

# **Le voyage de l'oubli.**

**Un scénario pour  
Château Falkenstein**

Par  
Thibaut Hair

## PROLOGUE.

*Où le lecteur prend connaissance des événements précédents...*

Alors qu'il menait une expédition au cœur de l'Afrique à la recherche du mythique cimetière des éléphants, l'explorateur William Carter a découvert une mystérieuse cité perdue dans la jungle. Celle-ci renfermait le tombeau d'un légendaire sorcier africain, Sakpata, élevé au rang de divinité par les autochtones trois siècles plus tôt grâce à ses immenses pouvoirs, qui ont permis à son corps d'être préservé des outrages du temps.

Ramenant le corps et divers objets trouvés dans la cité vers la Nouvelle Europe, Carter a croisé la route d'une organisation secrète, le Pacte des Quatre, dont la raison d'être est de servir les intérêts communs de la Golden Dawn, des Unseelies, de la Prusse et des Seigneurs de la vapeur britanniques. Leurs agents (un loup-garou nommé Fenris, Henri Dampierre, un savant corrompu et Gédéon Bernard, sorcier maléfique) ont dérobé le corps et trois amulettes sacrées renfermant une parcelle du pouvoir du sorcier dans le but de ramener Sakpata à la vie afin d'utiliser ses connaissances occultes grâce à une puissante machine thaumaturgique cachée sur une île non loin des côtes de la Bretagne...

Ce qui a été une réussite... Jusqu'à l'intervention inopinée de nos héros ! Il s'en est suivi un combat épique qui s'est soldé par l'incendie du laboratoire souterrain abritant la machine, la destruction de cette dernière et la mort du savant et de la plupart de ses assistants. Malheureusement, un sort incontrôlable lancé par Gédéon Bernard a fait perdre la mémoire non seulement au sorcier de la Golden Dawn, mais aussi à tous ses adversaires qui n'ont plus aucun souvenir de ces événements...

Sakpata, ivre de colère d'avoir été tiré de son sommeil séculaire, est reparti en direction de sa lointaine cité, poursuivi par Fenris qui ne désespère pas de pouvoir encore le contrôler...

## CHAPITRE 1.

*Où l'on assiste à un réveil difficile...*

Les Personnages reprennent connaissance à peu près en même temps dans une petite clairière, alors qu'une pluie fine commence à tomber... Sans se souvenir de rien de ce qui a pu les amener jusqu'ici. Seuls les objets qu'ils ont sur eux peuvent leur rappeler éventuellement quelques bribes de leur passé<sup>1</sup>.

Les présentations faites, ils pourront explorer les alentours, mais ne trouveront rien d'intéressant mis à part une chevalière portant le symbole de la Golden Dawn, perdue par Gédéon Bernard qui a été blessé à la main juste avant de lancer son sort aux effets désastreux...

Une colonne de fumée perçant à travers les arbres leur donnera néanmoins une idée de la direction à suivre pour l'instant. Cette piste les mènera jusqu'à une grille métallique scellée dans le sol d'où sort cette épaisse fumée noire. Une grille identique est à demi dissimulée par la végétation à une centaine de mètres de là. Cachant un conduit d'aération débouchant sur un secteur du laboratoire souterrain épargné par le feu, elle constitue une voie d'accès sûre pour les Personnages.

Une fois en bas, ils ne tarderont pas, après avoir suivi un couloir aux murs métalliques, à déboucher dans la pièce principale, où se trouve l'imposante machine thaumaturgique. Elle est composée d'un pupitre de contrôle couvert de manettes et de cadrans relié par d'épais câbles à

---

<sup>1</sup> Flash-back pour William Carter (éventuellement deux souvenirs s'il voit l'amulette), Daniel Barrington, Scarlett Fergusson, Gédéon Bernard, Antoine Dugasse (voir en annexe).

une table métallique située sous un dôme de cuivre<sup>2</sup>. Trois emplacements octogonaux, destinés à recevoir les amulettes se trouvent au sommet du pupitre.

L'ensemble du dispositif a subi de nombreux dégâts suite à un violent incendie dont seules les flammes éclairent la pièce. De plus, les corps de Dampierre, d'un de ses hommes de main et de deux sorciers en tenue de cérémonie de la Golden Dawn<sup>3</sup> pourront être trouvés dans la salle.

