

La Révolte des Gueuses est une courte campagne en quatre épisodes pour la *Brigade Chimérique*. Elle se déroule entièrement en France, entre Paris, Marseille et la vallée du Drac même si l'action a des racines en Inde, Guyane et Guinée.

A priori, elle est plus délicate à réussir que celle proposée dans *De profundis* et demandera un meneur capable de garder en tête pas mal de données, ainsi que des joueurs aimant dénouer des intrigues un peu complexes. En toute fin du texte, vous trouverez un schéma récapitulant les articulations principales de l'enquête. Il révèle que la plupart des éléments sont connectés entre eux à plusieurs niveaux. Ainsi, a priori, l'enquête ne devrait pas échouer parce que les aventuriers ont raté un épisode crucial. Le seul « goulot d'étranglement » de ce type intervient avec la nuit mouvementée dans le Train Bleu. Il est signalé par une phrase en rouge. Il faut que le meneur veille là à « huiler » les rouages de l'intrigue.

Comme d'habitude, les données de bases sont essentiellement historiques ou tirées de romans d'époque. Il en va de même de la majorité des PSJ, marqués dans ce cas d'un astérisque. On peut donc aisément se renseigner davantage sur internet pour mieux les mettre en scène. Il est notamment recommandé de lire au moins la page wikipedia dédiée à l'Exposition de 1937.

Par défaut, j'ai considéré ici que les aventuriers sont les membres du GRAOU donnés en pré-tirés dans *De profundis*, également accessible via le site de la *Brigade Chimérique*.

Tour

Dieu antique

Bête moderne

Spectre solaire

Sujet de mon poème

Tour

Tour du monde

Tour en mouvement

Blaise Cendrars

Synopsis : un machiavélique trio envisage de détruire l'*Exposition des Arts et Techniques de la vie moderne* de 1937 lors de l'inauguration du 25 mai, afin de déstabiliser la France. Ils préparent pour ce faire un immense automate de combat d'un genre résolument nouveau... Toute la difficulté réside a priori dans la façon de dissimuler l'engin de plusieurs centaines de mètres de haut à proximité immédiate avant l'attaque.... mais les choses ne sont pas si simples !

Donc, on va procéder en trois étapes :

le Triumvirat : une description des « méchants », de leur histoire et de leurs motivations.

Sarv-Samarth : une présentation de leur plan

Le scénario proprement dit en quatre épisodes :

En aval du Styx/ les périls de la cité phocéenne/ la nuit où le

Drac hurle/ lève-toi et marche ! : les quatre épisodes de la campagne.

Le Triumvirat

LEPIDE

Omnia serviliter pro dominatione

Tacite

Jusqu'en 1927, André Poisson* était un homme d'affaire respecté, à la tête de l'une des plus grandes entreprises de ferraille de France. Mais cette année-là, il fut invité à une mystérieuse réunion à l'Hôtel Crillon par l'un des directeurs généraux du Ministère des Postes et Télécommunications. Tout comme divers autres hommes d'affaires alors présents, Poisson se vit proposer un contrat fantastique : le rachat de la Tour Eiffel, que le gouvernement entendait démanteler et vendre au poids du métal pour répondre à des frais d'entretien par trop élevés. Après quelques hésitations, Poisson* se lança dans la transaction, devenant la victime de la plus stupéfiante escroquerie de l'histoire : la fausse vente de la Tour Eiffel par Victor Lustig*. On trouvera aisément de plus amples renseignements sur cette affaire extraordinaire sur le net ou en visionnant *L'homme qui vendit la Tour Eiffel*, de Chabrol.

Soucieux de dissimuler au mieux sa honte, Poisson* ne porta pas plainte, ce qui incita Lustig* à réitérer son exploit. Cette fois le cave se rebiffa et la supercherie fut éventée. Le pauvre Poisson*, c'est un comble, fut noyé sous les rires moqueurs et son immense orgueil de capitaine d'industrie ne s'en remit jamais. Au

fur et à mesure que les portes de la bonne société ne s'ouvraient plus devant lui que pour le donner en spectacle aux convives cruels des dîners parisiens, Poisson* sombra dans une aigreur démente, se promettant de se venger, non tant de Lustig*, mais de tout ceux qui se proclamaient meilleurs que lui par leurs rires. La Bonne Société parisienne apprendrait le prix qu'il y a à payer pour s'être payé la tête d'André Poisson* ! En attendant l'heure de la vengeance et dans le souci de couper les ponts, Poisson* reconvertit une bonne partie de ses activités dans la chimie, montant une belle entreprise notamment spécialisée dans les peintures industrielles et leur application : les *Établissements Mirochromes*. Si cette réorientation lui permit de sauver sa fortune et même de l'améliorer considérablement, les peines du pauvre André n'étaient pas finies et un drame domestique vint mettre un comble à son infortune. La vue de Ludivine Poisson, son épouse, déclina rapidement. Elle devint aveugle au début de l'année 1932. C'est alors que le couple fréquentait l'hôpital parisien des Quinze-Vingts qu'André croisa la route de celui qui lui offrirait l'instrument d'une vengeance éclatante... Le Dr Émile Chamoiseau, chef du service d'ophtalmologie !

MARC-ANTOINE

Tantaene animis caelestibus irae !

Virgile, *Énéide*, I, 11

Le Professeur Saturnin de Maubrac est le petit-fils génial du non moins génial Paul-Émile Lecoq de Boisbaudran*. Comment, Ô ignorant lecteur, tu ignores tout de Paul-Émile Lecoq de Boisbaudran* !? Et bien moi aussi avant que je ne tombe dessus par hasard sur internet ! Or donc, ce monsieur, non comptant d'être un pionnier de la spectroscopie, a tenté (largement sans succès !) de passer dans l'histoire en identifiant dans du minerai de zinc pyrénéen un élément chimique nouveau, dont Mendeleïev* avait prévu l'existence, le gallium !

REVUE SCIENTIFIQUE

REVUE ROSE ILLUSTRÉE

DIRECTEUR
Paul GAULTIER
Membre de l'Institut

RÉDACTEUR EN CHEF
Jules BAILLAUD
Astronome Titulaire de l'Observatoire

SECRÉTAIRE GÉNÉRAL
Louis FRANCHET

NUMÉRO 4

74^e ANNÉE

22 FÉVRIER 1936

Le gallium, succédané du mercure

Ce métal offre des propriétés assez proches du mercure et notamment sa capacité à demeurer liquide à température ambiante, par surfusion. Il peut donc commodément s'y substituer, étant relativement aisé à produire à partir de la bauxite et d'une toxicité

nettement moindre. Il présente toutefois un défaut majeur puisqu'il corrode la plupart des autres métaux en se diffusant dans les structures métalliques.

Le descendant de Lecoq de Boisbaudran*, Saturnin de Maubrac est un brillant géologue et chimiste, longtemps affilié au Muséum d'histoire naturelle. Son sens de la famille l'amena naturellement à approfondir les travaux de son ancêtre sur le gallium. Son objectif était de pallier à l'action corrosive de cet élément et d'en élargir ainsi le spectre d'utilisations industrielles potentielles. Malheureusement pour Saturnin, il se vit préférer à l'élection pour la chaire de géologie du Muséum d'histoire naturelle à laquelle il aspirait le Professeur Valéry de Kestemarc'h¹. Il en conçut une rancune folle et s'exila de France, désireux de restaurer son crédit par la découverte de minéraux nouveaux et la réalisation de quelque exploit industriel lié à l'utilisation du gallium. Il partit pour cela vers la Guyane française, soucieux de tester l'orpaillage de l'or par amalgame au gallium. La terre locale, déjà très riche en mercure, rend en effet problématique le recours à grande échelle à ce métal toxique. Il trouva pour cela une place au sein de la *Société Minière du Maroni*, société dont le siège social se trouvait à Marseille et qui avait recours dans son exploitation des richesses du fleuve à la main d'œuvre des fameux bagnes.

En 1928, Saturnin découvrit son saint Graal : un nouvel élément dérivé du gallium, plus proche encore du mercure, et qu'il nomma l'hermétium, par référence philhellène à celui-ci. Alors qu'il

¹ Voir le scénario *De profundis*

travaillait sur l'amalgame de l'or au gallium, il obtint « par un procédé chimique complexe » une substance métallique blanche parfaitement liquide à partir de 20 degrés. En outre, l'hermétium ne causait aucune corrosion à quelque métal que ce soit, bien que comme le gallium il ait tendu à se diffuser dans la structure intime des autres métaux. Il ne semblait enfin pas toxique. Malheureusement, cette dernière observation n'était pas exacte et l'hermétium, par inhalation ou contact, pénètre l'organisme et se stocke dans le cerveau. À terme, il stimule un délire paranoïaque grandissant, stimulus dont n'avait guère besoin un savant aigri. Il n'en fallait pas davantage à Saturnin pour que sa rancœur à l'encontre de l'aréopage du Muséum d'histoire naturelle de Paris qui lui avait préféré de Kestamarc'h ne se change en haine féroce. Il se lança dans une étude approfondie de son merveilleux hermétium, attirant sur lui l'attention du directeur de la *Société Minière du Maroni*, Arthur Anglade. Ayant réussi à pénétrer le secret des travaux de Saturnin en menaçant de lui couper les vivres, celui-ci opéra un retournement à 180° offrant à son étrange employé des crédits illimités pour le développement de sa découverte. Cette manne financière et les riches ressources en bauxite de la Guyane voisine² permirent une découverte étonnante après plusieurs années de recherches. En février 1932, alors que Saturnin testait la conductivité de certains métaux dont la structure avait été pénétrée par l'hermétium, il réalisa que, sous certaine condition, la ductilité propre du mercure se communiquait dans une large mesure au métal

² Le gallium se trouve dans le minerai de zinc et de bauxite.

traité et que celui-ci répondait aux stimuli électriques. Ainsi, à l'aide d'un simple rhéostat, il lui devenait possible de faire plier dans un sens ou dans l'autre une tige de métal, fut-elle en acier ! Peu de temps après cet exploit scientifique, Saturnin découvrit dans plusieurs revues scientifiques un certain nombre d'articles citant pour s'en moquer ses premiers travaux. Ainsi stimulée, sa vieille haine, aggravée par la manipulation quotidienne de l'hermétium, le fit basculer dans la folie. Quelques temps plus tard, Arthur Anglade le convoqua et lui présenta le Dr Émile Chamoiseau, célèbre ophtalmologiste de l'hôpital des Quinze-Vingts à Paris. Ce dernier souhaitait lui présenter l'un de ses amis, André Poisson*...

OCTAVE

Ad augusta per angusta

Victor Hugo, *Hernani*

Il est temps d'en venir à Octave, c'est-à-dire à celui qui tirera son épingle du jeu dans la partie que le Trimuvirat se propose de lancer...

Il s'agit en effet de notre « grand méchant »...

Le 25 mai 1891, Raoul Tancrede de Tourably naissait des œuvres de Rodolphe de Tourably, richissime commerçant marseillais, membres des conseils d'administration de biens des banques et maisons de commerce de la cité phocéenne. Les de Tourably tiraient leur fortune déjà ancienne de leur implantation dès

le XVIII^e siècle à Pondichéry en Inde. Intrigué dès son enfance par les objets d'arts indiens qui ornaient la vaste demeure ancestrale et fasciné par son oncle Augustin, célèbre chasseur de tigre, le jeune Raoul Tancrede se passionna très tôt pour l'étude des religions orientales et notamment de l'hindouisme. Au seuil de ses vingt ans, il guida plusieurs expéditions dans les jungles du sous-continent se taillant une petite réputation d'audacieux explorateur. Comme on le verra, il bénéficia alors d'une sinistre protection héritée de son oncle. Puis vint la guerre et, malgré les exhortations de sa mère, Raoul Tancrede tint à faire son devoir. Mal lui en prit car la Fortune est aveugle aux qualités humaines et l'héritier des Tourably fut durement touché dans un bombardement en septembre 1916. Tout au plus, son nom et sa fortune lui permirent de ne pas mourir là tout autre aurait été abandonné à son sort par les chirurgiens.

Raoul Tancrede perdit en effet les quatre membres... et la vue... et la parole, ses cordes vocales ayant été endommagées dans l'explosion. C'est donc, ayons la dureté de l'honnêteté, un légume que récupérèrent ses parents dans la grande maison des hauteurs de Marseille³. Heureusement (enfin pour lui, parce que pour le reste du monde...), son père se rappela d'une lettre récemment reçue d'un scientifique requérant son aide financière pour le développement de prothèses destinées aux victimes de guerre, le docteur Roger Chantebrune.

Contacté, celui-ci se mit ardemment au travail sur ce richissime « cobaye ». Ses prothèses visaient à rendre la vue aux

³ Revoir l'horrible film *Johnny got his gun*.

blessés dont les yeux avaient subi des lésions irréparables. À l'aide d'un système d'électrodes directement reliées au cerveau et à un système optique de son invention, le génial Chantebrune permit à Raoul Tancrede de « voir » de nouveau ce qui se passait devant les capteurs de l'appareil. Parallèlement, Chantebrune développa une forme simplifiée de son appareil : des électrodes relièrent le moignon droit de Raoul Tancrede à un appareil semblable à une sorte de machine à écrire. Dès lors, captant les impulsions nerveuses, une sorte de « main mécanique » tapait sur le clavier les éventuels messages de l'homme tronc.

L'un de ses premiers ordres fut de déplacer l'appareil de perception sur son balcon afin qu'il puisse regarder le parc. Il lui vint enfin l'idée de faire installer des caméras de ce type en plusieurs endroits de la propriété afin de varier ses plaisirs. Son calvaire s'allégea quelque peu, jusqu'au jour fatidique où la foudre tomba sur la propriété, dérégla le délicat appareil. En un instant, les diverses caméras se mirent en marche simultanément, déversant dans le pauvre cerveau de Raoul Tancrede un incroyable flot d'images incohérentes, surimposition de stimuli qui le poussa au bord de la folie. Le jeune homme ne dut sa survie psychique qu'à sa connaissance profonde des techniques de méditation yogique qu'il avait eu l'occasion de développer en Inde. Il parvint ainsi à discipliner les Dix Mille Facettes de l'Être, attribuant en quelque sorte l'une des sources de perception visuelle à chacune d'elle !! Malgré l'incroyable tension mentale (et aussi parce que soyons honnête, il n'avait pas grand-chose d'autre à foutre cloué au pieu...),

il s'attela à la tâche de maîtriser parfaitement cette « multivision ». Lorsqu'il en fut capable, il put jouir d'une sorte d'Omniscience à l'échelle de sa demeure, observant simultanément toutes les pièces et recoins du parc !

Il orienta dès lors les travaux de Chantebrune vers les étonnants travaux de Nikola Tesla*. Le grand inventeur avait démontré en 1891 la possibilité du transfert d'énergie électrique sans fil, à travers l'espace. Les deux hommes mirent alors au point un système de transfert des données des caméras mises au point par Chantebrune jusqu'à un récepteur placé dans la tête de lit de Raoul Tancrede. Ce dernier fut alors « libre » d'arpenter le monde... Il fit monter divers appareils de perception sur des voitures qui parcoururent Marseille, lui communiquant une vision simultanée de tant et tant de lieux de sa chère cité... L'étape suivante porta sur l'amélioration de la qualité de la réception. Vivre dans un monde noir et blanc moucheté de parasites n'était pas en effet synonyme de parfait bonheur. Leurs travaux débouchèrent sur une découverte étonnante. Le système pouvait également bénéficier des capacités de « traitement » du cerveau. Un appareil semblable à celui permettant à Raoul Tancrede de voir ayant été adapté à un aveugle de guerre, puis relié à celui de l'homme tronc, ce dernier bénéficia d'une image parfaite. De fait, le cerveau de l'aveugle semblait « purifier » les images, les recomposant d'après l'ensemble de ces expériences antérieures de « voyant ». Les deux hommes franchirent alors une nouvelle étape et Raoul Tancrede se « brancha » sur le cerveau d'un voyant au moyen d'un boîtier implanté à l'arrière du crâne de celui-

ci et récupérant « à la sortie » les impulsions cérébrales nées du stimulus visuel. Le miracle s'accomplit, Raoul Tancrede vit dorénavant par les yeux de son cobaye ! Couplé à l'appareil inspiré de Tesla, les perceptions de celui-ci rejoignaient à distance l'appareil installé dans la tête de lit de Raoul Tancrede.

Dès lors, l'héritier de la fortune des Tourably conçut le projet magnifique qui devait faire de lui **Sarv-Gyataa**... En 1919, Raoul Tancrede fonda à Marseille l'hôpital Sainte Lucie, institution destinée à accueillir des aveugles de guerre dont il confia la direction au Dr Roger Chantebrune. Là, certains individus sélectionnés pour leurs compétences antérieures se virent proposer de voir à nouveau à condition de prêter serment de fidélité inconditionnelle à leur bienfaiteur... En quelques années, Raoul Tancrede se dota ainsi d'une milice de serviteurs dévoués corps et âme à son service par reconnaissance... et souci de voir leur prothèse entretenue.

Mais l'hôpital Sainte Lucie ne fut que le premier pas. L'année suivante, dans les grandes villes de France (Marseille, Paris, Strasbourg, Lyon, Bordeaux) s'ouvrirent cinq orphelinats, également placé sous le vocable de Sainte Lucie, destinés à l'éducation de jeunes gens pauvres. Seuls au monde, ceux-ci furent les victimes d'une campagne d'implantations systématiques d'appareils permettant à Raoul Tancrede de voir par leurs yeux. Ils reçurent en outre une éducation extrêmement soignée, comprenant, en marge des matières « traditionnelles », un étrange mélange d'initiation aux religions orientales et de culte de la personnalité de leur bienfaiteur. Au fil des années, les jeunes gens furent envoyés dans le monde où

leur « maître » et leurs condisciples s'ingénierent à favoriser leurs carrières. Aujourd'hui à la fin des années 1930, les membres de la « première génération » ont entre 20 et 30 ans. Ils commencent à occuper des positions importantes et démultiplient d'autant l'influence de Raoul Tancrede dans tous les secteurs de la société. Cet atout nouveau compense le décès de Roger Chantebrune, qui passa vers un monde meilleur à la fin de l'année 1934.

Le pauvre homme tronçonné est donc devenu une étrange araignée tapie au centre d'une incroyable toile optique... Ayant progressivement accrue sa capacité à gérer les multiples flux visuels qui arrivent à son cerveau, Raoul Tancrede voit simultanément par des centaines et des centaines de paires d'yeux répartis en tous lieux, et dans toutes les strates de la société. Ayant en outre développé à la perfection le don de lire sur les lèvres, il est enfin devenu **Sarv-Gyataa l'Omniscient** que célèbre la tradition hindouiste. Ceux qu'il nomme ses Pupilles, à la fois ses disciples et ses yeux, sont implantés partout et l'incroyable quantité d'informations dont il dispose lui a permis tant de décupler sa fortune que de bénéficier d'une influence politique extrêmement prégnante en France. Nous avons déjà croisé deux de ses pupilles : Émile Chamoiseau, ophtalmologiste aux Quinze-Vingts à Paris et Arthur Anglade, directeur de la *CMM* en Guyane. Ce fut bien d'ailleurs Sarv-Gyataa qui orchestra la campagne de dénigrement des travaux de Saturnin qui poussa celui-ci dans des rêves fous de vengeance ! Vous ne tarderez pas à comprendre dans quel but...

En outre, **Sarv-Gyataa** est parvenu progressivement à développer une autre capacité liée à son incroyable toile optique. Il peut en effet, par un effort de volonté conséquent, agir comme une sorte de « centrale optique » permutant les perceptions visuelles entre ses Pupilles ou entre celles-ci et lui. Ainsi, il lui est possible de communiquer avec ses agents : pour ce faire, il tape sur sa « machine à écrire » un message, puis le regarde avec la caméra d'origine de sa chambre et intervertit la vision de son disciple avec celle de la caméra, le temps que celui-ci lise les volontés de l'Omniscient. Cette capacité a également une seconde utilisation, moins pacifique. L'Omniscient peut en effet dérouter vers l'esprit de son Pupille des centaines de flux visuels. Pour qui n'est pas entraîné à le gérer, cet afflux est insupportable et le cerveau sombre instantanément dans la folie. Ainsi, Sarv-Gyataa peut instantanément punir ceux qui le trahissent...

Dernier point : au fil des années, l'afflux constant de stimuli visuels et la nécessité de s'astreindre à une discipline d'airain pour y faire face, alliés à l'absorption de drogues orientales a amené Raoul Tancrede à pouvoir se passer très largement de sommeil. De fait, l'Omniscient ne dort pas réellement, mais tombe une à deux heures par jour dans une sorte de veille, durant laquelle son subconscient continue à analyser les images qui envahissent le cerveau. En cas d'impression particulièrement vive, Sarv-Gyataa s'éveille immédiatement.

Voilà donc le Grand Méchant de notre histoire : un homme tronc immobilisé dans son lit de douleurs, mais « voyant »

simultanément par plusieurs milliers d'yeux répartis de par la France et influençant milieux politiques, financiers, criminels et scientifiques par son réseau de Pupilles fanatiquement fidèles, pleinement autonomes, mais dépourvues de toute réelle indépendance. Et ça, ça devrait donner plus de fil à retordre à vos joueurs qu'un colosse en armure crachant la mort par tous les trous ! De toute façon, dans ce domaine là, ils devraient également être servis grâce au réveil de Sarv-Samarth...

En effet, parallèlement au développement de sa toile optique, Sarv-Gyataa développait le projet *Sarv-samarth*, c'est-à-dire « tout-puissant ». Celui-ci était originellement basé sur certaines rumeurs ayant trait à d'incroyables expériences mystico-scientifiques dont aurait été le théâtre la cité sainte indienne de Chelambrum⁴. Là, l'ingénieur Robert Darvel* aurait conçu un appareil à même d'accumuler la volonté humaine, notamment grâce à une délicate gélatine à même de stocker l'énergie volitive sous forme électrique.

Menés par Adhimûlam le Radieux et Hyène-Porc (voir les psj), les Pupilles arpentèrent donc les ruines, analysèrent les divers rapports des autorités britanniques relatives à la catastrophe qui marqua la fin de ces expériences (notamment ceux du capitaine Wad*) et s'échinèrent dans leurs laboratoires à recréer la fameuse substance. Sarv-Gyataa y voyait l'opportunité que sa formidable volonté, forgée dans la lutte menée contre la folie pour contrôler les multiples stimuli visuels irriguant son cerveau, puisse être

⁴ Voir le récit de l'expérience dans *Le prisonnier de la planète Mars* de Gustave Le Rouge.

transmutée en énergie électrique, le dotant d'une puissance destructrice à la mesure de ses ambitions. Il sera alors également *Sarv-samarth*, le Tout-puissant !⁵

Pour l'instant, ce projet n'a pas donné à Raoul Tancrede les satisfactions qu'il en attendait. Ses Pupilles ont toutefois réussi à obtenir une gélatine assurant la conversion du fluide volitif en électricité. Néanmoins, la substance n'a pas encore de capacité satisfaisante de stockage de l'énergie électrique sur le long terme. En revanche, elle est à même d'assurer l'interface entre la volonté et l'électricité. Sarv-Gyataa parvient donc en se concentrant à produire des quantités conséquentes d'électricité ou à faire fluctuer les courants artificiels irriguant la gélatine. A priori, pas de quoi fouetter un chat...

Mais c'est là qu'entre en jeu Marc-Antoine, le bon Saturnin de Maubrac, savant fou et dupe de plus méchant que lui !

Sarv-Samarth

*Géante, sans beauté ni style,
C'est bien l'idole de métal,
Symbole de force inutile
Et triomphe du fait brutal..*

François Coppée⁶

⁵ Il aimerait bien être aussi *Sarv-Vyapt*, l'*Omniprésent*, mais pour l'instant, il n'a pas trouvé le moyen d'acquérir le don d'ubiquité ! Le pauvre ! Ne vous moquez pas !!

⁶ Comme quoi, c'est sans doute le nom qui veut ça...

LA SIDERARCHIE

Mens agitat molem

Virgile, *Énéide*, VI, 727

Arthur Anglade et Émile Chamoiseau ont en effet proposé à leur « ami » respectif, André Poisson* et Saturnin de Maubrac, de prendre le pouvoir en France, fondant ce qu'ils appellent la Sidérarchie, « le pouvoir de l'acier ». Ni l'un, ni l'autre n'a entendu parler de l'Omniscient qui manipule dans l'ombre leurs généreux amis. Les deux Pupilles se sont présentés comme les serviteurs d'un mystérieux brahmane, Adhimûlam le Radieux, chef d'une secte hindouiste désireuse de faire pression sur les gouvernements occidentaux pour obtenir l'indépendance de l'Inde... Poisson* et de Maubrac assistèrent médusés à quelques démonstrations de l'énergie du brahmane, qui ne sert en réalité que de paravent à Sarv-Gyataa, et se laissèrent séduire. Saturnin prit le pseudonyme de Mulciber, nom peu connu du dieu Vulcain, et Poisson*, celui d'Apèles, célèbre peintre de l'Antiquité dont l'œuvre la plus célèbre fut *La calomnie*.

