval.

Le petit cortège ainsi constitué file à travers la ville en direction du quartier des collines. Durant la traversée de ce quartier, la voiture de tête renverse une vieille femme et continue son chemin sans ralentir. Kalinin ne relève même pas l'incident.

Les voitures sortent de la ville et filent vers le nord. Après quelques minutes, elles s'engagent sur une route serpentant à flanc de colline. Quelques minutes encore et le cortège arrive devant les grilles d'une enceinte imposante, celle du parc du palais.

Des hommes en armes viennent ouvrir et les voitures pénètrent dans le parc, roulant vers le palais à tombeau ouvert. Un test de Corps ♦ + Perception ◀ + Animal ♡ réussi permet d'apercevoir des formes félines se mouvant entre les arbres proches, il s'agit des fauves de Gourouda. Enfin le cortège s'arrête : les PJ sont arrivés au palais...

Le dîner

Kalinin les guide à travers un dédale de couloirs et de salles jusqu'à un grand salon richement décoré où une table a été dressée pour une dizaine de personnes. Partout des soldats en armes veillent. Il est impossible aux PJ de s'écarter discrètement, tous les couloirs sont gardés.

Gourouda est accoudé à la cheminée et regarde les flammes de l'âtre. A l'arrivée des PJ, il éclate de rire et les accueille chaleureusement. A part Gourouda et Kalinin, les PJ sont les seuls autres convives.

Durant le dîner, les hôtes des PJ n'échangent avec eux que des banalités. Les vins sont délicieux et la chère est excellente. Une fois le repas terminé, les invités sont conviés à passer au fumoir, s'il est une femme parmi les PJ, Kalinin lui propose courtoisement de l'accompagner pour une promenade au clair de lune sur les remparts.

L'idole

Les invités se calent dans de confortables fauteuils et Gourouda leur propose des cigares et des alcools fins. Le président leur pose de nombreuses questions sur la situation internationale et sur les dernières choses à la mode. Quand il pense que ses invités sont à l'aise, il leur demande, d'un air détaché, le motif de leur venue aux Iles Vertes et observent leurs réactions. Il est difficile de mentir à Gourouda, pour chaque mensonge que les PJ lui profèrent, le meneur de jeu fait un duel Instincts ≈ + Perception ◀ + Humain † (pour Gourouda) contre Esprit ✱ + Action ■ + Humain † (pour les PJ). Le résultat reste secret. (Pour l'AdC ou Chill, tirez simplement un jet de Psychologie). Quelque soit le résultat, Gourouda ne bronchera pas



Un jet de Esprit * + Perception 4 + Animal 5 avec une Difficulté de -3 (sans difficulté si talent de Zoologie) réussi permet d'identifier non pas une griffe de « monstre », mais une défense de phacochère habilement retravaillée.

Gourouda serait-il un mystificateur ?

Sur ce, Kalinin revient avec la ou les femmes du groupe et le président prend congé de ses hôtes. Le capitaine russe se charge de les raccompagner à leur hôtel comme ils sont venus.

À l'issue de ce dîner, Gourouda sait à quoi s'en tenir à propos des PJ. S'ils lui ont menti, il les fera surveiller et au premier faux pas, les fera disparaître. S'il a appris qu'ils viennent pour Amédée, il chargera Kalinin de les faire suivre discrètement.

CHAPITRE SIX

SUR LA PISTE DE L'ONCLE AMÉDÉE

Les premiers indices

Les PJ vont devoir se renseigner sur ce qui est arrivé à l'oncle Amédée. Ce qu'ils peuvent apprendre de n'importe quelle bouche est regroupé dans le premier paragraphe. Ce que peut leur apprendre la fouille de la chambre et de l'épave du bateau d'Amédée fait l'objet du deuxième paragraphe.

Kathleen ne fera part des confidences d'Amédée qu'à son neveu et ce qu'après s'être assurée de son identité en lui posant cette simple question : « Quel objet accompagnait la lettre que vous avez reçue ? » (réponse : un rubis).

La teneur des confidences de l'oncle fait l'objet du troisième paragraphe. Le quatrième et dernier paragraphe est destiné uniquement au meneur de jeu et consiste en l'histoire complète de l'oncle depuis son arrivée dans l'île.

1) Ce que tout le monde sait

L'oncle Amédée est arrivé à Santa Magdalena le 20 janvier 1923, à bord d'un petit bateau de pêche. Il se fit passer pour un pêcheur de gros et s'installa à l'Hôtel International. Régulièrement il prenait la mer pour quelques jours, mais revenait souvent bredouille, ce qui faisait rire les pêcheurs du cru...

Amédée passa beaucoup de temps dans le quartier des collines. Lors d'une de ces nombreuses visites au Dragon Rouge, alors qu'il avait trop abusé de la bouteille, il parla d'un trésor fabuleux englouti quelque part dans les parages des Îles Vertes. La rumeur s'amplifia et bientôt on ne parla plus que de cela.

Dans la nuit du 27 au 28 février, le bateau d'Amédée rompit ses amarres dans le port et vint s'échouer sur la plage de la rade où il prit feu (voir plan de Grand Bonhomme). La nuit suivante, Amédée s'enfuit de l'hôtel au moment où il allait être arrêté par l'armée. Il ne fait pas de doute que le président Gourouda ou le capitaine Boris Kalinin cherche à s'emparer pour eux seuls du trésor.

2) La fouille de la chambre et de l'épave du bateau

Amédée occupait la chambre H. Après sa fuite, l'armée la fouilla de fond en comble et emporta toutes les affaires de l'oncle. Une seconde fouille ne peut donc rien apprendre aux PJ. Il n'en est pas de même de l'épave du bateau. Si les PJ l'examinent, ils découvrent, parmi les planches calcinées, les restes de combinaisons de scaphandriers : deux casques en cuivre hors d'usage mêlés à un conglomérat



mérat de caoutchouc et de plomb fondus. Sur le pont éventré, subsistent les restes d'une pompe à bras et de dizaines de mètres de tuyaux de caoutchouc.

3) Les confidences faites à Kathleen

Kathleen répète textuellement au neveu ce qu'Amédée lui a confié : « J'espère que tu te souviens de ton histoire préférée, maintenant que tu es dans les îles paradisiaques, cherche le merveilleux Mister Bird, il t'aidera à me retrouver... »

Le neveu se rappelle parfaitement de cette histoire et plus particulièrement de ce Mister Bird. Mister Bird est un homme étrange qui a le pouvoir d'attraper et d'appriivoiser les perroquets qu'il revend par la suite aux pirates contre quelques pièces d'or. Mister Bird vit dans une grande maison pleine d'oiseaux multicolores...

4) L'histoire complète

Amédée Busard apprit par recoupements que l'île au trésor se trouvait dans l'archipel des Îles Vertes. Il vendit le caboteur et acheta un bateau de pêche qu'il équipa de pompes à bras et de tenues de scaphandriers. Il envoya la lettre à son neveu juste avant de rejoindre Grand Bonhomme. En se faisant passer pour un pêcheur de gros, il évitait d'attirer sur lui l'attention, ce qui lui permettait d'explorer les îles de l'archipel en toute quiétude. Il finit par découvrir la bonne île : Waenirra. Il ne lui restait plus qu'à attendre tranquillement son neveu. Malheureusement, son attirance pour la bouteille et le beau sexe lui fit commettre une irréparable erreur. Grand Bonhomme en entier apprit l'existence de son trésor. Le bateau d'Amédée brûla, lui coupant toute retraite et la nuit suivante, Kalinin tenta de l'arrêter. Amédée s'enfuit juste à temps, après avoir laissé à Kathleen un message pour son neveu. Les habitants du quartier des collines, au mépris du danger, l'aiderent spontanément dans sa fuite. Il se réfugia chez Kunta Selimba, « Mister Bird », avant de gagner avec lui une cachette sûre dans les montagnes : le fortin abandonné de Vieux Fort, sur le cours de la rivière du même nom.

Selimba lui apporte régulièrement des vivres et des nouvelles de la ville. Amédée espère toujours que son neveu viendra le rejoindre avant la limite fixée dans la lettre. Il l'attend pour s'enfuir de l'île avec la complicité de pêcheurs du village de Liberté, amis de Selimba.

Les rapaces

Aussitôt que l'identité du neveu sera connue, Anatoli et ses associés d'une part et Gourouda et Kalinin d'autre part, feront suivre discrètement les PJ par des gens du cru afin qu'ils les mènent jusqu'à Amédée. De plus, Anatoli n'ayant aucune confiance en Kathleen, il cherchera à se mêler aux PJ. S'il apprend que Kathleen s'est confiée à eux, il emploiera alors des moyens plus classiques pour arriver à ses fins : menaces, enlèvement, chantage, meurtre...

De même, si les PJ usent la patience de Gourouda, celui-ci les donnera en pâture à ses fauves ou les abandonnera à Kalinin...

À la recherche de Mister Bird

La ville de Grand Bonhomme ne compte ni marchands d'oiseaux ni boutiques d'animaux familiers. Si ce Mister Bird existe réellement, il sera difficile à trouver parmi les milliers d'habitants de Grand Bonhomme. Le petit garçon du port peut être de grand secours pour les PJ, il connaît un homme répondant à la description donnée. Celui-ci habite dans le quartier des collines, presque à la lisière de la ville.

Si les PJ cherchent seuls, ils finiront par le trouver à condition de pousser leurs recherches jusqu'aux limites extrêmes du quartier des collines.

Kathleen insiste pour les aider dans leurs recherches afin d'obtenir des renseignements pour Andropoulos. Elle est déchirée entre la menace qui plane sur le professeur et son amitié nouvelle pour l'oncle Amédée et les PJ.

D'une manière ou d'une autre, les PJ arrivent à trouver « Mister Bird ». Il se nomme Kunta Selimba et habite à flanc de collines, presque à la limite de la ville, dans une case remplie d'oiseaux multicolores qui volent en liberté. Parfois les histoires deviennent réalité...

Kunta Selimba

Insulaire de race noire, 52 ans, Selimba est un vénérable vieillard qui a toujours le sourire aux lèvres. Il va souvent dans la forêt pour y écouter les oiseaux et leur parler. Les oiseaux lui répondent et certains l'accompagnent un temps en voletant autour de lui.

Amédée le rencontra par hasard et fut surpris de découvrir en lui l'incarnation vivante d'un personnage qu'il avait inventé de toutes pièces : Mister Bird.

Les deux hommes devinrent amis et tout naturellement, Amédée vint se réfugier chez lui avant de s'enfuir dans la forêt. Selimba va régulièrement le voir dans sa cachette, pour lui apporter des vivres frais et des nouvelles de la ville.

Il vit à l'écart des autres habitants qui le considèrent un peu comme un vieux fou. Il est très aimé des enfants à qui il raconte sans fin de belles histoires.



CARACTÉRISTIQUES DE KUNTA SELIMBA

pour Simulacres

Corps ♦ 4/ Instincts ≈ 4/ Cœur ♥ 4/ Esprit ✱ 4
Perception ◀ 4/ Action ▶ 3/ Désir ♠ 2/ Résistance ■ 2
Minéral ◊ 1/ Végétal ♣ 2/ Animal ♡ 2/ Humain ♣ 1/ Mécanique ☉ 0
Précision 2/ Puissance 0/ Rapidité 1

Métier : Oïseleur. Talents : Survie en jungle, Coutumes tribales.

pour l'Appel de Cthulhu

FOR 11 DEX 14 INT 15 CON 12 APP 09 POU 18 TAI 13 EDU 16
Pister 60 %, T.O.C 80 %, Pêcher 50 %, Botanique 40 %, Zoologie 60 %, Déplacement silencieux 50 %, Grimper 30 %, Esquiver 40 %.

pour Chill

FOR 55 DEX 66 AGL 59 PER 67 PCN 70 VOL 80 CHN 53 END 65
Pister 77 %, Techniques de survie 97 %, Biologie 90 %.

Selimba fait passer une épreuve au neveu d'Amédée qui se présente à lui, il doit répondre à une seule question, dont seul le neveu connaît la réponse : « Comment Amédée aimait-il te nommer ? » (réponse : moussaillon).

Une fois satisfait de la réponse, Selimba indique aux PJ l'endroit où se trouve Amédée et propose de les y accompagner dès le lendemain. Il se charge de leur fournir l'équipement nécessaire, à l'exclusion des armes, et leur demande de le rejoindre après le couvre-feu pour qu'ils puissent gagner la forêt sous le couvert de la nuit.

Le Dragon Rouge

Comme l'oncle Amédée a passé de nombreuses soirées dans cet établissement, les PJ peuvent fort bien décider d'y aller enquêter.

Le Dragon Rouge est l'archétype du bordel : volets clos, lanterne rouge à la porte, décoration lourde, criarde et de mauvais goût, meubles hétéroclites et piano désaccordé servi par un musicien noir à l'éternel sourire. Les filles y sont jolies (AdC/Chill : APP = 10 + 1d6). Ce sont en majorité des blanches (Européennes ou Américaines), mais le Dragon Rouge propose également quelques Chinoises et Mexicaines.

Les clients sont accueillis par Madame Louise, la mère maquerelle, puis sont conduits au salon où ces dames les attendent. Du fait du couvre-feu, les clients doivent arriver avant 22 heures et passer la nuit au Dragon Rouge.

Les PJ n'apprendront rien de plus sur Amédée, si ce n'est que malgré son âge il est encore bien vert. Par contre, ils peuvent rencontrer des

employés blancs des mines d'or. Ceux-ci sont peu bavards et les PJ ne pourront rien en tirer. Par contre les employés sont frustes et susceptibles, aimant les beuveries et les bagarres viriles. Déclencher une bagarre pourrait être une solution habile pour récupérer des armes.

La nuit du 9 au 10, Honoré Bouffardier est présent au Dragon Rouge. Cédant à ses instincts, il étrangle sa compagne d'un soir. Le bordel est bouclé par l'armée dès la découverte du corps. Les PJ, s'ils sont présents, sont inquiétés, mais les choses ne vont pas plus loin. L'assassin ne sera pas découvert et le meurtre de cette pauvre fille restera impuni.

Employés des mines (modèle standard)

Américains, 25-30 ans, de véritables « affreux ». Ils portent tous ostensiblement sur eux un colt 45 et un poignard, dont ils ne feront pourtant pas usage durant une bagarre, sauf si un des PJ utilise une arme le premier.

CARACTÉRISTIQUES DES EMPLOYÉS DES MINES

pour Simulacres

PNJ Faibles.

pour l'Appel de Cthulhu

FOR 16 DEX 13 INT 10 CON 18 APP 09 POU 12 TAI 16 EDU 10
Pistolet 50 %, Pied et poings 80 %, Esquive 65 %, Lancer 70 %.

pour Chill

FOR 74 DEX 62 AGL 43 PER 37 PCN 50 VOL 49 CHN 41 END 78
Pistolet 77 %, Boxe 88 %.

Tarifs des consommations du Dragon Rouge

Alcool « tout venant » : 5\$ la bouteille
Cocktail « Dragon Rouge » : 10\$ le verre
Champagne : 20\$ la coupe
Petite madame : 50\$ la nuit
Suppléments divers : variable.



RÉSUMÉ DES RÈGLES DE SIMULACRES

Nous supposons, en vous présentant ces deux pages de résumé des règles du jeu de rôle Simulacres, soit vous connaissez déjà ce jeu, soit vous pratiquez un autre jeu de rôle.

Dans le premier cas, ce texte vous permettra d'avoir, avec l'écran, toutes les données sous la main.

Dans le deuxième cas, vous trouverez ici tout ce qui est nécessaire pour faire jouer le scénario du lioret et apprendre les nouvelles règles.

Par contre, si vous êtes débutant, et que vous avez besoin de conseils ou d'exemples, il faudra vous procurer le Hors Série Casus Belli Simulacres.

Le Personnage, comment le créer...

Ses caractéristiques sont divisées en plusieurs catégories que nous passons en revue l'une après l'autre. Lisez ce chapitre avec une feuille de personnage vierge devant vous.

Les Composantes

Ce sont les matériaux qui composent les individus. Nos personnages sont composés symboliquement du Corps, des Instincts, du Cœur et de l'Esprit.

♦ Le Corps sert à résoudre toutes les situations physiques (courir, regarder, lutter, danser, écouter, etc.). On ne fait pas de différence entre les diverses capacités physiques comme la force, la rapidité, l'endurance.

≡ Les Instincts assimilent toutes les forces et les faiblesses cachées et inconscientes des individus.

♥ Le Cœur a pour domaine les sentiments (aimer, se faire aimer, « comprendre », ressentir, influencer, convaincre par les sentiments, etc.). Quelqu'un avec une forte valeur en Cœur peut non seulement mieux convaincre, mais résiste aussi mieux aux influences extérieures, alors qu'un autre personnage avec une faible valeur sera plus velléitaire.

* L'Esprit gouverne la réflexion (calculer, analyser, raisonner, prévoir, persuader par la raison, etc.).

Création du personnage

Les valeurs des Composantes varient de 3 (faible) à 6 (fort). Attribuez un total de 18 points pour la somme des Composantes. Ne vous occupez pas des petits carrés gris et blancs qui figurent sur votre fiche, ils ne servent que pour les règles avancées, décrites page 78 des règles complètes du jeu Simulacres.

Moyens

Les Composantes ne sont que des potentialités qui ne sont pas toujours bien exploitées ou exprimées. Il ne sert à rien d'avoir de beaux muscles si on ne fait rien avec, d'avoir un grand cœur si on n'aime personne. L'expression d'une Composante se fait toujours à travers un Moyen. Ceux-ci sont au nombre de quatre :

◀ La Perception (qui sert chaque fois que l'on veut connaître quelque chose).

▶ L'Action (que l'on utilise lorsque l'on doit avoir une action effective).

🔥 Le Désir (qui entre en jeu dès que l'on veut savoir si le personnage cède à un désir ou si au contraire ce désir l'aide à surmonter les obstacles et lui donne des ailes).