Un escalier métallique leur permettra de rejoindre la surface où la pluie tombe de plus en plus fort... Les Personnages se trouveront à proximité d'un débarcadère auquel est amarré un voilier, le *Seagull*<sup>4</sup>. Au loin un autre navire, l' *Aube dorée*, s'éloigne vers le large et la tempête créée par Sakpata pour couvrir son avance. S'il est observé à la longue-vue, ils verront Fenris à la barre (sous son apparence humaine), luttant contre le vent et le mauvais temps<sup>5</sup>.

Un examen du *Seagull* montrera que le voilier est en parfait état de marche et prêt à prendre la mer. Dans la cabine, les Personnages pourront découvrir des cartes marines des côtes de l'Afrique de l'ouest, ainsi que le journal de bord tenu par William Carter (voir en annexe).

## CHAPITRE 2.

### *Où l'on se retrouve en pleine tempête...*

La nuit tombant et les conditions météo ne s'améliorant pas, bien au contraire, les Personnages (et en particulier Carter qui en toute logique doit se trouver aux commandes) vont devoir faire preuve d'une grande habileté pour réussir à mener la poursuite et tenter de rattraper leur adversaire... Une prouesse combinée de BARREUR (à laquelle peuvent participer Carter et deux autres Personnages le secondant) sera nécessaire pour éviter d'endommager le *Seagull* en touchant les récifs cachés à proximité de la côte<sup>6</sup>.

Un autre danger guette les Personnages : guidés par une lumière provenant de la côte et qu'ils prendront certainement pour un phare<sup>7</sup>, ils risquent de tomber dans un piège tendu par des naufrageurs qui profitent de la tempête pour attirer les navires vers le rivage, tuer leurs occupants et piller les épaves...

S'ils échappent à tous ces périls, les Personnages pourront enfin abriter le *Seagull* dans une petite crique pour attendre la fin du mauvais temps, le lendemain matin. A l'aube, le vent et la pluie s'atténuant, ils pourront faire le point sur leur situation et découvrir qu'ils se trouvent à proximité d'un petit village de pêcheurs. Ils apprendront des habitants qu'un autre navire a été pris dans la tempête et s'est échoué sur une plage proche. Sur place, ils constateront qu'il s'agit de l'*Aube dorée*. Le voilier s'est fracassé sur des rochers et des débris flottent un peu partout alentour. En fouillant l'épave les Personnages ne trouveront aucune trace de Fenris, mais pourront mettre la main sur un coffret de métal fermé à clef. Son contenu a été préservé de l'eau et ils découvriront une liasse de documents codés<sup>8</sup> (voir en annexe) mentionnant l'existence d'un contact du Pacte des Quatre à Port-Saint-Jean, sur la côte basque, qui a participé au vol du corps de Sakpata et des amulettes.

En route pour Port-Saint-Jean, les Personnages découvriront à chaque étape qu'une étrange épidémie semble se développer le long des côtes françaises. Le responsable en est Sakpata qui laisse libre cours à sa colère et utilise ses pouvoirs pour propager un mal inconnu

---

<sup>2</sup> Flash-back pour Louise Leduc.

<sup>3</sup> Flash-back pour Gédéon Bernard et Scarlett Fergusson.

<sup>4</sup> Flash-back pour William Carter et Luise Leduc.

<sup>5</sup> Flash-back pour Antoine Dugasse, s'il voit Fenris ou si on lui décrit.

<sup>6</sup> Flash-back pour Daniel Barrington.

<sup>7</sup> Flash-back pour Scarlett Fergusson.

<sup>8</sup> Flash-back pour Louise Leduc et Gédéon Bernard.

contre lequel toutes les connaissances médicales sont sans effets. Ses victimes montrent tous les mêmes symptômes<sup>9</sup> : fièvre importante, frissons violents, vomissements sanglants, développement de bubons purulents sur l'ensemble du corps... et décès après cinq à dix jours. Les risques de contagion sont très importants et le *Seagull* trouvera sur sa route plusieurs ports frappés par des mesures de quarantaine qui poseront quelques soucis aux Personnages pour se ravitailler ou faire réparer d'éventuels dégâts causés au voilier. De plus, il est possible que lors d'une escale un passager clandestin ayant commencé à développer les premiers symptômes se glisse à bord pour éviter d'être parqué avec les autres malades dans des hôpitaux transformés en mouvoirs...

### CHAPITRE 3.

*Où l'on en apprend plus sur les objectifs de ses adversaires...*

Arrivant enfin à Port-Saint-Jean, les Personnages ne devraient pas mettre longtemps avant de découvrir que l'étoile citée dans le message codé fait référence à un luxueux hôtel, l'Etoile du sud<sup>10</sup>, dans lequel se loge le capitaine Louis Delval, un ancien officier du Second Bureau français passé au service du Pacte des Quatre<sup>11</sup>.