Le projet de conquête du pouvoir des trois hommes se fonde sur la maîtrise d'un instrument de destruction si terrifiant que le gouvernement français ne pourra que s'incliner devant leur volonté, faisant d'eux, naguère moqués, les véritables maîtres des destinés du pays ! C'est-y-pas beau ?!

Alors comment vont faire **Sarv-Gyataa**, **Mulciber** et **Apèles**, ces dangereux mégalomanes pour asservir à leur volonté, que l'on devine tyrannique, le grand **Albert Lebrun***, président de la République française
(et, ce que l'on a trop tendance à oublier, également chanoine du Latran⁷) ?

Eh bien, leur plan naît des propriétés combinées de l'hermétium et de la gélatine électro-volitive héritée de Robert Darvel. On l'a dit une tige de métal traitée à l'hermétium se voit communiquer la ductilité de celui-ci, proche de celle du mercure. En outre, la tige répond aux stimuli électriques. Imaginez à présent, comme ils le firent (ou plutôt comme le leur suggéra Sarv-Gyataa) un colosse de poutrelles métalliques traitées à l'hermétium que la formidable volonté d'Adhimûlam (en fait de Sarv-Gyataa), convertie en impulsions électriques, parviendrait à mouvoir selon ses désirs ! Pas mal... Mais pas de quoi non plus prendre le contrôle de la France...

Oui, bien sûr...

Et en plus, quel est l'intérêt d'agréger André Poisson* au complot, il n'a rien à apporter à l'affaire !

⁷ On se rappellera qu'il n'est plus co-prince d'Andorre si vous avez joué *De profundis*. Enfin, si vos Surhommes n'ont pas mis fin au règne de terreur de Boris I^{er} !

Là, vous n'avez pas tout à fait raison... Déjà, il est fort riche et l'hermétium n'est pas donné à produire. Mais, c'est vrai, Sarv-Gyataa est bien assez riche pour se passer de lui.

Non, ce n'est pas ça... Il ferait un parfait bouc émissaire en cas de problème ? Oui, c'est aussi vrai, pas ce n'est toujours pas la principale raison... Non, l'intérêt premier de Poisson*, c'est qu'il est le directeur des *Établissements Mirochromes*, société de production de peintures industrielles (il faut suivre un peu, nom de nom !!).

Ah, vous ne voyez pas le rapport ?

Ben, c'est assez simple, en prévision de l'Exposition universelle de mai 1937, c'est cette société qui a gagné le contrat de rénovation de la Tour Eiffel... Il faut dire que le Triumvirat a beaucoup de chance : la couleur officiellement retenue pour la Tour est alors le brun rouge ! C'est-à-dire très exactement celle des terres riches en bauxite d'où est extrait l'hermétium.

Là, vous voyez l'intérêt d'une charpente métallique de 7000 tonnes traitées à l'hermétium ? D'un colosse de 312 m animé par la volonté de Sarv-Gyataa, qui avance dans Paris sur quatre pattes courtaudes le jour de l'inauguration ? De la capitale sous la menace de son plus éclatant symbole ? De l'Élysée et du Palais Bourbon écabouillés par les lourdes pattes de l'œuvre du grand Gustave Eiffel ?

Voilà, c'est assez mégalo pour vous, comme plan ?

OPERATION POLYPHEME

Pupille, Christ de l'œil

Apollinaire

Cette expression, qui fait référence au « grand œil » installé au sommet de la Tour, désigne l'ensemble des complexes manœuvres qui doivent permettre de lancer la Tour Eiffel à l'assaut de Paris et des pavillons des délégations étrangères au jour fatidique de l'inauguration (laquelle se trouve être aussi celui du 46^e anniversaire de Raoul Tancrede). On les détaille un peu ici, parce que seront éventuellement des pistes pour les joueurs. S'ils orientent leur enquête sur les aspects techniques des choses, il devrait être assez aisé au meneur d'improviser d'après les informations qui suivent, même si leur lecture peut être un peu fastidieuse.

Le premier problème concerne évidemment la production de quantités industrielles d'Hermétium. Repeindre la Tour Eiffel nécessite soixante tonnes de peinture, donc même avec de très faibles concentration d'Hermétium, le Triumvirat doit « mouiller le maillot ». Pour ce faire, pas d'autre moyen que de jouer de la force du capital... Au lendemain de la conception d'ensemble de l'Opération Polyphème, la *SMM* a investi massivement de l'autre côté de la frontière, en Guyane Britannique, riche en minerai d'aluminium. Mais devant le risque d'attirer l'attention des puissances étrangères (voir ci-dessous), Sarv-Gyataa a finalement donné l'ordre à Arthur Anglade de redéployer les capitaux de sa

société vers l'Afrique Occidentale Française. En effet, ses contacts dans les milieux du commerce colonial lui ont permis de connaître très tôt la présence des extraordinaires gisements de bauxite de Guinée. Dès 1931, son principal allié a infiltré les cultes locaux pour les dresser contre d'éventuels concurrents. En 1932, la *SMM* est donc devenue la *Compagnie d'Exploitation des Bauxites de Conakry (CEBC)*, dont le président est toujours Arthur Anglade. Sarv-Gyataa a ensuite fait usage de son influence économique, particulièrement forte dans le sud de la France, pour débaucher des ingénieurs compétents aux Baux-de-Provence, le plus important gisement de Bauxite des années 1930. Bien évidemment, l'opération serait plus aisée en Provence. Toutefois, non seulement les colonies offrent l'opportunité de tricher plus aisément sur l'ampleur de la production, mais surtout le gisement exploité par la *CEBC* est particulièrement riche en gallium.

L'extraction de ce gallium, dont sera ultérieurement issu l'Hermétium, doit être toutefois être réalisé en métropole en raison de l'absence de puissantes centrales électriques en A.O.F. Le minerai est donc convoyé par les navires d'une maison de commerce marseillaise, La *Compagnie Guinéenne Unifiée (CGU)*, contrôlée par Sarv-Gyataa. Le minerai débarque à Marseille avant de partir pour le nord.

En effet, Sarv-Gyataa a incité André Poisson* à prendre le contrôle de la *Société d'Hydroélectricité Dauphinoise (SHD)*. L'opération a été facilitée par la présence au conseil d'administration des diverses banques impliquées de plusieurs Pupilles de

l'Omniscient. La SHD gère une petite centrale électrique alimentée par le barrage du Sautet bâti sur le Drac entre 1930 et 1935, en remplacement d'installations édifiées durant la Grande Guerre. Elle fut choisie car André Poisson* avait déjà racheté en 1922 une petite compagnie chimique implantée à proximité immédiate, les *Établissements Chimiques Barlompieu (ECB)*. La proximité de ces deux établissements permet de mener à bien les diverses étapes de l'extraction de l'Hermétium. La centrale effectue l'électrolyse des solutions d'hydroxyde d'aluminium obtenu par l'ECB lors de la production préalable d'alumine par le procédé Bayer, c'est-à-dire une dissolution de l'alumine contenue dans la bauxite par de la soude⁸. Saturnin de Maubrac règne en maître sur les installations jumelles et procède sur le site de l'ECB à la production de l'Hermétium grâce à son procédé secret. C'est également ici que le génial chimiste dirige la production de la fameuse gélatine de Robert Darvel.

La substance est ensuite diluée de nouveau dans de l'alumine hydratée, produit servant à la confection de certaines laques. C'est sous cette forme qu'elle est convoyée jusqu'à Creil, dans le nord de Paris, où une section nouvelle des *Établissements Mirochromes* produit la peinture spéciale destinée à la rénovation de la Tour Eiffel.

⁸ Cela devrait suffire à calmer vos joueurs si vous leur dites tout cela sans reprendre votre souffle et en les regardant bien dans les yeux ! Sinon, direction wikipedia ! *Doctus cum libro !!*

Le second problème technique à contourner fut d'assurer la présence d'une quantité maximale de relais électrique à la diffusion de la volonté toute puissante de Sarv-Gyataa dans la Tour Eiffel. Mais ici, il faut le bien le dire, la Providence vint au secours des méchants (et du scénariste, mais la distinction peut être subtile...). En effet, le *Comité d'Organisation de l'Exposition Internationale des Arts et Techniques (COEIAT)* a décidé de doter pour cette occasion la Tour Eiffel d'un nouvel éclairage. Conçu par André Granet*, le neveu de Gustave Eiffel*, l'installation mobilise près de 10 km de tubes fluorescents de diverses couleurs alliées à trente projecteurs de marine ! Je vous laisse donc imaginer la longueur des câbles reliant tout cela. La réalisation des travaux a été confiée à la société *Lux Deluxe*, qui a placé à la tête du projet l'ingénieur Achille Marzaut. Un brillant jeune homme, d'autant plus méritant qu'il s'agit d'un orphelin de père et de mère. Heureusement, il eut le bonheur d'être recueilli encore jeune par l'orphelinat Sainte-Lucie de Paris...



Restait malgré tout à doter l'Omnipotent Sarv-Samarth d'un cerveau. Ce point est le plus complexe et c'est sans doute là que se situe le talon d'Achille du plan diabolique de l'infâme Sarv-Gyataa. En effet, celui-ci n'a aucune capacité de locomotion et ne tient pas à être présent sur la Tour lorsqu'elle affrontera l'armée française et les Surhommes présents pour l'Exposition Universelle.

Heureusement, les travaux du grand Nikola Tesla développés par Chantebrune ont de nouveau apporté la solution. La possibilité du transfert d'énergie électrique à travers l'espace offre en effet la solution que se proposent d'appliquer nos infâmes criminels.

La volonté de Sarv-Gyataa sera transmutée en énergie via la gélatine de Robert Darvel et transmise par le procédé Tesla jusqu'à un second réservoir de gélatine, placé sur la tour. Celui-ci sera parcouru par une source d'énergie électrique assez puissante pour irriguer toute la Tour. Le flux venu de l'esprit de Sarv-Gyataa se contentera donc de servir de gouvernail à cette énergie électrique brute. De fait, sa volonté sera dès lors démultipliée jusqu'aux sommets nécessaires à la manipulation de la Tour. Le tout sans que l'Omniscient ne soit physiquement présent...

Voyons à présent comment on réalise ça en pratique...

Le premier élément du système se trouve dans le pavillon dédié à la Provence dans le « Centre régional » de l'Exposition dédié aux provinces de France. La construction du bâtiment a été largement financée par la « générosité » de la *CGU*. C'est là, dans la

tour latérale, que sera établie la chambre blindée qui accueillera Sarv-Gyataa, son cocon de gélatine électro-volitive et l'émetteur inspiré des travaux de Tesla. Quant à la structure métallique du clocher, elle sert en réalité d'antenne pour l'émission de l'onde électrique à destination de la Tour Eiffel.

Pour ce qui est des éléments suivants du système de contrôle, la solution vient à nouveau des illuminations commandées à André Granet*. En effet, le plus grand lustre du monde doit être accroché sous la première plate-forme. Celui-ci est constitué d'un entrelacs de plusieurs kilomètres de tubes lumineux. Mais de fait, grâce à la complicité d'André Marzaux, la partie supérieure des tubes sera gorgée de la gélatine électro-volitive qui doit servir de « caisse de résonance » à la volonté de Sarv-Gyataa.



Le pavillon de la Provence à l'Exposition de 1937

La dernière modification est parfaitement publique, ayant été voté par le *COEIAT*, sous l'impulsion de l'un de ses membres les plus distingués, l'avocat mondain Charles-Aimé de Vergemont. Arguant de la nécessité absolue d'éviter une humiliation à la France au cas où un accident semblable à la Grande Panne de 1930, éteignait subitement la Tour au plus fort des festivités, l'avocat a proposé l'installation d'un petit réacteur autonome au radium au premier étage. On ne s'étonnera évidemment pas d'apprendre que de Vergemont est l'une des plus importants Pupilles de Sarv-Gyataa. L'énergie du réacteur irriguera d'abord la poche de gélatine du lustre et c'est là que les émissions électro-volitives de Sarv-Gyataa se surimposeront à ce flux puissant. Le guidant selon ses désirs, l'Omniscient s'en servira pour animer le colosse de 312 mètres dont les 7000 tonnes se mettront soudainement en marche, s'arrachant à la glaise pour arpenter la Ville Lumière !

Voilà, vous avez en mains les détails du plan mégalomane de Raoul Tancrede ! Dès que Sarv-Samarth se sera mis en marche, le gouvernement sera mis en demeure d'obéir à l'Omniscient ou de voir l'Omnipotent réduire la Ville Lumière en ruines et massacrer les délégations étrangères massées sur le Champs de Mars et le Trocadéro.

Malheureusement pour celui qui voit tout, l'amour est aveugle et la passion d'un nabot illettré pour une ravissante idiote va foutre en l'air son plan diabolique...

En aval du Styx...

OU LE GRAOU EST IMPLIQUE !

Mai 1937, Paris est plus que jamais une fourmilière en proie à une folle activité. Les ultimes préparatifs de l'Exposition universelle sont sur toutes les lèvres et l'on croise en ville les membres des délégations les plus exotiques ou les plus inquiétantes ! Ainsi, les noirs dirigeables de l'Allemagne passent et repassent dans le ciel parisien lourds de panneaux lumineux projetant des slogans à la gloire de Mabuse, tandis que Mécanoïdes et Hommes-Faisceaux se livrent à des répétitions aériennes au-dessus du Bois de Boulogne sous l'œil attentif de stratogyres du *CID*...

Par un beau matin, un gentleman bien mis se présente à la Tour Saint Jacques, demandant à rencontrer les responsables du GRAOU⁹. Il s'agit d'un représentant de la délégation anglaise, Harold Fitz-Herbert, alias HMS Garter. Membre actif du *Diogenes Club*, ce surhomme a besoin d'un service. L'un de ses collègues a été retrouvé mort et, étant retenu par les impératifs de la sécurité sur le

⁹ La date exacte est laissée à votre appréciation. En effet, tous les groupes n'ont pas le même dynamisme et vous devrez estimer le temps qu'il faudra à vos joueurs pour boucler l'enquête de façon à ce qu'ils n'arrivent pas trop tôt au bout. Il est important que le final coïncide avec l'inauguration de l'Exposition de Paris. Heureusement, historiquement, les délais ne furent pas tenus par les organisateurs, vous pouvez donc modifier un peu la date officielle de l'ouverture au dernier moment. Il est quand même très peu probable que l'un de vos joueurs la connaissent par cœur !

site ultra-sensible de l'Exposition, il ne peut se charger d'enquêter lui-même. En accord avec le *CID*, qui a identifié la victime, le consulat et le *Diogenes Club* ont décidé de requérir les services du GRAOU dans l'élucidation de cette affaire. En réalité, c'est le froid qui s'installe peu à peu entre l'Accélérateur et le Nyctalope a poussé le *Diogenes Club* à entreprendre une démarche auprès du GRAOU pour requérir son aide dans l'élucidation de la mort du Surhomme britannique. Le *CID*, soucieux de ne pas jeter de l'huile sur le feu et débordé par les impératifs de la sécurité de l'Exposition a fait contre mauvaise fortune bon cœur. Si les hommes du GRAOU acceptent, ils bénéficieront évidemment de l'aide du *Diogenes Club*, notamment des données rassemblées dans ses fichiers, Miss Penny Moneigh, l'archiviste du Club se tenant à disposition par téléphone.

HMS Garter précise que le consulat britannique a été averti ce matin. Le corps, découvert durant la nuit dans un terrain vague du nord de Paris, a été transféré à la morgue. Si le GRAOU accepte de se charger de l'affaire, ils seront attendus sur place, ou sur le lieu du crime, par un représentant du consulat nommé Samuel Frixton.

La victime n'est autre que Philip Bowman, le célèbre explorateur qui sillonna tant l'Himalaya que les jungles d'Amérique du Sud. Harold Fitz-Herbert confiera au GRAOU que Bowman n'était autre que le Surhomme connu sous le nom du Myrmidon. Il prétendait avoir découvert au cours de ses voyages le mythique fleuve Styx où Thétis aurait plongé Achille pour le rendre invulnérable. De fait, l'épiderme de Bowman était totalement impénétrable et il faisait en outre preuve d'une constitution à toute

épreuve. Sa mort est donc déjà un mystère d'un simple point de vue « technique ». Évidemment, il serait encore mieux que les aventuriers aient eu l'occasion de croiser le surhomme britannique dans une aventure préalable, cela rendrait l'affaire plus personnelle, surtout s'il avait pu leur sauver la vie en cette occasion.

Avant de venir, HMS Garter a fouillé les affaires de Bowman, mais n'a rien trouvé de suspect, susceptible d'orienter l'enquête. Il a également tenté de contacter en ce sens le valet de Bowman, Julian « Patrocles » Morgan, demeuré en Angleterre. Dès qu'il aura reçu réponse, il en avertira les aventuriers. De fait, cela n'arrivera jamais car Patrocles est également mort.

RULE BRITANNIA DANS LA FARINE

Que s'est-il passé ? Bowman, arrivé sur le site de l'Exposition universelle, a reconnu dans une liste de personnalités impliquées dans la préparation de l'événement un nom qui l'a fait tiquer : Arthur Anglade. En effet, Bowman s'est rappelé avoir rencontré ce nom lors d'une affaire de bagnards échappés et de tentatives d'appropriation indue de gisements aurifères en Guyane Britannique. Il s'étonne de le retrouver à la tête de la *CEBC* et charge donc le bon *Patrocles* d'aller enquêter à Marseille sur cette compagnie. Julian Morgan y surprend le trafic de bauxite et remonte la piste jusqu'au lac de Sautet. Là, il parvient à s'emparer de ce qu'il considère comme un indice important : une sorte de pierre précieuse

brute, d'un rouge profond. Il envoie immédiatement l'objet à son maître.

Malheureusement, lors d'une seconde expédition, Patrocle fut surpris par les Pupilles de Sarv-Gyataa. Convenablement torturé et drogué, il cracha le morceau, obligeant l'Omniscient à prendre les mesures qui s'imposaient... Le Myrmidon reçut un télégramme de Patrocles lui donnant rendez-vous au lieu où il devait mourir. Le piège était grossier, mais confiant dans son invulnérabilité, Bowman décida de prendre le risque. Mal lui en prit...

Adhimûlam l'attendait dissimulé derrière un tas de rails métalliques avec un appareil conçu par Saturnin de Maubrac. Celui-ci se compose d'une sorte de heaume contenant une petite quantité de gélatine électro-volitive et de câbles à même d'être attachés à une surface métallique. Ils avaient été reliés à l'un des rails de chemin de fer, rail que le complice d'Adhimûlam, Gervais Gormeson avait préalablement traité avec la peinture à l'hermétium. Enfin, le corps de Patrocles fut jeté négligemment devant le tas. Ainsi, lorsque le Myrmidon arriva, il aperçut son ami et se précipita à son chevet. Horreur ! Malheur ! Mu par la volonté du brahmane, le rail se dressa comme un serpent et l'enserra dans une étreinte d'acier ! La cage thoracique comprimée, le surhomme ne tarda pas à succomber, malgré son invulnérabilité, tout simplement incapable de respirer. Tout au plus, parvint-il à sortir de sa poche de pantalon l'étrange minéral envoyé par son ami et à le jeter d'un brusque geste du poignet. Ce souci désespéré de laisser un indice aux enquêteurs va mettre les aventuriers sur la trace de l'infâme Triumvirat.

Sitôt assuré de la mort du surhomme, Adhimûlam relâcha son contrôle sur le rail, lui rendant sa forme d'origine. Aidé par Gervais Gormeson, il fouilla leur victime et le délésta de ses papiers et bijoux. Tous deux inondèrent ensuite d'essence la zone et s'enfuirent après avoir mis le feu. Le but premier bien entendu n'était pas de rendre inidentifiable leur victime, invulnérable par-delà la mort, mais d'éviter qu'un policier trop zélé ne s'intéresse à l'étrange peinture que présente l'un des rails... Sur les rails noircis peu probable que quiconque s'avise de la présence d'une substance étrange.

OU LA MORT DU MYRMIDON ENTRAINE UN TRAVAIL DE FOURMI

Qu'ils se rendent d'abord à la morgue ou sur les lieux du crime, les aventuriers rencontreront, outre Samuel Frixton, l'inspecteur Auguste Saveron, à qui l'enquête de police a été confiée. Ce dernier n'a rien d'un grand admirateur des surhommes, mais devra faire contre mauvaise fortune bon cœur en présence du représentant du consulat.

Il fournira donc en maugréant les informations qui suivent. Le corps a été retrouvé le long des voies de chemin de fer dans un espace situé à hauteur de Saint-Denis et dédié à la maintenance ferroviaire. Bowman gisait au bord des rails, dissimulé aux regards par un tas de traverses et de rails. Ce sont deux cheminots qui l'ont trouvé en accourant sur les lieux d'un incendie qui éclata vers 11h du soir. Les deux hommes constatèrent immédiatement que deux corps

rôtissaient dans les flammes. Ils parvinrent à éteindre le feu à l'aide du sable stocké sur le chantier et eurent la surprise de constater que l'un des deux corps avait été mis à nu par les flammes, mais ne présentait aucune lésion. Appelée sur les lieux la police réalisa immédiatement que la victime devait être un Surhomme et en référa à la PJ et au *CID*. Les hommes du Nyctalope identifièrent rapidement le Myrmidon et informèrent la PJ, représentée par Saveron, de l'arrivée d'un groupe d'enquêteurs agréés par les Britanniques et le Nyctalope.

À la morgue : l'examen du corps du Myrmidon ne permettra pas d'en apprendre beaucoup, mais l'aspect du corps est déroutant. L'intégralité du système pileux a été consumée et les yeux sont vitreux, mais l'épiderme de la victime est absolument intact, aucune lésion n'étant repérable. Le problème se complique du fait que les tests classiques se révèlent impraticables : il n'y a pas moyen d'effectuer le moindre prélèvement de tissus !! Seule la salive peut être prélevée et elle ne révèle pas la présence de toxiques, en dehors des émanations d'essence découlant de la combustion. En l'absence de lésions et de poisons et considérant que le visage est un peu trop gonflé, le légiste (ou un personnage compétent en médecine) conclut avec prudence (et raison) à une mort par asphyxie, mais il ne peut se prononcer sur la cause de celle-ci en l'absence de toute trace sur l'épiderme.

Si les aventuriers souhaitent voir l'autre corps, Saveron se livrera à une manœuvre d'obstruction dans les règles de l'art

soulignant que, jusqu'à preuve du contraire, cette seconde victime n'est pas un Surhomme et qu'elle est donc de son ressort.

Si l'on parvient à le raisonner, le contourner ou l'intimider d'une façon ou d'une autre, on pourra avoir accès au second corps. Là, les flammes ont fait leur ouvrage et la victime est inidentifiable. Il s'agit d'un homme d'une vingtaine d'années. Des analyses approfondies indiquent toutefois que son organisme recèle des quantités élevées de drogue de type thiopental sodique, c'est-à-dire le fameux « sérum de vérité ». Il s'agit d'une invention récente et seul un chimiste expert saura l'identifier. Le sang présente également trace d'usage d'héroïne et le corps présente diverses traces de piqûres, témoignant d'un usage très régulier de la substance. De fait, Patrocles était héroïnomane. HMS Garter pourrait le confirmer si on le lui demande. Enfin, le corps présente plusieurs os brisés ou fracturés et la plupart des dents sont en miettes. Pas besoin d'avoir 6 en *Policier* pour comprendre que la victime a été sauvagement torturée.

L'estomac révèle une information intéressante : le dernier repas ingéré l'a été peu de temps avant la mort. En dernière position, l'estomac contient des restes de noix, de pâte alimentaire et de crème, ainsi que des lambeaux de salade aux feuilles ourlées de rouge. Pour votre gouverne, juste avant d'être kidnappé par les Pupilles, Patrocle s'est tapé des ravioles du dauphin aux noix avec un accompagnement de batavia rouge grenobloise. Il s'agit dans les deux cas (spécialement la salade) de mets difficiles à trouver hors de l'Isère.

Bien plus tôt, la victime avait ingéré quelque chose de plus substantiel, on trouve pêle-mêle des restes de tomates, poivrons verts, petits oignons, cébettes (petites fèves), d'anchois, d'œuf dur, d'huile d'olive, olives noires, basilique, pain. Bref, soyons direct à l'usage du maître de jeu, Patrocle, alors qu'il suivait les camions de la CGU s'est tapé un bon pan bagnat acheté avant de partir.

La chronologie de l'absorption de ces nourritures est difficile à préciser. Normalement le transit s'opère en 10 à 14 heures. Toutefois, comme on l'a vu, Patrocles était un héroïnomane invétéré. Or, les opioïdes sont des causes de constipation fonctionnelle. Dès lors, il est très difficile de déterminer combien de temps avant sa mort la victime ingéra son dernier repas.