■ La Résistance (qui est utilisée lorsque l'on doit lutter contre une agression ou rester sur ses positions).

Création du personnage

Les valeurs des Moyens varient de 0 (très faible) à 4 (fort). Attribuez un total de 10 points à l'ensemble de vos Moyens.

Règnes

Enfin, on n'agit pas dans l'absolu. Chaque personne a des affinités particulières vis à vis du milieu extérieur. Ces affinités dans le jeu sont appelées les Règnes, et sont au nombre de cinq : Minéral ⬢, Végétal ♣, Animal ♠, Humain ♠, Mécanique ⚙ (le Mécanique représente plus que ce que le mot veut bien dire : il s'agit en fait de tous les objets manufacturés).

Attention : à chaque fois que l'on fait appel à ses ressources internes, on utilise le Règne Humain.

Création du personnage

Les valeurs des Règnes varient de 0 (faible) à 2 (fort). Voir paragraphe suivant pour l'attribution des points.

Énergies

Chaque individu possède en lui des capacités de dépassement qu'il est capable de révéler dans des circonstances extrêmes. Lors d'un sursaut de volonté, ou en se concentrant, on peut libérer ces capacités pour changer le destin. Cette capacité particulière s'appelle l'Énergie. De fait, il y a trois types distincts d'Énergie : la Précision, la Puissance et la Rapidité.

Création du personnage

Comme les Règnes, les Énergies ont une valeur de 0 (faible), 1 (moyen) ou 2 (fort). On attribue un total de 8 points pour l'ensemble Règne et Énergies.

Vie, Souffle et Équilibre Psychique

Sur la fiche de personnage, il reste trois blocs de quatre cases, intitulés Vie, Souffle et Équilibre Psychique. Ce sont trois indicateurs traduisant l'état du personnage en points. Au départ, le personnage a quatre points dans chaque catégorie, mais les circonstances de l'aventure peuvent lui en faire perdre.

Les Points de Vie (PV) indiquent la vitalité du personnage. À 4 Points de Vie, il est en excellente santé ; à moins il est blessé ; et à 0 il est mort. Un joueur dont le personnage est mort a lui aussi fini l'aventure.

Les Points de Souffle (PS) indiquent la somme d'efforts que peut accomplir le personnage. Le maximum est aussi de 4 points. À 0 Points de Souffle, le personnage est inconscient.

Les points d'Équilibre Psychique (EP) indiquent la santé mentale du personnage. À 4 points d'Équilibre Psychique, le personnage est très stable émotionnellement. À 0 points d'Équilibre Psychique, il est en état de choc, ou fou, selon les cas.

On récupère normalement 1 PS par heure de repos, 1 PV par jour de repos, 1 EP par semaine de repos.

Il n'est pas possible d'avoir plus de 4 PS, PV ou EP (sauf après quelques aventures, voir les règles sur les points d'Aventure p. 79 des règles complètes de Simulacres).

Les règles de simulation

Principe premier

Toute tentative inratable réussit toujours, toute tentative impossible à réaliser échoue toujours. Les succès et les échecs des autres tentatives se résolvent d'après la règle principale.

Règle principale

Si vous voulez connaître le résultat d'une tentative quelconque : définissez la Composante qui intervient, à travers quel Moyen elle s'exprime, dans quel Règne (vous pouvez vous aider du tableau principal pour voir comment combiner Composantes et Moyens). Estimez la Difficulté de la tentative selon la table de difficulté que vous trouverez dans l'écran...

Lancez deux dés à 6 faces. Si la somme du lancer est strictement inférieure à la somme Composante + Moyen + Règne + Difficulté, la tentative a réussi. Si la somme du lancer est supérieure ou égale, la tentative a échoué. On appelle cette opération un Test.

Difficultés multiples

De nombreux facteurs peuvent influencer une action et chacun peut amener sa propre difficulté. Pour le calcul de la valeur du Test, il faut additionner les Difficultés.

Interprétation du résultat

Le meneur de jeu soucieux de nuancer ses résultats, peut interpréter le jet de dé, par rapport à la valeur qu'il fallait obtenir. La table d'interprétation (voir l'écran) montre la différence entre le jet attendu et celui obtenu, et donne la qualité du résultat correspondant. On appelle cette différence par le nom de marge de réussite et on l'exprime positivement. Quand le Test échoue, on parle de marge d'échec.

Qui lance les dés ?

En général, les joueurs lancent les dés pour les actions de leurs personnages et le meneur de jeu pour les figurants (aussi appelés personnages Non-Joueurs). Néanmoins, il est des cas où le personnage ne doit pas savoir s'il a échoué ou réussi, ou même s'il s'est trompé. À ce moment, c'est le meneur de jeu qui lance pour le joueur, en tenant le résultat caché.

Utilisation des Énergies

Un personnage peut, dans des circonstances exceptionnelles, se surpasser pour effectuer une action normalement impossible ou presque. En termes de jeu, il utilisera tout ou partie de son Énergie intérieure.

Lorsque le joueur veut utiliser exceptionnellement son Énergie, il indique au meneur de jeu,

avant de lancer les dés, son intention. Le meneur de jeu, suivant l'action envisagée, estime quel est le type d'Énergie mise en action (Puissance, Rapidité ou Précision). Le joueur peut alors rajouter à la valeur de son Test tout ou partie de cette Énergie (par exemple, si on a deux points en Rapidité, on peut n'en utiliser qu'un ou les deux). En contrepartie, il retire des PS ou des EP (à son gré) de sa feuille de personnage, en nombre égal aux points d'Énergie rajoutés.

Si le meneur de jeu l'autorise, il est possible d'utiliser plusieurs Énergies en même temps, et donc de rajouter plus de points encore, en contrepartie d'une plus grande dépense de PS ou d'EP.

Talents et métiers

Sur la fiche de personnage, il reste une place pour inscrire Métier et Talents. Il s'agit d'aptitudes plus particulières et précises. Si votre personnage utilise un de ses Talents en cours de jeu, le meneur en tiendra compte en diminuant la difficulté du tirage (reportez-vous à la description du Talent qui contient parfois aussi des précisions de règles). Lorsqu'il s'agit d'un Métier, toutes les activités en rapport avec ce métier sont réussies automatiquement, tant qu'il s'agit de circonstances normales. Dans des circonstances exceptionnelles, il faut faire un Test, mais avec une Difficulté réduite.

Création du personnage

Le joueur choisit pour son personnage un Métier et deux Talents. Le choix est libre mais une liste d'exemples est donnée sur l'écran de jeu. Si le joueur décide de donner une limitation à son personnage (comme manchot, très myope, diabétique) il a le droit de choisir un Talent supplémentaire.

Duels

Il est des cas où l'on n'affronte pas une situation figée, mais un adversaire. Ce dernier fait la même action que vous, ou essaye au contraire de la parer. Dans ce cas, la règle à appliquer est légèrement différente. Chacun des personnages essaye de réaliser son action, calcule le score à ne pas dépasser, lance les dés et enfin regarde de combien il a réussi (ou échoué). On interprète alors la joute comme suit :

- Un personnage qui a raté son lancer de dés voit son action échouer, même si son adversaire a échoué lui aussi.

- Lorsque les deux protagonistes ont réussi leur lancer, c'est celui qui a fait la plus grande marge de réussite qui gagne le duel.

- Si les deux adversaires réussissent tous les deux avec la même marge, alors leurs succès se sont annulés et rien ne s'est passé.

Conflit interne

La règle du duel peut servir en cas de conflit interne (pris entre deux sentiments). Il peut jouer sur deux Moyens d'une même Composante, deux Composantes avec un même Moyen ou même deux Moyens et deux Composantes. Les règles sont les mêmes à deux exceptions près :

- En cas d'échec des deux parties, le personnage est libre de ses actes.

- En cas d'égalité, le personnage est partagé et doit refaire un duel après un moment d'indécision.

Combat

Combat au contact

Le combat est un cas particulier de duel lorsqu'il se passe au contact. Pour réussir à porter un coup avec une arme de contact, chaque personnage utilise Corps + Action + Mécanique (ou Végétal ou Minéral ou Humain suivant l'arme utilisée). À chaque phase de la joute, celui qui gagne le duel cause des dégâts à son adversaire. Ceux-ci dépendent de l'arme employée (et parfois d'un Talent du personnage).

On découpe le combat en passes d'armes, durant lesquelles chaque personnage essaye de porter un coup, de se déplacer ou de faire tout autre action. C'est le meneur de jeu qui décide des actions possibles durant une passe d'armes, ainsi que de leur durée. En général elle dure quelques secondes à peine.

Combat à distance

Pour réussir à porter un coup avec une arme à distance (arc, fronde, pistolet, etc.), on fait un Test avec Corps + Perception + Mécanique (ou Végétal ou Minéral), et dont la difficulté dépend de la distance (Loin : Difficile, Très loin : Très difficile).

Combat contre plusieurs adversaires

Il est fort probable que lors d'un combat, un personnage se retrouve à un moment face à plus d'un adversaire en même temps. À chaque passe d'armes, chaque combattant ne peut tenter de blesser qu'une seule personne. Par contre, chacun peut essayer de se défendre contre plusieurs adversaires à la fois, en contrepartie d'une difficulté supplémentaire à son Test.

Contre deux adversaires, rajouter une difficulté supplémentaire de -1. Contre trois adversaires, rajouter une difficulté supplémentaire de -2. On ne peut pas se défendre contre plus de trois adversaires.

Si on choisit de ne combattre qu'un seul adversaire, on n'a pas de difficulté supplémentaire mais les autres protagonistes n'ont qu'à réussir un Test simple (sans duel) pour toucher le personnage.

Les armes

Les armes, suivant leur type, peuvent causer des dommages légers (1 PV), graves (2 PV) ou mortels (4 PV); des étourdissements légers (1 PS), importants (2 PS) ou totaux (4 PS). Une arme normale fait en général des dégâts légers (arc, pierre, massue, épée, etc.). Une arme plus dangereuse fait des dégâts graves/importants.

Les catégories d'armes par Règne sont les suivantes :

Poings, pieds : Humain. Pierre : Minéral. Bâton : Végétal (bois mort, on peut presque le placer en Mécanique). Arbalète, pistolet : Mécanique.

En fait, à part les poings et la pierre, toutes les armes peuvent être considérées comme des objets manufacturés, et appartiennent donc au Règne Mécanique. Dans ce sens, un bout de bois serait encore Végétal, et une massue Mécanique. La liste et les dégâts des armes dépendent de l'époque à laquelle vous jouez.

Protection

Dans certains univers de jeu (le médiéval principalement), on porte des armures pour se protéger des armes. Or, chaque armure protège différemment en fonction de l'arme rencontrée et il serait bien trop long et compliqué de tout détailler. Voici une règle simple à utiliser dans la plupart des cas :

Le fait de porter une armure ajoute une Difficulté de -1 à l'adversaire pour porter un coup. En contrepartie, le meneur de jeu imposera des difficultés supplémentaires au personnage quand il sera gêné par son armure (par exemple pour grimper à la corde).

Les Intervenants

Personnages Non-Joueurs

Le meneur de jeu ne se contente pas de raconter une histoire, il anime aussi les autres intervenants de l'aventure. Ces intervenants sont appelés Personnages Non-Joueurs (que l'on abrège en PNJ). Par comparaison, les personnages animés par les joueurs seront appelés Personnages-Joueurs (PJ).

Quand les PNJ ne sont pas primordiaux pour l'histoire, on ne crée pas une fiche complète de personnage, on les classe en trois catégories : les PNJ Faibles, les PNJ Moyens et les PNJ Forts.

Pour chaque PNJ type, on a une même valeur de Test pour toutes les situations.

Un PNJ Faible doit faire moins de 6 à ses Tests. Un PNJ Moyen doit faire moins de 8. Un PNJ Fort doit faire moins de 9.

N'oubliez pas toutefois que même un PNJ Faible a souvent un Talent qui lui donne de meilleures chances lorsqu'il l'utilise.

Il arrive aussi que les personnages rencontrent des animaux ou même des monstres. Alors comment faire ? Et bien il s'agit de procéder comme pour les personnages, mais à quelques différences près :

Les animaux

Ils n'ont pas les Composantes Cœur et Esprit, seulement Corps et Instincts. Les Moyens sont les mêmes. Les Règnes sont : Naturel et Surnaturel. Ainsi, on explique le talent qu'ont certains animaux à détecter les « esprits ». Les Énergies sont les mêmes.

Enfin, s'ils n'ont pas de points d'Équilibre Psychique, les valeurs de leurs Points de Vie et de Souffle peuvent être différentes. On comprendra qu'un oiseau puisse n'avoir que 2 PV et 1 PS, tandis qu'un éléphant aura 8 Points de chaque.

Quoiqu'il en soit, l'utilisation des règles et donc des Tests est exactement la même.

Les « monstres »

Comme leur nom l'indique, leur propre est d'être monstrueux et donc hors de la norme. Ils ont des Composantes, Moyens, Règnes et Énergies, mais certains peuvent disparaître (pas exemple Corps pour les fantômes) ou avoir des valeurs exceptionnelles (Règne Végétal de 4 pour une nymphe des bois). Chaque monstre étant unique, il est à chaque fois décrit dans le scénario, ou bien créé par le meneur de jeu. Le tout est de faire preuve de bon sens.

Aide de jeu n° 1 : la lettre de l'oncle

La lettre a été postée à Fort-de-France, le 12 janvier 1923, et est arrivée entre les mains de son destinataire plus d'un mois après, soit le 20 février.

Le rubis joint à la lettre est bel et bien vrai, l'histoire de l'oncle Amédée semble donc véridique...

Te souviens-tu encore de moi moussaillon ?

Je suis ton oncle Amédée, celui qui te racontait des histoires en te faisant sauter sur ses genoux ! Bien sûr beaucoup d'eau est passée sous les ponts et je comprendrai fort bien que tu m'aies oublié. Si cela n'est pas le cas, lis attentivement les lignes qui suivent parce qu'elles pourraient changer ta vie...

Tes parents, ma chère sœur surtout, ont certainement dû te raconter comment je les avais tous « trahis » en « plaquant tout » voici 15 ans. Les choses se sont passées à peu près de cette façon à ceci près : je n'ai voulu causer de tort ni faire de mal à personne, seulement je ne pouvais supporter le carcan que tous voulaient me voir porter. J'avais besoin d'espace, de vie, d'aventures... Aussi suis-je parti vivre celles que j'avais inventées pour toi ! Et la réalité a souvent dépassé les limites de mon imagination. Je n'ai malheureusement pas la place ni le temps de toutes te les conter, bien que j'en meurs d'envie.

Sache seulement que c'est à cause de l'une de ces aventures que je t'écris aujourd'hui.

C'était il y a quatre mois, je faisais du cabotage sur l'Orénoque à bord d'un vieux patrouilleur à moitié pourri, j'avais pour compagnon un vieux loup de mer. Le pauvre avait contracté une sale maladie et il s'éteignait lentement sans que les médecins puissent faire grand-chose. Au moment de mourir il me raconta cette histoire...

Pris dans une tempête en mer des Antilles, il avait trouvé refuge dans l'anse d'une petite île, il décida d'y passer quelques jours afin de réparer son bateau

Aide de jeu n° 3 : renseignements généraux sur le peuple Caraïbe

Tirés du Livre des peuplades autochtones d'Amérique et des Antilles, de Paul Sézame. Paru chez Laffont, édition de 1870, page 66.

... On ne sait que peu de choses des Indiens caraïbes. Descendance mongole marquée, ce peuple venu du continent colonisa les îles antillaises vers la fin du III^e siècle après J.-C. S'essouffant dans des guerres tribales stériles, il ne connut pas le développement culturel des peuplades amérindiennes du Yucatan et de la Cordillère des Andes. Les dernières études sur son histoire permettent d'affirmer que le caractère insulaire de sa répartition favorisa la consanguinité des rapports et donc une dégénérescence inévitable de la race.

Les communautés caraïbes, telles que les découvrit Christophe Colomb lors de son premier voyage, ne devaient pas être très différentes de celles qui continuent d'exister à l'heure actuelle.

Aide de jeu n° 9 : article de journaux année 1923

Le Monde : 2 janvier 1923

Mission ethnologique à Santa Magdalena

Le célèbre ethnologue américain Thaddeus Lancefield est parti aujourd'hui pour les Iles Vertes afin de mener une étude approfondie sur les dernières peuplades caraïbes de l'archipel et tenter d'élucider le mystère des disparitions qui terrorisent la population depuis 1917. Le professeur Lancefield attribue ces disparitions à des créatures légén-

Aide de jeu n° 5 : éléments sur la Pan American Gold Company et la Société Insulaire des Minerais

La Pan American Gold Company (P.A.G. Co)

La P.A.G. Co est née en 1898 de la fusion de deux vieilles compagnies minières : la California Mining Company et la Parker & Sons Exploitations.

La California Mining Co fut créée en 1848 par Sean Danielson, un Irlandais venu chercher fortune dans les nouveaux territoires de l'ouest, après qu'il eut obtenu la concession exclusive de la mine d'or qu'il avait découverte. Son affaire prit rapidement de l'ampleur et il la diversifia entre des mines d'argent, de cuivre et de charbon et des gisements de pétrole, l'or noir. A sa mort, en 1896, la California Mining Co avait le contrôle de 25 % des mines d'or des U.S.A.

La Parker & Sons Exploitations, quant à elle, est l'une des plus vieilles compagnies minières des U.S.A. Etablie à Boston, elle est spécialisée dans le charbon, élément indispensable à l'essor industriel de tout pays moderne. Son président, John Parker troisième du nom, rencontra Sean Danielson à l'occasion d'un arbitrage de la Haute cour au sujet d'une mine d'or du Klondyke que les deux compagnies se disputaient. Les deux hommes ayant les mêmes idées sur l'avenir, ils décidèrent de grouper leurs forces en fusionnant leur compagnie respective en une toute nouvelle société : la Pan American Gold Co...