Quel que soit la méthode utilisée pour approcher Delval et le faire parler, celui-ci, qui craint plus que n'importe quoi ses employeurs, préférera avaler une capsule de cyanure plutôt que de révéler quelque chose. Il ne restera plus aux Personnages qu'à tenter d'en apprendre plus en fouillant sa chambre. Ils y découvriront plusieurs documents décrivant les plans du Pacte et les pouvoirs de Sakpata, ainsi que l'existence d'un rituel ressemblant de très près à une séance de spiritisme qui permettrait de convoquer l'esprit du sorcier africain dans des conditions très particulières (une nuit de nouvelle lune...) qui pourront être remplies le lendemain soir<sup>12</sup>. S'ils tentent de mettre en œuvre le rituel<sup>13</sup>, les Personnages courent cependant un grand risque □ Sakpata, une fois convoqué, s'emparera de Gédéon Bernard et se montrera violent envers les autres participants, cherchant à les agresser en les traitant de profanateurs impies... Cette crise prendra fin lorsque le sorcier de la Golden Dawn sera assommé ou qu'il aura réussi une prouesse de COURAGE niveau Excellent.

Lorsque Barrington cherchera à voir sa fille, il ne découvrira qu'une chambre dans laquelle une lutte violente semble s'être déroulée. Fenris est passé avant les Personnages et a enlevé Iris en laissant derrière lui un avertissement inscrit sur un des murs avec, en guise de signature, une empreinte sanglante : "Si vous souhaitez qu'elle vive cessez de me suivre." Tout ceci ne fera certainement que renforcer la détermination de Barrington et de ses compagnons qui feront route à nouveau vers le sud, en direction du Congo...

En cours de route<sup>14</sup>, ils seront confrontés à de nombreux obstacles, alors que Sakpata continue à répandre l'épidémie mortelle le long de son trajet :

- Des hommes de main du Pacte attaquent les Personnages en pleine mer en tentant un abordage au cours duquel il est possible que le *Seagull* soit endommagé. La difficulté sera alors de trouver un port qui accepte encore de recevoir un navire malgré la quarantaine...
- Gédéon Bernard se fait dérober l'amulette qu'il possède par un voleur à la tire.

---

<sup>9</sup> Flash-back pour Antoine Dugasse.

<sup>10</sup> Flash-back pour Daniel Barrington.

<sup>11</sup> Flash-back pour Louise Leduc.

<sup>12</sup> Flash-back pour Gédéon Bernard.

<sup>13</sup> Je ne peux que vous recommander ici d'utiliser l'excellente aide de jeu de Le Dupontesque pour simuler cette séance de spiritisme (<http://sden.org/Spiritisme.html>)

<sup>14</sup> Flash-back pour Scarlett Fergusson.

- William Carter est "convoqué" par un richissime dragon qui a voulu lui acheter une partie de sa cargaison lorsqu'il est revenu d'Afrique et qui garde rancune du refus qui lui a été opposé...
- Bloqués dans un port africain pour se ravitailler, ils doivent affronter une révolte autochtone lancée par les nouveaux adeptes de Sakpata qui voient en lui un libérateur face aux colons européens.
- L'un des Personnages développe les premiers symptômes de la maladie alors qu'ils arrivent enfin au Congo...

#### Chapitre 4.

##### *Où l'on découvre une mystérieuse cité au cœur de la jungle...*

Toujours sur les traces de Fenris, les Personnages vont vouloir s'enfoncer à travers la jungle du Congo en direction de Mnara Wekundu, la cité de la tour rouge<sup>15</sup>... mais sans la carte que possédait Carter et sans aucun souvenir du trajet qui mène jusqu'à elle, leur seule chance d'y parvenir est de retrouver Iouri Kaminsky, le mercenaire russe mentionné dans le journal de l'explorateur. Celui-ci, acceptera de les guider jusqu'à la cité, moyennant finances et se montrera étrangement un compagnon sur qui les Personnages pourront compter en toutes circonstances.

Arrivés au terme de leur voyage, et après avoir traversé plusieurs villages désertés par leurs occupants, ils découvriront que la cité en ruine abrite désormais une foule de plusieurs milliers de personnes, dévouées à Sakpata, et venues là pour profiter de ses immenses talents de guérisseur. Les Personnages ne pourront éviter d'être capturés et amenés devant lui<sup>16</sup>. Sakpata leur imposera un marché : leur liberté et la guérison du Personnage contaminé en échange des deux amulettes qui lui manquent pour retrouver tous ses pouvoirs. Pour achever de les convaincre, il dévoilera qu'il détient Iris, abandonnée par son ravisseur et tombée malade depuis.