Voilà, nul doute que vos joueurs vous seront grés de cette plongée dans la gastronomie de nos régions... Son principal intérêt, étant donné que la spécialisation des cuisines demeure accentuée, est d'esquisser un itinéraire de la Côte d'Azur à l'Isère qui fut effectivement celui du pauvre Patrocles. Vous avez dit *Les Experts chimériques* ?

Sur le lieu du crime : les aventuriers auront tout d'abord l'occasion d'interroger à leur tour les deux cheminots, Maurice Flanchamp et Augustin Bériac. Leur récit ne varie pas mais un jet de *Journaliste, Homme de loi* ou *Policier* associé à Sensibilité permet de comprendre que l'un d'entre eux est particulièrement nerveux, plus que ne le justifie sa qualité de simple témoin.

De fait, Augustin Bériac a ramassé sur les lieux du crime le fameux morceau de verre subtilisé par Patrocles. Croyant avoir mis la main sur une pierre précieuse, il a eu garde d'en avvertir son collègue, mais résiste mal aux interrogatoires à répétition. Il ne devrait donc pas être très compliqué de lui faire cracher le morceau et d'obtenir le fameux objet.

Il s'agit a priori d'un objet cristallin brut de couleur rouge, vaguement sphérique, d'environ 2cm de diamètre. Une analyse poussée révélera qu'il s'agit d'alumine calcinée sans doute fondue au chalumeau à hydrogène et oxygène. Il s'agit d'un type de matière synthétique proche de celle réalisée pour la première fois par Auguste Victor Louis Verneuil* en 1902 et donnant les rubis artificiels utilisés en horlogerie. Plusieurs usines en fabriquent en France et dans les pays limitrophes, c'est une piste sans espoir. Le procédé, on le sait, fut perfectionné par le professeur Gaston de Maubreuil*, qui fut assassiné en 1912 par l'assassin milliardaire Baruch Jorgell*. Ce dernier fut ultérieurement identifié comme l'un des trois Lords de la Main Rouge, la mystérieuse organisation criminelle mise sur pied en Amérique par les frères Cornélius et Fritz Kramm*. Voilà qui devrait être suffisant pour faire fantasmer les joueurs et les jeter sur autant de fausses pistes que leurs cerveaux malades sauront en concevoir...

En dehors de cette étrange binteloterie, le lieu du crime est plus qu'avare en indices. Un espace d'environ 5x5 m s'étendant entre un tas de rails de chemin de fer et la voie elle-même a été

noirci par les flammes. Le terrain a été allègrement piétiné et suivre les traces est désormais impossible.

Cette fois, les criminels n'ont pas fait d'erreur, pas de pistes claires !!

SAUVES PAR L'AMOUR

Heureusement, les aventuriers ne sont pas les seuls à avoir des ennemis prêts à tout pour leur nuire !! C'est aussi le cas de leurs adversaires et notamment d'Adhimûlam le Radieux ! Celui-ci, en effet, a un peu tendance à prendre plus que ses aises avec ses assistantes après les représentations. Tel a été le sort de la belle Roxanne, séduite par le mage. Or, la jalousie est un puissant motif de haine et le régisseur bossu du théâtre où se produit actuellement Adhimûlam, secrètement amoureux de la belle, a décidé de se venger du suborneur de l'élue de son cœur !

Ce jaloux, Laurent Vermoux, s'est donc mis à suivre discrètement Adhimûlam. Il espérait le surprendre avec une quelconque maîtresse et prendre un cliché qu'il pourra montrer à Roxanne (de son vrai nom Émilienne Panart). De fait, le petit homme était présent lorsque les deux Pupilles ont sauté le mur de l'aire de service des chemins de fer. Lorsqu'ils ressortent, il les file jusque chez Gormeson. Le lendemain, il comprend en lisant la nouvelle de l'assassinat dans les journaux qu'ils doivent être impliqués... Il tient sa chance de se venger d'Adhimûlam ! Afin de mieux savoir où il met les pieds, il décide de se renseigner sur le

complice de son rival pour comprendre un peu mieux ce qui se passe. Ayant repéré la boutique de Gervais Gormeson, il la visite le lendemain et, pour se donner une contenance, se ruine pour acheter une belle plume pour Roxanne.

De retour chez lui, il écrit une lettre de menace à son rival. Il lui intime l'ordre de quitter la ville sur le champ « en la laissant tranquille » ou il le dénoncera. Il se reprend en fin de lettre et réclame en plus 5000 francs, ce qui lui paraît une somme énorme. L'ensemble révèle immédiatement à Adhimûlam qu'il a affaire à un amateur... Mais que ce n'est pas une raison pour ne pas l'éliminer ! Identifier le maître chanteur est d'une simplicité biblique : Sarv-Gyataa a vu entrer le régisseur dans la boutique de Gormeson le matin même...

Malheureusement pour l'Omniscient, le plan de Vermoux est plus tordu, car le régisseur est un grand amateur de romans policiers et d'aventures plus ou moins réussis... Pris de la folie des grandeurs, il se voit dans la peau d'un nouveau Judex, jouant avec le destin des « méchants » : la Sentinelle. Il a donc décidé de convoquer également la police à l'endroit de la remise de l'argent pour qu'ils tombent sur son ennemi. Il espère que l'enquête permettra ensuite de l'inculper, sinon il ira témoigner. En tous cas, l'alerte sera chaude pour le mage et devrait lui montrer qu'on ne plaisante pas !! Il a choisi le lieu du rendez-de façon à pouvoir voir l'endroit de sa chambre et se prépare à suivre les événements avec un extrême plaisir !

Pandores ! Pendent que vous erré dans le noir, certains veyent ! La Sentinèle vous livre les tueurs de saint denis ! Cette nuit rue du mont cenis devant le chatau d'eau, a 1 heure du matin, vous croiseré l'assassin ! attention : ils sont dangereux !

(texte tapé à la machine)

La lettre anonyme sera reçue par la police de Saint-Denis qui la transmettra à Saveron. Il en fera à son tour part aux aventuriers. La lettre a été timbrée au bureau de Montmartre (ce qui n'est pas très malin de la part de notre Judex !).

De toute façon, il n'aura pas l'occasion d'en pâtir car les Pupilles de Sarv-Gyataa lui auront déjà fait passer le goût du pain... Dès réception de la lettre anonyme par Adhimûlam, Gormeson est parti exécuter la pauvre Sentinelle. Déguisé, il sonne à la porte, le repousse, se transforme et l'empoisonne. Il jette ensuite un cocktail molotov dans l'appartement et repart. Terrifiés par les cris, les voisins se terrent. Par les judas, ils voient ressortir un grand homme avec lunettes, écharpe et chapeau melon. Ils sont ensuite trop absorbés par les flammes pour s'en occuper.

La situation est donc la suivante : les aventuriers sont informés de la possibilité de saisir leur assassin le soir à Montmartre. S'ils se rendent en avance sur le lieu du rendez-vous, pour repérer les lieux pour la nuit, ils peuvent d'ailleurs arriver les premiers sur les lieux du crime, entendant les voisins se mettre à hurler. Si vous sentez vos joueurs en veine d'une petite scène d'action, ils peuvent tenter de poursuivre Gormeson. Celui-ci ne combattra pas et utilisera

son phénoménal pouvoir de bond pour s'enfuir. Attention, dans ce cas de figure, il les reconnaîtra lorsqu'ils entreront dans sa boutique...

Sinon, ils apprennent l'assassinat plus tard dans la journée par les journaux et il ne faut pas être grand clerc pour envisager un lien potentiel entre les deux affaires.

Il sera possible, dans les décombres de l'appartement, de trouver la machine à écrire sur laquelle ont été tapées les lettres anonymes. En outre, le corps de Laurent n'est pas inintéressant : il est extrêmement crispé malgré la mort récente. L'autopsie conclut a priori à une crise cardiaque suite à une fibrillation. Toutefois, des analyses révéleront qu'il a succombé à un agent toxique d'une extrême violence s'attaquant au système nerveux. Seul un spécialiste particulièrement éminent pourra éventuellement identifier le poison avec la batrachotoxine sécrétée par certaines grenouilles, notamment de la famille des phyllobates ou des dendrobates. Pour l'essentiel, ces espèces vivent en Amérique du Sud et Amérique centrale. La batrachotoxine est environ 15 fois plus létale que le curare. Les nerfs cessent de commander aux muscles, ce qui provoque la paralysie puis un arrêt cardiaque. Pour une personne d'environ 70 kg, l'équivalent de deux grains de sel de table suffit à tuer. Il n'existe pas d'antidote connu...

La seconde information viendra d'un interrogatoire de la concierge Marinette Courzoux. Il s'agit ici d'une articulation essentielle de l'enquête donc si les joueurs n'y pensent pas, Saveron

obtiendra l'information. L'honnête gardienne se souvient avoir vu passer ce matin Laurent Vermoux avec plusieurs lettres à la main et un paquet de taille moyenne. Ce genre d'envois ne pouvant être mis à la boîte, il conviendra d'aller enquêter au bureau de poste où l'employé se souviendra bien de Laurent : un bossu ça ne se voit pas tous les jours ! Si la police en fait la demande, ou s'il est convenablement corrompu, il acceptera d'aller rechercher le paquet. Il s'en souvient en outre très bien car l'adresse étant pleine de fautes, il a dû la corriger. En revanche, il ne voit pas comment identifier les lettres du bossu (de toute façon ce sont deux factures et une lettre demandant des renseignements sur les opérations miracles promises par un charlatan se vantant de redresser les bossus !).

Le paquet est adressé à Mlle Émilienne Panart, 23, rue Biron, à Saint-Ouen. Il contient deux choses.

Tout d'abord, une petite feuille de beau papier parfumé porte une unique phrase :

*La bauté n'est pas tous et peu caché le mal ! Fui
se salot !*

Par cette obscure maxime, la Sentinelle entendait éveiller la curiosité de sa bien-aimée à la veille de l'arrestation de son amant criminel ! Comme il aurait alors brillé à ses yeux lorsqu'elle aurait appris la vérité !

Au-delà de la lettre, l'attention est retenue par une merveilleuse plume aux somptueuses couleurs rouges et jaunes !! Il s'agit bien entendu de celle que Laurent acheta chez Gervais Gormeson.

Une enquête sur la plume elle-même donnera des résultats étonnants. De telles couleurs doivent nécessairement appartenir à quelque espèce exotique, mais le type exact ne s'en laisse pas identifier... La solution va venir d'une direction plus originale... un jet de *Mondain* ou d'*Artiste* permettra de se souvenir en avoir vu d'identique sur le chapeau de l'élégante chroniqueuse mondaine Monique de Lurenol lors de quelque soirée ou vernissage. Si on la contacte, elle ne fera pas mystère du fait que ce chapeau dont elle est si fière est une production du créateur mexicain Rodrigo de Parga, dont l'élégante boutique se trouve dans l'Île-Saint-Louis, quai d'Orléans.

Enfin, il est possible d'obtenir, via la police ou les voisins, des renseignements plus généraux sur la victime. On ne lui connaît pas de famille à Paris, mais il a fait référence à une origine bourguignonne. Il travaille comme régisseur dans un fameux cabaret de Montmartre, le *30 février*.

À partir de ce point, les aventuriers ont a priori trois pistes : Rodrigo de Parga ; Émilienne Panart ; le *30 février*.

OU UN ANCIEN BAGNARD PORTE LE CHAPEAU ET SE FAIT VOLER DANS
LES PLUMES

Gervais s'est bâti dans les dernières années une façade éminemment respectable, tout simplement en s'adonnant à sa véritable passion : la mode. Grâce à l'appui de la *SMM*, à son bronzage cultivé au soleil des tropiques et à son espagnol parfait par

des années en Amérique du Sud, il a pu bénéficier d'une nouvelle identité : Rodrigo de Parga, de nationalité mexicaine, débarqua à Paris en 1933. Depuis, il s'est taillé un nom dans le milieu des élégantes pour ses ravissantes créations, surtout célèbres pour les couleurs uniques des plumes chatoyantes qui les ornent. De fait, Gervais est le seul en Europe à les vendre, car il est également le seul à connaître et appliquer les techniques du tapirage, héritage des indiens galibis. Dans son atelier, au grenier, des vivariums accueillent plusieurs dendrobates guyanais dont il recueille la batrachotoxine. Celle-ci, diluée, est appliquée sur le croupion des perroquets de sa volière personnelle. L'empoisonnement de l'épiderme de ces malheureuses bêtes provoque les colorations merveilleuses des plumes qui repoussent ensuite. Oui, c'est abominablement cruel !! On vous a dit que c'est un Super Vilain !!

Quoi qu'il en soit de la réprobation dont Brigitte Bardot ne manquerait pas de couvrir Gervais, il est désormais fort bien inséré dans la Bonne Société parisienne. Sa boutique occupe un endroit fort chic, à deux pas de la Bibliothèque polonaise et presque en face de la Tour d'Argent. L'intérieur de la boutique est le royaume du raffinement et du luxe où déambulent riches bourgeoises, aristocrates plus ou moins fanées, débutantes allègres et demi-mondaines ravageuses... Bref, un bel endroit pour se faire des ennemis dans la bonne société car peu de maris apprécient que leur épouse (ou autres...) se trouvent en danger parce qu'une bande de Surhommes décide de se payer leur chapelier...

Les personnages seront accueillis a priori par Mlle Lucette (Sarbaud), la jolie vendeuse, et il leur faudra inventer une bonne excuse pour voir le « maestro ». Évidemment, Gervais/Rodrigo jouera les innocents, tenant son rôle « d'artiste un peu folle ». Si la rencontre dégénère, il tente de s'enfuir en plongeant dans la Seine, éventuellement en prenant en otage une cliente importante, disons Bernadette, femme du député Radical Gaston Mazovieux. S'il identifie comme une menace les personnages, sans que pour autant un affrontement ait lieu, il tentera de les faire assassiner par un Pupille de Sarv-Gyataa (Voir PERFIDE ALBION).

D'une façon ou d'une autre, soit en le cambriolant, soit en l'affrontant et en restant maître du terrain, les aventuriers auront sans doute le loisir d'inspecter sa boutique. Les informations importantes sont dans un coffre-fort placé sous le vivarium au grenier. Il est également protégé par la batrachotoxine dont Matecho a enduit les mécanismes d'ouverture. À l'intérieur, outre les comptes de la maison de mode et diverses valeurs, deux objets sont susceptibles d'intéresser les aventuriers.

BAGNARDS ET CONCUSSIONNAIRES ! ELLE EST BELLE LA FRANCE !!

Le premier de ces objets est un gros carnet rempli de notes, de numéros de téléphone et d'adresses. La langue en est totalement indéchiffrable : les textes sont rédigés en dialecte galibi translittéré en alphabet latin. Il sera donc extrêmement difficile de trouver quelqu'un susceptible de le lire. *A priori*, seuls quelques ethnologues

de la Sorbonne pourraient y comprendre vaguement quelque chose... Ce sont des comptes-rendus d'opération, des annotations sur la carrière et le caractère de diverses personnes. De fait, il s'agit du « fichier » de la bande d'anciens bagnards qu'utilise Matecho. Les numéros de téléphone permettent de les contacter et les adresses correspondent à leurs planques régulières et cafés favoris. Dans ce domaine, c'est encore la police qui saura en faire le meilleur usage et les aventuriers pourraient se faire un allié reconnaissant de celui à qui ils remettraient le précieux document.

Le second objet important est une grande enveloppe de papier kraft. L'enveloppe ne présente pas d'adresse d'expéditeur. Elle contient plusieurs dizaines d'autres lettres postées d'endroits forts divers, mais pour l'écrasante majorité de bureaux de poste parisiens. Ces lettres ont été adressées à Matecho par les multiples Pupilles sur l'ordre express de Sarv-Gyataa. L'ensemble constitue un véritable dossier sur la demeure et les habitudes d'un certain Justin Bonessard, résidant à Auteuil, 15, avenue Mozart. La constitution de ce dossier fait suite à la décision d'envoyer Matecho assassiner un pion devenu gênant.

Il est assez aisé de se renseigner sur ce personnage. Il s'agit d'un ancien administrateur colonial fort respecté, récemment rentré en métropole. Son dernier poste fut en A.O.F. à la tête de l'office des prospections et concessions minières de Conakry. Une enquête plus approfondie permet aux *Journalistes* ou *Hommes d'affaire* de relever diverses rumeurs relatives à un enrichissement aussi rapide que

suspect, fleurant bon la corruption. Il n'a toutefois fait l'objet d'aucune enquête officielle.

De fait, Justin Bonessard joua un rôle essentiel pour l'obtention par la *CEBC* des concessions des mines de bauxite tant convoitée par le Triumvirat. Il a récemment commis l'erreur de reprendre contact avec Arthur Anglade et de réclamer à mots couverts des « compensations pour la lourde tâche d'étouffer sa conscience »... Tout ce qu'il a obtenu ce faisant, c'est son arrêt de mort. Bien entendu, si on le contacte et qu'on l'informe de l'existence du dossier, Bonessard affirmera n'y rien comprendre, même si son trouble sera patent. Dès le départ des aventuriers, il prendra une place dans le premier avion pour l'Angleterre d'où il s'embarquera pour l'Amérique, terrorisé... Toutefois, avant de quitter la France, il postera aux aventuriers un dossier de coupures de presses relatives à l'octroi des concessions à la *CEBC*... Il espère ainsi que ses adversaires tomberont et qu'il pourra réapparaître en France dans quelques années...

Cette « dénonciation anonyme » sera sans doute le premier élément à fournir aux aventuriers un certain fil conducteur dans ce chaos. En effet, il existe un lien direct entre l'exploitation de bauxite et le cristal d'alumine trouvé sur le lieu de l'assassinat du Myrmidon. C'est encore bien peu... mais c'est le premier maillon de la chaîne qui les conduira à l'Omniscient.

ROXANNE DE LA TOUR D'ARGENT

Émilienne Panart est née trop tôt dans un monde trop jeune... Si elle avait eu la chance de naître sous Giscard, elle aurait certainement eu aussi celle de tourner les lettres de la *Roue de la fortune*. Malheureusement, dans les sombres années 30, elle doit mettre sa plastique parfaite, son sourire enjôleur et un Q.I. qui l'immunise au pouvoir mental de Mabuse au service de divers cinglés du Music-Hall qui la scient en deux dans des boites, lui jettent des couteaux après l'avoir attachée à une cible tournante ou l'hypnotisent pour lui faire commettre des danses que la morale du temps s'obstine à réprouver. Bref, elle officie comme « jolie assistante » dans divers spectacles de cabaret... Son dernier emploi en date est au *30 Février* et c'est là qu'elle a rencontré (pour la quarantième fois...) « l'homme de sa vie » en la personne cette fois du grand mage Adhimûlam. Le seul obstacle à ce bonheur sans nuage est la passion que lui porte un repoussant bossu, le régisseur Laurent Vermoux.

Chaque jour que Dieu fait, elle reçoit au moins une lettre de son soupirant transis, la mettant en garde contre Adhimûlam. Ou du moins, elle devrait la recevoir... Parce que depuis plus d'un mois, son père l'a expulsée du domicile familial et elle est partie vivre avec « son homme »... Du coup, les lettres du bossu s'accumulent sur le buffet de la bonne Mathilde Panart, mère d'Émilienne. Une fois qu'elle aura beaucoup pleuré sur le sort de sa fille « dévergondée par les gens du spectacle » sous l'œil torve d'un mari valétudinaire qui bave dans son fauteuil, elle remettra éventuellement les missives à un aventurier compatissant et de bonne allure, notamment s'il s'agit

d'un policier, d'un homme d'Église, d'un magistrat, bref d'un « homme de bonne moralité ».

Les lettres ont pour principal intérêt de permettre d'identifier le suborneur d'Émilienne : le mage Adhimûlam.

Enfin, si les aventuriers ont vraiment fait bonne impression sur la vieille Mathilde, elle leur montrera (mais ne donnera pas) une lettre reçue de sa fille et qu'elle a dissimulée à son mari.

Ma maman aimé !

regarde ! je t'avai dis que c'était un prince qui veut être artiste inconito ! Tu m'imaginer la ? Si tu voyais la robe qu'il m'a offert pour y aller ! Ah, je suis bien heureuse, tu sais !

Ta fille qui t'aime !

Émilienne

Le principal intérêt de cette lettre n'est pas dans son texte mais dans son support. Il s'agit d'un très beau papier sur lequel a été écrit en belles pleines et déliées un riche menu. Celui-ci est à l'entête de la Tour d'Argent.

Grâce à ce menu et à l'aide des responsables du célèbre restaurant de la rive gauche, il serait possible d'identifier le jour exact où Émilienne vint y dîner : le 26 avril. La liste des réservations ne mentionne à cette date aucun Adhimûlam le Radieux. En revanche, si l'on dispose d'une photographie d'Émilienne, un serveur pourra se souvenir d'elle. Elle dîna avec une sorte d'oriental

en compagnie d'un client habituel du restaurant, M. André Poisson* et de l'une des nombreuses « amies » de ce dernier...

Il s'agit là d'une information capitale car elle met les joueurs en mesure d'identifier trois sociétés qui jouent un rôle essentiel dans l'Opération Polyphème : les *Établissement Mirochromes*, la *SHD* et les *ÉCB*. En effet, une enquête dans les milieux d'affaires définit très vite ces trois compagnies comme les piliers de la fortune de Poisson. En outre, la dernière est impliquée dans la production d'aluminium, ce qui établit un lien avec la question des concessions de bauxite à laquelle la piste Matecho aura amené les personnages.

Dernier point : si l'on a l'occasion de l'interroger sur ce repas, la jeune fille ne se souviendra pas de la date exacte. Elle n'a pas non plus grand-chose à dire sur la discussion entre Poisson* (qu'elle ne connaît que comme « monsieur André ») et Adhimûlam. Les deux hommes passèrent une demi-heure en aparté dans l'un des petits salons de l'établissement. Tout ce dont elle se souvient est qu'ils passèrent « au salon » après que Monsieur André a dit à Adhimûlam « Allons, il est temps d'aller parler de Polyphème ». Émilienne est certaine du nom car c'était celui du chat de maître Jules Ricard, notaire, son précédent « homme de sa vie ».

LES TRESORS DU 30 FEVRIER

Ce cabaret est sis rue Saint-Rustique, à Montmartre. On est donc à une cinquantaine de mètres à vol d'oiseau de l'appartement

de Laurent Vermoux. Le cabaret sert de quartier général à Adhimûlam lorsqu'il vient à Paris superviser les intérêts de Sarv-Gyataa dans la pègre de Paname. Bien que l'hypnotiseur n'y apparaisse officiellement qu'en qualité d'attraction, il est le véritable maître du cabaret, le jovial Lucien Bonnerive, directeur officiel, n'étant qu'un homme de paille.

L'enseigne proclame le *30 Février* « Hors du temps, là où tout peut arriver ». Le programme mêle chansons, danses plus ou moins licencieuses, humoristes spécialisés dans la satire politique, avec en point d'orgue « les Prestiges du brahme Adhimûlam le Radieux, Suprême Lama de Shambhala la Sainte ». Champagne, drogue et demoiselles de petite vertu, mais de haut vol, y circulent sans trop se cacher, également appréciés de la clientèle.

Le *30 Février* est un établissement fort coté où se presse la bonne société soucieuse de s'encanailler. Son succès est en grande partie dû à l'influence des Pupilles de l'Omniscient qui s'y rencontrent et y amènent leurs cibles et pions. Le lieu est idéal pour les amener à créer des liens entre eux qui renforceront l'emprise de l'Omniscient sur la bonne société parisienne.

Si l'on assiste au spectacle, il sera possible de reconnaître parmi les spectateurs quelques personnalités en vue, tel qu'un sénateur radical, un journaliste célèbre, un capitaine d'industrie, un ou deux hauts gradés, un diplomate en vue, une actrice ou demi-mondaine en vogue. Une demi-douzaine de Pupilles seront également présents, plus ou moins célèbres. Matecho est bien évidemment un habitué comme pourrait le confirmer une enquête

auprès des serveurs : ceux-ci mentiront de façon grossière. Le problème est qu'ils préviendront immédiatement le patron de cette curiosité. Celui-ci ne s'en émouvra pas outre mesure immédiatement, se contentant de prévenir Adhimûlam qui téléphonera à l'intéressé.

Pour plus de commodités, on donne ici quelques exemples de tels clients, mais bien évidemment, ce n'est qu'un échantillon représentatif. Il peut être amusant d'intégrer des connaissances d'aventures antérieures. Attention, tous peuvent être également des Pupilles, cela ne dépend que de vous. Néanmoins, l'Omniscient ne risquera pas au combat des Pupilles réellement essentiels, comme un sénateur. La plupart peuvent être reconnu par des jets de *Mondain* ou du Profil spécialisé le plus proche.

Vera Ostrova : danseuse étoile de l'opéra.

Charles Peyremal : sénateur radical

Félicien Terrevert : célèbre journaliste du *Petit Parisien*

Salomon Cardozo : capitaine d'industrie lyonnais à la tête de la *Compagnie lugduno-chériffienne des phosphates d'Oulad Abdoun*.