La croissance de la jeune société s'appuyant à la fois sur la vieille économie traditionnelle de l'est et la richesse incroyable du sous-sol de l'Ouest, fut fulgurante. Avant le début de ce siècle, la P.A.G. Co s'implante dans cinq pays d'Amérique du sud et dans la plupart des pays d'Amérique centrale, y exploitant de nombreuses mines.

Depuis 1902, le siège social de la P.A.G. Co se trouve à New York, dans le quartier de Wall Street. La compagnie emploie actuellement plus de 30 000 personnes aux U.S.A. et près de 20 000 autres à travers le monde. Aujourd'hui, la P.A.G. Co est présente sur tous les continents et exploite plus de 500 mines et gisements divers dans le monde entier.

A plusieurs reprises, la P.A.G. Co a été accusée de « pratiques criminelles », mais par manque de preuves elle ne fut jamais condamnée. Citons seulement parmi les faits qui lui sont reprochés : la corruption à tous les échelons de gouvernements centre américains, l'assassinat du ministre de l'économie du Costa Rica, le massacre de plusieurs tribus amazoniennes, l'organisation de 4 coups d'état militaires de part le monde et la répression sanglante d'une grève dans une mine de charbon des Appalaches.

La compagnie possède une véritable armée privée constituée de mercenaires. Cette « armée » a pour rôle de « protéger les intérêts de la compagnie » et de « veiller à la bonne marche des mines ».

Les Caraïbes, peuple belliqueux de nature, furent réfractaires à toutes les tentatives d'évangélisation ou de simple conversion culturelle. Ces essais se soldèrent souvent par des batailles sanglantes où ils firent preuve d'une cruauté primale.

De fait, les communautés survivantes conservent encore de nos jours, les mêmes coutumes obsolètes que leurs aïeux. Ils ne savent compter que jusqu'à six et ne connaissent pas le concept de Dieu ou d'âme. Ils n'ont de nom que pour le mal, qu'ils nomment : Manitù.

Pour eux, n'est véritablement mort que celui dont on a vu le cadavre. Ainsi, les morts ne sont-ils enterrés que lorsque tous les membres de la communauté ont pu voir les dépouilles...

daïres de ces îles, les Mae Wùhina. Son but est d'en capturer un spécimen pour l'étudier.

A l'occasion de ce voyage, nous devrions apprendre la vérité sur les rumeurs insistantes de massacre d'Indiens caraïbes dans les montagnes de Santa Magdalena. Rumeurs toujours démenties par les autorités des Îles Vertes.

fortement éprouvé par la tempête. Alors qu'il plongeait pour examiner la coque, il remarqua sur le fond un objet, à demi enfoui dans le sable, que le soleil faisait miroiter. Le fond n'étant qu'à quelques mètres, il s'en empara sans difficulté. Il s'agissait d'une croix d'or sertie de rubis, sans doute faisait-elle partie d'un trésor reposant quelque part dans l'anse et que la tempête avait éparpillé...

Le vieil homme chercha durant des semaines mais ne trouva rien de plus. Il se promit de revenir avec des scaphandres et de trouver son trésor.

La mort l'empêcha de réaliser son rêve...
Je sais où se trouve cette île et j'ai le bateau et l'équipement nécessaire, mais seul je n'y arriverai pas. Ce trésor attise beaucoup de convoitises, je ne peux faire confiance à personne, sauf à toi... Et si tu veux vivre réellement une histoire de pirates, avec de vrais trésors, trouve deux ou quatre amis sûrs et viens me rejoindre à Grand Bonhomme dans l'île de Santa Magdalena, la capitale des Îles Vertes. Je serai à l'Hôtel International... Je t'y attendrai pendant trois mois, passé ce délai je tenterai seul l'aventure...
Je sais que tu viendras...

Ton Oncle Amédée Busard

P.S. : pour te prouver la véracité de mon histoire, je joins à la lettre un des rubis de la croix, prends en soin...

La Société Insulaire des Minerais

La Société Insulaire des Minerais fut créée à l'occasion de la découverte des mines d'or dans les montagnes de Santa Magdalena. Son seul actionnaire est le Président à vie Emile Gourouda. La Société Insulaire des Minerais possède l'exclusivité de l'exploitation des richesses du sous-sol des îles de l'archipel des Îles Vertes. Elle concède les conces-

sions des mines d'or de Santa Magdalena à la Pan American Gold Co, moyennant une part substantielle des bénéfices (33 %). Cet argent, d'après le président Gourouda, est entièrement consacré à améliorer les conditions de vie de son peuple et à lui apporter un niveau de vie comparable aux pays les plus modernes...

Les Iles Vertes sont situées par 68° de longitude ouest et 14° de latitude nord. Elles font partie des Windward Islands et sont situées entre la Martinique au nord et Saint-Vincent au sud.

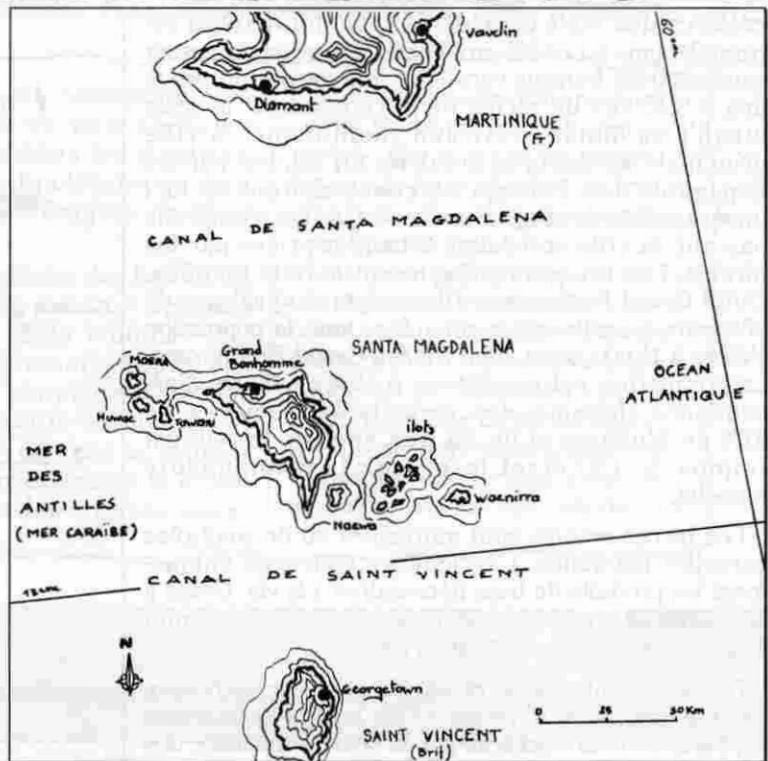
Les Iles Vertes sont constituées de six îles et d'une dizaine d'îlots. L'île principale est Santa Magdalena, nommée ainsi parce qu'elle fut découverte par Christophe Colomb le jour de la fête de la sainte. Les autres îles ont toutes gardé leur nom originel, alors qu'elles n'étaient habitées que par des populations caraïbes : Neawa, Huwae, Morea, Waenirra et Towani.

Santa Magdalena est une île falciforme, longue de 45 km et large de 18, l'île est d'origine volcanique et très montagneuse.

L'arête montagneuse suit la forme de l'île, elle culmine à 1204 m dans sa partie centrale, au mont dit « de la Sorcière », un volcan encore en activité. Sa partie sud est formée par trois petits volcans éteints, formant une chaîne plongeant dans la mer, tandis que sa partie nord s'estompe en un relief de collines de faible altitude.

Les alizés du nord-est rendent le climat tropical supportable. La température moyenne varie de 23 à 35° C. Les précipitations augmentent avec l'altitude, de 800 mm par an pour les côtes, on atteint 4000 mm dans les régions centrales plus élevées. On distingue une saison sèche de janvier à mai et une saison humide de juin à décembre.

Les montagnes, composant le centre de l'île, sont couvertes par une jungle dense. Le relief difficile des montagnes alié à l'épaisseur de la végétation font que cette région est quasi inhabitée, seules de rares communautés caraïbes y vivent encore. De nombreux cours d'eau (Cul de sac, Roseau, Vieux Fort, Canelles,



Marquise) descendent des montagnes et s'élargissent dans leur cours inférieur pour donner des plaines alluviales formant la bande côtière. Les centres habités sont le plus souvent implantés à l'embouchure des cours d'eau.

Lorsque Christophe Colomb la découvrit, Santa Magdalena était habitée par des communautés caraïbes et portait le nom de Hewanorra. L'île passa de mains en mains au cours des siècles et fut finalement « donnée » en 1870 par les U.S.A. aux anciens

Tirés de *Encyclopédie des Antilles* parue chez Gallimard, édition 1922, page 307.

Aide de jeu n° 7 : articles de journaux 1915-1918

Troublantes disparitions à Grand Bonhomme

Depuis quelques semaines, Santa Magdalena, l'île principale de l'archipel des Iles Vertes, est le théâtre de mystérieuses disparitions.

Le mutisme des habitants de Grand Bonhomme, la capitale de Santa Magdalena, n'aide pas à élucider ce mystère. Les quelques rares témoins ayant accepté de nous parler font état d'une vieille légende locale, celle des hommes verts, les « Mae Wühina ». Sur chaque lieu de disparition, on retrouve de profondes traces de griffes et des empreintes de pieds palmés. La plupart des victimes sont des jeunes filles noires ou mulâtres, mais on compte également au nombre des disparus M. Okombe M'Sala, un opposant notoire au régime du président Gourouda.

La police locale ne veut pas ajouter foi aux récits des témoins et recherche activement un fou sanguinaire qui se cacherait dans les montagnes environnantes.

Le Soir : 6 juillet 1917

Aide de jeu n° 8 : articles de journaux 1919-1922

Le Petit Journal : 2 juillet 1921

De nouvelles disparitions aux Iles Vertes

Malgré une surveillance serrée de la police, les disparitions mystérieuses continuent dans l'île de Santa Magdalena. On dénombre près de 300 disparitions depuis 1917, année de leur début, en majorité des jeunes filles mais aussi des opposants notoires. Elles se passent toutes de nuit, en quelques minutes et sans laisser de traces, à part les coups de griffes dans les arbres alentour et les empreintes de pieds palmés. La police continue de croire dans la thèse d'un fou déguisé, négligeant les témoignages faisant état de monstres légendaires, les Mae Wühina.

Les mines d'or de Santa Magdalena

En vertu des accords entre le président Gourouda et les négociateurs de la Pan American Gold Co., les gisements aurifères des Iles Vertes seront conjointement exploités par la société américaine et la Société Insulaire des Minerais, nouvellement créée.

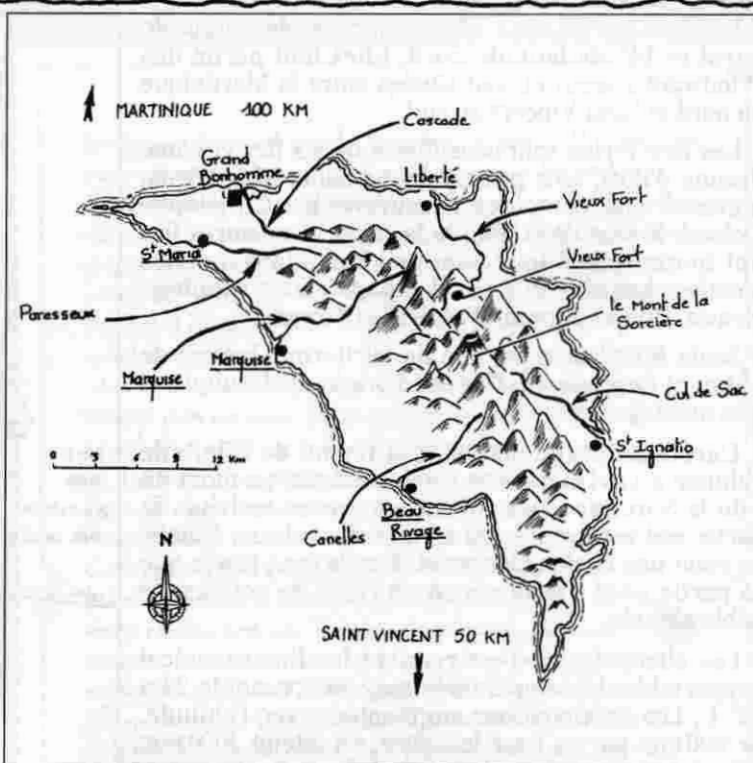
Le Monde : 4 avril 1920

esclaves des états confédérés. L'île fut d'abord espagnole, puis fut cédée aux Portugais, avant de passer sous contrôle français vers 1750. Elle devint propriété des U.S.A. lors du rachat de la Louisiane et le resta jusqu'à sa donation. Grand Bonhomme, la ville principale de Santa Magdalena fut fondée par les Espagnols. Les Portugais y construisirent un fort imposant doté de vingt et un canons, ce qui n'empêcha pas que la ville soit pillée à trois reprises par les pirates. Les Français y ajoutèrent la rade fortifiée. Outre Grand Bonhomme, l'île compte cinq villages de pêcheurs répartis sur la côte. A ce jour, la population s'élève à 15 000 âmes, dont 5 000 à Grand Bonhomme. La population est constituée à 59% de Noirs d'ascendance africaine, descendants des esclaves, de 37% de Mulâtres et de 3% de Caraïbes, le reliquat (moins de 1%) étant formé par la communauté blanche.

Les terres arables sont morcelées en de multiples parcelles familiales. L'agriculture concerne uniquement les produits de base nécessaires à la vie. Grâce à son agriculture et aux produits de la pêche, Santa Magdalena vit en parfaite autarcie.

Des gisements aurifères ont été découverts récemment le long de la « Marquise ». Ils sont conjointement exploités à l'heure actuelle par la Société Insulaire des Minerais et la Pan American Gold Co.

Les autres îles habitées sont Morea et Towani, chacune d'elles abrite environ 2 000 personnes en majorité des Noirs. Essentiellement volcaniques, ces deux îles sont dépendantes de Santa Magdalena en ce qui concerne les produits de l'agriculture. Neawa, Huwae et Waenirra sont désertiques et inhabitées. Waenirra est considérée comme « tabou » par les Caraïbes.



La monnaie en vigueur dans les Iles Vertes est le Dollar US et la langue officielle, le français. La majorité de la population parle français et anglais, seules les communautés caraïbes du centre de l'île refusent l'assimilation.

Depuis 1911, l'île est gouvernée par le président à vie Emile Gourouda. Sa poigne de fer maintient les Iles Vertes sous sa domination et ce malgré une condamnation générale de son régime par les nations civilisées.

L'illustration : 20 mars 1920

L'Eldorado aux Iles Vertes

Une équipe de géologues de la Pan American Gold Co. a découvert, la semaine dernière, d'importants gisements aurifères sur l'île de Santa Magdalena, le long de la rivière Marquise. La société minière américaine n'a fait aucun commentaire sur cette découverte. Il semble qu'elle soit actuellement en négociation avec les autorités légales des Iles Vertes pour obtenir la concession exclusive des mines.

Le Soir : 20 décembre 1921

Modernisation de la marine des Iles Vertes

Le président Gourouda a décidé de doter sa marine de vaisseaux modernes et performants. Dans ce but, il a acquis auprès du Brésil un patrouilleur côtier ultramoderne. Le président a déclaré que cette acquisition était le premier pas de son peuple sur la voie du progrès. Ce patrouilleur est destiné à veiller sur, je cite, la « sécurité des citoyens de Santa Magdalena »...

Le Petit Journal : 2 décembre 1915

La République des Iles Vertes se déclare neutre

De Santa Magdalena nous est parvenu un communiqué du président à vie de la république des Iles Vertes.

Selon ce communiqué, les Iles Vertes se déclarent neutres dans la guerre qui embrase le monde actuellement. Cette nouvelle ne devrait pas avoir de retentissement sur le conflit vu la petite taille et le peu d'importance stratégique de cette république des Antilles.

Emile Gourouda, le président à vie des Iles Vertes, a également déclaré que « neutre ne veut pas dire sans défense » et que « son peuple repoussera farouchement, avec tout le courage qui le caractérise, toute tentative d'invasion d'où qu'elle vienne... »

Extraits de *Iles tabous et légendes antillaises* de Karl Junkers, Thèse d'État, université libre de Liège, soutenue en 1901.

... Parlons maintenant du cas particulier des Iles Vertes. Ces îles tiennent une place à part dans la présente étude pour une double raison.

Tout d'abord, les légendes locales présentent des originalités marquées avec toutes celles précédemment étudiées qui, nous l'avons montré de façon irréfutable sont issues des mêmes racines. De plus, Wae-nirra, l'île tabou de l'archipel, est totalement dépourvue de totems ou même d'évocations

primitives de vénération. Elle est à ce titre une véritable exception dans les Antilles. Certains ethnologues parlent même de l'«énigme de Wae-nirra».

... Les légendes des Iles Vertes parlent de guerres épiques contre les «Mae Wühina» lors de la colonisation par les premières peuplades caraïbes. «Mae» signifie «Homme» et «Wühina» désigne la couleur verte et par extension la «forêt vierge» et les «fonds sous-

marins». Nous traduirons donc «Mae Wühina» par «hommes verts». On se perd en conjectures sur leur identité exacte, s'agit-il d'indigènes natifs usuellement peints en vert, ou d'animaux préhistoriques survivants, ou encore de sélénites... Nul ne sait et aucun élément n'a, à ce jour, pu confirmer ou infirmer l'une ou l'autre de ces hypothèses. Il n'en reste pas moins que ces «hommes verts» sont toujours associés dans les récits à

Le Soir : 30 mars 1911

Coup d'État dans les Antilles

Un coup d'État s'est produit à Grand Bonhomme, la capitale des Iles Vertes, dans la nuit du 24 au 25 mars.