Fenris, ayant compris que contrôler le sorcier est désormais totalement impossible, a laissé la jeune fille derrière lui et tente de regagner la Nouvelle-Europe avec l'artefact. Une course contre la montre s'engage alors : les Personnages essayant de récupérer l'amulette manquante et de la ramener au sorcier avant l'intervention de l'armée, une expédition punitive venant de partir dans le but de détruire la cité et de soumettre ses occupants... alors que Gédéon Bernard sait désormais dans quel camp il se trouvait avant de perdre la mémoire et va devoir décider de quel côté se ranger...

---

<sup>15</sup> Flash-back pour William Carter.

<sup>16</sup> En présence du sorcier, les Personnages retrouveront tous la mémoire et se souviendront enfin des dernières bribes de souvenirs qui leur manquaient.

## **ANNEXES**

## Les Personnages...

...Pour l'Hôte :

**William Carter** est un explorateur britannique à la réputation déjà bien établie. Il a consacré une grande partie de sa vie à son unique obsession : découvrir l'emplacement du mythique cimetière des éléphants, caché quelque part en Afrique. Après trois expéditions qui se sont avérées autant d'échecs, il s'est retrouvé sans le sou et surtout dans l'incapacité de poursuivre son rêve. Sa rencontre un an plus tôt avec le riche Daniel Barrington, qui a accepté de jouer les mécènes, lui a néanmoins permis de monter une nouvelle mission d'exploration à destination du Congo... où il a trouvé bien autre chose que ce qu'il cherchait en découvrant une antique cité perdue dans la jungle...

**Daniel Barrington** est un ancien officier de l'armée britannique. Il a effectué une grande partie de sa carrière en Inde où il s'est particulièrement illustré, mais, malgré sa réussite au niveau professionnel, il ne s'est jamais totalement remis du décès de sa femme, survenu à la naissance de sa fille Iris, 20 ans plus tôt. Revenu en Angleterre après une grave blessure au genou, il décide de se contenter d'élever sa fille et de gérer sa fortune familiale, n'attendant plus grand-chose de la vie. C'est alors qu'il rencontre Carter et, fasciné par l'obsession de celui-ci, décide de l'aider. Homme d'action malgré tout, il n'hésite pas longtemps avant de se lancer à la poursuite de ceux qui se sont emparés des découvertes de l'explorateur...

**Antoine Dugasse** avait tout pour être heureux : un réel talent pour la médecine qu'il exerçait à Paris et une épouse dont il était éperdument amoureux... Jusqu'au jour où sa vie a basculé : sa femme est morte, sauvagement assassinée par un inconnu. Désormais, la seule chose qui le maintient en vie est sa volonté de retrouver le meurtrier et de pouvoir enfin se venger de lui. Sans répit, il le traque depuis plus de deux ans et a failli l'atteindre à plusieurs reprises. La trace de l'assassin l'a mené finalement sur une petite île près des côtes bretonnes où il l'a enfin affronté et découvert sa vraie nature : celle d'un loup-garou. Blessé par celui-ci, Dugasse risque fort d'être à son tour victime de la malédiction des lycanthropes et de succomber à la soif du sang avant d'atteindre son but et d'assouvir sa vengeance...

**Règles particulières :** en situation de stress important ou s'il est blessé, Antoine Dugasse se transformera en loup-garou jusqu'à ce qu'il réussisse une prouesse de COURAGE niveau Exceptionnel. Sous cette forme, ses talents deviennent AGILITE [EXC] et PHYSIQUE [EXP]. De plus, seules les armes en argent lui occasionnent des dommages normaux, les autres ne causant que la moitié des dommages habituels.

**Louise Leduc** s'est retrouvée mêlée par hasard deux ans plus tôt à une étrange affaire impliquant des espions prussiens, un savant disparu et un séduisant agent des services secrets français (avec qui elle s'est d'ailleurs fiancée depuis). Sa discrétion naturelle, son don pour les langues et sa capacité à se sortir avec brio des situations les plus difficiles en ont fait une recrue précieuse pour le "2<sup>ème</sup> Bureau". Sa dernière enquête l'a menée vers une île isolée au large de la Bretagne, à la recherche de documents secrets concernant un projet révolutionnaire de générateur utilisant l'énergie de la foudre et dérobées quelques semaines plus tôt au ministère de la science, dans le bureau de Jules Verne lui-même...