François de Tourangonne : colonel d'infanterie.

Maxime d'Estremont : capitaine du cuirassé *Le Fougueux*, en permission.

Gennaro Capesci : diplomate italien en vue, attaché culturel de l'ambassade.

Coco Montain : actrice en vogue. De son vrai nom Étienne Roche.

Madeline de Sigelanne : demi-mondaine, actuelle maîtresse en titre de Raoul Aubaud*, député de l'Oise, sous-secrétaire d'État à l'intérieur dans l'actuel gouvernement de Léon Blum*. De son vrai nom, Rachel Simeoni.

Si les aventuriers ont déjà décodé le carnet de Gervais, ils identifieront en outre quelques anciens bagnards aux ordres de ce dernier. Deux exemples ici.

Avedis Torchian : activiste arménien ; actuellement impliqué dans le trafic d'armes et la préparation d'attentats contre l'ambassade turque. Il est surnommé « le Flambeur » et, malheureusement pour ses victimes, pas parce qu'il aime jouer gros...

Jean Desrames : le tristement célèbre « cannibale de la Vilette ». Assassin sadique et alcoolique persuadé que consommer régulièrement un foie humain le protégera de la cirrhose...

Les indices les plus intéressants sont évidemment dans les appartements d'Adhimûlam et ce devrait être l'objectif des aventuriers. Attention, tenter de se prévaloir de l'aide de Roxanne est une mauvaise idée car la ravissante idiote est folle amoureuse de son magicien. La loge est gardée en permanence par deux gros bras dont l'un est un Pupille. Cela signifie qu'au moindre contact clairement hostile entre lui et un personnage, Sarv-Gyataa est au courant et prévient tous les autres Pupilles qui interviennent comme un seul homme. Ils passeront prendre des armes lourdes (fusils à pompe, révolvers lourds, carabines) stockées chez le directeur avant

d'intervenir. Vos joueurs pousseront sans doute de hauts cris, mais ils devront alors envisager pour la première fois la véritable nature de Sarv-Gyataa, une sorte de conscience collective...

Les trois indices essentiels à récupérer sont les suivants, tous placés dans le coffre-fort de l'appartement qu'occupe Adhimûlam au deuxième étage. Il est le seul à en connaître la combinaison, mais un *Criminel* pourrait sans doute le forcer sur un jet de difficulté 22. Bien entendu, le coffre contient également un fatras de choses inutiles : un pistolet, des factures, de l'argent etc.

Le premier objet est une sorte de pulvérisateur circulaire d'environ 40 cm de long sur 5 de diamètre. Il contient des résidus d'une substance brun rouge. Il s'agit bien évidemment d'un échantillon de « laque hermétique », la peinture à l'hermétium mise au point par de Maubrac. Le pulvérisateur servit à préparer le rail métallique qui suffoqua le Myrmidon. Il sera possible à un chimiste compétent d'analyser ce qu'il en reste. Il s'agit d'une laque riche en alumine hydratée, ce qui n'a rien de réellement extraordinaire. Un jet de difficulté 20 permet d'isoler le seul point véritablement notable : la substance contient une forte proportion de gallium et le minerai d'origine ayant servi à produire d'alumine devait être extrêmement riche en ce minerai rare. Si le jet a atteint 24, de subtiles différences seront repérées entre le vrai gallium et la substance, laquelle semble inconnue. Elle partage quoi qu'il en soit toutes les particularités de l'élément plus connu, en les portant à un degré supérieur.

Le second objet est aussi le plus étonnant. Il s'agit d'une boîte soigneusement ouvragée en bois d'ébène, présentant des

divinités hindoues diverses. À l'intérieur, sur un coussin doré, repose un étrange heaume. Des arrêtes de métal enserrant une calotte de cristal contenant une sorte de gelée grisâtre dans laquelle passent des câbles reliés à une plaque frontale en bronze au manganèse (métal paramagnétique disponible en Guinée, au cas où les joueurs poseraient la question). Deux câbles pendent des tempes et se terminent par des sortes de ventouses. À l'arrière, on peut repérer une sorte de prise avec un court câble de raccordement qui pend. Malheureusement, un court-circuit a fait fondre les circuits présents sous la plaque de bronze. Les aventuriers devront attendre un peu pour s'en procurer un en état de marche.

Ce heaume est un prototype mis au point par **de Maubrac** pour tester le contrôle sur le métal que donne la combinaison entre la « laque hermétique » et la gelée électro-cognitive. C'est également l'arme du crime dans l'assassinat du Myrmidon.

Si un personnage s'en coiffe, il ressentira de petits chocs électriques sans gravité. Il ne pourra pas sans servir car sur ce prototype la liaison entre le cerveau et la gelée s'effectue via l'appareil de transfert des flux visuels. Seuls les Pupilles sont donc à même de s'en servir.

Il est possible d'accéder à la gelée, via un petit opercule situé au sommet de la calotte. Il sera extrêmement difficile de l'analyser, bien des composantes semblant inconnue. De fait, elle incorpore les moelles et sèves de diverses espèces de plantes et d'animaux. Beaucoup appartiennent à la flore et la faune indienne encore mal connues. Robert Darvel* bénéficia ici des immenses

ressources et du savoir d'Ardavena*¹⁰. En pourra toutefois y reconnaître une forte teneur en phosphore et en acétylcholine, certaines caractéristiques identiques à la moelle épinière et une structure proche de celles présentées par les électrocytes de certaines races de gymnotes d'Amérique du Sud, notamment l'*Electrophorus electricus*, le plus puissant des poissons électriques, capable de générer des décharges de 700 volts. Un jet extrêmement difficile de *Scientifique* pourrait permettre d'identifier la substance avec l'invention de Robert Darvel*. À son retour de Mars, celui-ci ne put profiter de son invention car il lui manqua toujours certains éléments pour relancer la production et notamment la volonté surhumaine des brahmanes qui lui servit naguère, telle une sorte de détonateur, à déclencher dans la gelée le processus d'accumulation d'énergie. Darvel habitant à Paris¹¹, il pourra parler de son invention à d'éventuels visiteurs capables de prouver qu'ils ne sont pas de simples importuns.

« (...) l'intérieur en sera tapissé d'une gélatine phosphorée dont j'ai établi la formule et qui jouit de certaines propriétés de la matière cérébrale. C'est cette gelée délicate et d'une fabrication très coûteuse qui joue pour la volonté le rôle que jouent les accumulateurs pour l'énergie électrique. ».

Robert Darvel, dans *Le prisonnier de la planète Mars* de Gustave Le Rouge.

¹⁰ Voir Gustave Le Rouge, *Le prisonnier de la planète Mars*.

¹¹ Voir le scénario *La dernière guerre*, dans le livre de base de la BC.

Le dernier objet intéressant est une enveloppe contenant une carte du *Diogene Club* au nom de Philip Bowman. Adhimûlam la récupéra sur le corps du Myrmidon et entendait la confier au meilleur faussaire de l'organisation, le marseillais, Dieudonné Marsale. À terme, de telles cartes pourraient se révéler extrêmement utiles à Sarv-Gyataa. La même enveloppe contient en outre deux réservations pour le Train Bleu. La date exacte est laissée à l'appréciation du meneur, selon le moment où les personnages en feront l'acquisition. L'idéal est sans doute de leur laisser une journée entière pour travailler un peu sur les autres indices découverts au 30 *Février*. Les deux réservations sont au nom de Thomas Marân Vairakaṇ, identité officielle d'Adhimûlam le Radieux¹², et de Ksénia Adzovic. Enfin, l'enveloppe contient un numéro de *l'Illustration* en date du 12 février et faisant sa « Une » sur la prochaine Première, le 16, du *Voyageur sans bagage* de Jean Anouilh* au *Théâtre des Mathurins*. Les aventuriers ne trouveront rien d'intéressant dans ce magazine. Il a pour unique vocation de servir de signe de reconnaissance entre Adhimûlam et Ksénia Adzovic. En effet, les deux ne se connaissent pas et ils ont convenu de ce mode d'identification car la couverture se voit de loin et il est improbable qu'un autre passager se présente avec le même vieil illustré.

¹² Si un spécialiste de tamoul est consulté, le prénom Marân signifie « celui qui tue par le désir » et renvoie au dieu du désir Kâma ; le nom quant à lui signifie littéralement Œil-diamant. Quant à Thomas, c'est le prénom de l'Apôtre censé avoir évangélisé l'Inde. De toute façon, c'est évidemment un faux passeport et Adhimûlam n'est pas originaire d'une région de l'Inde où l'on parle tamoul !

A priori, l'association des réservations et de la carte du Myrmidon devrait les inciter à enquêter sur la mystérieuse voyageuse (voir LA MADONE DES SLEEPINGS)...

Où complication rime avec information

PERFIDE ALBION

Si les personnages se font remarquer comme une menace sérieuse, ils feront l'objet d'un attentat. Pour ce faire, l'Omniscient leur fera passer un coup de téléphone au nom du secrétaire du baronnet Herbert Walsingham. Celui-ci est un célèbre explorateur anglais, spécialiste de l'Himalaya, renseignement que pourrait éventuellement donner HMS Garter. « Son secrétaire » leur demande de passer au Crillon pour une « affaire de la plus haute importance ». Il prend rendez-vous pour le plus tôt possible et annonce l'envoi de la voiture particulière du baronnet. Le Pupille en charge de l'opération aura au préalable réservé une chambre pour la nuit afin de pallier à une éventuelle vérification, mais ce stratagème n'est pas parfait : la chambre est louée mais le baronnet ne s'est pas encore enregistré à la réception. La voiture qui se présentera sera piégé, le chauffeur ayant été désigné par Sarv-Gyataa pour donner sa vie pour défendre les intérêts de l'Omniscient. Il viendra prendre les personnages, se mettra en route, puis hurlera « Gloire à Sarv-Gyataa » avant de déclencher la bombe... Les personnages qui ne disposent pas d'armures ou de Ténacité surhumaine sont

normalement condamnés. Il est tant que le groupe fasse usage de la règle sur le radium collectif... Dans ce cas, l'engin infernal ne fonctionne pas aussi bien que prévu et ils s'en tirent au pire avec de lourdes blessures...

Le chauffeur, quoi qu'il en soit, est en piteux état et de toute façon Sarv-Gyataa lui grille le cerveau. Les personnages se retrouvent donc avec un témoin en petits morceaux bavant dans son assiette... Le seul indice intéressant, mais pour l'instant difficile à utiliser est l'appareil, trop endommagé pour être analysable, fixé dans le dos et la nuque du chauffeur. L'examen des empreintes digitales (si le corps le permet) n'apprend rien : le chauffeur n'était pas fiché (en fait si, mais les Pupilles travaillant à l'Identité Judiciaire ont fait le nécessaire il y a longtemps pour qu'il ne le soit plus).

LE QUATRIEME POUVOIR

Parallèlement, l'Omniscient tentera de faire obstacle à ses adversaires en déchaînant sur eux les foudres de la presse. C'est le moment de ressortir tous les cadavres que les personnages ont dans le placard et que l'Omniscient a pu raisonnablement découvrir. Il convient d'adapter cette épreuve aux personnages, raison pour laquelle on ne la développe pas davantage ici.

Ajoutez enfin à ce harcèlement, un brusque regain d'intérêt des administrations les plus enquiquineuses. Contrôle fiscal, réouverture de vieilles enquêtes sur dénonciations, plaintes diverses

liées aux dommages aux biens et aux personnes lors d'aventures antérieures etc.

En bref, l'Omniscient tente de bloquer l'enquête des aventuriers. Accessoirement, cette attaque leur permettra de comprendre l'ampleur de l'influence exercée par leur adversaire.

QUE SAVOIR SUR L'OMNISCIENT A PARIS ?

Demeure le nom crié par le chauffeur kamikaze : Sarv-Gyataa... Un *Universitaire* ou *Mystique* bénéficiant de la bonne spécialité pourrait savoir que ce nom est celui d'une figure de la mythologie hindouiste, l'Être Omniscient, qui forme une triade avec *Sarv-Vyapt*, l'Omniprésent et *Sarv-Samarth*, l'Omnipotent. À ce stade, il est probable que le rapprochement entre Inde et Angleterre orientera vos joueurs vers une question coloniale. N'oubliez pas dans ce cas qu'ils peuvent aussi découvrir que les indiens pratiquant le tapirage se trouvent aussi en Guyane Britannique. HMS Garter pourra confirmer que Philip Bowman y a justement travaillé longtemps vers le milieu des années 1920...

Un jet de *Criminel* pourra également servir. Le joueur se rappellera alors une anecdote. Il jouait (ou assistait à une partie) entre gens du milieu dans un cercle de jeu de la capitale. L'un des perdants, irrité, lança à un joueur à la chance insolente (par exemple le personnage lui-même) ; « mais c'est pas vrai, t'es l'Sarv-Gyataa ou quoi ?! ». L'ambiance tomba immédiatement, un froid polaire

gelant la salle... Le malheureux bredouilla des excuses et quitta la table. Les partis reprirent lentement...

Il est possible de se renseigner sur le mauvais perdant. Il s'agit de Paul « Bidet d'Or » Pastor, l'un des « Buissons Ardents », nom dont on désigne alors les riches maquereaux contrôlant le Bois de Boulogne. On peut le rencontrer circulant lentement dans les allées du bois à bord de sa somptueuse automobile américaine, avec ses gardes du corps debout sur les marchepieds. Si on lui est sympathique ou en échange de quelque service, il évoquera nerveusement, en jetant des coups d'œil paranoïaque autour de lui, cette figure nébuleuse.

« Sar-Gyataa, c'est un peu not' croquemitaine à nous, dans le milieu ... Parole, y sait tellement d'trucs, tu croirais qu'il utilise des morbac comme indics !! Pas moyen d'faire un coup tranquille : ses encaisseurs arrivent et paf, pourliche ou t'es dans la mouise, modèle Verdun !! Et pas un tendre... ceux qui l'ont cherché au début, y a une dizaine d'années, y z'ont pas tardé à le trouver... c'est pour les r'trouver eux qu'ça a été plus coton... Parole, moi j'bouffe plus d'écrevisses du Canal Saint-Martin, ça serait du cannibalisme... Et par là-dessus, pas un poil de cul à mettre dans un album Bertillon ! Le gars ? Un fantôme ! Un pet sous les grilles de la Santé ! Personne l'a jamais vu ! Les cognes savent même pas s'qui sent mauvais ! Ou y préfèrent

pas l'sentir ou y s'font tellement dessus qui sentent plus les aut'z'odeurs ! ».

Bref, une figure de mystérieux seigneur du crime que plus personne n'ose contrarier...

MISS PENNY MONEIGH A L'APPAREIL ET A LA RESCOUSSE

Une fois que les aventuriers auront affronté Gervais, ils seront en mesure d'en fournir une description physique. Dès lors, l'archiviste du *Diogenes Club*, l'alerte Miss Penny Moneigh sera à même de compulsier ses dossiers en quête d'informations. Elle les rappellera quelques heures plus tard.

Le Club possède en effet un petit dossier de trois affaires sur un Surhomme correspondant au signalement. Union Jack, Surhomme membre du Club, l'a affronté en 1928 en Guyane britannique. Il tentait alors d'assassiner le banquier Neville Fitz-Martin, venu sur place pour étudier la faisabilité d'un projet d'exploitation industrielle du mercure présent en quantités inhabituelles dans la terre de certaines zones du pays. Il est appelé localement par les indigènes, Matecho, du nom d'une grenouille dendrobate. On le retrouve en 1931 en Jamaïque, lorsque le Highlander démantela un réseau d'aide aux bagnards échappés de Guyane française. L'essentiel de ces fuyards semblaient destiné alors à l'équipage d'un sous-marin pirate aux ordres du fameux pirate

américain, la Murène¹³. Enfin, en 1932, il est signalé en Gold Coast où il assassine le directeur de la *Panafrican Mercurial Gold Company*, Matthew O'Connelly. Si l'on pense à chercher spécifiquement en ce sens, il sera possible, par le profil *Homme d'affaires*, de confirmer que la *PMGC* fut à l'époque la concurrente directe de la *CEBC* pour certaines concessions de bauxite et que Justin Bonnessard trancha l'attribution en faveur de cette dernière compagnie. D'autres recherches sur la *PMGC* indiquent qu'elle fit faillite en 1935, suite à une véritable guérilla menée contre ses installations par des éléments indigènes rebelles (voir OU Y A D'LA HYENE, Y A PAS D'PLAISIR).

Il serait également possible d'interroger l'archiviste au sujet du nom de Sarv-Gyataa. Le *Diogenes Club* a été averti de l'existence de ce problème par le *CID*, il y a cinq ans. On ignore s'il s'agit réellement d'un Surhomme ou d'une organisation. En tous cas, son influence a été repérée tant dans les milieux criminels qu'au sein des mondes de la politique et de la finance. En France, Paris et Marseille semblent les deux principaux pôles de son pouvoir. La nature de cette influence demeure mystérieuse, mais il n'existe pas de preuve certaine de l'exercice d'une domination mentale. Par bien des aspects, cela ressemble à un culte, à quelque secte étrange. Malgré le nom d'origine indienne, Sarv-Gyataa ne semble pas lié aux mouvements d'émancipation coloniale dans cette région, même si

¹³ Comme on se retrouve s'exclameront ceux qui auront joué *De Profundis* !

son nom a été mêlé de loin à certaines affaires au Bengale. On a davantage pu percevoir son influence sur les bords de la Mer des Caraïbes, ainsi qu'en diverses zones de l'Afrique Occidentale Française, notamment en Guinée et en Côte d'Ivoire. Ni le *CID* ni le *DC* n'ont actuellement d'idée de la nature des ambitions de Sarv-Gyataa qui n'est pas considéré comme un « danger immédiat ».

LES PERILS DE LA CITE PHOCEENNE

*On connaît dans chaque hémisphère
Notre Cane... Cane... Canebière
Et partout elle est populaire
Notre Cane... Cane... Canebière
Elle part du vieux port et sans effort
Coquin de sort, elle exagère
Elle finit au bout de la terre
Notre Cane... Cane... Canebière*

René Sarvile, Opérette *Un de la Canebière* (1935)¹⁴

LA MADONE DES SLEEPINGS

*C'est le plus beau train du monde tout simplement ; il ne circule ni
en Chine, ni en Amérique ; il circule chez nous, il est confortable, il
est élégant, il est français.*

Maurice Prax, reporter au *Petit Parisien*

L'épisode phocéén de cette aventure va commencer par une nuit en train mouvementée à bord du Train Bleu. Ce train de luxe lancé par la Compagnie des wagons-lits lancé en 1922 assure la liaison entre Calais et Vintimille, via Paris, Dijon, Marseille, Toulon, saint-Raphaël, Cannes, Juan-les-Pins, Antibes, Nice, Monaco, Monte-Carlo et Menton. À partir de 1926, une seconde rame part

¹⁴http://www.dutempsdeserisesauxfeuillesmortes.net/paroles/cane_cane_canebiere.htm

directement de Paris, évitant à celle en provenance de Calais de pénétrer dans la capitale.

Chaque rame comporte six voitures-lits groupant des compartiments « single » d'une personne. Il est évidemment possible aux couples d'en louer deux côte-à-côte en bénéficiant d'une porte de communication débloquée par le chef de train. L'intérieur est luxueux, avec les lits les plus larges de l'histoire du rail (80 cm) et une décoration signée Prou, Maples ou Nelson. À partir de 1931, des wagons moins luxueux de seize ou vingt compartiments sont intégrés à la rame. Le restaurant de bord est l'égal de celui de la majeure partie des palaces internationaux. En bref, le Train Bleu évoque l'Orient Express et si vous possédez la campagne de l'*Appel de Cthulhu* qui s'y déroule les informations et plans fournis dans ce supplément pourront resservir ici avec profit.

Rappelons à nos lecteurs que les aventuriers ont été orientés vers le Train Bleu par les réservations trouvées dans le coffre-fort d'Adhimûlam au 30 *Février*. Il est temps de comprendre ce qui se cache derrière l'enveloppe fatale.

En 1935, l'Omniscient a subi un revers en Afrique occidentale. Au lendemain de la faillite de la *PMGC*, il avait ordonné à la *CEBC* d'investir dans les mines de diamants du Sierra Leone. Il tomba là malheureusement sur trop fort pour lui, la *De Beers* obtenant un monopole minier pour 98 ans. Surveillant ces concurrents, il apprit néanmoins que la compagnie misait sur un nouvel appareil de prospection mis au point par un savant hollandais,

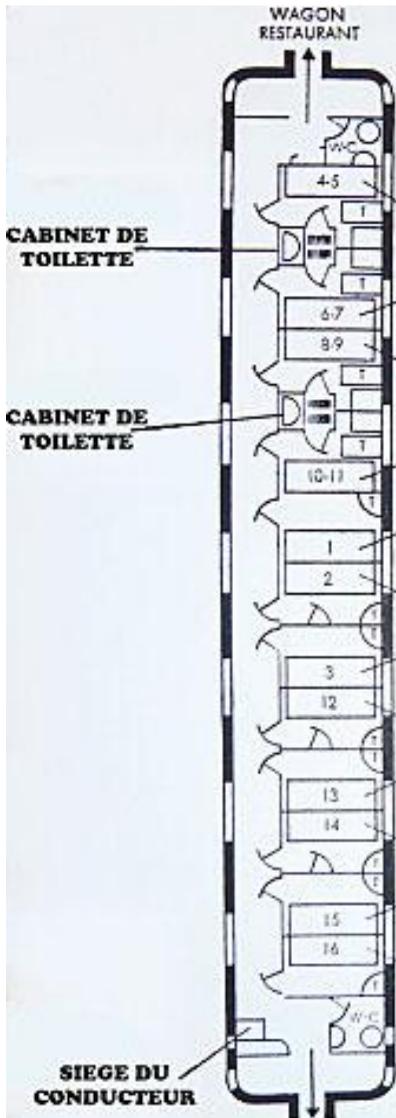
le Professeur Lodewijk Doorn. L'Omniscient décida donc de s'emparer de cette invention. Mais, en l'absence de Pupilles réellement aptes à remplir cette mission, il prit contact, via Alcide Rodomond, avec une aventurière internationale de haut vol, la géorgienne Nina Melachvili. L'aventurière n'a toutefois pas attendu pour enquêter sur son commanditaire : grâce aux contacts qu'elle a gardé dans les réseaux communistes, elle sait qu'il s'agit du notaire Rodomond (voir plu bas LA OU Y A D'LA HYENE, Y A PAS D'PLAISIR), même si elle joue les innocentes. **C'est là l'information essentielle que ne doivent pas rater les aventuriers pour que le scénario puisse poursuivre correctement.**

Ayant rempli sa mission avec succès, l'aventurière s'apprête à livrer les plans de la machine et va pour ce faire embarquer dans le Train Bleu, sous le nom de Ksénia Adzimova, citoyenne yougoslave. Adhimûlam est chargé de l'escorter auprès d'Alcide Rodomond, qui la paiera, de surveiller la transaction et, si possible, d'utiliser ses dons d'hypnotisme pour faire avouer une éventuelle trahison à la jeune femme.

Tel était le plan d'origine, mais l'arrestation probable, ou au moins la neutralisation, d'Adhimûlam va compliquer les choses¹⁵. En effet, il devient essentiel pour l'Omniscient non seulement de

¹⁵ Ce qui suit postule que cet événement extrêmement probable a bien eu lieu, mais il est tout à fait possible que vos joueurs aient réussi à « visiter » son coffre sans éveiller sa suspicion. Dans ce cas, il leur suffit de filer les deux complices discrètement jusqu'à Marseille.

récupérer les plans de la machine de Doorn, mais surtout d'éviter que les aventuriers ne remontent jusqu'à Rodomond et son commanditaire Marius Aiguerive. Il envoie donc à bord du train un groupe de tueurs, éventuellement commandé par Matecho si celui-ci n'a pas été neutralisé auparavant. L'un des tueurs doit donc prendre la place d'Adhimûlam grâce à un déguisement et à un nouvel



exemplaire de l'*Illustration*.

Il est chargé de récupérer les plans et de faciliter l'élimination de Nina par ses complices. Un point important est qu'aucun des tueurs n'avait de place réservée. Ils arrivent au dernier moment et doivent donc se contenter de places de seconde. Ils sont donc assez loin de la cabine de Nina quand le train part. Il en va de même pour les personnages.

Un point crucial est qu'il est plus que probable que les aventuriers optent pour un plan très semblable, surtout si l'un d'entre eux est

capable de se métamorphoser ou même seulement de se déguiser avec efficacité... Bref, les copies de l'*Illustration* risquent de fleurir sur le quai de la Gare de Lyon... Le premier point à régler sera de déterminer qui, des aventuriers ou des tueurs, repèrent l'autre « faux Adhimûlam » le premier. Si ce sont les tueurs, ils laisseront dans un premier temps le champ libre à leur rival pour tenter de déterminer de qui il s'agit et s'il est seul. Une fois dotés de plus d'informations, ils n'hésiteront pas à éliminer tout le monde. Il convient ici de ne pas oublier un facteur clef de cette lutte de l'ombre : deux des tueurs sont des Pupilles et l'Omniscient peut communiquer instantanément les perceptions visuelles de l'un à l'autre ou informer d'une « perte de contact » subite. De même, chacun des deux peut recevoir presque instantanément les informations détenues par l'Omniscient ou n'importe quel autre Pupille actif où qu'il se trouve... A priori, il ne leur sera donc pas trop difficile d'identifier les aventuriers.