Le général Emile Gourouda, conduisant la majeure partie des forces armées s'est emparé dans la nuit de tous les points-clefs de la capitale. Le président Imanié Selumba et ses fidèles auraient été massacrés durant leur sommeil.

On sait peu de choses sur le général Emile Gourouda. Natif de l'île de Towani, dans l'archipel des Iles Vertes, il quitta son pays pendant plus de dix ans pour y revenir en 1907 et rentrer dans l'armée insulaire avec le grade de capitaine. On ignore actuellement ce qu'il se passe dans cet archipel, aucun étranger n'a été autorisé à se rendre sur Santa Magdalena, l'île principale de l'archipel, depuis le coup d'État...

Le Soir : 2 avril 1912

EMILE GOUROUDA, PRÉSIDENT À VIE

A l'occasion du premier anniversaire de son accession au pouvoir, le président général Emile Gourouda s'est proclamé, «Président à vie de la République des Iles Vertes»... Le président Gourouda a déclaré dans un discours : «Je ne veux que le bien de mon peuple. Je suis prêt à faire le sacrifice de ma personne pour apporter aux Iles Vertes le développement économique et industriel qui lui manque pour devenir une grande nation. Pour mener à bien cette mission sacrée, il faut du temps et des efforts constants ; aussi j'ai résolu de me nommer «Président à vie» afin que rien ne vienne entraver la marche vers le progrès de notre pays...»

Il a été aussi question dans ce discours de, je cite, «l'influence néfaste de la presse sur le moral des travailleurs». Le président Gourouda a ordonné la destruction de tout le matériel d'imprimerie de Santa Magdalena et l'arrestation du directeur du journal local sous accusation de «conspiration contre le peuple souverain»... Le discours du président Gourouda a été accueilli sans manifestation de joie excessive par la population de Grand Bonhomme. Il règne dans la capitale un sentiment de malaise, d'initiative du président Gourouda ne semble pas faire l'unanimité parmi son peuple.

« Manitu », le nom générique du mal pour les Indiens caraïbes.

... Ces guerres se terminèrent, selon la légende, par le « Hùtaeni Manitu ». Hùtaeni a plusieurs traductions possibles, il évoque à la fois la « paix éternelle », la « force de l'union » et le « dernier recours ». Ce terme est quelque fois cité pour consacrer l'alliance de différentes tribus pour la guerre ou encore pour parler de « la vie après la mort ». « Hùtaeni Manitu » signifierait donc la « paix avec le mal », ou encore

l'« alliance avec le mal ». A l'issue de ces guerres, sans vainqueur ni vaincu, les « hommes verts » se « fondirent dans le vert infini » (traduit du caraïbe).

... Certaines légendes mentionnent le retour de ces « hommes verts ». Ils hanteraient les îles, la nuit, faisant mourir de peur tous ceux qu'ils rencontrent. Somme toute une version locale des fantômes écossais!...

... Contrairement aux autres îles tabous, Waenirra ne possède

pas de vestige d'art natif. Elle se présente comme une montagne volcanique désolée, battue par les vagues et balayée par les alizés. Rien ne la rapproche des autres « îles interdites » des Antilles. Il faut passer dans le Pacifique sud pour trouver des exemples similaires...

Le Figaro : 21 septembre 1913

Elections aux Iles Vertes

Des élections présidentielles se sont déroulées hier dans les Iles Vertes.

Le candidat unique, M. Emile Gourouda, a été élu

président de la République des Iles Vertes

avec 99 % des suffrages.

De l'avis des rares journalistes à avoir pu assister aux élections, le calme règne

à Grand Bonhomme.

Le coup d'État semble s'être passé sans effusion de sang,

même si le doute plane encore

sur le sort du précédent président et que des rumeurs insistantes

parlent de véritables

bains de sang

dans l'île de Santa Magdalena...

Graves troubles à Santa Magdalena

Un coup d'État avorté a été le prélude à de graves émeutes dans l'île de Santa Magdalena, l'île principale des Iles Vertes.

Le coup d'État fut le fait d'un des officiers de l'armée locale. L'officier factieux tenta d'assassiner le président Gourouda, mais il échoua et fut fait prisonnier. Le jour suivant, quelques uns de ses partisans marchèrent sur le palais présidentiel en ralliant les habitants de Grand Bonhomme aux cris de « Mort au tyran » et « Vive la liberté ».

Les soldats restés loyaux au président à vie Emile

Gourouda ouvrirent le feu sur la foule désarmée, le carnage se poursuivit durant toute une journée. Les rares Européens résidant à ce moment à l'Hôtel International parlent de plusieurs centaines de morts parmi la population civile.

Les responsables du coup d'état manqué furent exécutés en public de la main même du président Gourouda. Le président déclara après l'exécution que c'est avec « une grande tristesse et un déchirement douloureux qu'il ramène ses enfants sur le droit chemin »...

CHAPITRE SEPT

LES MYSTÉRIEUSES DISPARITIONS

Les circonstances des disparitions

Tous les villages côtiers sont concernés par ces disparitions. A Grand Bonhomme, toutes les disparitions se sont produites dans le quartier des pêcheurs. Le scénario est pratiquement toujours le même. La flottille de pêche rentre au port en fin d'après-midi. Tandis que les femmes débarquent le produit de la pêche, les hommes échouent les barques sur la grève, étendent les filets et les raccommodent. Leur part de travail finie, les pêcheurs rentrent se reposer. Restées seules sur la plage les femmes doivent encore vider les poissons et les disposer sur des grandes feuilles de cocotiers pour qu'ils sèchent au soleil dès le lendemain. Ce travail les amène souvent jusqu'à la tombée de la nuit.

C'est alors que les monstres, profitant des ténèbres, se jettent sur leur victime, soit sur la plage même, soit pendant la traversée du bois de cocotiers. Nul ne sait d'où ils viennent...

Les rares témoins, terrorisés, s'enfuient en courant chercher du secours, mais le temps qu'ils en trouvent, les monstres et leur victime ont disparu, restent les traces de griffes sur les arbres ou sur les barques situées près de là et les empreintes de pieds palmés qui descendent à la plage et se perdent dans la mer...

Le quartier des pêcheurs et les villages côtiers de l'île vivent dans la terreur de ces monstres.

Les témoignages

Parmi les rares témoins de ces disparitions, nombreux sont ceux qui ont perdu la raison et ceux dont l'esprit n'a pas vacillé, refusent de raconter ce qu'ils ont vu...

Les témoignages que les PJ peuvent recueillir sont donc flous et sujet à caution, mais ils se recoupent tous. Les monstres sont décrits comme des humanoïdes de taille humaine, de couleur sombre, sans doute verte. Ils ont des mouvements vifs et silencieux. Leur tête ressemble à celle d'un poisson. Leurs pattes portent de grandes griffes.

La vérité sur les disparitions

Toutes les disparitions sont l'œuvre de Gourouda, seul lui et Kalinin sont au courant de la vérité. Gourouda utilise les légendes locales pour entretenir une terreur permanente parmi la population et se débarrasser à l'occasion d'opposants trop virulents.

Les prétendus monstres sont en fait des plongeurs en apnée entraînés et recrutés personnellement par Gourouda.

Ils peuvent rester sous l'eau pendant plus de 3 minutes et descendre jusqu'à près de 40m. Ils portent un déguisement fait d'un masque de bois peint en vert représentant une tête de poisson, des sandales aux semelles de bois en forme de pied palmé et des gants munis de griffes d'acier. Bien que de race noire, les plongeurs se recouvrent de peinture verte avant d'agir. Leur façon d'opérer est toujours la même. Sous l'apparence d'innocents pêcheurs, ils repèrent leur victime, généralement une jeune fille isolée; puis, à l'abri des regards, ils se déguisent en monstres et au moment propice se jettent sur leur proie.

Alors que les témoins vont chercher de l'aide, ils filent vers la mer, s'enfoncent sous les flots avec leur victime et gagnent les récifs proches.

Là ils noient leur victime si ce n'est déjà fait et abandonnent le corps aux requins. Puis, ils gagnent la rade à la nage, passent sous le nez des soldats de faction à la chaîne et grimpent à bord du yacht privé du président, dont ils font partie de l'équipage.

Sortie nocturne

Si les PJ décident d'enquêter sur les disparitions, ils interrogeront les rares témoins et en viendront peut-être à «chasser le monstre». La nuit tombe vers 21 heures, ce qui laisse une heure de nuit avant le couvre-feu. Dans le quartier des pêcheurs, comme dans toute la ville, les PJ sont accueillis avec froideur du fait de la couleur de leur peau, mais néanmoins personne n'osera les agresser vu les représailles encourues.

Les PJ se meuvent donc dans une froide indifférence parmi les habitants affairés.

Rencontre avec les faux monstres

Les «faux monstres» frapperont à nouveau, dans le quartier des pêcheurs, le 11 mars à la tombée de la nuit. Une jeune fille isolée finit de préparer son quota de poissons sur la plage quand les monstres, au nombre de quatre, jaillissent de derrière une barque échouée près d'elle.

Paralysée par la terreur, elle tarde à réagir et quand elle se lève enfin pour prendre ses jambes à son cou, il est trop tard, les monstres l'ont encerclé. Des cris de terreur emplissent la plage, les femmes encore présentes s'égaillent en tous sens dans le bois de cocotiers, des premières mesures du quartier parviennent des cris de ralliement, des torches s'allument. Quand les habitants arrivent à la rescousse, il est trop tard. La plage est déserte et les vagues effacent peu à peu les empreintes des monstres.

Tout se passera ainsi si les PJ ne sont pas en mesure d'intervenir. Par contre s'ils sont sur les lieux, ils peuvent sauver la jeune fille au péril de leur vie.

Dès que l'un des monstres est mis hors de combat, les autres s'enfuient par la mer, leur abandonnant leur camarade et leur victime. La mystification découverte, le faux monstre est massacré par une foule en furie sans que rien ne puisse être tenté pour le sauver.

Les faux monstres (modèle standard)

CARACTÉRISTIQUES DES FAUX MONSTRES

pour Simulacres

PNJ Moyens. En cas de combat, les griffes font 1PS et 1 PV si le duel est juste réussi, 2 PV en cas de meilleure réussite.

pour l'Appel de Cthulhu

FOR 13 DEX 14 CON 15 TAI 14

Armure: 1 pt. sur la tête (masque en bois), Mode attaque: Griffes 50 %

Dégâts: 1d6 + Bonus Personnel (1d4), Esquive: 45 %

pour Chill

FOR 62 DEX 66 AGL 57 END 70

ATT 1/75 % (Griffes) CVM NA EFFROI 5 PE 100

Mouvement = T: 12m/A: NA/E: 8m



Le lendemain

La nouvelle embrase Grand Bonhomme. Gourouda prononce un discours depuis les remparts de la ville dans lequel il remercie Dieu d'avoir enfin éclairci le mystère des disparitions. La foule n'est pas dupe, des cortèges de citadins en colère se dirigent, à travers la ville, vers le palais. Kalinin à la tête de la garde charge la foule et réprime dans le sang cette émeute naissante.

La situation des PJ devient très inconfortable, leur seule chance de salut est de quitter la ville en état de guerre avant que Kalinin ne mette la main sur eux.

CHAPITRE HUIT

AVENTURES DANS LES MONTAGNES

Le départ

Les PJ parviennent à la maison de Selimba juste après la tombée de la nuit. Rappelons que Kathleen fera tout pour partir avec eux si elle connaît le projet des PJ, et ce pour se soustraire, en même temps que le professeur, aux menaces d'Andropoulos et de ses associés.

Selimba est prêt et a rassemblé pour l'expédition un matériel de fortune comportant une semaine de vivres pour une dizaine de personnes, 5 machettes, 10 mètres de corde, une boussole et une vieille longue vue.

Selimba porte au bras un bracelet de plumes multicolores, il en tend un identique à chaque personne présente. Ces brassards sont des symboles de paix utilisés par les Indiens caraïbes, ils représentent un véritable traité de non belligérance... Selimba se fera un plaisir d'expliquer leur signification en faisant la recommandation de toujours le porter bien en évidence au-dessus des vêtements.

Le groupe se faufile en dehors de la ville, à travers les champs de maïs et de canne à sucre puis gagne rapidement les forêts proches sans être inquiété par les patrouilles du couvre-feu.

Si Anatoli les fait filer, les trois associés se jettent sur leurs traces en prenant bien garde de rester hors de vue.

Si Kalinin connaît leur véritable identité, il fait en sorte de faciliter leur «évasion» de la ville et les suit de loin avec six soldats.



Le voyage jusqu'à Vieux Fort

Les montagnes de l'île sont recouvertes d'une végétation dense. Il n'existe pas de sentier, les PJ doivent tailler leur route dans les lianes et les branches entremêlées. Le terrain est très accidenté, les vallées étroites et encaissées se succèdent en alternance avec des plateaux à la végétation plus clairsemée. Des passages difficiles, beaucoup plus nombreux dans les vallées que sur les plateaux, nécessitent des jets d'Escalade.

La progression du groupe est donc lente et éprouvante, tout au plus les PJ parcourent-ils 2 km par heure.

La forêt ne recèle aucun gros animal, les singes et les oiseaux y sont rois, sans oublier les myriades d'insectes en tous genres. De nombreux ruisseaux coulent le long des flancs des vallées, parcourent leur creux en de petits torrents cachés par la végétation, traversent les plateaux en des lits larges et paresseux et créent parfois des petites cascades.

Le professeur Lancefield, malgré son âge, fait preuve d'une vigueur de jeune homme. Il s'arrête souvent afin d'examiner avec sa loupe tel insecte ou telle orchidée...

A peu près à mi-chemin, alors qu'ils se trouvent sur un plateau plus dégagé, les PJ entendent des coups de feu provenant d'une vallée toute proche et aperçoivent peu après une colonne de fumée provenant du même endroit.

S'ils décident d'aller jeter un coup d'œil, ils tombent sur un campement d'Indiens caraïbes installé dans une petite clairière. Le campement, constitué de quelques cabanes, est en feu et les Indiens ont été massacrés. Quelques blancs achèvent les blessés tandis que le gros de la troupe s'enfonce dans la forêt. Il s'agit là de mercenaires engagés dans une opération de «nettoyage» systématique des derniers villages caraïbes. Tenter de suivre les mercenaires serait pure folie et ne pourrait avoir qu'une navrante issue...

En examinant les corps après leur départ, les PJ trouvent une petite fille encore en vie, une balle lui a effleuré le crâne et elle est tombée inconsciente. Dès qu'elle revient à elle, elle court se réfugier dans les bras de Selimba en hurlant «Manitù, Manitù!...» en désignant les PJ (les mercenaires des mines d'or, des hommes blancs, sont responsables de ce massacre et pour elle, tous les blancs se ressemblent...). Kunta la calme en lui montrant les brassards, symbole de paix. La petite fille, ne sachant où aller, s'attache aux pas de Selimba qui la considère très vite comme sa propre enfant.

Le lendemain de cette macabre découverte, les PJ entendent des coups de feu lointains accompagnés cette fois-ci de rafales d'une arme automatique. Les trois associés sont en train de «s'expliquer» avec les soldats de Kalinin... Kalinin y perd tous ses hommes mais réussit à s'échapper. La fusillade ne dure pas plus d'une minute.

Les retrouvailles

Vieux Fort se situe à 20 km à vol d'oiseau de Grand Bonhomme, mais par voie de terre il faut compter 50 km. Vieux Fort est un ancien fortin abandonné et maintenant en ruine construit sur le cours de la rivière qui porte le même nom. Il se dresse au milieu d'une clairière de 30 m de diamètre. Amédée y attend patiemment son neveu en égrenant les jours stoïquement.

Amédée Busard

Français, la cinquantaine, les tempes grisonnantes, la peau burinée mais un cœur et une force de jeune homme. Il représente l'aventurier type, un héros à la manière d'Hemingway... Il a l'air d'un ours, bougon, jamais peigné, toujours mal rasé. Ses manières sont bourruées et il parle d'une voix forte, mais en fait c'est un



CARACTÉRISTIQUES D'AMÉDÉE BUSARD

pour Simulacres

Corps ♦ 5/ Instincts ≈ 4/ Cœur ♥ 5/ Esprit ✱ 5
Perception <13/ Action ➡ 3/ Désir ♦ 3/ Résistance ■ 3
Minéral ◇ 2/ Végétal ♣ 0/ Animal ♡ 1/ Humain ↑ 2/ Mécanique ☉ 1
Précision 1/ Puissance 1/ Rapidité 1

Métier : Explorateur. Talents : Chant, Conteur, Résistance à l'alcool.

pour l'Appel de Cthulhu

FOR 13 DEX 13 INT 15 CON 14 APP 10 POU 14 TAI 15 EDU 14
P/L/E. français 80 %, P. anglais 50 %, P. espagnol 40 %, Pistolet 50 %
Pister 50 %, Manœuvrer voilier 70 %, Electricité 40 %, Mécanique 50 %.
Défauts : Taquineur de bouteilles.

pour Chill

FOR 62 DEX 65 AGL 59 PER 64 PCN 53 VOL 67 CHN 55 END 70
Anglais 75 %, Espagnol 75 %, Pistolet 80 %, Pister 75 %, Manœuvrer voilier 70 %.

tendre. Il chante et danse volontiers et apprécie le rhum. Il est in- tarissable quand il s'agit de raconter des histoires et sait mêler la réalité à l'imaginaire en balayant la frêle frontière qui les sépare. Il aime par dessus tout son neveu.

Amédée est habillé en marin : pantalon et chemise de coton, caban et casquette. Il lui reste trois rubis de la croix qu'il garde précieusement pour racheter un bateau.

L'oncle Amédée laisse éclater sa joie lorsqu'il retrouve son neveu. Andropoulos et ses associés ne sont pas très loin derrière, ils arrivent au fortin une heure après le groupe. Ils essayent alors de prendre les PJ par surprise, à la faveur des retrouvailles.