**Scarlett Fergusson** a toujours possédé une nature aventureuse. Associé à un caractère impulsif, ce penchant pour le risque lui a valu de nombreux ennuis avec les autorités. Accusée de faire partie d'un groupe révolutionnaire, elle a dû fuir son Irlande natale pour se réfugier sur le continent. Depuis, elle a beaucoup voyagé, parcourant la Nouvelle-Europe en vendant ses services comme garde du corps, mercenaire ou même trafiquante d'armes, avant de poursuivre son périple vers l'Asie. S'étant opposée aux intrigues de la Golden Dawn en Chine, elle a dû repartir précipitamment pour la France afin de sauver sa vie. Là, elle a été engagée pour assurer la sécurité d'un riche anglais, Daniel Barrington, qu'elle a accompagné jusqu'à une mystérieuse île bretonne...

**Gédéon Bernard** a montré dès son plus jeune âge de grandes dispositions pour la sorcellerie. Son ambition démesurée et son absence totale de scrupules l'ont fait intégrer la Golden Dawn, où il n'a pas tardé à gravir les échelons. Ses supérieurs lui ont récemment confié une mission importante : seconder dans le cadre du Pacte des Quatre un brillant scientifique afin de ramener à la vie un puissant sorcier africain et d'utiliser ses connaissances occultes... Mais l'expérience ne s'est pas déroulée comme prévue à cause de l'intervention intempestive d'un petit groupe d'intrus. Saura-t-il se rappeler à temps qui il est pour les empêcher de nuire à ses véritables alliés ?

**Règles particulières :** le sorcier, ayant perdu la mémoire, ne se souvient pas des sorts qu'il connaissait auparavant... Lorsqu'il souhaitera utiliser ses pouvoirs il lui faudra réussir, avant de tenter de lancer un sort, une prouesse de SORCELLERIE niveau Excellent... et c'est l'Hôte qui déterminera les définitions du sort. Gédéon Bernard se souviendra des sorts dans cet ordre : Animation des morts, Drainer la force vitale, Parole des morts, Bannissement des restes éternels.



...Pour les joueurs :

**William Carter :**

Age : 34 ans.

Apparence : cheveux bruns coupés courts, yeux gris-bleus, barbe de trois jours, allure sportive.

Caractère : déterminé et courageux, vous êtes un homme d'action plus que de réflexion.

Possessions : vêtements épais et fonctionnels, veste de cuir usagée, petit talisman en ivoire représentant un éléphant, couteau de chasse, fusil de chasse et 5 cartouches.

Talents : AGILITE [BON], BARREUR [EXP], COURAGE [BON], MELEE [BON], PHYSIQUE [EXC], TIR [EXC], RELATIONS [FAI], RENOM [BON]. Santé : 7

**Daniel Barrington :**

Age : 49 ans.

Apparence : cheveux grisonnants coupés en brosse, yeux marrons, barbe et moustache bien entretenues. Jambe gauche assez raide suite à une blessure ancienne au genou.

Caractère : franc et loyal même si vous n'accordez pas facilement votre confiance.

Possessions : vêtements faits sur mesure, canne à pommeau d'argent, chevalière, revolver et 4 balles.

Talents : AGILITE [FAI], AISANCE SOCIALE [BON], COMMANDEMENT [BON], COURAGE [BON], INSTRUCTION [BON], FINANCES [EXC], PERCEPTION [EXC], TIR [EXP]. Santé : 5

**Antoine Dugasse :**

Age : 29 ans.

Apparence : cheveux bruns assez longs, yeux marrons, grand et dégingandé, vous vous tenez légèrement voûté. Marque de griffure récente sur l'épaule gauche.

Caractère : vous montrez un étrange mélange de timidité et de détermination.

Possessions : vêtements qui ont été de bonne qualité mais portés depuis trop longtemps, alliance en or, montre à gousset contenant la photographie d'une jeune femme, revolver et 2 balles (dont une en argent).

Talents : AGILITE [BON], AISANCE SOCIALE [FAI], COURAGE [BON], INSTRUCTION [EXC], MEDECINE [EXP], MELEE [BON], PERCEPTION [EXC], TIR [BON]. Santé : 5

**Louise Leduc :**

Age : 23 ans.

Apparence : cheveux mi-longs bruns, yeux marrons, d'apparence assez frêle.

Caractère : discrète en toute occasion, vous savez vous montrer très observatrice et fine psychologue.