Dernier point, la belle aventurière n'est pas non plus née de la dernière pluie et son protecteur, Adam Sergeievitch Gnomskij, protège ses arrières. Comme tous les deux sont dotés de super pouvoirs, la mission des tueurs de l'Omniscient, comme celle des joueurs, va devenir difficile...

Ainsi, le voyage va devenir rapidement un festival de coups fourrés et d'éliminations discrètes...

Selon que l'un d'entre eux a pris ou non la place d'Adhimûlam, les stratégies des tueurs seront les suivantes :

1. Un tueur se fait passer pour le magicien : il vérifie d'abord que Nina a les plans et demande à y jeter un coup d'œil pour vérifier qu'il s'agit bien de ce qui a été commandé. Cela lui permet de savoir où elle le range. L'un des Pupilles va discuter avec le steward en charge du wagon et en profite pour consulter le tableau des passagers, information qui passe immédiatement à son complice. Durant le dîner, alors que Nina et son compagnon de voyage se rendent au wagon restaurant, l'un des tueurs s'installe dans la cabine d'Adhimûlam. Un second attend le retour de l'homme occupant le second compartiment adjacent à celui de Nina. Dès que le couloir est désert, il frappe à sa porte et lui tire une balle (avec silencieux) dans la tête. Il s'installe commodément... Arrivé à hauteur de Valence, quelques heures avant l'aube, le commando passe à l'action. Un tueur se place à chaque extrémité du couloir du wagon. Les trois tueurs qui occupent les deux cabines flanquant celle de Nina utilisent des clefs semblables à celle des stewards et ouvrent les portes de communications. Ils surgissent des deux côtés et arrosent la couchette de la pauvre Géorgienne. L'un des tueurs placés dans le couloir tire le système d'alarme, l'heure étant calculée pour que le train stoppe à proximité d'un passage à niveau où attend une puissante voiture. Les tueurs sautent du train avec le plan, montent dans la voiture et vroum !

2. Un aventurier se fait passer pour Adhimûlam : le plan ne change guère. Seuls quatre points changent. Tout d'abord (1), la cabine flanquant celle de Nina est prise d'assaut plus tôt, avant le dîner. Ensuite (2), l'un des Pupilles, cambrioleur de son état, va profiter du départ des deux voyageurs pour le wagon restaurant pour fouiller la cabine de Nina en quête des plans depuis cette cabine latérale. Pour le couvrir, le second Pupille fait le guet dans le couloir, leur vue partagée, via l'Omniscient, permettant au cambrioleur de repérer immédiatement d'éventuels gêneurs. Dans ce cas, il se replie tout de suite dans la cabine adjacente. De fait, il ne trouvera pas les plans (voir la stratégie de Gnom), ce qui amènera les tueurs à conclure au fait que l'aventurière les a sur elle, aussi étrange que cela puisse paraître. Puis (3), la cabine flanquant celle de l'aventurier jouant Adhimûlam va être investie. Pour l'assaut à hauteur de Valence, les forces se répartissant un peu différemment (4). Un seul tueur surveille le couloir et chacune des deux cibles (le faux Adhimûlam et Nina) voit deux tueurs surgirent dans son compartiment.

Venons-en à présent à la stratégie défensive de Nina. Vous l'aurez peut-être remarqué, mais on a évoqué plus haut le fait que ni les aventuriers ni les tueurs n'auront pu réserver de première classe. En revanche, on ne l'a pas précisé pour Gnom. Et bien, ça n'a rien d'un oubli. Le brave homoncule, de fait, voyage au grand air... Dès

que le train part, il se hisse sur le toit et progresse jusqu'au compartiment de Nina que celle-ci a marqué en laissant dépasser à l'extérieur de sa fenêtre une écharpe dont l'extrémité est accrochée à une cordelette. Grâce à une canne dotée d'une sorte de « pince à sucre » à son extrémité, il récupère l'écharpe et hisse à lui la cordelette par la fenêtre entre-ouverte. Celle-ci, dissimulée par Nina derrière le rideau sert ensuite « d'instrument de communication » entre la princesse et son chevalier. C'est grâce à cette cordelette que Nina passera à Gnom, la petite serviette de cuir contenant les plans. Ceux-ci récupérés, l'homoncule s'installe « commodément » à l'aplomb de sa cabine, accroché à l'un des petits réflecteurs installés sur le toit (voir la photographie du modèle réduit de wagon). Grâce à sa force et à son endurance surhumaine, il passera un voyage somme toute assez reposant. En cas de danger, Nina n'a qu'à tirer la cordelette pour que Gnom intervienne. Le code est simple : 1 coup, problème ; plusieurs coups, problème urgent. Dans le premier cas, Gnom descend du toit par la plate-forme reliant les wagons. Dans le second, il déchire le toit métallique et saute dans le compartiment... En cas de grave danger, l'une de ses premières actions est de dégoupiller une grenade fumigène dont le but premier est de fournir à Nina un camouflage parfait... Quant à lui, cela lui permet d'obliger ses adversaires à opter pour le corps-à-corps, dans lequel il excelle malgré sa formation résolument intellectuelle... Quant à Nina, en cas de danger, elle en appelle à Gnom si elle en a le temps, sinon, elle adopte immédiatement sa forme gazeuse. Toutefois, celle-ci est quelque peu problématique dans le train car si une fenêtre venait à

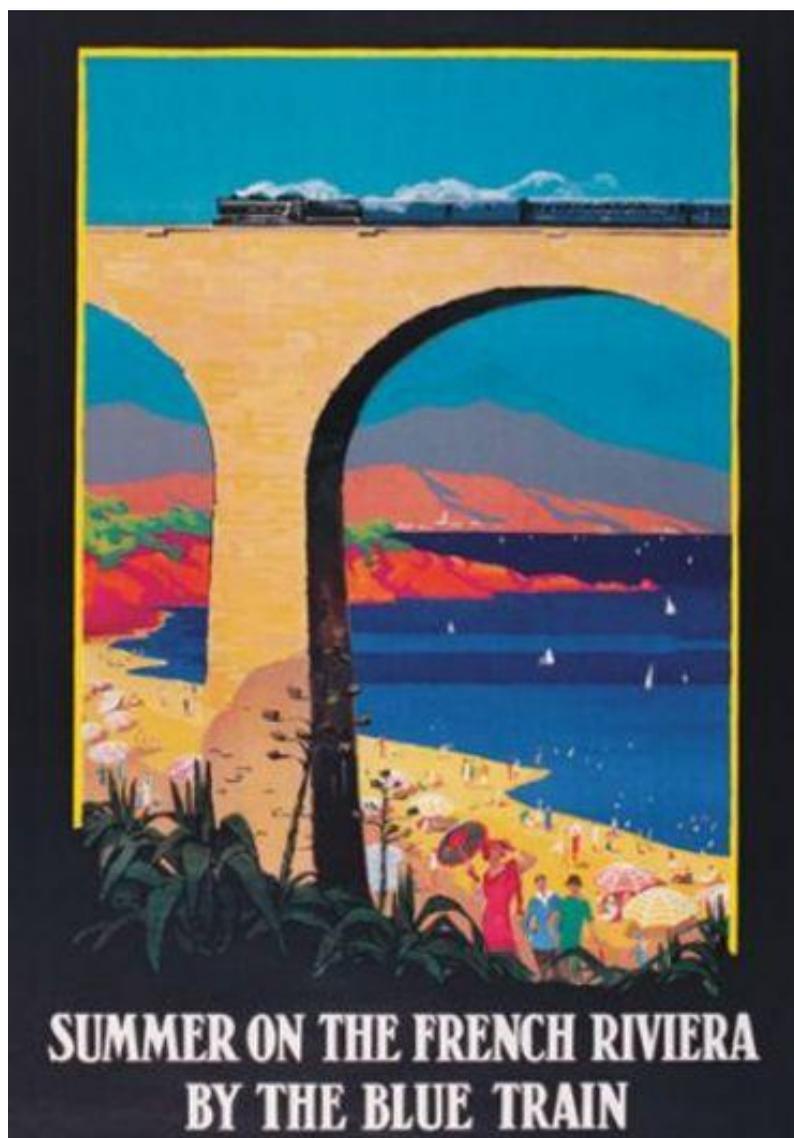
être grande ouverte, elle courrait le risque d'être aspirée à l'extérieur et propulsée tout le long de la rame en rebondissant contre les wagons, une expérience des plus douloureuses !

Voilà, vous connaissez les principes de base des stratégies des uns et des autres, pour le reste, il faudra improviser selon les actions de vos joueurs.



Il y a, sans préjugé de l'imagination des joueurs, deux façons d'obtenir l'information capitale détenue par Nina. Tout d'abord, en s'emparant d'elle et en ayant recours à des procédés que les convenances et la morale interdisent à des gentlemen. Ensuite, ce qui est plus chevaleresque, en sauvant la belle aventurière des infâmes séides de Sarv-Gyataa, auquel cas, elle tentera de les aider à mettre des bâtons dans les roues de leur ennemi commun.

L'aventurière et son chevalier servant devraient apparaître à terme comme des personnalités plutôt sympathiques. En tous cas, ils sont loin d'être des tueurs de sang-froid. Une petite romance entre la belle Géorgienne et un de vos joueurs, au grand dam de Gnom, serait ici de bon ton et éventuellement sources de scénarios ultérieurs.



**SUMMER ON THE FRENCH RIVIERA
BY THE BLUE TRAIN**

LA JAVA DES P'TITS GALONS

Quand on est de Marseille, on est condamné à ne plus croire à rien.

Gaston Leroux, *Histoires épouvantables*

Marseille ! Tout le monde descend !! Oui, voire même tout le monde descend tout le monde...

En effet, au terme de leur nuit mouvementée, les aventuriers débarquent dans une ville trompeusement ensommeillée. De fait, Marseille est alors la proie de conflits multiples. Politiquement, la mairie est tenue officiellement depuis 1935 par le socialiste Henri Tasso* (SFIO). Mais celui-ci, également sous-secrétaire à la marine marchande, est souvent à Paris et, de fait, l'homme fort de la ville depuis plusieurs années est son premier adjoint, Pierre Sabiani*. Or, l'itinéraire politique de ce dernier l'a conduit de la SFIO, via le PC, au tout jeune Parti Populaire Français de Jacques Doriot*, d'inspiration clairement fasciste.

Mais le pouvoir de Sabiani* à Marseille repose plus encore sur son alliance avec les deux grands caïds du Milieu, le corse Paul Carbone* et le toulonnais d'origine napolitaine, François Spirito*. Tous deux ont fait leurs premières armes dans les milieux de la Prostitution au Caire avant d'arriver à Marseille et de faire fortune en organisant la fameuse *French Connection*, par laquelle l'opium oriental arrive dans la cité phocéenne pour y être converti en héroïne avant de repartir vers les États-Unis. Les criminels bénéficient en

outre de deux « marchés lucratifs, la contrebande avec l'Italie, en plein essor depuis que le gouvernement français a interdit les échanges en représailles après l'invasion de l'Éthiopie, et le fret à destination de l'Espagne. Marseille demeure en effet le principal port d'approvisionnement du gouvernement républicain en pleine déroute. On comprend donc que Sabiani* et les deux parrains aient été soucieux d'exercer un contrôle impitoyable sur le port, éliminant parfois physiquement, les individus suspects de fidélité au PC. Enfin, en marge de ces « gros poissons » pullulent les petites bandes issues des trois grandes communautés étrangères nées de la Grande Guerre, les Russes, les Arméniens et les Grecs ou des « coloniaux » principalement issus d'Afrique Noire et du Maghreb.

La situation s'avère si tendue et la corruption telle que de juillet 39 à la Libération, le maire cèdera la place à un administrateur extraordinaire, la ville étant de fait placée sous tutelle...

Bref, comme vous le voyez, vous avez de quoi meubler à loisir l'emploi du temps de vos joueurs s'ils s'écartent de la trame principale... De fait, dans ce qui suit, on ne peut que présenter la « voie royale », c'est-à-dire le chemin tout à la fois le plus probable et le plus aisé à emprunter pour les joueurs pour réussir cette phase du scénario. Mais bien entendu, il n'y a rien de limitatif, le seul impératif (et encore, il y a d'autres moyens de raccrocher) étant qu'ils assistent au déchargement de l'*Alvise Cadamosto*.

LA OU Y A D'LA HYENE, Y A PAS D'PLAISIR

I've seen the Devil in my microscope and I have chained him

Le docteur Moreau

Fine man... please... tell them... that I am God.

Hyène-Porc

La situation marseillaise, on l'aura compris, est historiquement fort complexe, mais pour l'univers de la *Brigade Chimérique*, il est temps d'en remettre une petite couche... Sarv-Gyataa, en effet, s'oppose au trio Sabiani*-Carbone*-Spirito*. Son principal conflit avec eux porte sur le port et plus particulièrement sur leur curiosité malsaine au sujet des navires de la *CGU*.

Il a donc décidé de donner un coup de pied dans la fourmilière afin de détourner leur attention. Depuis deux ans, le port de Marseille vit dans la crainte d'un nouveau gang, plus vicieux et violent que les traditionnels chefs du Milieu... Ce groupe s'est imposé à force de tueries d'une brutalité jusqu'alors inégalée. De fait, le maître d'une secte africaine a investi le port à l'appel de l'Omniscient. Pour en comprendre la raison, il faut remonter bien des années en arrière... et accessoirement aller lire la description de Hā'inā sōyā'ina dans la section PSJ !

Voilà, vous avez lu ? Eh bien, cette charmante créature sera le principal adversaire des aventuriers dans la cité phocéenne. Et leur lutte va commencer sur les « chapeaux de roues »...

En effet, le commanditaire de Nina pour le compte de l'Omniscient n'était pas directement l'un des Pupilles afin de préparer un fusible. Marius Aiguerive chargea de cette tâche un notaire de moralité douteuse, maître Alcide Rodomond. Celui-ci a fait fortune en gérant des affaires liées aux intérêts espagnols du PC, notamment l'affrètement des fournitures au gouvernement républicain et le convoyage des combattants des Brigades Internationales venus d'Europe Centrale. C'est par l'intermédiaire de ces contacts avec le Komintern qu'il a connu Nina et pensé à l'employer dans l'affaire Doorn. Il s'agit donc d'un gros bonnet, l'une de ses personnes que le tout-venant considère « intouchable ». Il vit dans la belle Villa Gyptis (du nom de l'un des fondateurs grecs de la cité) sous la protection d'un nombre respectable de porte-flingues, essentiellement d'origine espagnole, proches du PCF.

L'échec de la mission des tueurs du Train Bleu a condamné le notaire. Dès que l'Omniscient fut au courant, il sut qu'il convenait de faire sauter le fusible. En temps normal, il serait confiant car Rodomond n'est pas du genre à se laisser impressionner. Mais cette fois des Surhommes sont impliqués et on ne peut lui faire confiance. Dans la précipitation, il doit avoir recours à l'artillerie lourde, au mépris de la discrétion : Hyène-Porc et ses adorateurs sont lâchés sur la villa. La bête ne fait pas dans le détail ; les gardes du corps espagnols ne sauraient faire le poids et l'attaque débouche sur une

boucherie avec plus de douze personnes déchiquetées dont le notaire, sa femme et ses trois enfants...

L'affaire fait évidemment grand bruit et, lorsque les aventuriers débarquent à Marseille, est déjà sur toutes les lèvres. Dès la fin de la matinée, tant le *Petit Provençal* (gauche) que *Marseille-Matin* (plus nationaliste, fondé par l'armateur et as de la première guerre Jean Fraissinet*) sortent une édition spéciale qui donne l'essentiel des informations disponibles au public.

Le ton de chaque journal est toutefois très différent et très offensif, conformément à la pratique de l'époque. *Marseille-Matin* trace un portrait peu flatteur du « syndic rouge », évoquant de façon transparente les liens de Rodomond avec le Komintern et son implication dans les trafics d'armes à destination de l'Espagne, concluant à un règlement de comptes politico-criminel orchestré par la C.N.T., hostile aux Brigades Internationales.

Le *Petit Provençal* souligne également la « légitimité sujette à caution » des activités de la victime, mais il rappelle que son rôle en faveur de l'Espagne lui a surtout valu l'inimitié de certains milieux proches du « véritable pouvoir » en place à Marseille. Cette allusion à la trinité Sabiani*-Carbone*-Spirito* est parfaitement transparente pour les locaux mais déroutera sans doute les aventuriers. L'article continue en précisant toutefois que la sauvagerie des faits rappelle surtout certains règlements de compte qui ont ensanglanté le port ces deux dernières années.

Voilà, nos braves aventuriers disposent d'une vraie grosse piste à exploiter. Moins aisée évidemment que celle du notaire, mais l'Omniscient, pressé, n'a pas pu cette fois effacer tout à fait ses traces. Il demeure confiant que si ses adversaires se lancent aux traces d'Hyène-Porc, il sera de toute façon débarrassé d'eux à brève échéance par cette brave bête !

Avant de détailler un peu cette piste, deux points doivent être brièvement évoqués :

1. les Pupilles marseillais attendent les aventuriers à la Gare Saint-Charles. Si ces derniers font l'erreur de descendre tranquillement à Marseille, ils seront pris en filature immédiatement. L'opération sera très difficile à repérer en raison des pouvoirs de l'Omniscient et du grand nombre de ses relais dans la cité phocéenne. S'ils sont descendus plus tôt du Train Bleu et arrivent discrètement en voiture, ils bénéficient d'un répit plus ou moins long, mais finiront inmanquablement, à moins d'être tous magnifiquement déguisés, par être repérés et surveillés de la même façon. Il faut espérer qu'ils auront commencé à comprendre quels sont les pouvoirs de leur adversaire et multiplieront en conséquence les contre-mesures. Dans le cas contraire, l'ennemi aura toujours une longueur d'avance.
2. Deuxièmement, il est possible que l'idée vienne aux joueurs de se renseigner sur les endroits où Adhimûlam se produisait en spectacle à Marseille. C'est une bonne idée : il

s'agit toujours du même cabaret orientalisant, le *Pondichéry*. Toutefois, la piste sera froide : le cabaret a brûlé trois jours plus tôt, victime d'une attaque des hommes de Carbone* et Spirito*. Les personnages pourront toutefois retirer de ce fait qu'il existe une lutte ouverte entre leur ennemi et les deux caïds. Éventuellement, ils pourraient en jouer, mais cet aspect des choses est ici laissé à l'improvisation du meneur.

Les articles amèneront donc sans doute les personnages à s'intéresser aux « sauvages règlements de compte » dont le port a été le théâtre depuis 1935. Les archives de journaux sont ici bien évidemment la meilleure source d'informations. Discuter avec les journalistes ou la police ramènera sensiblement les mêmes informations. Voici ce qu'il en ressort.

Le 12 février 1935, Gaston Montier, l'un des principaux « superviseurs » du port, en charge de « tenir » les dockers pour le compte du Milieu, a été découvert littéralement déchiqueté, le ventre ouvert, les entrailles en partie dévorées par quelque gros animal. Plusieurs empreintes de pieds nus sanglants ont été relevées autour du corps. En deux ans, une dizaine d'autres meurtres du même type a été perpétré. Sur le lieu de l'un d'entre eux, un détail étrange a été relevé : parmi les empreintes ont également identifié celle d'un gros animal à sabot fourchu, sans doute quelque bovin ou un énorme porc (il s'agit évidemment en fait des sabots de Hyène-Porc).

Le public a mis quelque temps à s'émouvoir, car les autorités ont essayé au maximum de dissimuler le caractère atroce de ces meurtres. Toutefois, peu à peu la rumeur a circulé, provoquant diverses interpellations au conseil municipal. Des accusations à l'encontre de la communauté africaine ont commencé à se répandre, l'idée de l'existence d'un culte cannibale venu des « profondeurs obscures de la jungle africaine » gagnant du terrain dans la population.

Il y a environ un mois, un meeting du *PPF* a dégénéré. Les quelques centaines de personnes qui y assistaient, surchauffées par le discours de Pierre Sabiani*, ont opéré « une descente » dans les quartiers pauvres majoritairement occupés par des immigrés d'Afrique Noire. L'émeute a été d'une rare violence, avec plusieurs incendies et lynchage. En outre, les émeutiers se sont heurtés à une résistance farouche de la part d'anciens combattants des régiments de Tirailleurs sénégalais et le bilan exact n'est pas connu. La police a arrêté les deux chefs des Tirailleurs, provoquant un tollé à gauche. Un jeune avocat, élevé au Sénégal, a peu après décidé de prendre gratuitement à sa charge la défense des deux anciens combattants. Son nom est Gaston Defferre*.

OUT OF AFRICA

Il est probable que les joueurs¹⁶ prendront contact avec le jeune avocat afin de le consulter sur l'éventuel rapport existant entre les meurtres sanglants du port et le massacre de la Villa Gyptis. L'avocat n'est alors guère en vue et l'approcher ne présente pas de difficultés particulières (Defferre* fut l'un des derniers en France à se battre en duel, ce n'était apparemment pas le genre à se cacher derrière des gardes du corps !). En revanche, en raison de son implication dans l'émeute liée aux meurtres de l'Hyène-Porc, il est sous surveillance des Pupilles, qui repéreront les aventuriers s'ils prennent ouvertement contact.

Si l'on parvient à gagner sa confiance¹⁷, il confiera que le lien entre les crimes du port et l'attaque de la Villa Gyptis lui échappe quelque peu. A priori, il lui semble évident que le meurtre du notaire est lié à son action en faveur des Républicains espagnols, mais la connexion avec les meurtres sur les docks n'est pas claire. En effet, les victimes du port appartenaient tous à l'organisation Carbone*-Spirito*, deux hommes hostiles aux Républicains et aux PCF. Ainsi, a priori, on doit admettre soit que le notaire est entré en conflit avec d'anciens alliés (peut-être pour avoir détourné des

¹⁶ Ne serait-ce que par curiosité pour les plus vieux d'entre nous qui on connu le jeune avocat lorsqu'il fut ministre de l'intérieur de Mitterrand !

¹⁷ Si vos joueurs sont à court d'idées, vous pouvez toujours leur permettre de sauver le jeune homme d'une agression de costauds du PPF.

fonds ?), soit que ses assassins ont été envoyés par le Milieu et ont juste souhaité imiter les meurtres du port.

Si l'on dirige la conversation sur la question des sectes africaines cannibales, il balaie la chose d'un « Oh, nous sommes au XX^e siècle, Messieurs ! Laissons ce genre de sensationnalisme aux feuilletonistes !! ». Néanmoins, il confesse que l'un de ses clients affirme que les meurtres n'ont rien à voir avec les gens du quartier attaqué parce qu'eux sont Peulhs et que les tueurs du port sont des Bambaras. Malheureusement, il n'a pas voulu en dire plus, mais il a souhaité « protéger » son avocat en lui remettant un étrange talisman. Il sort alors d'un tiroir (ou de sa poche s'ils ne sont pas dans son bureau) un collier composé d'une lanière de cuir passant à travers une pièce percée.



Il s'agit là d'une rareté numismatique témoignant des aventures de l'ingénieur auvergnat Aimé Victor Olivier Pastré, vicomte de Sanderval* (1840-1919). Celui-ci explora le royaume africain de Fouta Djaloun, sis dans l'intérieur de la Guinée et dominé

par une aristocratie peulh. Il tenta d'y introduire les « bienfaits de la technologie européenne » et gagna la confiance du souverain de ce pays mystérieux, l'almamy (c'est-à-dire « l'imam »), au point que celui-ci le nomma « roi de la terre de Kahel », avec l'autorisation de battre sa propre monnaie. C'est donc le nom de Sanderval qui apparaît en caractères arabes sur la pièce. Son action dans la proche Guinée Bissau lui valut en outre d'être fait vicomte par le roi Louis I^{er} du Portugal*. L'ingénieur joua également un rôle de premier plan dans la fondation de Conakry. En 1896, l'aventurier fit don de son royaume à la France qui contrôle à présent le Fouta Djaloun, intégré à la Guinée et donc à l'A.O.F..