Bouffardier, profitant d'un instant de distraction de Kalinin, sort un poignard qu'il tenait caché et le lance sur le Russe qui s'écroule. Dans la confusion qui suit, les PJ ont l'occasion de s'armer ou de ceinturer Andropoulos et ses associés. Kurt se laisse faire tandis qu'Anatoli et Honoré se défendent comme des damnés.

Si les trois compères parviennent tout de même à avoir le dessus sur les PJ, ils ligotent les survivants et les rassemblent dans le fortin. La nuit s'écoule, Honoré ne manquera pas de réclamer son dû...

Il entraîne Kathleen, qui se débat comme elle peut, dans la forêt, les PJ entendent quelques cris aussi féminins qu'angoissés puis plus rien. Les rires des compères emplissent l'air quelques minutes puis s'estompent



S'ils ratent leur coup, ils se tapissent dans la forêt et tiennent les PJ en respect avec leurs armes. Ces derniers sont alors obligés de se réfugier dans les ruines du fortin. Andropoulos tente alors de négocier. Le meneur de jeu est libre de proposer n'importe quoi, de toute façon le Grec ne tiendra pas ses engagements...

S'ils surprennent les PJ, ils les forcent à jeter leurs armes et, à l'instant précis où Andropoulos semble triompher, apparaît Kalinin. Il est seul et tient un colt 45 mod. 1911 dans chaque main. Les trois associés surpris sont contraint à leur tour de déposer les armes.

vite pour laisser place à l'inquiétude. Kathleen ainsi que Honoré ont disparu... (Honoré a été surpris par les Caraïbes et égorgé, quant à Kathleen, elle a été faite prisonnière. Les PJ la retrouveront le lendemain après l'attaque, saine et sauve.)

Attaque à l'aube

A l'aube du jour suivant, les Indiens caraïbes passent à l'attaque. Leur petit nombre est contrebalancé par leur grande habitude de la forêt. Andropoulos est tué net et Kurt se rend. Selimba conseille aux PJ de faire de même, leur brassard de paix les protège...

Toute tentative de résistance entraîne un combat à mort.

Indiens caraïbes (modèle standard)

Ils sont au nombre de quinze, ils sont simplement vêtus de bracelets de plumes et ont le corps recouvert de poussière.

CARACTÉRISTIQUES DES INDIENS CARAÏBES

pour Simulacres

PNJ Moyens. Les casse-têtes font 2 PS de dégâts, les lances IPV.

pour l'Appel de Cthulhu

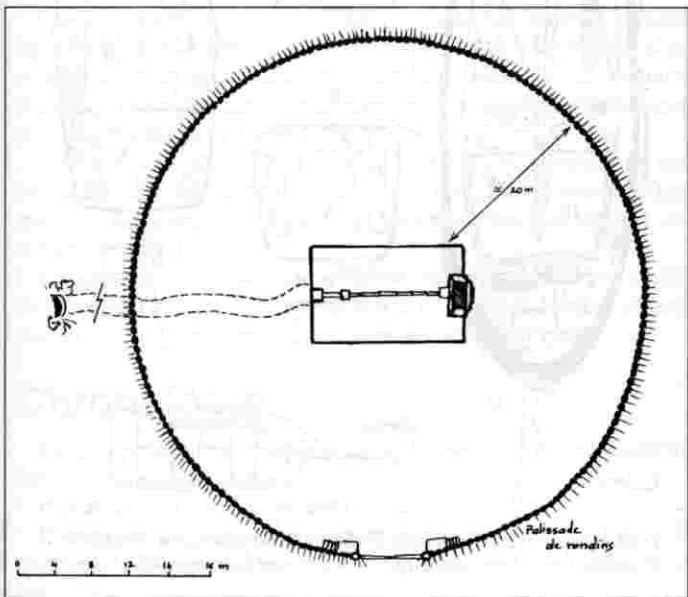
FOR 12 DEX 14 INT 11 CON 14 APP 09 POU 16 TAI 11 EDU 10

Lance (jet ou mêlée) 60 %, Casse-tête 50 %, Esquive 50 %, Pister 90 %, Donner une mort lente aux ennemis 99 %.

pour Chill

FOR 58 DEX 65 AGL 70 PER 34 PCN 74 VOL 72 CHN 54 END 62

Lance (mêlée) 94 %, Lance (jet) 95 %, Casse-tête 79 %, Pister 117 %, Donner une mort lente aux ennemis 120 %.



Chacun d'eux est armé d'un casse-tête et de 1 à 4 lances. Ils n'ont que haine pour les Blancs qui les traquent, mais respectent la neutralité des porteurs de symboles de paix.

Kathleen, les poignets ligotés, rejoint le groupe de prisonniers et vient se blottir dans les bras du Professeur qui la réconforte.

Les Caraïbes semblent indécis quant au sort qu'ils réservent à leurs prisonniers. Les brassards qu'ils portent et le fait qu'ils aient sauvé la petite fille ne peut que plaider en leur faveur. Reste L'oncle Amédée et Kurt.

Selimba, au prix de nombreuses mimiques, parvient à faire comprendre aux Caraïbes que Amédée est aussi un homme de paix. Quant à Kurt, si les PJ ne plaident pas en sa faveur, il subira mille tortures sous leurs yeux avant de rendre l'âme. Bien que les Indiens les respectent, les PJ n'en sont pas moins leurs prisonniers, ce qui inquiète beaucoup Selimba...

Les prisonniers sont conduits à travers la forêt. Tous sont laissés libres de leurs mouvements, tous à part Kurt, qui est proprement ligoté. Au terme de deux jours de marche et de jeûne, les PJ atteignent une vallée reculée aux flancs truffés de cavernes. L'entrée est ornée de piques au bout desquelles sont plantées des têtes humaines, celles de mercenaires blancs.

Cette vallée est l'ultime refuge des populations caraïbes de l'île. Ce qui reste des tribus est regroupé là, membres valides, blessés et mourants.

Les prisonniers sont enfermés dans une grotte munie d'une grille de bois barrant l'issue. Pour toute nourriture, ils reçoivent de grosses larves blanchâtres de coléoptères et quelques baies. Une nuit s'écoule.

Le lendemain, une dizaine de jeunes guerriers sortent sans ménagement les PJ de leur cage et les mènent jusqu'à une des cavernes de la vallée. Là sont réunis les derniers chefs et sorciers caraïbes. En l'absence du professeur, l'incommunicabilité est presque totale. Tous les échanges devront se faire par symboles accompagnés de quelques mots connus.

En substance voilà ce que les Indiens veulent leur faire comprendre: «Nous sommes un peuple mourant. L'homme blanc nous pourchasse, il nous extermine comme si nous étions des bêtes nuisibles. Vous êtes blanc également mais la paix habite votre cœur. Alors nous devons vous prévenir...

Nos sorciers ont pleuré avec les torrents et écouté la plainte de la forêt. La montagne leur a appris la terrible nouvelle: le Hùtaeni Manitù est rompu (aide de jeu n°4). Bientôt les Mae Wùhina reprendront ce qui est à eux et la mort recouvrira les îles. Vous devez fuir, fuir loin, avant qu'il ne soit trop tard... Fuyez! Fuyez ces îles! Ou sinon vous mourrez...

Le professeur, s'il est présent, cherche à en savoir plus sur le Hùtaeni Manitù. Il sait qu'une telle occasion d'enrichir ses connaissances ne se représentera certainement plus du fait du génocide dont sont victimes les Caraïbes.

Le Hùtaeni Manitù

Le Hùtaeni Manitù, le pacte avec le Mal, marqua, voila près d'un millénaire, la fin de la guerre entre les Caraïbes et les Mae Wùhina. Chaque peuple, las de batailles et de massacres, chercha un moyen de communiquer avec l'autre. Malheureusement les Mae Wùhina n'avaient rien en commun avec les hommes, la paix tant souhaitée s'en trouva bien compromise...

Ce furent les sorciers caraïbes qui trouvèrent la solution.

Ils se retirèrent sur Waenirra durant de longues années. Là, ils construisirent le Ulmaeta Inae, «le lieu où tout est dit» et d'après les légendes, ils firent «tomber les étoiles du ciel»... Ces étoiles leur ouvrirent le chemin jusqu'à Naore, «La plus haute des montagnes». Beaucoup succombèrent avant de l'atteindre. Les survivants la gravirent et, une fois au sommet, ils y convièrent le chef des Mae Wùhina. Celui-ci vint les rejoindre...

A leur retour le Hùtaeni Manitù était scellé. Les Caraïbes gagnèrent le contrôle des Îles Vertes et les Mae Wùhina s'enfoncèrent sous les flots.

Waenirra est depuis ce temps une île tabou pour les Caraïbes. Aucun d'eux n'y est retourné et aucun d'eux n'y retournera jamais.

Adieu Santa Magdalena

Dès la fin de cette entrevue, les PJ et PNJ sont libres de partir. Cette largesse s'étend à Kurt, mais celui-ci décide de rester pour soigner les

blessés, et ce bien qu'il sache qu'il court à une mort certaine (les mercenaires le tueront sans sourciller quand ils investiront la vallée). Qu'il ait tort ou raison, peu importe, ce qui compte c'est qu'il pense ainsi racheter sa faute passée.

Trois jours de voyage sont nécessaires pour rejoindre le village côtier de Liberté. Trois jours durant lesquels il faut aux PJ éviter les groupes de mercenaires qui ratissent les montagnes. Une fois à Liberté, des amis de Selimba embarquent promptement les PJ et l'oncle Amédée ainsi qu'éventuellement le professeur et son assistante sur deux barques de pêche qui cinglent aussitôt vers la Martinique.

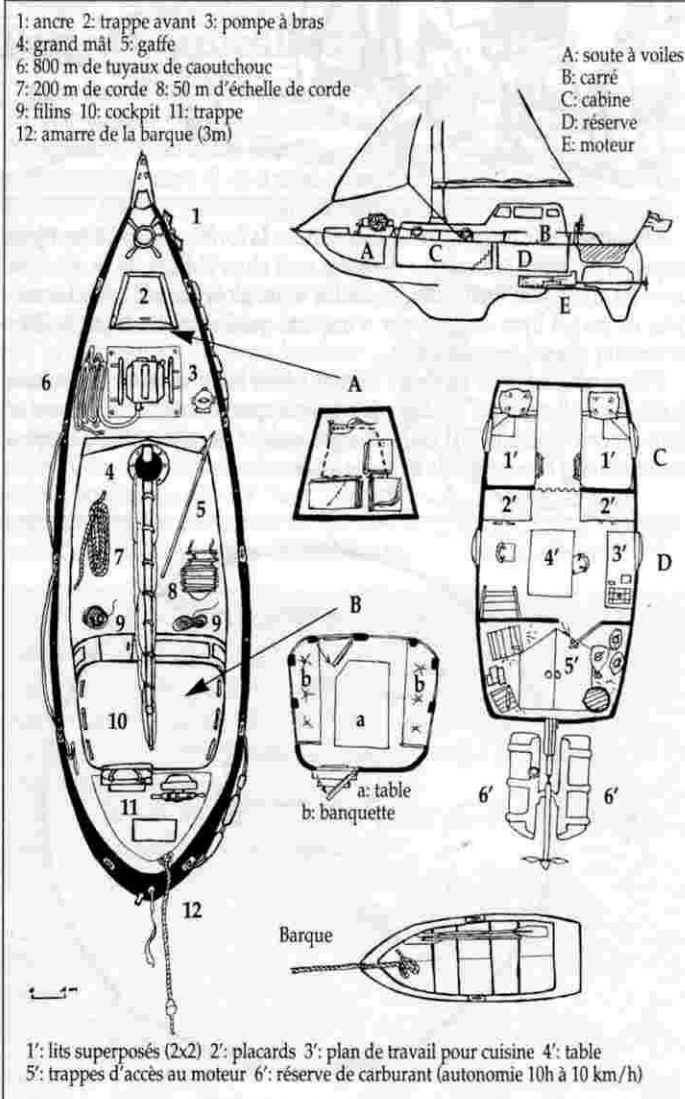
CHAPITRE NEUF

L'ÎLE AU TRÉSOR

Le départ de la Martinique

Grâce aux trois rubis qu'il avait conservé, Amédée achète un autre bateau et un nouvel équipement complet de plongée. Le professeur Lancefield et Kathleen désirent ardemment pousser l'aventure jusqu'à Waenirra, non pour le trésor mais pour étudier les rites secrets des Indiens caraïbes. Amédée n'y voit pas d'inconvénients.

Le nouveau bateau, le *Gone with the wind III*, est un voilier de 18m battant pavillon français. Il possède un moteur lui permettant de naviguer pendant trente heures à 10km/h. Il traîne derrière lui une barque servant de canot de sauvetage, celle-ci est bâchée pour éviter qu'elle embarque des paquets de mer et contient un mât à dresser et une voile.



La cabine comprend quatre lits, deux personnes peuvent coucher sur les banquettes du carré et deux autres dans la réserve pour peu qu'elle soit aménagée à cet effet. Les places les plus confortables sont bien sûr les lits...

La réserve contient, outre tout le matériel nécessaire à l'entretien du bateau, des vivres ainsi que de l'eau douce pour huit personnes et ce pour un mois. Une trappe dans la réserve donne directement accès au bloc moteur et une autre dans le cockpit permet d'accéder à l'arbre d'hélice.

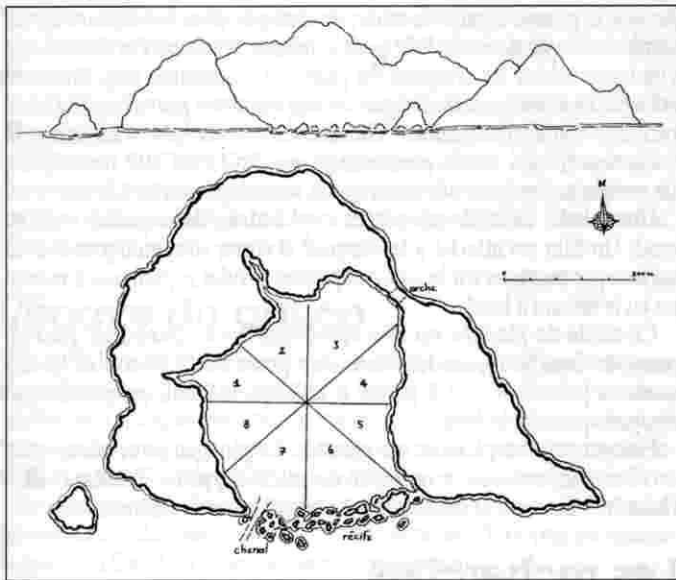
La soute avant est pourvue d'un jeu complet de voiles de rechange.

Le matériel de plongée comprend : une pompe à bras, 200 mètres de tuyaux de caoutchouc, 200 mètres de corde, 50 mètres d'échelle de corde pour la descente et deux tenues de scaphandrier. Tout le matériel, à l'exception de la pompe à bras qui est solidement amarrée au pont, peut-être placé dans la réserve.

Ces achats laissent à Amédée une petite somme en liquide (250 \$) dont les PJ peuvent disposer à leur guise. Amédée attend leur bon vouloir pour partir à la chasse au trésor.

L'île au trésor

Après une croisière sans histoire, le *Gone with the wind III* arrive en vue de Waenirra. C'est une île volcanique qui se présente comme un croissant de rochers escarpés délimitant un lagon. Une barrière de récifs en interdit l'accès, seul un étroit chenal situé contre la paroi ouest permet de la traverser.



Une arche monumentale percée dans la falaise nord offre un passage aisé vers le lagon. La falaise ouest est creusée de deux profondes calanques où il sera facile de cacher le voilier. La conformation de Waenirra protège le lagon des alizés, en conséquence un moteur est nécessaire pour tout déplacement dans le lagon.

L'île est désolée et inhabitée. La seule végétation qui y pousse est une espèce de lichen totalement inconnue. La nuit, l'île se couvre d'une multitude de lueurs blafardes. Ce sont les « étoiles tombées du ciel » des sorciers caraïbes.

Loin de cette vision poétique, les lueurs sont en fait dues aux touffes de lichen, qui possède l'étrange propriété de capter la lumière du jour pour la restituer sous forme de phosphorescence la nuit venue.

Chronologie

Dans ce paragraphe sont résumés les événements qui adviendront durant le séjour des PJ à Waenirra.

1^{er} jour : arrivée des PJ à Waenirra.

3^e jour : des pêcheurs de requins croisent à proximité de l'île. S'ils aperçoivent le voilier dans le lagon, ils viendront y mouiller pour saluer les PJ.

4^e jour : une étrange lueur irradie du fond du lagon dans la portion 8. Elle indique la position du Ulmaeta Inae, le sanctuaire secret des Indiens caraïbes (voir *Chapitre Onze*).

5^e jour : Cinq Mae Wühina attaquent le bateau en vue de massacrer son équipage.

9^e jour : un léger tremblement de terre ébranle l'île.

10^e jour : si le pacte n'a pas été scellé à nouveau, les Mae Wühina reprennent leurs biens (voir *Épilogue*)...

Les pêcheurs de requins

Vers dix heures du matin, un bateau de pêche au moteur poussif fait le tour de l'île, ses occupants sont des pêcheurs de requins. Les parages de Waenirra sont réputés pour grouiller de ces sales bêtes. S'ils aperçoivent le voilier dans le lagon ou tout autre signe de vie sur l'île, ils en seront très intrigués et décideront de venir eux aussi mouiller dans le lagon.

Ces hommes sont des canailles sans scrupules, un voilier ou des naufragés sont pour eux des proies bien tentantes. Ils ne résisteront pas à la tentation...