Possessions : vêtements en toile grossière, derringer et 2 balles, longue-vue télescopique camouflée dans un poudrier, broche cachant 2 aiguilles enduites d'une substance soporifique.

Talents : BRICOLAGE [BON], CHARISME [EXC], COURAGE [BON], DISCRETION [EXP], INTERPRETATION [EXC], PERCEPTION [BON], PHYSIQUE [FAI], TIR [BON]. Santé : 4

**Scarlett Fergusson :**

Age : 32 ans.

Apparence : cheveux longs roux, yeux verts, grande et athlétique, vous portez un idéogramme chinois (signifiant "chance") tatoué sur le poignet gauche.

Caractère : courageuse et impulsive, vous cherchez à prouver votre valeur en toute occasion.

Possessions : vêtements masculins, bottes en cuir souple, revolver et 5 balles, sabre japonais.

Talents : AGILITE [EXC], ATTRACTION [BON], COURAGE [BON], DISCRETION [FAI], ESCRIME [BON], MELEE [EXC], PHYSIQUE [BON], TIR [EXP]. Santé : 6

**Gédéon Bernard :**

Age : 25 ans.

Apparence : cheveux courts bruns, yeux vairons, trapu et musculeux, fine moustache.

Caractère : méfiant à la limite de la paranoïa.

Possessions : vêtements d'excellente qualité, canne-épée, médaillon octogonal en terre cuite portant d'étranges symboles gravés.

Talents : AGILITE [BON], CHARISME [EXC], COURAGE [BON], ESCRIME [BON], MESMERISME [EXC], PERCEPTION [FAI], SORCELLERIE [EXP], SPIRITISME [BON]. Santé : 5

## Flash-back :

### William Carter :

J'ai déjà vu cet homme, Daniel Barrington... Oui, je me souviens : nous sommes dans une pièce meublée avec goût. Sur le bureau d'acajou qui nous sépare se trouvent deux verres de whisky et des documents portant nos deux signatures : un contrat passé entre nous. Je me lève et nous nous serrons la main... Quel accord avons-nous passé ?

Je connais cet objet, je l'ai déjà approché... Je me souviens : il y avait un sarcophage de pierre orné de gravures primitives et trois amulettes identiques incrustées dans le couvercle... J'ai avancé la main vers elles et j'ai senti une chaleur étrange envahir ma paume...

Le *Seagull* : mon navire ! Je me souviens : l'aube viens de se lever et je suis à la barre. Je longe un rivage bordés de grands arbres étranges, me dirigeant vers ce village de pêcheurs d'où proviennent des chants familiers dans une langue étrangère...

Nous sommes tout proche du terme de ce voyage maintenant... Mais comment retrouver le chemin de la Cité perdue alors que ma mémoire ne m'est pas encore totalement revenue ? Je me souviens seulement que nous avons remonté le fleuve avant de plonger au cœur de la jungle pendant plusieurs jours... Mais dans quelle direction exactement ?

### Daniel Barrington :

J'ai déjà vu cet homme, William Carter... Oui, je me souviens : nous sommes dans une pièce meublée avec goût. Sur le bureau d'acajou qui nous sépare se trouvent deux verres de whisky et des documents portant nos deux signatures : un contrat passé entre nous. Je me lève et nous nous serrons la main... Quels accord avons-nous passé ?

Je n'ai jamais eu vraiment le pied marin... Je me souviens avoir toujours préféré les chevaux aux bateaux... Contrairement à ma fille Iris qui aime la mer plus que tout. Iris que j'ai élevé seul depuis le décès de ma femme il y a bientôt vingt ans... Où peut-elle bien se trouver... Je n'arrive pas à m'en souvenir...

L'Etoile du Sud... Je me souviens de cet endroit... Je suis descendu dans cet hôtel luxueux il y a peu de temps avec Iris... Peut être s'y trouve-t-elle encore ? attend-elle mon retour !

*(Le souvenir suivant pourra arriver dès qu'un combat se produira ou dès que l'Hôte le souhaitera)*

De l'action, enfin ! Je me souviens avoir déjà vécu ce genre de situation des dizaines de fois... Avant que, près de Dehli, cette balle ne vienne m'abîmer le genou et mettre un terme à ma carrière d'officier de l'Armée des Indes...

### Louise Leduc :

Cette machine me rappelle quelque chose... Je me souviens : j'en ai déjà vu les plans ! C'est un homme que je ne connais que sous le surnom du "Colonel" qui me les avait montrés... Je travaille pour lui depuis peu, j'en suis sûre, mais quel genre de tâches me confie-t-il ?