En Guinée, le nom de Sanderval demeure auréolé de mystère et se murmure au-dessus des feux dans l'ancien royaume peulh. De fait, l'explorateur fut en son temps initié aux mystères des confréries de sorciers des hautes terres guinéennes. Aujourd'hui, son fils, Louis Ascagne Pastré, second vicomte de Sanderval, est le maître secret de l'antique confrérie des chasseurs du Lion blanc. Louis Ascagne est aux yeux des anciens sujets de son père, l'incarnation de Kondoron, l'esprit de la chasse. De fait, les anciennes monnaies frappées par son père en 1894 servent de signe de reconnaissance aux membres de sa confrérie, laquelle lutte notamment contre l'exploitation coloniale. Elles ont fait l'objet d'un enchantement particulier qui permet au Kondoron de les localiser et de s'en servir pour déclencher certains de ses pouvoirs, comme on le verra. Or le Kondoron a entendu parler des meurtres sur le port de Marseille par les journaux et surtout les récits des marins qui

fréquentent les ports de l'A.O.F.. Il a reconnu l'action du culte de l'Hyène contre lequel il a plusieurs fois lutté. Il a donc décidé de venir à Marseille et loge sur son yacht, le *Fouta Djaloun*. C'est de fait le meilleur allié potentiel des aventuriers.

Ceux-ci vont sans doute tenter d'en savoir plus sur l'étrange pièce de monnaie remise par Defferre*. Le premier réflexe sera sans doute de tenter de pénétrer dans le milieu des immigrés d'A.O.F. parmi lesquels se trouvent quelques anciens tirailleurs coloniaux membres de la société du lion. Le serment de secret qui lie ses membres ne facilite évidemment pas les confidences, mais le kondoron sera mis au courant.

En revanche, les informations « historiques » sur Sanderval peuvent sans doute être obtenues sans trop de difficultés. Le simple fait de pouvoir lire ou faire lire l'arabe permet à un personnage *Aventurier* avec un background « africain » d'identifier le nom du « roi de Kahel » sur un jet de 18 et de se rappeler les informations de base à son sujet.

Au-delà, la meilleure source d'information est sans doute le conservateur du Muséum d'histoire naturelle de Marseille ou celui de la très belle collection d'art africain de la Chambre de Commerce et d'Industrie de la ville. Notamment, si l'on visite ces collections, on pourra repérer plusieurs magnifiques pièces dont le cartel porte la marque « don Sanderval ». Or, certaines dates sont postérieures à 1919, ce qui orientera vers la piste d'un héritier. Les conservateurs peuvent confirmer le fait, mais ne connaissent pas personnellement le second vicomte de Sanderval.

Avec quelques recherches, on peut trouver des informations sur Louis Ascagne dans les journaux (voir PSJ), notamment grâce aux profils *Mondain* (dandy), *Artiste* (défenseur de « l'art nègre ») ou *Homme politique* (virulent anti-colonial). La chronique mondaine enregistre également l'arrivée de son yacht à Marseille, dix jours plus tôt. Si on lui rend visite sur le *Fouta Djaloun*, Louis Ascagne jouera son personnage de millionnaire dilettante. Servi par deux colosses noirs avec de ridicules perruques poudrées et des livrées Louis XVI, il sirote ses liqueurs coûteuses sur des canapés couverts de peaux de bêtes, drapé dans sa robe de chambre en soie et coiffé d'un fez. Il simulera un désintérêt total pour la pièce sur le thème « si vous saviez combien j'ai hérité de ces saletés ! Elles n'entrent même pas dans la fente des bandits manchots de Montecarlo ! ». Sur le ton de la plaisanterie, il en offrira une à chacun des présents « on dit en Afrique que cela porte bonheur et Marseille, n'est-ce pas, c'est déjà un peu -voire trop !- l'Afrique ! ». Fidèle à son personnage, il ajoutera une belle pierre précieuse pour la plus belle des aventurières, avec une œillade appuyée... Mais par la suite, il utilise ses pouvoirs pour surveiller les aventuriers qui portent sa pièce, afin de lui porter secours le cas échéant s'il affronte la secte de l'Hyène. En fait, il aura plutôt besoin d'eux, comme on va le voir...

PARTIE DE CHASSE

Fort de sa connaissance de l'ennemi, de la présence de ses frères et de sa magie, Louis Ascagne de Sanderval n'a pas tardé à

repérer les sectateurs d'Hyène-Porc présents à Marseille. Il soupçonne en outre les liens qui unissent la secte à la *CEBC*. Il surveille donc l'arrivée prochaine d'un cargo de la *CGU* affrété par la compagnie minière d'Arthur Anglade. Ce navire porte le nom d'*Alvise Cadamosto**, explorateur portugais qui atteignit parmi les premiers la Guinée. Il apporte une nouvelle cargaison de bauxite à destination des *ECB*.

Malheureusement pour lui, ses ennemis ont aussi repéré sa présence et Hyène-Porc va lancer ses hommes à l'assaut du *Fouta Djaloun*. Face au danger, le Kondoro va alors faire usage de son principal pouvoir et aspirer ses agresseurs dans l'étrange micro-univers dont il contrôle l'accès. Enfin, pour assurer sa protection, il va également y transporter ceux des personnages qui porteront encore sur eux (ou à proximité, soyons généreux !) la monnaie magique de la secte.

Ainsi, durant une soirée, alors qu'ils sont au restaurant ou dans leur chambre, les personnages sont pris d'un étrange vertige. Ils se retrouvent sur une corniche qui surplombe un âpre paysage de reliefs aux violents contrastes, couverts de forêts profondes au-dessus duquel brille une lune rouge et une étoile à la clarté presque aveuglante (il s'agit de sirius, l'étoile sacrée, guide des chasseurs nomades dont est issue la confrérie du Lion blanc)... Des cris d'animaux, des bruits de chutes d'eau puissantes résonnent dans l'air chargé d'effluves de la nuit... Bref, sortez le grand jeu de l'exotisme feuilletonesque !

La corniche sur laquelle se sont « éveillés » les aventuriers progresse vers le sommet d'une falaise dont la découpe dessine à s'y méprendre la silhouette d'une femme de profil (voir illustration)... Un *Aventurier* lié à l'Afrique ou un *Scientifique* géologue peut l'identifier : il s'agit d'une célèbre pareidolie, la « Dame du Mont Loura », sur le plus haut sommet (1515 m) du massif guinéen du Fouta Djaloun. Un *Artiste* peut quand à lui réaliser brusquement la similitude de lignes entre cette silhouette rocheuse et la figure de proue du yacht de Louis Ascagne...

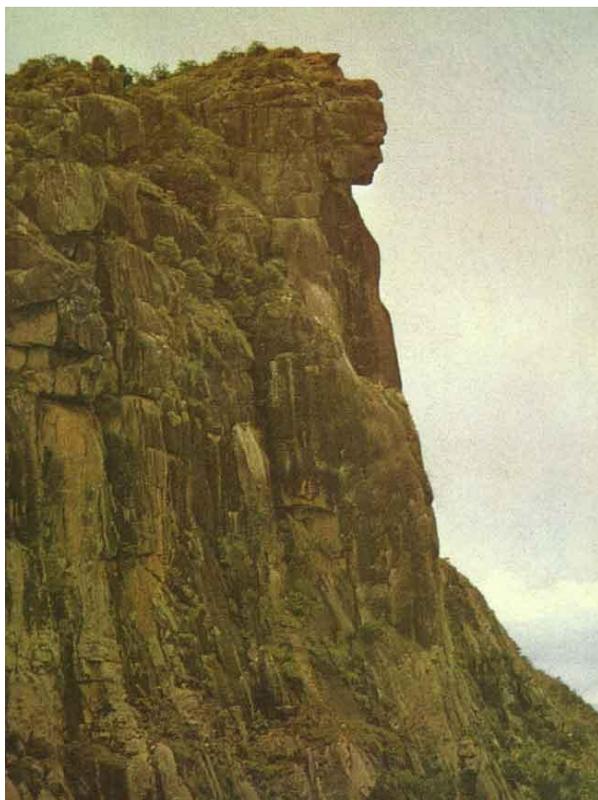
Tout à coup, des rires à glacer le sang se font entendre au sommet du mont... y répondent des rugissements de défi ! Puis une lutte s'engage clairement ! Si les personnages se hâtent vers le sommet, ils réalisent qu'ils avancent à une vitesse surnaturelle et de fait ils sont en fait en train d'être « invoqués » par le kondoron... Lorsqu'ils débouchent au sommet, ils découvrent trois grands lions défendant une sorte de cairn de pierres dressées. Deux sont noirs, le troisième blanc : ce sont évidemment Louis Ascagne et ses deux gardes du corps-domestiques. L'un de ceux-ci est d'ailleurs au sol baignant dans son sang ; les deux autres sont déjà blessés... Tout autour du cairn, une douzaine de hyènes tournent lentement en ricanant, prêtes à lancer un nouvel assaut. Il est temps pour les personnages d'intervenir contre les tueurs qui apparaissent ici sous leur aspect spirituel d'animaux. Heureusement, leur maître n'est pas là, cet assaut lui servant avant tout à tester les défenses de son adversaire.

Dernier point : les personnages dépendant d'appareils technologiques sont ici « changés » s'ils les avaient sur eux à ce moment... Ainsi, un homme en armure pourrait apparaître revêtu d'une sorte de carapace de tortue ou d'une peau de rhinocéros, un pistolet peut apparaître comme l'un de ces extraordinaires couteaux de lancer africain (après chaque tir, il revient comme un boomerang pour l'attaque suivante) etc. Bref, amusez-vous avec ces « relectures ».

Une fois le lion blanc sauvé, celui-ci s'éloigne en se retournant pour inciter les personnages à le suivre... De fait, il va à partir de là tisser un spectacle onirique afin de les mettre sur la piste du navire de la *CGU*. Au pied du sommet s'étend un lac (qui correspond au bassin du port de Marseille). Le lion commence à nager et amène les personnages jusqu'à l'autre berge. Là, il progresse discrètement le long de la rive... Brusquement, celle-ci s'incurve et les aventuriers peuvent contempler un étrange spectacle : environ une vingtaine de hyènes sont assises au bord de l'eau. Elles contemplent une immense statue d'un homme en costume européen de la Renaissance ! Puis les Hyènes se couchent en glapissant et l'énorme silhouette d'Hyène-Porc* sort de l'ombre de la tête de la statue et, debout sur son épaule, commence à ricaner hystériquement. Si vous jouez avec les pré-tirés, cela sera évidemment un choc traumatisant pour Agatta Vorlian...

Quoi qu'il en soit, à partir de ce point, le Kondoron considère qu'il a été assez clair et, épuisé, relâche ses sauveteurs... Les aventuriers se réveillent là où ils étaient, éventuellement

blessés... S'ils étaient dans un lieu public, on les aura vus s'effondrer, puis bouger comme dans un rêve dont on n'arrivait pas à les réveiller et enfin se couvrir de marques de coups et de blessures. Ils pourraient avoir bien du mal à expliquer tout cela. Si vous avez besoin d'économiser du temps, mieux vaut faire en sorte qu'ils aient été « aspiré » dans le territoire de chasse onirique alors qu'ils étaient seuls...



La Dame du Mont Loura, Guinée

ALVISE CADAMOSTO

Le lendemain, les journaux font leurs gros titres sur une nouvelle tuerie dans un secteur du port correspondant à la zone d'amarrage du *Fouta Djaloun*. Près d'une dizaine de corps d'Africains ont été repêchés dans l'eau. Les types de blessures correspondent à ceux infligés par les pouvoirs des joueurs.

Si ces derniers ont visité le musée de la Chambre de Commerce et d'Industrie, voire le Muséum, ou s'ils y retournent, ils peuvent (*Artiste*) se rappeler un tableau de l'individu dont ils ont vu la statue. S'ils vérifient ultérieurement, ils l'identifieront sans peine avec Alvisé Cadamosto*, explorateur portugais de la Guinée. Après, étant donné la fin de leur expérience onirique, ils devraient réaliser qu'il s'agit d'un navire. Dès lors, un simple passage à la commanderie permet de savoir que l'*Alvisé Cardamosto*, navire de la *CGU*, est attendu pour ce soir... Une enquête plus approfondie permet de savoir également qu'il transporte de la bauxite, cargaison habituelle, la *CGU* travaillant depuis des années en étroite collaboration avec la *CEBC*. À ce point, les personnages devraient faire la connexion avec le verre d'alumine trouvé sur le lieu de l'assassinat du Myrmidon et avec l'étrange résidu de peinture qu'a livré le coffre-fort d'Adhimûlam. Mais s'ils ne font pas le joint immédiatement cela n'a guère de conséquences pour la suite.

Un autre angle d'enquête peut concerner l'hyène et son culte, en relation avec la Guinée, voire avec la bauxite. Dans ce domaine, on éprouvera guère de difficultés à trouver différents

articles de presse sur le harcèlement dont on été victimes les compagnies minières de la *De Beers* et de la *Panafrican Mercurial Gold Corporation* du fait de sectateurs de l'hyène dans la zone du Golfe de Guinée. Le nom de la dernière compagnie devrait les faire tiquer puisqu'elle a également été l'objet d'attaque de Matecho. Des informations plus détaillées mais qui ne changent pas la donne peuvent être obtenues du *Diogenes Club*, si l'on appelle Miss Penny Moneigh. Si un joueur pense spécifiquement à étudier la question, il avertit que la *CEBC* n'a pas eu à subir de telles attaques...

Dès que les aventuriers ont identifié l'*Alvise Cadamosto**, l'épisode marseillais peut prendre fin. La nuit qui suit l'arrivée du cargo, les membres de la secte de l'hyène et leur maître surveillent le navire. Il est possible que les aventuriers tentent de s'infiltrer mais la cargaison correspond tout à fait à celle déclarée aux autorités du port : du minerai de bauxite. C'est sans doute l'occasion d'un jeu de cache-cache avec les gardes et l'Hyène-Porc, mais il est sans doute souhaitable que cela ne dégénère pas en conflit ouvert. Si au contraire vous souhaitez un bel affrontement, n'hésitez pas à jeter sur le feu quelques voitures de flingueurs du Milieu venus perturber l'activité de leurs rivaux... Cela à l'autre avantage de couvrir un peu l'activité des aventuriers.

Dès le matin, l'équipage et un groupe de dockers grassement payés commencent à débarquer le minerai, immédiatement chargé sur un train de dix camions. Il suffit dès lors de suivre ces derniers pour atteindre au cœur du lourd dispositif mis

sur pied pour éveiller Sarv-Samarth. De fait, les camions remontent au nord, via Aix-en-Provence, Sisteron, Gap et Saint-Bonnet-en-Champsaur, avant d'entrer dans l'usine des *Établissements Chimique Barlompieu*, adjacente au barrage du Sautet, propriété de la *Société hydroélectrique du Dauphiné*. Les aventuriers sont arrivés au royaume de Séverin de Maubrac et leur venue pourrait exposer la région à une terrible menace...

la nuit où le Drac hurla

L'ANTRE DE MULCIBER



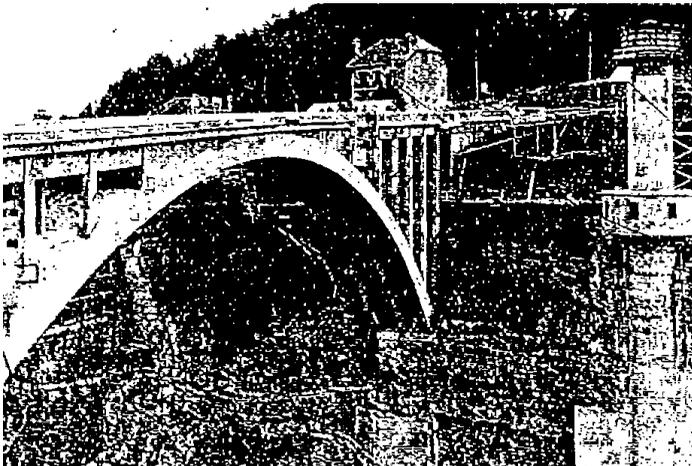
Le pont sur le Sautet avant l'érection du barrage.

La Revue scientifique 1933, p. 83.

Dans ce qui suit, les aventuriers n'auront pas de pistes particulières à suivre. Il s'agit plutôt d'infiltrer les installations industrielles qui servent au Triumvirat à préparer l'hermétium

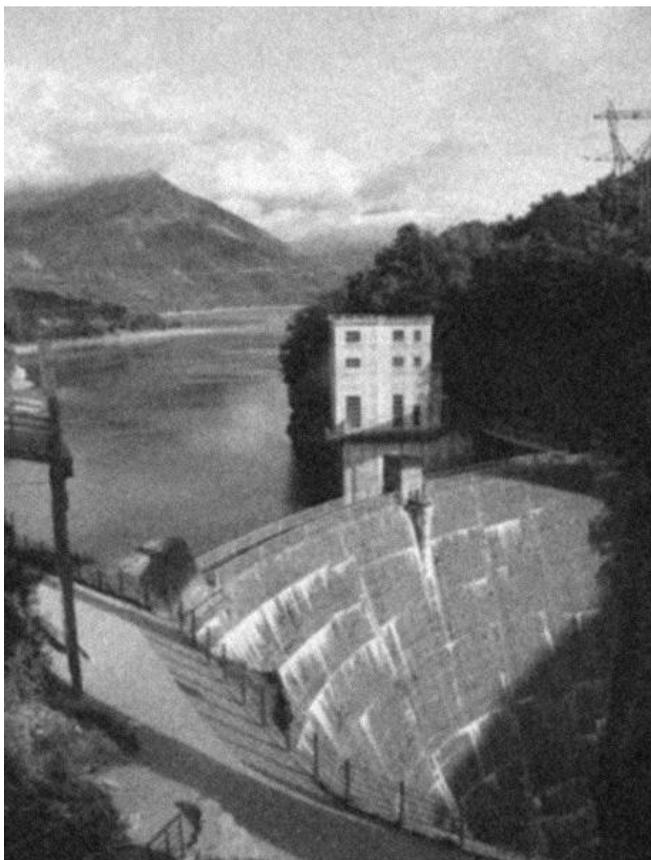
nécessaire à la réalisation de leur sinistre projet. Il est probable qu'après avoir localisé l'endroit, les aventuriers enquêteront quelque peu sur ces infrastructures industrielles. Le moyen le plus rapide est d'utiliser le téléphone pour appeler leurs contacts parisiens ou le *Diogenes Club*, ou bien d'aller à la Chambre de Commerce et d'Industrie de l'Isère à Grenoble, à environ 70 km de là. Les informations de base sont disponibles dans le petit appendice dédié aux entreprises compromises dans l'Opération Polyphème.

Le barrage du Sautet ferme un impressionnant canyon de 200 de profondeur s'insinuant dans la roche sur environ un kilomètre. Il clôt par une double tranche, une retenue d'eau de 350 hectares. Le barrage principal fait 130 m de haut sur 40 d'épaisseur maximum. Le mur secondaire s'élève à 37 m pour une épaisseur proportionnelle.



Pendant les travaux d'aménagement, le puits d'accès à l'usine électrique

Un pont passe en outre à l'aplomb de la tranche supérieure. Le barrage est flanqué d'une usine presque entièrement souterraine. Creusée dans la paroi, elle est desservie par un puits vertical de 130 m de haut sur 4 de diamètre.



Le barrage du lac du Sautet. L'usine se dresse sur le petit cap visible à gauche à hauteur du toit de la maison.

Les six turbines alimentent pour l'essentiel une petite usine située à environ 400 à l'ouest sur la rive nord du lac¹⁸. Il s'agit évidemment des *Établissements Chimiques Barlompieu (ECB)*. Les bâtiments principaux de l'usine effectuent la dissolution de la bauxite par le procédé Bayer, puis l'électrolyse des solutions d'hydroxyde d'aluminium ainsi obtenues, afin de récupérer le précieux gallium.

Cette installation a été considérablement agrandie ces dernières années, comme pourrait l'indiquer les habitants de la région. Ces derniers sont en effet peut favorables aux patrons car depuis quelques années, les emplois ont été exclusivement donnés à des étrangers. De fait, pour l'essentiel, la main d'œuvre est composée d'immigrés de Guinée, de Pondichéry et de Guyane. Ils vivent dans les baraquements de l'usine et leurs relations quasi-nulle avec la population locale assurent la tranquillité des opérations. Il est également possible de réaliser ces faits en observant les installations à la jumelle. On notera également qu'un hydravion de bonne taille (modèle *Breguet 530 Saigon*) mouille à environ une quinzaine de mètres du rivage. L'appareil sert essentiellement à ravitailler l'usine depuis Aix-les-Bains. Ainsi, l'isolement est assuré au maximum.

La sécurité du périmètre de l'usine est drastique. Entre une double enceinte de grilles de dix mètres de haut surmontées de barbelés, Séverin de Maubrac entretient une véritable meute de bergers allemands. Le long du périmètre se succèdent dix véritables

¹⁸ Si vous utilisez google map, placez-là sur le D 537 à hauteur de Chapou, au bord de l'eau.

miradors dotés de puissants projecteurs. Bref, l'ensemble ressemble davantage à un pénitencier de haute sécurité qu'à une usine¹⁹. Le complexe est également protégé par l'influence politique d'Olivier Chasserond, directeur de la SDH, député de l'Isère et Pupille.

Le complexe dispose d'une « garnison » de 120 mercenaires, 80 étant en service simultanément. Les officiers sont des Pupilles formés dans l'armée. Leur chef est l'ancien capitaine André Sagamond. La garnison dispose des moyens militaires de soutenir un petit siège.



Breguet 530 Saigon

¹⁹ Si vous jouez avec les pré-tirés, la façon la plus aisée d'infiltrer le complexe est sans doute que Lebraude se téléporte depuis le barrage via le câble à haute tension et que de Romeda arrive par la voie des airs, peut-être en portant quelqu'un. Avec déjà deux ou trois aventuriers dans les murs, le reste sera certainement plus facile.

LE SAINT DES SAINTS DE LA SIDEROKINESIE

À l'intérieur du complexe, une zone est en outre isolée du reste du complexe par une seconde grille, cette fois parcourue par un violent courant électrique. Il s'agit des laboratoires particuliers de Séverin de Maubrac. Le bâtiment affecte la forme d'une coupole surbaissée, apparemment dépourvue d'ouvertures de grande taille, des prises d'air dotées d'épais filtres et trop petites pour livrer passage à un être humain étant seules visibles. On peut toutefois remarquer un rail qui mène de l'usine principale à la coupole. Si l'on observe suffisamment longtemps l'endroit, on verra une petite citerne sur roues sortir de l'usine et approcher de la coupole. Une section de la grille extérieure se lève comme une herse. Puis le wagon s'approche d'une section de la coupole de couleur brun rouge : la paroi métallique se déforme à son approche, une sorte de sphincter s'ouvrant pour livrer passage au chariot. De temps à autres, des wagons sortent et cette fois, via un système d'aiguillage, rejoignent le garage. Ils y sont chargés sur les camions qui, à terme, partent pour Creil, accompagné d'une voiture chargée d'hommes bien armés.

Entrer dans la coupole est extrêmement délicat. La porte est une section d'acier traitée à l'hermétium, mais il faut connaître les caractéristiques précises de l'impulsion électrique qui l'amène à réagir correctement. De l'intérieur, la chose est fort aisée puisqu'il suffit d'abaisser une manette déclenchant l'influx exact. A priori donc, les joueurs devront trouver un moyen d'infiltrer au moins l'un

des leurs dans la bâtisse afin que celui-ci leur serve de cheval de Troie. Les stratégies sont aussi diverses que les pouvoirs. Si les pré-tirés sont utilisés, on peut ainsi penser à Champignac chevauchant invisible un wagon et à Lebraude se transférant à l'intérieur via le réseau électrique.

Les wagons observés convoient le gallium extrait de la bauxite au sein du laboratoire de Saturnin de Maubrac. Le génial chimiste le raffine ensuite pour en tirer l'hermétium grâce à son procédé secret. Il travaille avec trois aides laborantins guyanais qu'il a personnellement formés et dont aucun n'est un Pupille. Les quatre hommes réalisent ici également les complexes manipulations chimiques nécessaires à la création de la gelée électro-volitive de Robert Darvel*.

Des salles spécialisées rayonnent à partir d'une vaste pièce centrale dans le milieu est occupé par un grand aquarium. Y nagent les nombreuses aiguilles électriques sud-américaines dont les électrocytes sont nécessaires aux travaux des quatre hommes. Les reflets de l'eau sur la coupole donnent une atmosphère irréaliste à ce temple de la Superscience. Il est possible d'abaisser les différentes parois pour réaménager l'espace à volonté.

Les aventuriers seront confrontés avec divers laboratoires qui accueillent des appareils et expériences susceptibles de les intéresser. En effet, ces artefacts constituent les divers éléments qui seront mis en œuvre pour mener à bien les objectifs de l'Opération Polyphème.

L'athanor

C'est ainsi que les quatre savants nomment la salle de production de l'hermétium. Les rails venus de l'extérieur y conduisent. Elle est occupée par un grand appareil tenant de l'alambic, du générateur et de la centrifugeuse. D'un côté, des cuves de cristal contiennent le gallium arrivé de l'usine principale, tandis que de l'autre une structure de tubes à la géométrie complexe contient un liquide semblable à du mercure à la belle teinte rubis. Il s'écoule goutte à goutte dans une cuve de taille supérieure où il se mélange avec une autre substance (l'alumine hydratée) donnant une sorte de liquide visqueux brun rouge. Un système de robinets permet de remplir les petites citernes circulant sur les rails. Ce concentré est destiné à être ultérieurement mêlé à la peinture des *Établissement Mirochromes*. Il est évidemment possible à ce stade de reconnaître dans cette substance celle dont les résidus ont été découverts dans le coffre-fort d'Adhimûlam.