Si le voilier est dans le lagon, le bateau des pêcheurs vient alors se mettre bord à bord. L'un des pêcheurs, qui semble être le capitaine, s'adresse aux PJ en plusieurs langues en espérant qu'ils en comprennent au moins une. Une fois le contact effectué, il essaye sous tous les prétextes de monter à bord. Son intention est, sous des airs en peu niais et demeurés, de jauger les occupants du voilier et leur armement. A son signal, ses hommes qui se tiennent prêts, mettront en joue les PJ tandis que lui-même tentera d'en prendre un en otage en lui plaçant son poignard sur la gorge.

Leur intention est de faire prisonnier les PJ, de s'amuser avec les femmes et de torturer les hommes pour leur arracher tout ce qu'ils possèdent. Leur crime accompli, ils jettent tous les hommes aux requins, vont vendre les femmes au Venezuela et le voilier au Surinam...

Si les pêcheurs trouvent les PJ trop nombreux ou trop bien armés (nos héros peuvent aussi impressionner les gredins avec un jet réussi de Cœur ♥ + Action ♦ + Humain ♠), ils choisissent alors de s'en aller sans rien entreprendre. Mais s'ils ont pu apercevoir la pompe à bras ou tout autre matériel de plongée, ils sauront alors que les PJ utilisent un scaphandre et ayant flairé l'odeur de l'or, ils reviendront à la nage à la faveur de la nuit...

Si le voilier est caché mais que les pêcheurs aperçoivent des gens sur l'île même, ils aborderont pour les dépouiller et les tuer.

La seule chance de s'en sortir pour les PJ, s'ils ont le dessous, est de parler du trésor aux pêcheurs. Forcés de s'en remettre à eux pour les recherches, les pêcheurs garderont les PJ en vie le temps qu'ils trouvent le trésor et le remontent à bord...

La semi-liberté que leur accorde les pêcheurs peut être suffisante pour leur permettre de retourner la situation à leur avantage. A eux d'exploiter toutes les occasions qui se présentent...

Les abominables pêcheurs

Vêtus de guenilles, ils sont hirsutes et repoussants. Leur peau burinée par le soleil est imprégnée de l'odeur de la bête qu'ils traquent. A force de la pourchasser ils sont devenus comme elle : froids et sans pitié...

CARACTÉRISTIQUES DES PÊCHEURS

pour Simulacres

PNJ Moyens. Sauf le capitaine PNJ Fort.

pour l'Appel de Cthulhu

FOR 11 DEX 10 INT 09 CON 13 APP 06 POU 10 TAI 12 EDU 10

P. espagnol 70 %, P. français 30 %, P. hollandais 30 %, P. anglais 30 %, Fusil 30 %, Poignard 50 %, Pister 20 %, Discretion 50 %.

pour Chill

FOR 55 DEX 56 AGL 53 PER 30 PCN 61 VOL 49 CHN 42 END 48

Espagnol 52 %, Français 52 %, Hollandais 30 %, Anglais 52 %, Fusil 71 %, Poignard 65 %.

Le capitaine mâche continuellement un cigare éteint. Ils sont cinq en tout, en comptant le capitaine. Leur armement se compose de deux fusils de chasse à un coup, de deux gaffes de 3 mètres de long et de cinq poignards.

L'attaque des Mae Wühina

Un peu avant l'aube du cinquième jour, cinq Mae Wühina, venant des abîmes de la portion 4 du lagon, sortent des flots dans l'intention de massacrer tous les humains présents sur Waenirra afin d'éviter que le Hùtaeni Manità ne soit renouvelé. Si une partie des PJ est sur l'île et l'autre sur le bateau, les Mae Wühina se scinderont en deux groupes pour les attaquer simultanément.

En ce qui concerne l'attaque du voilier, les Mae Wühina montent tous ensemble à l'abordage, une partie par la proue et l'autre par la poupe. Ils attaquent toute personne rencontrée et se battent jusqu'à la mort.

Chaque jour suivant, de un à six Mae Wühina sortent des abîmes et errent dans le lagon. Ils attaquent le scaphandrier s'ils le rencontrent et dès qu'ils sont assez nombreux, réitèrent leur attaque du voilier.

Les Mae Wühina

Les Mae Wühina, ou « Homme Vert », sont des créatures intelligentes habitant les profondeurs abyssales depuis que le Hùtaeni Manità a été scellé. Leur plus cher désir est de reconquérir les îles que les Caraïbes leur ont ravies.

CARACTÉRISTIQUES DES MAE WUHINA

pour Simulacres

PNJ Moyens. Leur peau les protège en combat au corps à corps en diminuant de 1 la réussite du test adverse. En cas de tir par arme à feu, seule une Très bonne réussite avec une arme à 1 PV fait des dégâts. Les armes à 2 PV ne font qu'un PV de dégât. Les griffes font 1 PV de dégâts, sauf s'ils réussissent le duel avec une Marge de 3 ou plus, auquel cas, elles font 2 PV.

pour l'Appel de Cthulhu

FOR 15 DEX 13 CON 16 APP 03 POU 12 TAI 13

Points de vie: 15, Armure: 1d2, Dégâts griffes: 1d6 + 1d4, Attaque Griffes 50 %, Natation 100 %, Discrétion 60 %, T.O.C 40 %.

pour Chill

FOR 70 DEX 64 AGL 57 VOL 55 PER NA PCN 70

END 59 CVM NA EFFROI 6 ATT 1/64 % PE 100

Mouvement = T: 15 m / A: NA / E: 50 m

Ce sont des créatures humanoïdes à tête de poisson. Leur corps est recouvert d'écailles et leurs mains et pieds portent des griffes de belle taille. Elles respirent aussi bien dans l'eau qu'à l'air libre. Leur langage ressemble aux cris des dauphins. Elles n'utilisent aucune arme. Issues des océans, elles régnaient en maître absolu sur Terre depuis des millions d'années alors que l'homme n'en était qu'à ses premiers balbutiements. Leurs cités colossales se dressaient majestueuses aussi bien sur terre qu'au fond des océans. Mais il est dit que le pouvoir est aussi fragile que la flamme d'une chandelle, ainsi la flamme des Mae Wühina

fut soufflée par le vent de l'histoire et la race s'éteignit peu à peu, sans bruit, sans espoir. Seuls quelques groupes subsistaient encore sur des îles éparpillées à la surface de la Terre quand l'homme devint le nouveau maître de la planète.

L'un de ces groupes habitait les Îles Vertes, une guerre d'une rare cruauté les opposa aux nouveaux arrivants: les Indiens caraïbes qui les prenaient pour l'incarnation du mal, le Manità. Une guerre sans vainqueur ni vaincu à l'issue de laquelle fut scellé le Hùtaeni Manità.

CHAPITRE DIX

LE GALION ENGLOUTI

A propos de l'équipement de plongée

Le scaphandre assisté est le seul équipement disponible à l'époque. Le premier prototype pour plongée autonome date de 1930. Le scaphandrier revêt une combinaison étanche et boulonne le casque de cuivre sur la combinaison, ce qui lui donne l'air d'un cosmonaute... La combinaison est alourdie par une ceinture et des semelles de plomb pour permettre au scaphandrier de marcher au fond. Un tuyau relié au casque amène l'air depuis la surface, l'air provenant d'une pompe à bras que deux aides doivent actionner continuellement et de façon régulière. Arrêter la pompe signifie la mort par asphyxie pour le scaphandrier (la combinaison contient de l'air pour 1 minute environ), l'actionner trop vite ferait éclater les tympans du plongeur, l'actionner trop lentement entraîne une plus grande fatigue du scaphandrier par manque d'air et peut-être son évanouissement (Simulacres: test Corps ♦ + Résistance ■ + Humain ↑, AdC: jet de pourcentage sous 5xCON, Chill: test d'END). La pompe ne permet d'alimenter qu'un seul scaphandrier à la fois.

Une échelle de corde permet au scaphandrier de se guider jusqu'au fond. Un filin est attaché à la ceinture, il sert à communiquer avec la surface par tractions sur la corde et permet d'aider le plongeur à remonter en le hissant à bord.

Ce mode de plongée est très éprouvant. Le scaphandrier perd un point de Souffle toutes les 30 mn (un point de CON toutes les dix minutes pour AdC, ou 5 points d'END pour Chill, ces points sont regagnés pendant la nuit).

Plonger sans scaphandre est possible. La plongée en apnée ne peut excéder trois minutes, et nécessite un jet de Corps ♦ + Résistance ■ + Humain ↑ (bonus si la natation est un talent) toutes les minutes.

Les recherches

Le lagon est un cercle de 500 m de diamètre environ. Sa profondeur est en moyenne de 20 m. A ces profondeurs, la lumière du jour est encore suffisante pour permettre des recherches bien qu'on ne puisse rien apercevoir de la surface. Pour plus de simplicité, le lagon a été divisé en



8 portions, le meneur de jeu dirige les recherches des personnages en suivant ce découpage.

Pour chaque tranche de vingt minutes passée dans une portion donnée, le meneur de jeu lance un dé (à six faces). Sur un résultat de 6, le scaphandrier trouve quelque chose, que ce soit bon ou mauvais!... Chaque jour passé en recherches dans une portion donnée donne un bonus de +1 au dé (donc on trouve « quelque chose » sur un résultat de 5 ou plus pour le deuxième jour, de 4 ou plus pour le troisième jour, et ainsi de suite).

Table des « quelque chose »

— **Portion 1 :** un requin s'emmêle dans le tuyau d'arrivée d'air, le scaphandrier risque l'asphyxie, il doit être remonté d'urgence.

— **Portion 2 :** le scaphandrier découvre les restes d'une barque et les ossements éparpillés de ses cinq occupants. Un autre squelette gît plus loin, le crâne fracassé, à son doigt se trouve une bague en or montée d'un rubis de toute beauté...

— **Portion 3 :** un requin tourne autour du scaphandrier, celui-ci teste sa chance (s'il fait avec un dé strictement moins que sa valeur en Cœur ♥ pour Simulacres, test sur la caractéristique Chance pour AdC et Chill). En cas d'échec le requin l'attaque. La portion compte beaucoup de requins...

— **Portion 4 :** au détour d'un gros rocher, le scaphandrier découvre l'épave du galion, reposant sur le flanc. Le nom est encore visible à la proue : le Santo Ignatio...

— **Portion 5 :** le scaphandrier bute sur un objet métallique, en le dégageant il réalise qu'il s'agit d'un petit canon de bronze de plus de 100 kg. La portion recèle trois autres canons, d'une demi tonne chacun ceux-là...

— **Portion 6 :** près des récifs, le scaphandrier découvre les débris d'un grand mât...

— **Portion 7 :** une fosse abyssale suivant l'axe du chenal partage la portion en deux, elle est infranchissable...

— **Portion 8 :** à un endroit où le fond ne dépasse pas 10 m, le scaphandrier découvre deux statues de pierre de 3 m de haut représentant des Mae Wuhina. Elles encadrent l'entrée d'une grotte sous-marine. C'est de cet endroit que provient la leur...

L'épave du galion

En 1530, le Santo Ignatio convoyait des richesses prises aux Aztèques lorsqu'il fut pris dans une tempête et drossé sur les récifs de Waenirra (portion 6). La coque éventrée, le navire allait sombrer d'une minute à l'autre quand une grosse vague l'arracha aux récifs pour le jeter contre la falaise (portion 5) sur laquelle il rebondit pour enfin couler (portion 4).

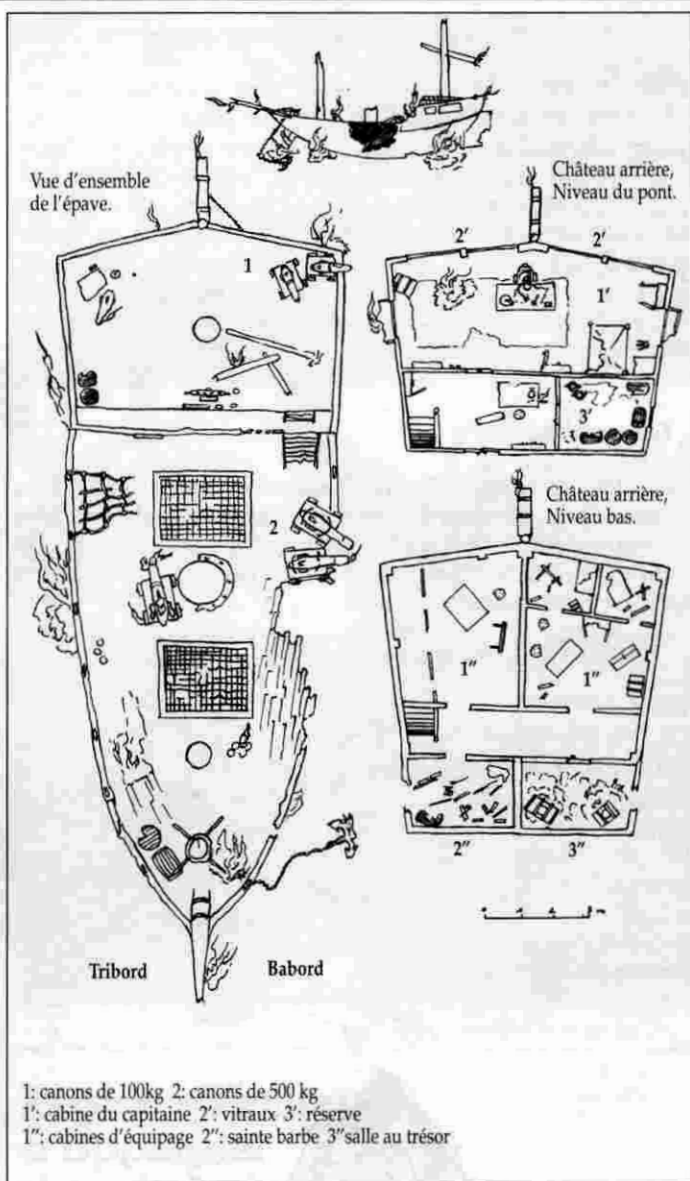
Le bateau recelait bien des trésors : des épices, des plumes de cacatoès, des esclaves et des monceaux d'or et de pierreries. Tout ceci est encore là, mais seul l'or et les pierreries sont encore en état...

L'épave repose sur le flanc bâbord. Le pont est démanté, les amarres des canons ont cédées et ceux-ci ont éventré dans leur chute une partie du pont. La coque est elle aussi éventrée, la brèche est assez grande pour laisser passage à un homme. Les cales sont pleines de squelettes blanchis. Leurs pieds sont entravés par des chaînes et ils sont serrés les uns contre les autres, ce sont les restes des esclaves que transportait le Santo Ignatio; les plus chanceux moururent pendant leur sommeil, les autres se noyèrent lentement à mesure que les cales se remplissaient d'eau. Les cadavres furent par la suite la proie des requins et des murènes.

La seule partie du navire encore intacte est le château arrière, celui-ci est formé de deux niveaux.

— Le niveau du pont est constitué de la cabine du capitaine et d'une réserve où sont entreposés des petits tonnelets de rhum, malheureusement gâchés par des infiltrations d'eau de mer.

— Le niveau inférieur est constitué des cabines de l'équipage, de la sainte barbe (réserve de poudre) qui est éventrée et de la salle au trésor. De toutes les portes du château arrière, seule celle de la salle au trésor est encore intacte et verrouillée de surcroît. L'ouvrir requiert un simple jet sous Corps ♦ + Action ♦ + Mécanisme ♦ et la dépense d'un point de Souffle ou de Vie, au choix. (Pour l'Appel de Cthulhu c'est un jet de pourcentage sous 5xFOR (AdC) et perte d'un point de CON, pour Chill un test de Force (Chill) et la dépense de 5 points d'END).



Le trésor

La salle au trésor a souffert du naufrage. En partie éventrée, une bonne partie de ses richesses se sont éparpillées dans le lagon dont la croix en or sert de rubis que l'ami d'Amédée a trouvé. Les fonds alentour sont constellés de pièces d'or et de bijoux à moitié enfouis dans le sable par des tempêtes successives.

Dans la salle, il reste deux coffres bourrés jusqu'à ras bord de bijoux et une idole aztèque en or massif pesant près d'un quintal.

La fièvre de l'or ne doit pas s'emparer du scaphandrier car une murène irascible a pris possession de cette salle et elle l'attaquera quand celui-ci s'y attendra le moins. Si la combinaison est percée, l'air s'en échappe irrémédiablement à mesure que celle-ci se remplit d'eau.

Remonter ce qui se trouve dans la salle prendra une journée, récupérer tout ce qui est éparpillé au fond demande plus de temps, au moins quatre jours. L'ensemble du trésor représente une valeur marchande d'un million de dollars US.

Les dangers de la mer

Les requins

Cruels et sans pitié, une vision d'enfer, un avant-goût de la mort... Leur mode d'attaque de prédilection est la morsure. Si la proie se défend, ils savent se contenter d'un morceau... Les moyens de les repousser sont de leur taper très fort sur le nez ou de les tuer.

CARACTÉRISTIQUES DES REQUINS

pour Simulacres

PNJ Faibles. 2 PV de dégâts. Ils ont 3 PV.

pour l'Appel de Cthulhu

FOR 17 CON 14 TAI 10 DEX 11

Points de vie : 12, armure : 1d2, Dégâts morsure : 1d6 + 1d6, Morsure 30 %, Discretion 50 %.

pour Chill

FOR 6(90) DEX NA AGL 5(75) VOL 2(30) PER NA PCN 3(40)

END 6(90) CVM NA EFFROI 6 ATT 1/83 % PE 50

Mouvement = T : NA / A : NA / E : 60 m.

Les murènes

Plus féroces encore que les requins et vives comme l'éclair. Elles vivent solitaires dans un repaire qu'elles défendent farouchement. Elles peuvent engloûtir le bras d'un homme comme une vipère avale une souris. Elles ne lâchent jamais prise et leurs mâchoires broient des os comme vous une allumette...