Ce voilier... Je ne me souviens pas de l'avoir déjà vu... Une chose est sûre□ce n'est pas à son bord que je suis arrivée ici□ Il y avait une autre embarcation... une petite barque avec laquelle j'ai accosté à un point différent de la côte...

J'ai déjà vu ce genre de message codé□ Je me souviens d'une chose à ce sujet□une « clé » est nécessaire pour le déchiffrer, une sorte de mot de passe utilisé deux fois pour former une grille dans laquelle est inscrit l'alphabet... Mais comment savoir quel est le mot qui a été choisi ici□

Cet homme... Je l'ai déjà vu quelque part, mais où□ Je me souviens de son nom□ Louis Delval, et il me semble avoir collaboré avec lui sur un projet dont la teneur m'échappe maintenant... Je ne sais pas trop pourquoi, mais mon instinct me dicte d'être prudente avec lui...

### **Scarlett Fergusson :**

L'odeur de la poudre et du sang... Cela fait revenir en moi d'anciennes douleurs... Je me souviens□ je soutiens mon frère qui perd son sang et agonise dans cette ruelle obscure de Dublin alors que les soldats nous cherchent... A cause d'eux j'ai dû fuir toujours plus loin...

Ces tenues de cérémonie... Ce symbole... Je me souviens : je suis dans un lieu plongé dans l'obscurité, une pièce souterraine. Des personnes vêtues de capes noires pratiquent un étrange rituel autour du cadavre ensanglanté d'un homme. Ai-je participé à tout ceci ou n'en ai-je été que spectatrice ?

Ce phare a quelque chose d'inhabituel... Oui, je me souviens : les pirates de Sumatra utilisent cette technique pour attirer les navires vers les côtes et piller leur cargaison. Il ne s'agit pas d'un phare mais d'un brasier allumé sur une plage ! Il faut immédiatement virer de bord !

Naviguer ainsi me rappelle certains souvenirs□ je me souviens d'une nuit sans lune, je me tiens sur le pont d'une jonque au large de Shanghai et nous attendons un signal... Près de moi se trouvent des caisses scellées contenant quelque marchandise de contrebande□des armes ou de l'opium, je ne sais plus...

### **Gédéon Bernard :**

Quelque chose ne va pas□ Je ne reconnait aucune de ces personnes et je n'arrive même pas à me rappeler qui je suis... Mais je sais une chose je suis différent d'eux, j'ai ce pouvoir en moi qui me fait ressentir les forces magiques qui nous entourent... Si seulement j'arrivais à me souvenir comment faire pour l'utiliser...

Ces tenues de cérémonie... Ce symbole... Je me souviens : je suis dans un lieu plongé dans l'obscurité, une pièce souterraine. Des personnes vêtues de capes noires pratiquent un étrange rituel autour du cadavre ensanglanté d'un homme. Ai-je participé à tout ceci ou n'en ai-je été que spectateur ?

J'ai déjà vu ce genre de message codé□ Je me souviens d'une chose à ce sujet□ la signature du message a une importance cruciale si l'on veut le déchiffrer... Mais comment l'utiliser□

Je me souviens avoir déjà pratiqué ce genre de séance. Les résultats en sont parfois surprenants mais le risque est grand pour le médium□ il n'est pas rare qu'il en résulte de graves dommages mentaux ou physiques si l'esprit convoqué se montre plus puissant que le spirite.

### **Antoine Dugasse□**

Cette photographie me ramène vers une époque plus heureuse... Elise... Mon épouse et l'amour de ma vie... Je me souviens□elle est morte, elle a été assassinée, et toute ma raison de vivre a disparu avec elle... Mais je sais qu'il me reste quelque chose d'important à faire avant de partir à mon tour□je dois retrouver son meurtrier et la venger□

Cet homme, je l'ai déjà vu par le passé, je m'en souviens... Nous sommes liés d'une certaine façon même si je ne sais pas exactement ce qui me fait dire cela... Je pense qu'il détient certaines réponses aux questions que je me pose et c'est pourquoi je dois le retrouver au plus vite...

Ces symptômes ne ressemblent à rien de ce que j'ai pu voir auparavant... Et pourtant j'ai vu beaucoup de choses concernant la maladie et la mort alors que je travaillais dans un hôpital parisien où je côtoyais chaque jour la misère et les maladies...