Un grand tableau attaché au mur présente une courbe de production, marquée « Mirochrome ». Elle remonte à environ 3 ans en arrière et s'effondre brutalement il y environ deux semaines. De fait, la rénovation de la Tour Eiffel est finie et Saturnin s'occupe juste de constituer un petit stock en vue d'opérations futures. Le schéma n'est pas très clair, mais il est évident que la courbe représente des quantités phénoménales, plusieurs dizaines de tonnes. De toute évidence, cette courbe ne reflète donc pas directement la production qui se déroule dans cette pièce. Un *Homme d'affaire* pourrait identifier *Mirochrome* avec l'entreprise principale du

capitaine d'industrie André Poisson*. Toutefois, à ce stade, il n'y a pas de raison de faire le lien avec la Tour Eiffel, autrement que par le truchement de l'escroquerie de Victor Lustig*.

Le teslélectrophore

Cette salle est entièrement occupée par quatre générateurs couplés chacun à une étrange machinerie électrique. Il sera néanmoins aisé à un bon physicien de déterminer qu'il s'agit de versions perfectionnées des appareils inventés par Nikola Tesla²⁰ pour transmettre de l'énergie électrique sans fil.

La salle des tests sidérokinétiques

Cette vaste salle a accueilli les tests de contrôle du métal par les flux électriques, puis la volonté transmutée par le biais de la gelée électro-cognitive. On y trouve un grand nombre de générateurs et une cabine de plexiglas épais²¹ contenant de fort sensibles appareils de contrôle des flux électriques. Des câbles de couleurs très différents les relient à divers enchevêtrements de poutrelles métalliques plus ou moins grosses. Toutes ces structures sont enduites de la substance brun rouge produite dans l'athanor. Si l'on manipule les contrôles et rhéostats les structures métalliques commencent à bouger selon les variations d'intensité des différents générateurs. L'ensemble évoque une étrange danse de grands serpents métalliques...

²⁰ D'où le nom retenu par Sarturnin.

²¹ Découvert 1928 et commercialisé 1933.

L'atelier d'hermétomécanique

Il s'agit là d'une sorte de vaste atelier d'ingénierie. C'est ici que Saturnin se livre à sa nouvelle lubie : l'hermétomécanique. Il s'agit pour lui de créer des prothèses métalliques réalisées dans un métal traité à l'hermétium et reliées au cerveau par un système proche de celui du heaume sidérokinétique dont se sert Adhimûlam. Ainsi, la prothèse dotée d'une plasticité totale peut obéir à l'esprit de celui qui la porte. L'hermétomécanique ouvre la porte d'une nouvelle vie pour les innombrables mutilés de guerre qui errent en Europe ! Il sera également d'une extrême facilité de défendre la Civilisation du Péril Rouge en opposant aux lourds mécanoïdes soviétiques d'agiles armures hermétomécaniques ! Par coquetterie, Saturnin a toutefois commencé à se construire son propre modèle qui se dresse au centre de la salle. Bien qu'il ne soit pas parfaitement au point, il est déjà impressionnant et associe une structure grossière dotée de deux paires de bras à une magnifique tête dorée, version héroïsée des propres traits de Saturnin, gorgée de gelée électro-volitive... Le savant l'a appelé Trismégiste. À terme, il espère en effet que la version finale atteindra trois fois sa taille (soit un peu plus de cinq mètres), la limite de ce que la volonté propre de Saturnin peut espérer animer...

La chambre du fils cadet du Grand Cerveau

La dernière salle scientifique a priori intéressante est de nouveau absolument bourrée de matériel, cette fois pour l'essentiel de chimie organique. Un système de bras métalliques couverts de

caoutchouc permet notamment d'attraper les poissons du grand aquarium et de les déposer dans une centrifugeuse également reliée à un grand nombre de systèmes type « goutte à goutte » y injectant les produits les plus divers. Au fond de la salle, une sorte de grande sphère contient environ huit mètres cubes de la fameuse gelée électro-volitive. Sur un établi, on peut trouver deux heaumes similaires à celui découvert dans le coffre-fort d'Adhimûlam. Toutefois, ils sont plus perfectionnés et ne nécessitent pas d'être branchés dans la prothèse de vision d'un Pupille. Le premier heaume présente une calotte encore ouverte, en attente d'être remplie de gelée. Un câble relie ce heaume à un appareil complexe doté d'une sorte de coiffe, semblable au vieux sèche-cheveux des salons de coiffure. L'appareil sert à synchroniser la gelée avec la volonté de l'individu à qui est destiné le heaume.

Le second semble complet. **De fait, cet objet jouera sans doute un rôle essentiel lors du Grand Final.** Si un aventurier s'en coiffe, il pourra commencer à s'en servir à condition de brancher les câbles de 50 cm environ rattachés aux tempes sur la structure métallique visée. Tant que la gelée n'est pas harmonisée, l'utilisation est difficile, les jets de Cognition s'opérant à -4. Dès qu'un jet à difficulté 20 est obtenu, la gelée entre en harmonie avec le porteur qui dispose d'un pouvoir de sidérokinésie d'une valeur égale à sa cognition avec un maximum de 6. Malheureusement, plus la volonté du porteur est forte, plus la gelée « brûle » vite.

Les appartements privés

Les sous-sols ne peuvent-être atteints qu'en débloquent le panneau d'accès dépourvu de gonds et de serrures grâce à un heaume de sidérokinésie ou à la force brute Le premier sous-sol rassemble les chambres des trois laborantins, la bibliothèque de loisir, les cuisines, aires de services divers. Tout cela ne présente pas grand intérêt.

Le second niveau est dédié aux vastes appartements de Saturnin. Au centre se trouve une cloche servant de sas où se trouve stationné un minuscule sous-marin à demi engagé dans un conduit débouchant sous le lac. Ses appartements contiennent bon nombre de souvenirs personnels : diplômes ; articles de journaux encadrés dédiés à son travail ; photographies de la Guyane ; collections d'échantillons minéralogiques divers ; vieux portraits de sa famille ; un beau buste en marbre de son ancêtre Paul-Émile Lecoq de Boisbaudran*. Au-dessus du lit, une étagère accueille ses six chats décédés, qu'il a empaillés. Le dernier en date, bien vivant, est un petit monstre roux répondant au nom d'Orichalque.

Une pièce est entièrement dédiée à l'Opération Polyphème. Elle est occupée par une magnifique maquette de l'Exposition des Arts et des techniques qui s'étend sur près de 10 m de long. Le modèle réduit de la Tour Eiffel est à l'évidence peint avec la substance rougeâtre et une sorte de petit globe rempli de gelée électro-volitive est attachée sous le premier étage. Devant la maquette, se dresse un petit teslélectrophore auquel sont connectés

les deux câbles sortant des tempes d'un heaume de sidérokinésie posé sur son sommet. Si on met tous en marche, le globe attaché sous la Tour Eiffel s'allume et la personne coiffée du heaume s'apercevra qu'elle peut faire bouger « wireless » la maquette de la Tour.

Voilà, si à ce point, les joueurs n'ont pas compris, tant pis pour Paris !! Ils vous demanderont sans doute quand aura lieu l'inauguration. Souriez d'un air triste en leur disant que l'événement est dans XXX heures... Or, ils sont ici à environ 550 km à vol d'oiseaux... Vous devrez à ce moment avoir manipulé au mieux les événements pour qu'il semble physiquement impossible au groupe de revenir à temps. Normalement, ils devraient alors se souvenir de la présence de l'hydravion. Cela leur fera plaisir d'avoir l'impression de faire échec à votre mauvaise volonté : récompensez-les en faisant un peu la tête ! Le *Breguet 530 Saigon* peut s'enorgueillir d'une vitesse de pointe de 243 km/h, de quoi se jeter à l'assaut de Sarv-Samarth d'ici deux heures et demie !

Sinon, tant pis pour Paris !!

NIL NOVUS SUB SOLE

Prends ton bâton et étends ta main sur les eaux de l'Égypte, sur ses rivières, sur ses canaux, sur ses étangs et sur tous ses réservoirs d'eau. Elles deviendront du sang, et il y aura du sang dans tout le pays d'Égypte, dans les vases de bois comme dans les vases de pierre.

Livre de l'Exode, 7, 18-19

Si vos joueurs n'osent toucher à rien et qu'ils ont déjà bien avancé la visite, faites venir un laborantin qui exécutera un test dans la salle de sidérokinésie. S'il repère les joueurs, il augmentera la puissance électrique et tentera de les neutraliser en déchaînant les poutrelles contre eux. Penser ici à l'un des fameux combats de l'Araignée contre le Docteur Octopus !! Il est fort difficile d'atteindre la cabine, ou même de tirer dessus, en raison de la forêt de tiges d'acier mouvantes qui en protège l'accès !

Quant à Saturnin, dans la plus pure tradition du savant fou démoniaque, il menacera par interphone les personnages des foudres de Trismégiste avant d'aller avec une joie enfantine étreindre son alter ego métallique ! Il rejoindra ensuite son aide dans la salle de sidérokinésie. Si le combat n'a pas commencé là, il se débrouille pour y attirer les aventuriers, par exemple en criant « j'arrive, préparez la destruction du prototype ! ». Cela devrait faire réagir nos « héros »... Enfin, le bruit ne tardant pas à donner l'alerte, un autre laborantin tentera d'aller ouvrir la porte aux mercenaires.

En cas de gros problème, le savant fou tentera de se réfugier dans les appartements privés avec un laborantin. Vous pouvez alors habituer vos joueurs à utiliser la sidérokinésie en mettant en scène un duel pour le contrôle du panneau donnant accès aux étages inférieurs. Saturnin, s'il sent qu'il perd le contrôle des événements tentera de s'enfuir grâce au sous-marin. Mais a priori, il vaut mieux que les aventuriers puissent en bénéficier eux-mêmes car ils auraient

du mal à ressortir par le haut où les attendent des dizaines de gardes surarmés !

À ce stade, donc, les aventuriers risquent d'en avoir plus que leur grand appétit de baston ne les prédispose à digérer. De façon générale, il vaut mieux pour l'équilibre à long terme de votre campagne qu'ils ne s'approprient pas toutes les découvertes de Saturnin. Néanmoins, il peut être assez agréable, si un personnage meurt que son successeur tire ses pouvoirs d'objets volés dans le laboratoire ! Une belle récompense pour ses compagnons ! Notamment, on peut envisager qu'un miracle s'opère et que la gelée s'harmonise si bien avec le porteur d'un heaume qu'elle cesse de se consommer. Vous pouvez dès lors créer un « cyborg » hermétokinésique de la plus belle eau !

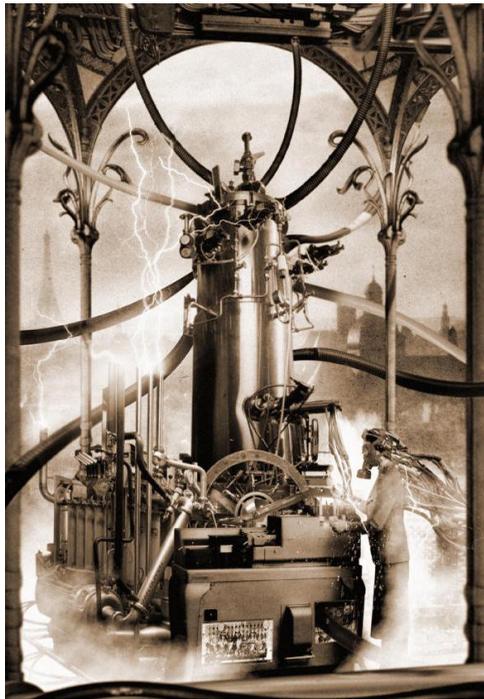
Dernier point, si vous voulez bénéficier d'un événement marquant et que vous vous en foutez royalement de l'écologie (profitez-en, on est dans les années 30 !), ne vous privez pas de postuler que les combats, pour une raison ou pour une autre (au pire quelqu'un décide d'enclencher un système d'autodestruction !), provoquent la rupture des grands réservoirs de l'usine... En effet, s'y trouvent accumulés les tonnes de résidus liquides issus du traitement de la bauxite : ce sont les fameuses « boues rouges » cauchemar de nos environmentalistes ! Des quantités énormes de cette substance vont se répandre rapidement dans les eaux du Sautet²², ce qui vous

²² Pour visualisez ce qui se passe alors consultez les vidéos youtube du type : <http://www.youtube.com/watch?v=hPA97KQ0eZ8&feature=related>

permettra de décrire à vos joueurs la scène hallucinante de l'apparition d'un lac de sang. Effet garanti s'ils sont en train de s'enfuir à la nage ou avec le petit sous-marin de Saturnin, voire même en décollant avec l'hydravion !

Vous les imaginez prenant leur envol au-dessus des eaux sanglantes
pour aller affronter la Tour Eiffel ?

Ce sont vraiment des ingrats s'ils ne vous sont pas gré des petits
problèmes qu'ils ont eu pour en arriver là !



Saturnin de Maubrac découvrant l'hermétium.

lève-toi et marche !



L'Exposition de 1937 : la Tour Eiffel et les pavillons allemand et soviétique.

Avant de faire jouer la scène finale, il vous faudra décider du moment exact où vous souhaitez faire intervenir vos joueurs. De ce choix dépendent les possibilités qui leur seront ouvertes et les événements auxquels ils assisteront. Personnellement, il me semble que la scène fonctionne au mieux si vous les laissez arriver un peu avant l'éveil de Sarv-Samarth, afin que vous puissiez leur décrire le frémissement de l'immense édifice, les grincements terrifiants du squelette d'acier se mettant lentement en mouvement. C'est dans cette optique que ce qui suit a été écrit, mais vous pouvez aisément

adapter la fin de la campagne, notamment si certains pouvoirs des personnages ouvrent de meilleures opportunités scénaristiques.

ENTREE EN SEINE

*Bergère ô Tour Eiffel le troupeau des ponts bêle
ce matin*

Apollinaire

En premier lieu, les aventuriers devront parvenir sains et saufs sur les lieux de l'attaque de l'Omniscient. En effet, l'arrivée de l'hydravion ne passera pas inaperçue des agents de sécurité aux ordres du ministre de l'Intérieur et surtout du CID.



La forteresse de Montmartre dispose en effet d'un perfectionnement dernier cri : un système radar dont les plans secrets ont été gracieusement confiés au Nyctalope par le *Diogenes Club*. Les personnages risquent donc de se voir intercepter très rapidement au-dessus de Paris par l'un des deux stratogyres en faction au-dessus de l'Exposition. L'équipage du véhicule a pour objectif de contrer

préventivement toute attaque contre l'Exposition. L'idéal est ici évidemment que la radio de l'avion ait été endommagée lors du décollage. Ainsi, vous pourrez vous offrir une petite course poursuite au-dessus de la capitale. Le stratogyre n'hésitera pas à tirer si l'appareil semble trop menaçant...

Le problème suivant sera sans doute l'atterrissage et ici les choix ne sont pas très nombreux : il faudra utiliser la Seine. Donc, n'hésitez pas à la confronter au risque de percuter le pont de l'Alma, une péniche, un bateau-mouche ou encore de renverser de petites embarcations de plaisance battant pavillon des divers Puissances représentées dans l'Exposition. Juste histoire de leur mettre la pression, quoi...



Leurs problèmes atteindront sans doute leur point culminant lorsqu'ils tenteront d'atteindre la rive, alors que les vedettes de la police fluviale convergeront vers eux sous l'œil attentif du stratège qui les survolera. Pour couronner le tout, n'hésitez pas à décrire l'envol des mécanoïdes et des hommes-faisceaux se préparant à répondre à une éventuelle agression. De même, la surface du lourd dirigeable noir de la délégation allemande commencera à crépiter, l'équipage se mettant en état d'alerte...

Bref, ils doivent réaliser que l'heure n'est pas au faux-pas, sous peine de faire mentir tous les livres d'histoire en anticipant de deux ans le déclenchement de la Seconde Guerre Mondiale...

Lorsqu'ils seront sur le point d'être appréhendés par les hommes du Nyctalope, il sera sans doute temps de déclencher le pandémonium qui leur donnera l'occasion de fausser compagnie au service d'ordre...

DU CYCLOPE A L'HECATONCHIRE

Sarv-Gyataa va en effet déclencher sa grande attaque sans plus tarder, notamment s'il a été prévenu du fait que les installations du Sautet ont été percées à jour (ce qui est plus que probable étant donné la discrétion moyenne d'un groupe de surhomme en goguette...).

La première phase de l'assaut consiste à assurer Sarv-Samarth (alias la Tour Eiffel !) une garde rapprochée. En effet, l'une des vulnérabilités du colosse réside dans sa dépendance vis-à-vis de

l'énergie du réacteur alimentant les éclairages. Le risque que quelqu'un le détruise à distance par l'utilisation d'une arme lourde n'est pas très élevé car qui souhaiterait causer l'explosion d'un réacteur radioactif dans la capitale ? En revanche, le Triumvirat a dû prendre en compte la possibilité qu'un commando escalade les structures métallique et désactive le réacteur. Évidemment, il faudrait que leurs adversaires comprennent l'origine de l'attaque, mais il vaut mieux pallier à toute éventualité. Deux mesures ont été prises pour faire face à cette désagréable éventualité.

Tout d'abord, certaines parties du système d'éclairage peuvent le cas échéant bouger, tout comme l'ensemble de la structure d'acier. Il est dès lors possible à Sarv-Gyataa de faire entrer les câbles électriques en contact avec la structure métallique pour électrifier certaines sections, ce qui réduit considérablement le risque d'assaut frontal.

La seconde parade se trouve derrière le dispensaire médical situé à côté du pilier est (voir le plan). Parmi les stands publicitaires se trouvent successivement ceux des *Établissements Mirochromes* et de la société *Lux Deluxe*, à qui leur rôle dans la rénovation de la Tour pour l'Exposition a valu cette position privilégiée... Or, ces deux pavillons accueilleront à l'heure H quarante Pupilles. Le commando sera renforcé par Hyène-Porc et Matecho, s'ils ont survécu à leur rencontre avec les aventuriers plus tôt dans le scénario (et si vous considérez que vos aventuriers sont de taille à relever le défi...). La troupe se saisira des armes stockées dans les pavillons et courra vers le pilier est de la Tour Eiffel. Au même moment, la Tour

s'animera, s'arrachera à ses fondations de béton et, pivotant sur son appendice oriental, abattra son énorme pied nord sur le poste de police installé pour assurer la sécurité de l'Exposition...

Une fois qu'ils auront accédé aux escaliers menant vers les étages, les quarante pupilles s'installeront au premier et second étage afin de protéger l'accès au réacteur. Leurs chaussures spéciales les protègent contre les décharges. Ils utiliseront le cas échéant les énormes quantités de feux d'artifice stockés dans la Tour et qui peuvent faire bien des dommages à d'éventuels avions ou hommes volants qui s'approcheraient trop près... Bien entendu, les prendre par surprise est presque impossible puisque leur maître partage avec eux tous leurs champs de vision...



Une dernière précaution sera prise. En effet, il existe un risque que les émissions de Sarv-Gyataa soient parasitées par les ondes radio, particulièrement fortes au niveau de la Tour. Après le poste de police, le pavillon de la presse et de la propagande situé entre les piles sud et est de la Tour Eiffel sera la prochaine victime de Sarv-Samarth. Ensuite, le colosse détruira méthodiquement les installations de la rive gauche, en commençant par les pavillons de la Grande-Bretagne et de l'Italie, tous deux susceptibles d'abriter des adversaires puissants. Jetez un coup d'œil au plan de l'Exposition, il y a tout près de la Tour une garderie d'enfants... une belle occasion de réaliser des exploits !



Pavillon du cinéma, de la photographie et du phonographe

Sarv-Gyataa n'attaquera pas directement les pavillons allemands et soviétiques, comptant sur la méfiance réciproque des deux grands ennemis pour maintenir leurs services de sécurité dans l'expectative. En outre, il n'est pas encore assez à l'aise dans son contrôle pour tenter de faire traverser le fleuve à la Tour. Donc, après avoir dévasté la rive gauche, Sarv-Samarth se mettra en route vers le Palais Bourbon, via les Invalides.

OU REVE DE YANKEE RIME AVEC CAUCHEMAR DE PARIS

*Œuvre monstrueuse et manquée,
Laid colosse couleur de nuit,
Tour de fer, rêve de Yankee,
Ton obsession me poursuit*

François Coppée

Voilà, à partir de ce moment, tout va dépendre des actions de vos joueurs. Diverses solutions sont en effet envisageables pour vaincre le monstre et elles ne sont pas mutuellement exclusives. Les choix dépendent non seulement des joueurs, mais des types de pouvoir dont disposent les personnages. Je m'étends ici un peu sur les solutions les plus probables et, à mon sens, les plus souhaitables d'un point de vue « feuilletonnesque ».

Premièrement, si les personnages ont bien compris la signification de la maquette découverte dans les appartements de Saturnin de Maubrac, ils peuvent décider de chercher l'endroit où se cache le teslélectrophore grâce auquel les impulsions mentales de

Sarv-Gyataa dirige la Tour Eiffel. Éventuellement, le fait que la Tour s'attaque immédiatement à la station de radio peut d'ailleurs les

mettre sur cette piste. Dans ce cas, il serait possible de remonter jusqu'au pavillon de la Provence, dans la section « Centre régional » (voir la carte). Un joueur particulièrement brillant pourrait d'ailleurs émettre de lui-même l'hypothèse que c'est là que se dissimule l'ennemi, étant donné l'importance de Marseille pour Sarv-Gyataa. S'ils disposent de bons contacts avec les autorités, ils pourraient aussi demander que l'on vérifie les investissements éventuels dans l'Exposition des sociétés impliquées dans



l'Opération Polyphène. Dans ce cas, la CGU apparaît comme le principal mécène du pavillon de la Provence.

A priori, il est extrêmement délicat de suivre ce chemin, à moins que l'un des personnages dispose d'un pouvoir lui permettant de scanner les fréquences électriques. Vous pouvez toutefois décider que le *CID* ou l'un des pavillons des nations les plus avancées (Italie, URSS, Angleterre, Allemagne) dispose d'un appareil ayant cette capacité. Un surhomme, membre de l'une de ces délégations, peut également faire l'affaire (voir les PSJ). Dans ce cas, le principal obstacle sera ici diplomatique, chacun soupçonnant les autres d'être à l'origine de l'attaque et se souciant surtout d'assurer sa défense... La personnalité des chefs de délégation sera ici importante évidemment (voir les PSJ).

Si vous choisissez cette option, la meilleure solution est peut-être de placer l'appareil dans le pavillon anglais ou italien. En effet, il s'agit des premières cibles de Sarv-Samarth, ce qui offre des opportunités de scènes d'action mémorables, le Surhomme ou la machine étant sauvé in extremis... Le choix entre ces deux pavillons dépend de la suite que vous voulez donner à votre campagne. En effet, les personnages ont ici l'occasion de nouer des relations avec les chefs de l'une ou l'autre délégation, opportunité qui peut servir à lancer les épisodes suivants de votre campagne. La solution la plus simple demeure de choisir le pavillon anglais, puisque c'est là que les personnages seront les mieux reçus, grâce au rôle prépondérant d'HMS Garter au sein de la délégation anglaise... Mais le défi d'obtenir l'aide des délégations étrangères plus hostiles ou simplement médiantes est plus exaltant à mon avis. Éventuellement,

leurs chefs peuvent marchander leur aide contre des la remise de l'appareil de contrôle ou Sarv-Gyataa lui-même.

Une fois identifiée la source de l'émission électrique, il ne restera plus qu'à attaquer le Pavillon de Provence, mais avec l'aide du *CID* et/ou des hommes des diverses délégations, cela ne devrait guère constituer un problème. N'oubliez pas quand même que l'essentiel des ressources est monopolisé par la nécessité d'affronter Sar-Samarth et d'organiser l'évacuation. Organisez malgré tout un joli combat contre les gardes, recrutés parmi les Pupilles et les anciens bagnards aux ordres de Matecho...

Les personnages devraient finir par découvrir Sarv-Gyataa, immonde petit homme tronc callé par d'énormes oreillers sur un lit recouvert d'une courtépointe en dentelle avec une véritable toile d'araignée de câbles sortant du heaume qui enserre son crâne. Ils peuvent alors le débrancher sans problème, il l'a aucune capacité physique.