CARACTÉRISTIQUES DES MURÈNES

pour Simulacres

PNJ Forts. Dégâts de 2 PV et 1 PS. Elles n'ont que 2 PV.

pour l'Appel de Cthulhu

FOR 16 CON 15 TAI 09 DEX 16

Points de Vie : 12, Armure : 1, Dégâts morsure 1d6+1d4, Morsure 30 %, Discretion 50 %.

pour Chill

FOR 5(75) DEX NA AGL 5(90) VOL 2(30) PER NA PCN 2(30)

END 4(60) CVM NA EFFROI 5 ATT 1/83 % PE 50

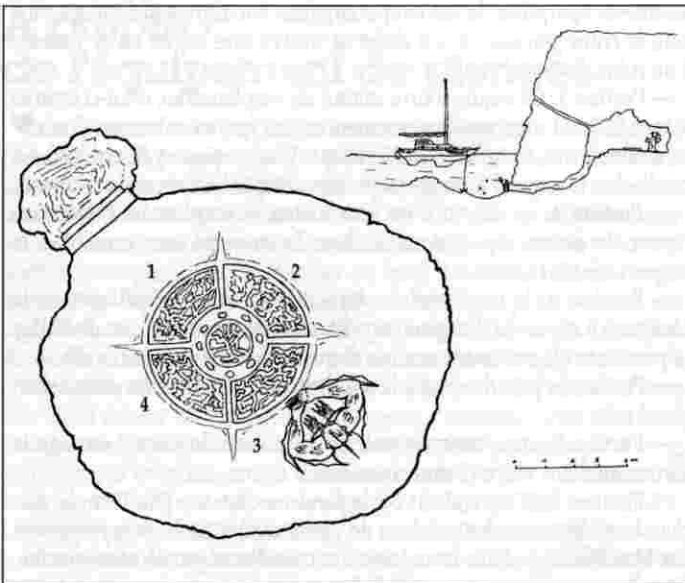
Mouvement = T : NA / A : NA / E : 80 m.



Cette grotte se termine par un couloir étroit qui débouche dans une salle creusée dans la falaise au-dessus du niveau de l'eau. Cette salle est ce que les Indiens caraïbes appellent le Ulmaeta Inae.

Description du Ulmaeta Inae

Le seul moyen d'accès est un couloir totalement immergé d'une trentaine de mètres de long. Il est impossible de le parcourir avec le sca-phandre, son passage devra donc être fait en plongée en apnée et requiert un jet de Corps ♦ + Résistance ■ + Humain ↑ (bonus si talent de natation). Si le jet est raté, le personnage concerné perd 2 points de Souffle (1d3 points de vie pour l'Appel de Cthulhu ou 1d20 points d'END pour Chill), il « boit la tasse » en quelque sorte mais s'en sort sans autre dommage.



Un examen rapide permet de découvrir que le couloir, ainsi que la salle, sont l'œuvre de la main de l'homme.

La salle, de 10 m de diamètre, contient une idole de 5 m de haut représentant un Mae Wühina. La statue irradie une lumière verdâtre, suffisante pour illuminer toute la salle, il est évident que c'est là l'origine de la lueur qui éclaire le lagon la nuit mais pourquoi la statue brille-t-elle ? Cela reste un mystère !...

Un ensemble pictural peint à même le sol occupe le centre de la salle. Il est constitué d'une fresque centrale circulaire aux contours délimités par des pierres (fresque 5) et de quatre autres fresques disposées tout autour d'elle. Les motifs sont gravés dans la pierre, rehaussés de couleurs un peu passées.

Une cheminée d'aération de faible diamètre (20 cm) est percée dans la falaise pour renouveler l'air de la salle.

Les fresques du Ulmaeta Inae

— **Fresque 1 :** elle représente le monde des Mae Wühina avant la venue des hommes. Ce sont d'immenses cités mi-terrestres mi-aquatiques, les îles et la mer alentour couvertes de ces créatures...

— **Fresque 2 :** elle représente des scènes de batailles et de massacres entre les Indiens caraïbes et les Mae Wühina.

— **Fresque 3 :** elle représente la concrétisation du Hütaeni Manitu. Les Caraïbes et les Mae Wühina signent la paix. Les Caraïbes gagnent le contrôle des îles, tandis que les Mae Wühina s'enfoncent au plus profond des mers.

— **Fresque 4 :** cette fresque est semblable à la fresque 2.

La succession des fresques est circulaire et suggère un temps cyclique. Comme les saisons qui passent, les peuples se succèdent sur les Îles Vertes. Ce qui a été sera de nouveau, ainsi les Îles Vertes reviendront un jour à leurs premiers occupants. La fresque met en scène des batailles et des massacres car tel est l'avenir et qu'ainsi la boucle est bouclée (c'est du moins l'explication « anthropologique » que le professeur pourra donner des dessins et de leur position).

CHAPITRE ONZE

LA LUEUR AU FOND DU LAGON

Le soir du quatrième jour, le lagon, dans la portion 8, s'éclaire d'une lumière verdâtre presque irréaliste provenant du fond. Cette lueur irradie jusqu'aux portions voisines et à son apogée gagne tout le lagon, puis disparaît aussi brusquement qu'elle est apparue...

Les jours suivants la lueur réapparaît, toujours plus intense et durant un laps de temps plus long.

Cette lueur provient de l'entrée d'une grotte sous-marine gardée par les deux statues de Mae Wühina sculptées à même la roche de la falaise.

— **Fresque 5:** elle explique comment atteindre « La plus haute des montagnes ». La fresque est circulaire, divisée en deux moitiés, haute et basse. La moitié basse représente un homme accroupi dans un cercle et nimbé de fumée. Sur ce cercle sont disposées des étoiles incandescentes (ce sont les lichens phosphorescents qu'il a brûlé) d'où sortent la fumée. Au-dessus de lui sont dessinés les contours de sa silhouette (ceci cherche à représenter son esprit) qui traverse la séparation entre les deux moitiés de la fresque. Dans la partie haute, le même homme marche dans une forêt couleur de cendre en direction d'une montagne dénudée. Embusqués derrière les arbres, des ombres indistinctes. Le tout est surmonté d'un ciel rouge sang zébré d'éclairs noirs.

conscience des participants défaille et ils sombrent dans un sommeil profond. Quand ils ouvrent les yeux, les PJ sont nus et étendus épars dans une petite clairière. Au-dessus d'eux le ciel rouge chargé de nuages semblent les écraser, des éclairs noirs en jaillissent et se perdent avant d'arriver au sol. La forêt couleur de cendre au relief torturé les entoure et au loin s'élève la masse majestueuse de Naore, la « plus haute des montagnes ». Ce qui frappe tout de suite les PJ est le silence, un silence total et pesant, eux mêmes ne peuvent prononcer une parole ou produire le moindre bruit... Ils viennent de pénétrer dans un « Autre Monde ».



Le destin des Iles Vertes

Le sort des Iles Vertes est entre les mains de nos héros. S'ils s'en désintéressent, les Mae Wühina reprendront leur bien le dixième jour après l'arrivée des PJ sur Waenirra et si ceux-ci sont encore dans les Iles Vertes, ils subiront le sort de tous ses habitants (voir *Épilogue*).

Plusieurs mobiles peuvent les pousser à agir : la dette morale qu'ils ont contracté envers ceux qui les ont aidés, l'esprit chevaleresque, l'appât de l'or ou tout simplement la curiosité. En effet le trésor est difficile à trouver et long à remonter dans son intégralité. Dès la découverte du Ulmaeta Inae, le professeur Lancefield et son assistante oublient le trésor pour étudier le sanctuaire. Si les PJ ne font rien, Lancefield tentera avec Kathleen de sceller à nouveau le pacte, plus par curiosité scientifique que par humanisme.

Le passage vers l'autre monde

Le seul élément qui manque encore aux PJ pour partir vers Naore est la nature de cette fumée qui « sépare le corps de l'esprit ». Celle-ci vient de la combustion de touffes de lichen phosphorescent : les fameuses « étoiles tombées du ciel » des sorciers indiens (voir *Chapitre Huit*).

Règles spécifiques à appliquer dans l'« Autre Monde »

L'« Autre Monde » est le royaume de l'esprit et de l'inconscient. Le voyage dans ce monde se fait dans une sorte de rêve, de fait les caractéristiques physiques du personnage et ses compétences ne lui servent plus à rien, seules comptent ses caractéristiques mentales (Cœur ♥, Esprit * et Instincts ≈ pour Simulacres, le Pouvoir pour l'AdC et la Volonté pour Chill. Les sorts ou les disciplines de l'Art éventuellement connues ne sont d'aucune utilité.)

L'« Autre Monde » est une véritable « auberge espagnole », outre un cadre immuable, les PJ n'y trouvent que ce qu'ils y apportent, c'est-à-dire leurs peurs, leurs traumatismes enfouis au fond d'eux mêmes et leurs frayeurs enfantines.

Les épreuves que les PJ rencontrent, c'est eux mêmes qui les créent, plus la peur qui les habite est forte, plus l'épreuve est difficile...

— Pour chaque épreuve, les personnages effectueront un test décrit pour chaque épreuve. (En ce qui concerne l'Appel de Cthulhu, le test est un jet de pourcentage sous la Santé Mentale et pour Chill un test de Peur colonne 2. Les pertes de Santé Mentale/Volonté en cas d'échec sont indiqués spécifiquement pour chaque épreuve.)

Si le PJ réussit son test, il vainc sa peur et passe l'épreuve. S'il échoue la peur est plus forte que la raison et celle-ci en est ébranlée ce qui se concrétise par une perte d'un point d'Équilibre Psychique (ou Santé Mentale/Volonté). Le PJ n'en est pas quitte pour autant, il doit recommencer le test jusqu'à ce qu'il arrive à surmonter sa peur... Par contre, on a le droit d'utiliser ses Énergies pour avoir plus de chances de réussir. Si un PJ épuise tous ses points d'Équilibre Psychique (ou Santé Menta-

CHAPITRE DOUZE

UN AUTRE MONDE

Les participants à la cérémonie se réunissent en cercle et embrasent des pousses de lichen. Rapidement réduites en cendres, celles-ci dégagent une fumée dense et lourde qui se répand sur le sol. Bientôt la

le/Volonté) sans arriver à se maîtriser, son essence vitale commence à se dissiper...

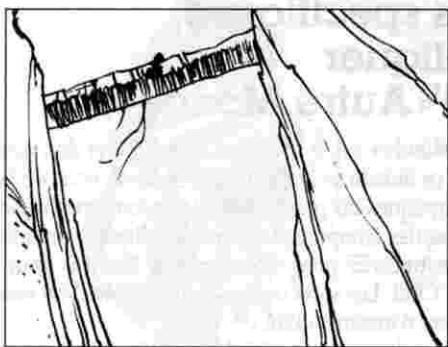
L'Essence vitale est représentée par les points de Vie. A chaque nouveau test, le PJ perd 1PV à la place d'un EP précédemment. Par contre, à chaque échec, il fait aussi un test sous Instincts $\approx$ + Résistance ■ + Humain †. Si ce test réussit, le PJ se réveille du rêve, fortement ébranlé (il n'a plus d'EP) mais en vie. Si son instinct de survie n'est pas assez fort, il risque de mourir dans l'«Autre Monde», car toutes les pertes d'EP et de PV sont réelles. Petite consolation: les PV perdus de cette manière se récupèrent au rythme d'un par heure. Par contre, la récupération des EP est normale: un par semaine.

On peut toujours essayer de quitter l'«Autre Monde» entre deux épreuves. Il suffit de réussir un test Esprit * + Action ■ + Humain †. Si, à la suite de l'utilisation d'Energies, le PJ se retrouve sans points de Souffle, tous les tests suivants se font avec une difficulté de -1 et à la sortie du rêve, il restera quatre heures dans le coma.

– (Pour l'Appel de Cthulhu et Chill: les points d'Essence Vitale correspondent aux points de Vie dans AdC et au cinquième des points d'Endurance pour Chill. Un PJ dans ce cas doit alors faire moins que le total de ses points d'Essence vitale sur 1d100. A chaque nouvel échec il perd un point d'Essence Vitale. Si un PJ épuise tous ses points d'Essence vitale, le PJ meurt de peur... L'«Autre Monde» est un mauvais rêve que les PJ partagent. De ce rêve, ils ne peuvent se réveiller qu'entre deux épreuves, il leur suffit alors de le vouloir. Ils regagnent alors le monde réel mais les points de Santé Mentale ou de Volonté perdus le sont définitivement. Les points de Vie/Endurance sont toujours récupérables.)

Les épreuves

Les PJ doivent passer sept épreuves avant d'atteindre Naore. Si l'un d'eux succombe lors d'une épreuve, son cadavre portera les stigmates de celle-ci. Par exemple, si le PJ meurt dans le lac de lave, son corps resté sur Terre est entièrement carbonisé... S'il se réveille après avoir subi quelques pertes, de légères traces seront aussi visibles.



1) Le précipice

En avançant vers Naore, les PJ arrivent au bord d'un précipice aux abîmes insondables. Un peu plus loin, un vieux pont de corde, branlant et délabré, l'enjambe. Il représente le seul moyen de traverser. Chaque PJ s'engageant dessus doit vaincre son vertige, s'il échoue le pont devient de plus en plus branlant et délabré. Si un PJ épuise tous ses points d'Essence vitale, il fait un faux mouvement et tombe. †

Si le PJ dit qu'il traverse, il fait un test Cœur ♥ + Action ■ + Humain †. S'il essaye à un moment d'évaluer la profondeur du ravin, le test se fera sur [Instincts $\approx$ ou Cœur ♥] + [Résistance ■ ou Action ■] + Humain †, en prenant à chaque fois la caractéristique la plus défavorable.

(AdC, Chill: perte de Santé mentale/Volonté en cas d'échec = 1d6).

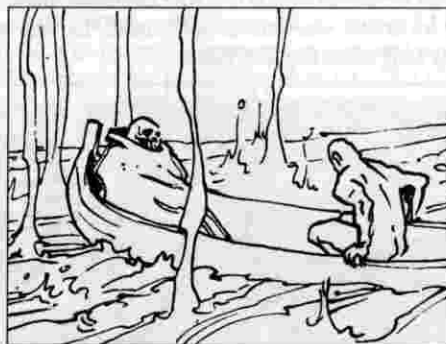
2) Le Styx

Plus loin, les PJ se heurtent à un autre obstacle, un fleuve de lave en fusion. Une barque est échouée non loin de là et à son bord attend un squelette drapé dans une cape mitée. Le «passeur» fait signe aux PJ de

monter à bord... Accepter l'invitation nécessite de vaincre sa peur de l'enfer. Une fois les PJ à bord, la barque comme mue par une force mystérieuse se détache de la rive et traverse le fleuve sans que le passager ait à ramer ou à diriger son embarcation. Si un PJ épuise tous ses points d'Essence vitale, il se consume comme une torche. Si les PJ veulent forcer l'un d'eux à monter dans la barque, celui-ci se jette dans le fleuve. †

Test de Cœur ♥ + Action ■ + Humain †.

(AdC, Chill: perte de Santé mentale/Volonté en cas d'échec = 1d6).



3) Prométhée

Les PJ laissent le fleuve derrière eux et bientôt la forêt cède la place à un désert de rochers escarpés. Au passage des PJ, les rochers envoient des pseudopodes qui emprisonnent leurs poignets et leurs chevilles. Lentement, ces pseudopodes de pierre vivante hissent chaque PJ au sommet d'un rocher et les y maintiennent solidement. Un énorme vautour surgit alors des nuages... Pour se libérer des entraves de pierre, chaque PJ doit vaincre sa peur, s'il échoue le vautour lui dévore le foie et, à l'instar de Prométhée, le foie repousse pour que le vautour puisse à nouveau le dévorer et ce jusqu'à la fin des temps. Si un PJ épuise tous ses points d'Essence vitale, son foie ne repoussera pas et il accueillera la mort comme une délivrance. †

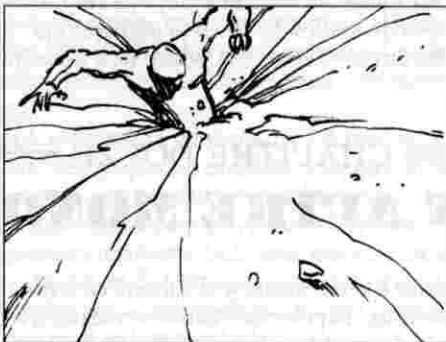
Test Esprit * + Action ■ ou Résistance ■ + Animal ♀ (prendre le test le plus favorable).

(AdC, Chill: perte de Santé Mentale/Volonté en cas d'échec = 1d8).



4) Les sables mouvants

Ayant traversé le désert, les PJ entrent dans un marécage respirant la mort. Après quelques minutes de progression, le sol semble se dérober



sous les PJ. Ils sont au milieu des sables mouvants... Vaincre sa peur est nécessaire pour gagner la terre ferme. Si un PJ épuise tous ses points d'Essence vitale, il s'enfonce à tout jamais et ses poumons se remplissent de sable. †

Test Esprit ✱ + Résistance ■ + Minéral ◇.

(AdC, Chill: perte de Santé Mentale/Volonté en cas d'échec = 1d6).

5) La déchéance physique

De nouveau la forêt reprend ses droits. Alors que les PJ marchent vers Naore, leur peau se flétrit, leurs cheveux et leurs dents tombent, leurs muscles s'atrophient et leurs vaisseaux sanguins ne retiennent plus leur sang qui exsude... Vaincre sa peur est nécessaire pour arrêter et renverser le processus de déchéance. Si un PJ épuise tous ses points d'Essence Vitale, son corps se flétrit comme une fleur qui se fane. †

Test Instincts ≈ + Résistance ■ + Humain †.

(AdC, Chill: perte de Santé Mentale/Volonté en cas d'échec = 1d8).



6) Les cavernes de Naore

Enfin les PJ atteignent le pied de Naore. Ses parois sont à pic et la seule façon de gagner le sommet est d'emprunter le réseau de cavernes qui mine entièrement la montagne.