*(Le souvenir suivant aura lieu dès que Dugasse aura subi sa première transformation)*

Je me souviens maintenant□ Cet homme que j'ai aperçu à bord de l'Aube dorée n'est pas humain... C'est lui qui m'a pris Elise et qui, en me blessant alors que je l'avais enfin retrouvé, m'a transformé en une créature semblable à lui...

## Le journal de bord du *Seagull* ☐

Ce journal révèle que, six mois plus tôt, Carter est entré en possession d'une mystérieuse carte qui devait le mener au cœur du Congo, jusqu'au légendaire cimetière des éléphants.

L'expédition, financée par Daniel Barrington, s'est déroulée sans problème particulier jusqu'en Afrique. Une fois sur place, l'explorateur a employé les services d'un aventurier et mercenaire russe nommé Iouri Kaminsky connaissant très bien la région et qui lui a servi de guide jusqu'au terme du voyage. Mais au lieu du trésor d'ivoire attendu, Carter est tombé sur une antique cité en ruine perdue dans la jungle et qui abritait le corps étrangement bien conservé d'un homme auprès duquel étaient disposées trois amulettes octogonales en terre cuite.

D'après les légendes locales Carter pense avoir découvert *mnara wekundu*, la cité de la tour rouge, et son seigneur, Sakpata surnommé *Mungu wa uguniwa*, le dieu de la maladie, capable d'apporter maladie ou santé à sa guise et pouvant passer du monde des vivants à celui des esprits lorsqu'il le souhaite.

De retour en Nouvelle-Europe, Carter s'est fait dérober ses découvertes lors d'une escale dans le sud de la France. Il contacte alors Barrington qui fait jouer ses relations pour retrouver les voleurs... et leur piste mène les deux hommes, accompagnés de Scarlett Fergusson qui sert de garde du corps à Barrington, vers les côtes bretonnes et une île mystérieuse...

### Messages codés

Pour les déchiffrer il faut utiliser une grille comportant la signature du message horizontalement et verticalement a=DD, b=DA, etc.

	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>V</b>	<b>I</b>	<b>D</b>
<b>D</b>	a	b	c	d	e
<b>A</b>	f	g	h	i	j
<b>V</b>	k	l	m	n	o
<b>I</b>	p	q	r	s	t
<b>D</b>	u	v	w	x	y/z

Le premier est rédigé ainsi

DV VD VI ID DD DV ID DD DD

DI.

DD DD

ID VA DD II

DA AI ID DD

DD

ID VD IV ID

II DD AI VI ID

AD DD DD VI

DD DA DD VI ID

VA DD

DI DD ID DD IV ID

DI DD

DV DD IV ID DD IV.

DAVID.

Et se traduit *contactez D. au plus vite à Port Saint Jean avant le départ de Carter.*

Le second est composé de :

IV DD DA DD VI DD DD

II DD IV

VA' AI VA DD.

IA DD DD

VI VD ID IV DD

AV VD VV VV DD

IV DD II ID DD

DD

VA' DD ID VD AI VA DD.

DAVID.

Et signifie : *revenez sur l'île. Que notre homme reste à l'Etoile.*

### Les trois Amulettes

Elles se présentent sous la forme de médaillons de terre cuite octogonaux sur lesquels sont gravés des symboles primitifs. Ce sont des artefacts ayant les valeurs suivantes

- Celle que possède Sakpata vaut un 4 .
- Celle de Gédéon Bernard, un 4 .
- Celle de Fenris, un 4 .

## SAKPATA

Il est extrêmement puissant et terriblement furieux d'avoir été sorti de son sommeil séculaire par des profanateurs étrangers, mais ce n'est pas à proprement parler le méchant de l'histoire...

AGILITE [EXP], PHYSIQUE [EXP], SORCELLERIE [EXT].

Santé☐ peu importe, après tout, il n'est pas tout à fait vivant, et ne peut pas vraiment être inquiété par les Personnages.

Sortilèges☐ Connaissance du Vol, Renforcer le Lien Vital, Ramener le repos, Conquête de la Folie, Transmettre la Maladie (niveau thaumique☐ 12 ), Soulever la Tempête, Apaiser la Nature.

## FENRIS

Totalement dévoué à la Cour Sombre et au Pacte des Quatre (dans cet ordre précis...), c'est un adversaire cruel et sournois.

AGILITE [EXC], COURAGE [BON], FORME ANIMALE [EXC], MELEE [BON], PHYSIQUE [EXP], TIR [BON].

Santé☐9 (seules les armes en argent lui occasionnent des dommages normaux, les autres ne causant que la moitié des dommages habituels).