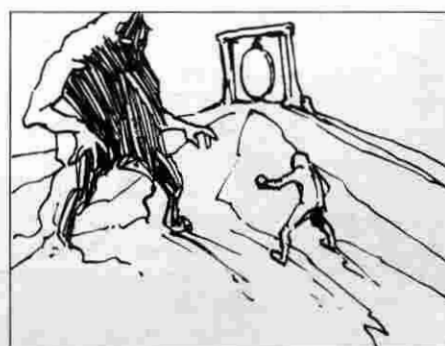
Dans ces cavernes, les PJ rencontrent leur sixième épreuve: les Rats... Alors que les PJ progressent en rampant dans un boyau, ils sont attaqués par des milliers de rats affamés qui se jettent sur eux pour les dévorer vivants... Si un PJ vainc sa peur, les rats cesseront de l'attaquer pour se



reporter sur les autres PJ. Si un PJ épuise tous ses points d'Essence Vitale, il est dévoré entièrement. †

Test [Instincts ≈ ou Cœur ♥] + [Action ■ ou Résistance ■] + Animal ♀ (prendre le cas le plus favorable).

(AdC, Chill: perte de Santé Mentale/Volonté en cas d'échec = 1d10).



7) La dernière épreuve

Les survivants arrivent au sommet de Naore. Là les attendent leur dernière épreuve, la plus difficile de toutes, car chacun va rencontrer son pire ennemi. Les personnages débutants verront apparaître Andropoulos et ses complices, vêtus et armés comme ils l'étaient dans les montagnes de Santa Magdalena. S'ils ont déjà joué d'autres aventures, au meneur de jeu d'improviser.

Vie		Nom :		Composantes		Moyens	
Equilibre Psychique				Corps	Perception		
				Instincts	Action		
				Cœur	Désir		
				Esprit	Résistance		
Souffle				Règles			
				Minéral	Végétal	Animal	
				Humain	Mécanique		
				Énergies			
				Puissance	Rapidité	Précision	

Vie		Nom :		Composantes		Moyens	
Equilibre Psychique				Corps	Perception		
				Instincts	Action		
				Cœur	Désir		
				Esprit	Résistance		
Souffle				Règles			
				Minéral	Végétal	Animal	
				Humain	Mécanique		
				Énergies			
				Puissance	Rapidité	Précision	

Vie		Nom :		Composantes		Moyens	
Equilibre Psychique				Corps	Perception		
				Instincts	Action		
				Cœur	Désir		
				Esprit	Résistance		
Souffle				Règles			
				Minéral	Végétal	Animal	
				Humain	Mécanique		
				Énergies			
				Puissance	Rapidité	Précision	

Vie		Nom :		Composantes		Moyens	
Equilibre Psychique				Corps	Perception		
				Instincts	Action		
				Cœur	Désir		
				Esprit	Résistance		
Souffle				Règles			
				Minéral	Végétal	Animal	
				Humain	Mécanique		
				Énergies			
				Puissance	Rapidité	Précision	

(Pour l'Appel de Cthulhu, l'ennemi sera le dieu le plus important, ou à défaut la créature la plus monstrueuse du mythe, qu'ils connaissent; pour Chill ce sera la plus puissante créature qu'ils aient eu à combattre).

Vaincre cette peur est nécessaire pour passer l'épreuve. Si un PJ épuise tous ses points d'Essence Vitale, il est tué par son pire ennemi. †

Test Esprit * + Action ■ + Humain †.

(AdC, Chill : perte de Santé Mentale/Volonté en cas d'échec, variable suivant l'ennemi rencontré, minimum 1d6).

Naore, la « plus haute des montagnes »

Du haut de Naore les PJ contemplent la forêt couleur de cendres qui s'étale à l'infini. Le sommet de Naore est désert, si l'on excepte un immense gong de 3m de diamètre supporté par un portique de pierre sculptée. Les sculptures reprennent les fresques 1 à 4 du Ulmaeta Inae. Le gong est lui-même gravé, la gravure représente, de bas en haut, un homme frappant le gong et plus haut les silhouettes entremêlées d'un homme et d'un Mae Wühina. Une fois que les PJ ont frappé le gong, de leurs poings ou avec des pierres, un Mae Wühina sort du néant et se présente devant eux. Si les PJ l'attaquent, il disparaît, il n'y aura jamais de nouveau pacte et les PJ seront éjectés de l'« Autre Monde ».

Si l'un d'eux s'approche de la créature, aussitôt l'homme et le Mae Wühina sont entourés d'un halo bleuté.

Le PJ fait un test sous Esprit * + Action ■ + Humain † et note sa marge de réussite. Le meneur de jeu fait un test pour la créature, avec une valeur de 9. C'est la plus grande marge qui remporte ce duel mental.

(Pour l'Appel de Cthulhu, le PJ joue alors un jet de résistance, Pouvoir contre Pouvoir ; ou pour Chill, un test de Peur colonne 3).

Si le personnage réussit, le Hùtaeni Manitu est de nouveau scellé. S'il rate, l'homme tombe en poussière et un nouveau PJ doit se présenter devant la créature...

Une fois le pacte scellé à nouveau par cette victoire, les survivants sortent de leur sommeil artificiel. Ils ont regagné leur monde.

Leur Equilibre psychique (ou Santé mentale/Volonté) revient à sa valeur de départ. Les points de Vie (ou Endurance) perdus seront récupérés normalement avec le temps. Ils ne leur restent plus qu'à enfouir leurs morts et à partager le trésor.

ÉPILOGUE

Dans le cas où les PJ n'agissent pas, Lancefield et Kathleen tentent d'atteindre Naore. Quelques heures après leur départ, Kathleen réapparaît, terriblement éprouvée et à moitié noyée, elle ne sait dire que : « Nous n'avons pas réussi, le professeur est mort... ». Amédée insiste pour y aller, mais si aucun des PJ ne le suit il abandonne son projet.

Le dixième jour après leur arrivée à Waenirra, les Iles Vertes sont happées par l'océan en quelques minutes. Il ne reste rien de cet archipel, pas un seul récif, pas un seul survivant. Les Iles Vertes appartiennent de nouveau aux Mae Wühina...

Si par contre les PJ ont scellé le pacte à nouveau, les Iles Vertes sont sauvées mais jamais personne ne connaîtra le rôle obscur qu'ils ont joué. Les derniers Caraïbes ainsi que Kurt Belangrijk sont massacrés dans la plus totale indifférence et Gourouda continue à régner en despote sur l'archipel.

Le trésor est partagé entre les survivants, Le professeur Lancefield et son assistante n'en réclament pas une part mais accepteront d'en recevoir une. Quant à l'idole aztèque, indivisible à moins de la fondre, elle est la clé d'un terrible secret.

Mais ceci est une autre histoire...

Points d'aventure

Les personnages qui auront tout « réussi », du début à la fin, gagneront 6 points d'Aventure (deux points par étape : résoudre l'énigme des disparitions, aller jusqu'au galion, sceller le pacte). En plus bien sûr, de tous les points gagnés par action héroïque (évaluez quand même d'en donner plus de 3 ou 4 par personnage).



FIN

Métier Médecin Talents (à choisir)	Possessions (à compléter) Trousse de soins, revolver d'ordonnance	Métier Aviateur Talents (à choisir)	Possessions (à compléter) Boussole, compas couteau suisse
Métier Ingénieur chimiste Talents (à choisir)	Possessions (à compléter) Boulier, plume et encrier	Métier Écrivain Talents (à choisir)	Possessions (à compléter) Carnets de notes, équipement colonial
Métier Ancien militaire Talents (à choisir)	Possessions (à compléter) Trousse de secours revolver, machette	Métier Reporter Talents (à choisir)	Possessions (à compléter) Appareil photographique, loupe, boussole

GLOSSAIRE

PJ : Personnage-Joueur, un personnage animé par un joueur.

PNJ : Personnage Non-Joueur, un des intervenants du scénario animé par le meneur de jeu.

Caractéristiques : l'ensemble des valeurs portées sur la fiche de personnage.

Composantes : Corps, Instincts, Cœur, Esprit.

Moyens : Perception, Action, Désir, Résistance.

Règles : Minéral, Végétal, Animal, Humain, Mécanique.

Énergies : Précision, Puissance, Rapidité.

PV : Points de Vie.

PS : Points de Souffle.

EP : points d'Énergie Psychique.

Dégâts : les dommages infligés par une attaque. Ils s'expriment en Points de Vie, Points de Souffle ou points d'Équilibre Psychique.

Difficulté : nombre que l'on retranche ou que l'on ajoute à la valeur du Test et qui dépend des circonstances de la tentative du personnage.

Marge : lorsque l'on fait un Test, on lance les dés et on compare la valeur du lancer à une valeur à ne pas dépasser. Cette différence s'appelle la marge. Lorsqu'elle est négative, c'est une marge de réussite. Lorsqu'elle est positive, c'est une marge d'échec.

Duel : situation dans laquelle deux personnages s'affrontent en faisant un Test chacun. C'est celui qui réussit le mieux son Test qui remporte le duel.

Passe d'armes : l'intervalle de temps durant lequel deux adversaires en combat essayent de se porter chacun un coup.

MÉTIERS & TALENTS : Horreur années 20

Métiers

Aristocrate, Artiste, Avocat, Détective, Entrepreneur, Explorateur, Garde du corps, Gendarme, Ingénieur, Instituteur, Journaliste, Marchand, Médecin, Militaire à la retraite, Policier, Prêtre, Professeur d'Université, Rentier, Savant, Soldat, Voyou, etc.

Talents

Acrobaties, Ambidextrie, Anthropologie, Archéologie, Arts martiaux, Astronomie, Aviation (tous), Bien s'habiller, Bonnes manières, Botanique, Camouflage, Chant, Chasse, Chimie, Combat à mains nues, Combat avec armes à feu, Commerce, Conduite de véhicule terrestre (tous), Cuisine, Danse, Déguisement, Désarticulation des membres, Dessin, Dressage d'animaux, Ebénisterie, Eloquence, Équilibriste, Équitation, Géographie, Héraldique, Histoire (toute), Imitateur (voix), Jonglage, Langue contemporaine (deux au choix), Langues anciennes (latin, grec et hébreu), Lecture sur les lèvres, Littérature, Mécanique, Musique (un instrument), Natation, Navigation (tous), Occultisme, Ouïe supérieure, Pêche, Pickpocket, Poésie, Prestidigitation, Résistance à l'alcool, Résistance aux maladies, Secourisme, Sport (choisir un sport), Techniques de survie, Ventriloquie, Vue supérieure, Zoologie, etc.

Nom	Vie	Fiche de personnage	
-----		Composantes	Moyens
Métier	Équilibre Psychique	◆ CORPS 3	◀ PERCEPTION 1
-----		≡ INSTINCTS 4	➡ ACTION 2
Talents	Souffle	♥ CŒUR 5	🔥 DÉSIR 3
-----		✴ ESPRIT 6	■ RÉSISTANCE 4
-----		Règles	
		⚙ Minéral 0	🌱 Végétal 1
		👤 Humain 1	🐾 Animal 1
		⚙ Mécanique 2	
		Énergies	
		⚡ Puissance 0	🚀 Rapidité 1
			🎯 Précision 2



Combinaison des Composantes et des Moyens

	◆ CORPS	≡ INSTINCTS	♥ CŒUR	✴ ESPRIT
PERCEPTION	Voir, sentir, entendre, goûter, toucher, etc.	Deviner une réaction, 6e Sens.	Connaître les sentiments, psychologie.	Comprendre, analyser.
ACTION	Actions physiques.	Savoir jouer sur les « sentiments », Agir au feeling.	Se faire aimer, convaincre par les sentiments.	Raisonner, calculer, résoudre.
DÉSIR	Faim, sommeil.	Pouvoir, sexualité.	Romantisme, amour.	Rationalisation, Stabilité.
RÉSISTANCE	Résister aux coups, aux maladies, à l'asphyxie...	Ne pas obéir à ses envies.	Résister à la séduction, avoir la foi.	Rester logique, sain d'esprit.

Armes

Pied, poing : Humain

Pierre : Minéral

Bâton : Végétal (branche) ou Mécanique (massue)

Arc, pistolet : Mécanique.

Dommages légers : **1PV** Etourdissement léger : **1PS**

Dommages graves : **2PV** Etourdis. important : **2PS**

Dommages mortels : **4PV** Etourdis. total : **4PS**

Armes faisant 1 PV : *Dague, poignard, épée courte, épée normale, sabre, flèche, pierre à fronde, hache, masse d'arme, arbalète, pistolet de petit calibre, etc.*

Armes faisant 1 PS : *Massue, masse d'arme, bâton, matraque, fouet, poings, pieds, tête, etc.*

Armes faisant 2 PV : *Épée à deux mains, revolver, laser léger.*

Armes faisant 2 PS : *Éclateur électrique, Larousse en quatre volumes.*

Armes faisant 4 PV : *Gros revolver à bout portant, mitrailleuse, laser lourd.*

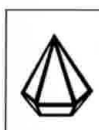
Armes faisant 4 PS : *Étourdisseur.*

Un personnage ayant des Talents en armes peut changer la catégorie d'une arme (assommer avec une épée, blesser avec ses poings), faire plus de dégâts (2 PS avec une masse d'arme). C'est le meneur de jeu qui décide de la façon dont le personnage peut utiliser son Talent.

Le jeu de rôle élémentaire SIMULACRES

Écran de jeu

Les 5 Règnes



Minéral



Végétal



Animal



Humain



Mécanique

Difficulté

Très difficile	-4
Difficile	-2
Malaisé	-1
Normal	0
Aisé	+1
Facile	+2
Très facile	+4

Interprétation des Marges

Excellent	-6 et au-delà
Très bon	-4 et -5
Bon	-2 et -3
Normal	-1
Presque	0 et +1
Mauvais	+2 et +3
Très mauvais	+4 et au-delà

Conflit interne

On applique la règle du Duel, selon les cas entre :

- Deux Moyens d'une même Composante;
- Deux Composantes avec un même Moyen;
- Deux Composantes ET deux Moyens.
- Échec des deux parties : le personnage est libre de ses actes.
- Égalité : un moment d'hésitation, et refaire un test.
- Sinon, le joueur doit faire agir son personnage en fonction du trait qui a pris le dessus.



Énergies

(Précision, Puissance, Rapidité)

- 1 Annoncer au MJ qu'on utilise des points d'Énergie.
- 2 Le MJ accorde le type d'Énergie utilisée avec l'action tentée.
- 3 Ces points sont ajoutés à la valeur du Test.
- 4 Retirer autant de points en PS ou EP au choix.

Test Normal

- 1 Calculer Composante + Moyen + Règne + Difficulté.
- 2 Lancer 2 dés et faire la somme.
- 3 Résultat inférieur au score calculé en 1 ? L'action réussit.
Résultat égal ou supérieur ? L'action échoue.
- 4 Faire la différence Résultat - Score requis en 1.
Cette marge permet d'interpréter les effets de l'action.

Duel

- Chaque personnage fait le Test approprié.
- Les 2 Tests ratent : status quo.
- Les 2 réussissent avec la même Marge : status quo
- 1 seul réussit. Il remporte le duel.
- Les 2 réussissent. La plus forte Marge l'emporte.

Combat au contact

Chaque personnage utilise :

Corps + Action + Mécanique (ou autre selon l'arme)

Combat à distance

Chaque personnage utilise :

Corps + Perception + Mécanique (ou autre selon l'arme)

Difficulté : Loin = Difficile. Très loin = Très difficile.

Plusieurs adversaires

(Difficulté supplémentaire)

- Attaque contre 2 adversaires : -1
- Attaque contre 3 adversaires : -2
- Attaque contre un seul parmi 2 ou 3 adversaires :
Pas de difficulté supplémentaire, mais les autres protagonistes n'ont qu'à réussir un Test normal pour toucher.

Valeurs des PNJ standards

Faible : 6 Moyen : 8 Fort : 9

Récupération

- 1 PS par heure de repos.
- 1 PV par jour de repos.
- 1 EP par semaine de repos.

« Te souviens-tu encore de moi
moussaillon ?

Je suis ton oncle Amédée,
celui qui te racontait des histoires
en te faisant sauter sur ses genoux !
Bien sûr beaucoup d'eau est passée
sous les ponts et je comprendrai fort bien
que tu m'aies oublié.

Si cela n'est pas le cas, lis attentivement
les lignes qui suivent parce qu'elles
pourraient changer ta vie... »

**...C'est après avoir reçu cette lettre que votre vie
allait basculer, que vous alliez découvrir les
Iles Vertes, de nombreux dangers, mais aussi de fa-
buleux trésors. Pour vous, l'année 1923 resterait
marquée à jamais dans votre mémoire.**

*Ce livret contient une aventure de jeu de rôle
prête à jouer.*

*Mais aussi des aides de jeu,
un écran, un résumé des règles de Simulacres,
des fiches de personnages à remplir.*

*Bref, tout pour partir presque aussitôt
à la chasse au trésor.*

*Si vous jouez déjà à l'Appel de Cthulhu ou à Chill,
vous trouverez également toutes les indications,
jeux de caractéristiques nécessaires
au bon déroulement du scénario.*

Durée de jeu : six à huit heures
Difficulté : moyenne

Pour jouer cette aventure,
vous n'avez pas besoin d'autre matériel
que de crayons, de papier, et de dés ordinaires.

Si vous ne connaissez pas du tout
les jeux de rôle, il vous faudra aussi
vous procurer les règles de Simulacres
(disponibles dans toutes les boutiques
de jeux de simulation).

Les caractéristiques pour le jeu l'Appel de Cthulhu
apparaissent avec l'aimable autorisation de Jeux Descartes.

Les caractéristiques pour le jeu Chill apparaissent avec
l'aimable autorisation de Schmidt France.

Edité et distribué par Jeux Descartes
© 1990 jeux Descartes et Pierre Rosenthal