Le final est à votre convenance, mais si vous souhaitez réutiliser l'Omniscient, n'hésitez pas à avoir recours à ce bon vieil atout des Génies du Mal : l'aéronef camouflé ! En effet, les superstructures métalliques de la tour où est installé le tesléctrophore sont elles-mêmes traitées à l'hermétium. Grâce à l'hermétokinésie, Sarv-Gyataa peut les manipuler pour qu'elles adoptent la forme d'une hélice. Dès lors, la partie supérieure de la tour, avec la chambre blindée où gît de l'Omniscient, peut s'envoler pour fuir avec quelques Pupilles fidèles à son bord ! La destination dépendra évidemment de l'évolution de la situation. Sarv-Gyataa peut décider

d'abandonner son plan ou, au contraire, d'aller se poser tout au sommet de la Tour pour continuer son assaut, quitte à s'enfuir définitivement si le colosse est vaincu. Sa fuite fournira quoi qu'il en soit l'ultime péripétie du scénario, les personnages ayant diverses options pour le poursuivre (stratogyre, dirigeable, leur bon vieux Bréguet Saigon etc).



La seconde option consiste à vaincre l'Omniscient sur son propre terrain et j'avoue qu'elle a ma préférence. En effet, les personnages ont sans doute pu récupérer au moins un heaume de sidérokinésie en Isère. Dès lors, s'ils ont compris le système de contrôle grâce à la maquette découverte dans les appartements de

Saturnin, ils devraient réaliser qu'il leur est possible de brancher le heaume sur la réserve de gelée électro-volitive et de tenter d'imposer leur volonté à la Tour contre celle de Sarv-Gyataa. Une fois le branchement établi, le surhomme coiffé du heaume va pouvoir opposer sa volonté à celle de Sarv-Gyataa. Décrivez bien les effets de cette lutte invisible : la tour commence à avoir des mouvements erratiques, menaçant de perdre l'équilibre ! L'immense monument

avance comme un homme ivre, projetant par-dessus bord ses défenseurs ! Un de ses soubresauts ne va-t-il l'amener à embrocher avec son antenne le dirigeable allemand ?! Techniquement, le duel entre les deux sidérokinètes repose sur des jets opposés de Cognition, chaque succès diminuant la Cognition de l'adversaire de 1 jusqu'à ce que la volonté de l'un des adversaires cède.



Parvenir à brancher le heaume est bien évidemment une opération à hauts risques puisque les aventuriers devront vaincre ou éviter les Pupilles en charge de la protection de la tour. Mais il n'y a rien d'impossible car ceux-ci protègent essentiellement le réacteur, l'éventualité que quelqu'un comprenne le rôle des tubes lumineux contenant la gelée n'ayant pas été envisagée.

Pour mettre toutes les chances de leur côté, les aventuriers devraient orchestrer ou, à défaut, profiter d'une attaque des services de sécurité de l'Exposition qui fournira une diversion ! Cela vous donne l'opportunité de décrire à vos joueurs de belles scènes de guerre avec les stratogyres et chasseurs de l'armée française tentant d'attaquer la tour sous le feu des Pupilles. Ultérieurement, une bonne attaque conjointe de mécanoïdes et d'hommes faisceaux, éventuellement appuyée par le dirigeable noire serait du meilleur goût ! Et pendant ce temps, les aventuriers pourraient devoir protéger celui d'entre eux qui affronte la volonté de l'Omniscient en luttant contre Matecho et Hyène-Porc qui s'approchent en bondissant de poutrelles en poutrelles !

N'hésitez pas, vous avez une réserve infinie d'explosifs à faire détonner et de figurants, machines et monuments historiques à abimer !

Aucune des options n'exclut les autres : la version « director's cut » peut comprendre une course pour la récupération de l'appareil/surhomme à même de remonter l'impulsion de contrôle (avec négociation auprès des chefs de la délégation étrangère), puis l'attaque du pavillon de Provence débouchant sur l'envol de Sarv-

Gyataa vers la tour, suivie d'une opération commando pour brancher le heaume dans la gelée électro-volitive (les personnages récupérant éventuellement des harnais de vol des hommes-faisceaux ou descendant en rappel du dirigeable) avec en final la stabilisation précaire de la Tour et la fuite/capture de Sarv-Gyataa !

Bref, les options de mise en scène sont innombrables et à mon avis il n'y a qu'une seule règle à observer : ne pas laisser les « gros bonnets psj » régler les choses. Ce sont les joueurs les héros. Le Nyctalope peut être blessé d'emblée ou occupé à éviter que Soviétiques et Allemands n'en viennent aux mains, peu importe ! Pas plus qu'un autre, il ne doit pas se substituer aux héros pour sauver Paris, pas plus qu'HMS Garter ou autre Surhomme étranger présent à l'Exposition.



Les feux d'artifices de l'Exposition de 1937 (autochrome)

☪ ☪ ☪ ☪ ☪ ☪ ☪ ☪ ☪ ☪

*La paresse nous bride et les sots vont disant
Que sous ce vieux soleil tout est fait à présent.*

Alfred de Musset, Une soirée perdue

☪ ☪ ☪ ☪ ☪ ☪ ☪ ☪ ☪ ☪

Sociétés impliquées dans l'Opération Polyphème

Compagnie d'Exploitation des Bauxites de Conakry (CEBC) : fondée en juillet 1932. Siège social à Marseille. Directeur Arthur Anglade.

Compagnie Guinéenne Unifiée (CGU) : fondée en 1892. Siège social à Marseille. Directeur Marius Aiguerive. Si l'on enquête dans les milieux d'affaires, on peut localiser aisément ses concessions. Auprès des géologues compétents, ou grâce à un échantillon, il serait ensuite possible d'apprendre que la particularité de la bauxite qui y est exploitée est sa riche teneur en gallium.

Établissements chimiques Barlompieu : siège social à Grenoble. Les milieux d'affaire peuvent apprendre que la société a été rachetée en 1922 par André Poisson. La société a diversifié depuis quelques années ses activités en intégrant un volet métallurgique centré sur la production d'aluminium.

Établissements Mirochromes : fondée en 1928. Siège social à Creil. L'une des premières sociétés productrices de peintures industrielles en France. Directeur : André Poisson.

Fondation Sainte Lucie : créée en juin 1919, cette institution coordonne les activités de six établissements de bienfaisance placés sous le vocable de la sainte syracusaine dont on arracha les yeux : un hôpital pour non et mal voyants à Marseille et des orphelinats à Marseille, Paris, Strasbourg, Lyon, Bordeaux. Ces établissements jouent un rôle essentiel dans la nébuleuse de Sarv-Gyataa car chacun d'entre eux dispose d'un laboratoire secret ou des Pupilles spécialement formés sont à même de réparer les éventuelles pannes

des dispositifs de projection visuelle qui relier les Pupilles à l'Omniscient. Cette fondation n'intervient guère dans le scénario, mais peut vous permettre d'étendre la campagne.

Lux Deluxe : fondée en 1919. Siège social à Paris. Société spécialisée dans le montage d'enseignes lumineuses. Acquis par André Poisson* en février 1936.

Société d'Hydroélectricité Dauphinoise (SHD) : fondée en 1916. Siège social à Grenoble. Directeur Olivier Chasserond. Pupille. Achetée en 1936 par André Poisson*.

Société Minière du Maroni : Siège social à Kourou. La *SMM* vend l'essentiel de ses avoirs en mai 1932, année du redéploiement de son activité en Afrique.

Chronologie d'ensemble

1891, 25 mai : naissance de Raoul Tancrède de Tourably.

1902 : naissance d'Akhshan Ganguly, Adhimûlam le Radieux.

1903 : naissance de Gervais Germeson.

1908 : Raoul Tancrède de Tourably rencontre Hyène-Porc.

1909-1913 : expéditions indiennes de Raoul Tancrède de Tourably.

1916, septembre : Raoul Tancrède de Tourably perd les quatre membres et la vue dans un bombardement.

1917, août : Roger Chantebrune redonne la vue à Raoul Tancrède de Tourably à l'aide du prototype des relais visuels ultérieurement greffés sur les Pupilles.

1918, décembre : la foudre tombe sur la Villa des Tourably. Raoul Tancrède s'éveille à la polyoptrie.

1919, juin : Raoul Tancrède fonde à Marseille l'hôpital Sainte Lucie.

1922 : André Poisson rachète les *Établissements chimiques Barlompieu*.

1925 : Philip Bowman explore les jungles de Guyane Britannique.

1927 : André Poisson* est victime de l'escroquerie de Victor Lustig.

1928, mars : André Poisson* fonde les *Établissements Mirochromes*.

1928, avril : Saturnin de Maubrac découvre l'hermétium.

1928, juin : le Surhomme Union Jack affronte Matecho en Guyane britannique alors que ce dernier tentait d'assassiner le banquier Neville Fitz-Martin.

1929 : Adhimûlam le Radieux rejoint la secte de l'Omniscient.

1931 : Sarv-Gyataa envoie Hyène-Porc prendre le contrôle du culte de la Hyène en Guinée.

1931 : le Highlander affronte Matecho en Jamaïque en démantelant un réseau d'aide aux bagnards échappés de Guyane française.

1932, février : Saturnin de Maubrac découvre les bases de l'hermétokinésie.

1932, mai : André Poisson est contacté par l'Omniscient, à travers le Dr Chamoiseau.

1932, juillet : la *SMM* est devenue la *Compagnie d'Exploitation des Bauxites de Conakry (CEBC)*.

1932, septembre : Matecho assassine le directeur de la *Panafrican Mercurial Gold Company*, Matthew O'Connelly.

1932, novembre : Justin Bonnessard tranche la rivalité opposant la *Panafrican Mercurial Gold Company* et la *Compagnie d'Exploitation des Bauxites de Conakry* autour de certaines concessions de bauxite en faveur de la dernière société.

1933 : Gervais Germeson, sous l'identité de Rodrigo de Parga, s'installe à Paris.

1934 : décès de Roger Chantebrune.

1935 : fin des travaux d'édification du barrage du Sautet, entamés en 1930.

1935, janvier : faillite de la *PMGC*, suite à la destruction de ses infrastructures par des « éléments indigènes incontrôlés ». De fait, il s'agit des sectateurs d'Hyène-Porc.

1935, 12 février : Gaston Montier est découvert sur le port de Marseille littéralement déchiqueté. Il est le premier d'une longue série, les sectateurs du culte de l'hyène investissant les docks.

1935 : le socialiste Henri Tasso* devient maire de Marseille.

1936, février : André Poisson* prend le contrôle de la société *Lux Deluxe*.

1936, avril : André Poisson* prend le contrôle de la *Société d'Hydroélectricité Dauphinoise (SHD)*.

1937, 26 avril : Émilienne Panart dîne à la Tour d'Argent.

1937, X²³-1 mai : assassinat du Myrmidon.

1937, X mai : HMS Garter prend contact avec le GRAOU.

1937, 25 mai : inauguration de l'Exposition. Attaque de Sarv-Samarth.

²³ Comme expliquer au début, la date doit être fixée selon le dynamisme des joueurs, a priori, une semaine devrait suffire.

Héros, vilains, comparses et innocents

On ne donne ici que les PSJ dont les caractéristiques sont réellement importantes. Les « simples » humains peuvent être improvisés par le Meneur.

En aval du Styx

HAROLD FITZ-HERBERT			
HMS GARTER			
Rob.	3	Profils	
Prest.	3	Mondain	5
Ténac.	3	Homme Politique	4
Cogn.	4	Magistrat	3
Sens.	5	Militaire	3
All.	5/9		
Radium	8	Combat	10
Pouvoirs			
A Gentleman's poise ⁴ /Pers./Illim.			
Of one mind with the nation ¹ 4/ A vue/ Illim.			
Rule Britannia ² 4/ A vue/ Une scène			
Connoisseur ³ 4/ Touché/ Illim.			
Old as Albion ⁴ 2/Pers./Illim.			

- 1) télépathie
- 2) Domination
- 3) HMS Garter bénéficie d'un sens du goût extraordinairement développé qui lui permet de jouir mieux que quiconque de l'incroyable cave à vin que lui ont légué ses ancêtres. Accessoirement, cela peut servir aussi à détecter les tentatives d'empoisonnement, mais c'est tellement secondaire !
- 4) HMS Garter jouit d'une longévité exceptionnelle (Immunité biologique). De fait, il semble âgé seulement d'une trentaine année.

Né le 23 février 1884, Harold Fitz-Herbert est l'héritier de la baronnie de Skelmersdale dans le Lancashire. Eduqué à Oxford en Classics, il fut longtemps l'épitomé du jeune aristocrate anglais

décadent et vous n'aurez qu'à penser à un Brett Sinclair des années 30 pour vous en faire une idée.

Sa véritable passion (avec les chevaux, le tweed, le claret et les femmes françaises –dans l'ordre-) demeurait toutefois la voile. Au tournant du siècle, il se tailla une solide réputation de sportsman. Son audace faillit toutefois le perdre et, en tous cas, tua l'innocent dandy qu'il était. Une terrible tempête en Mer d'Irlande coula son yacht, le *Unicorn*. Harold se réveilla échoué sur la grève désolée d'une vaste île qui se révéla être la mythique Avallon. Là, de mystérieuses prêtresses l'initièrent aux ancestrales traditions de la Terre sacrée d'Albion. Lorsque le jeune homme reparut sur le continent, il jouissait des merveilleux pouvoirs qui devaient faire de lui le rempart de l'Île Sacrée contre les nouvelles invasions germaniques dont les prêtresses pressentaient l'arrivée...

Le jeune héros devint rapidement célèbre en sauvant le roi George V des machinations infâmes du maharadjah de Gwâlîor, agent du kaiser, lors de son voyage en Inde de 1912-1913. À l'occasion d'une chasse, Sa Majesté devait en effet faire l'objet d'une attaque par des hommes tigres féroces, prototypes du futur Félifax. L'intervention vigoureuse du jeune lord of Skelmersdale permit de déjouer le complot. Le héros du jour fut décoré de l'Ordre de la jarretière et se vit décerner le titre nouveau de « Her Majesty Supergentleman » (HMS). Il devint donc pour tous HMS Garter²⁴.

Dans les années qui suivirent, il s'imposa chaque jour un peu plus comme un conseiller incontournable des monarques et ce jusqu'au scandale qui conduisit à l'abdication d'Édouard VIII. Obéissant en ce sens aux injonctions d'Avallon, HMS Garter joua en effet un rôle essentiel dans l'abdication du jeune monarque en faveur de son frère, George VI. Cette intervention par trop directe lui a néanmoins valu une certaine disgrâce et son rôle témoigne à la tête de la délégation anglaise reflète une volonté de l'éloigner de Londres. Il n'en demeure pas moins l'un des premiers membres du Diogenes Club, un grand patriote et, d'une certaine façon, le dernier des chevaliers d'Avallon.

²⁴ Garter = jarretière.



GERVAIS GERMESON RODRIGO DE PARGA MATECHO			
Rob.	3	Profils	
Prest.	4/8	Criminel	5
Ténac.	4	Artiste (modiste)	4
Cogn.	2	Mondain	3
Sens	3	Aventurier	2
All.	3	Chimiste	1
Radium	4	Combat	10
Pouvoirs			
Batrachotoxine 6/ touché/ Instant./ Forme alternative			
Bond de l'anoure 5/ Pers./ Illim./ Dépl. basique/ Forme alternative			
Dextérité du dendrobate 4/ Pers./ Illim./ Forme alternative			
Vitalité amphibie 3/ Pers/ 1 journée/ Forme alternative			

Né en 1903 dans une famille de la petite bourgeoisie d'Aix-en-Provence, Gervais Germeson se passionna très tôt pour le monde de la mode. Il monta donc à Paris où il fit son apprentissage dans des maisons de plus en plus réputées. Il voulut malheureusement monter trop vite et, dans le but d'amasser le capital indispensable à l'ouverture de son propre atelier, il commença à piocher dans la caisse de sa patronne Germaine Willemote. Celle-ci s'en étant rendu compte confronta le jeune homme à ses méfaits. Mal lui en pris, Gervais perdit la tête et lui cassa la sienne ! Arrêté, il plaida l'accident mais fut déporté au bagne de Saint-Laurent-du-Maroni. Là, il tenta de s'enfuir avec l'un de ses co-détenus, mais tous deux se perdirent dans les marais. Seul Gervais survécut, ayant bénéficié de l'aide d'une tribu Kali'na (également appelé Galini). Il vécut plusieurs années parmi eux et s'initia lentement à leurs rites. Il pénétra notamment les mystères des shaman qui provoquaient leurs visions en léchant le dos des matecho, ces grenouilles qui secrètent la dangereuse batrachotoxine... Pour quelque mystérieuse raison, le rite déclencha en lui une transformation profonde, son corps adoptant la forme d'une grande grenouille humanoïde à la peau d'un jaune luisant tachée de noir. Les shamans y virent le signe de la volonté des esprits de doter la tribu d'un protecteur. Une terrible menace la menaçait en effet : l'avancée des prospecteurs. Gervais se lança donc dans une guerre cruelle contre ses empiètements. Il fut finalement capturé par les efforts concertés d'une troupe de chasseurs dont la coordination était proprement surnaturelle. Et de fait, il s'agissait de Pupilles, les prospecteurs attaqués travaillant pour la SMM d'Arthur Anglade. Intrigué par son ennemi, la Pupille entama des négociations qui débouchèrent sur un pacte. Matecho, la grenouille sacrée des Kali'na servirait dorénavant l'Omniscient en échange de la sanctuarisation de sa tribu sous couvert de la SMM. De retour en métropole, Gervais Germeson se vit greffer l'appareil optique propre aux Pupilles et commença à servir de tueur à Sarv-Gyataa. Il dirige notamment à Paris une petite bande d'anciens forçats pour qui la morale est un souvenir d'enfance depuis sa belle boutique de chapeau de mode, célèbre pour les magnifiques plumes qu'il obtient par tapirage.

A priori, Matecho résistera sans trop de difficultés à un interrogatoire, même musclé... Il sait ce qui l'attend s'il trahit Sarv-Gyataa, toujours présent « tapis derrière ses globes oculaires »...



AKHSHAN GANGULY ADHIMULAM LE RADIEUX THOMAS MARAN VAIRAKAN			
Rob.	2	Profils	
Prest.	3	Mystique	3
Ténac.	3	Artiste (magicien)	4
Cogn.	4	Criminel	4
Sens	3	Homme politique	3
All.	3	Kalaripayet	3
Radium	1	Combat	8
Pouvoirs			
Volonté du Brahme ¹ 3/ Pers./ Ill.			
Hypnose 3/ À vue/ 1 scène/ 1 seule cible			
Sidérokynésie ² 3/ Toucher/ 1 scène/ Artificiel			

- 1) bonus sur les jets mettant en jeu la volonté, comme le fait de résister à un pouvoir mental.
- 2) correspond à l'usage éventuel du casque mis au point par Saturnin de Maubrac. Ne pas oublier qu'il ne peut contrôler qu'un objet auquel il est physiquement relié par les câbles du heaume.

Ce siècle avait deux ans, comme dirait le poète, quand naquit Akhshan Ganguly, fils d'un brahmane, supérieur d'un mystérieux temple perdu dans les jungles du Bengale occidental. Le jeune homme fut très tôt initié aux secrets des fakirs, développant les pouvoirs hypnotiques qui devaient ultérieurement le rendre célèbre sur toutes les scènes de France. En outre, les ksatriya le formèrent au kalaripayat, l'ancestral Art Martial indien.

Il se préparait ainsi à reprendre le flambeau des aspirations paternelles : la lutte contre l'envahisseur anglais, ravivée par la partition du Bengale en 1905. À plusieurs reprises, le vieux brahmane bénéficia de l'aide d'un aventurier français et de son terrible protecteur, un « esprit de la jungle » redouté des collaborateurs comme des administrateurs coloniaux, un tueur aussi mystérieux qu'impitoyable ! Il s'agissait en fait évidemment de Raoul Tancrede de Tourably et d'Hyène-Porc (voir plus bas). Akhshan et le jeune héritier se lièrent alors d'amitié et Raoul-Tancrede convainquit le brahmane de laisser son fils partir étudier et voyager en Europe pour mieux s'armer contre les Anglais. Ce n'est toutefois qu'en 1919 qu'Akhshan s'embarqua pour Marseille : la Grande Guerre avait fourni de magnifiques opportunités dans la lutte avec le départ de tant de troupes, mais l'Armistice avait sonné le glas des espoirs de son père. Il acceptait donc de laisser partir son fils.

Lors de ses premières années en France, Akhshan bénéficia de la protection discrète de Raoul Tancrede et d'Hyène-Porc qui observaient ses faits et gestes. Finalement, à la fin des années 1920, l'homme-bête lui offrit de rejoindre la secte de l'Omniscient, sans pour autant que le jeune brahmane soit mis au courant de l'identité de Sarv-Gyataa. Depuis, il le sert en échange du soutien de l'Omniscient à la lutte contre l'Angleterre au Bengale. Son rôle courant est essentiellement celui d'un agent de liaison : grâce à la facilité de mouvement que lui confère sa « carrière » de magicien de cabaret, il parcourt la France, voire au-delà, afin de coordonner les complots de son maître. Il est ainsi le « visage officiel » de l'Omniscient pour André Poisson et Séverin de Maubrac.

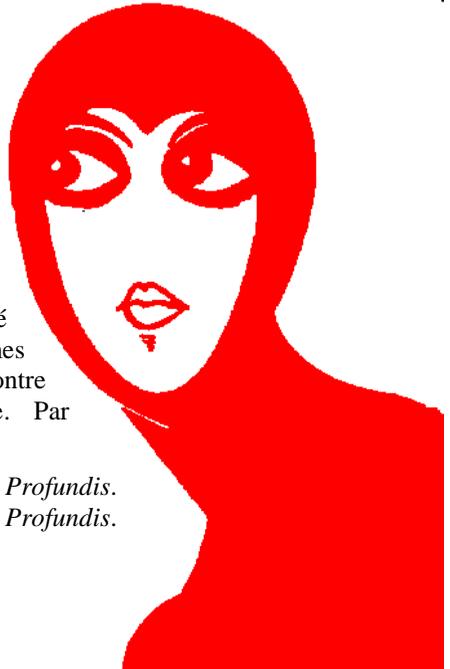
les périls de la cité phocéenne



NINA MELACHVILI BARKHATNYĪ TUMAN KSENIA ADZIMOVA			
Rob.	2	Profils	
Prest.	4	Criminel	5
Ténac.	3	Mondain	5
Cogn.	4	Scientifique	2
Sens	4		
All.	6		
Radium	8	Combat	8
Pouvoirs			
Brume flottante (lévitation) 3/ Pers./ Une scène/ Forme altern.			
Esquisse de corps (Armure) 4/ Pers./ Une scène/ Forme altern.			
Volutes de chair (Passe-muraille) 4/ Pers./ Une scène/ Forme altern./ circonstances : interstices			
Présence éthérée (invisibilité) 4/Pers./ Une scène/ Forme altern.			

Née en 1907 à Odessa, la superbe Nina Melachivili est la fille de l'un de ces trop nombreux princes géorgiens que la Révolution poussa sur la route de l'exil. Toutefois, l'intrépide jeune fille ne suivit pas son géniteur sur la voie de l'anticommunisme. Bien au contraire, elle se passionna pour la cause des Prolétaires et décida de la servir à l'âge de 17 ans. Ce choix était en grande partie dicté (soyons honnêtes, nous sommes entre maîtres de jeu...) par la beauté de **Siméon Pavlovitch Mezgheli**, un agent de *Nous Autres*. Dès 1928, elle travailla à ses côtés en Allemagne et fut lancée à la poursuite des anciens alliés de Raspoutine à travers le monde. En 1930, le couple retrouva la trace du vieux comte **Sergei Ignatievitch Bezborodov**, alchimiste du sinistre sorcier. Celui-ci travaillait alors sur un sérum étrange tiré du sang d'une vieille hérétique, la Bogomater khlytsy **Zinaïda Trifonovna Maksakova**²⁵. Capturée au cours de l'opération, Nina servit de cobaye, acquérant alors les pouvoirs qui ont fait d'elle une cambrioleuse hors paire. Son corps peut en effet atteindre à un état gazeux presque invisible. Sous cette forme, elle peut léviter, s'infiltrer par les interstices les plus minuscules et s'élever dans les airs. Enfin, son corps presque privé de consistance en devient largement invulnérable. Elle fut heureusement sauvée par son beau Siméon et mit ses nouvelles capacités au service des Soviets.

Malheureusement, sa mission suivante fut une catastrophe. Intéressés par la perspective de reproduire à grande échelle les travaux du comte, le Comité central lança le couple sur les traces de la Bogomater. En juin 1931, ils la localisèrent en Italie. Mais pour le malheur de Nina, Zinaïda avait à ses côtés le terrible Boris Mihailovich Skossyreff-Mawrusow²⁶. La capacité de ce dernier à dominer les femmes obligèrent Nina à se retourner contre Siméon dont elle causa la perte. Par



²⁵ Caractéristiques dans le scénario *De Profundis*.

²⁶ Caractéristiques dans le scénario *De Profundis*.

bonheur, Boris se heurta alors à Gog et dans la confusion qui résulta de leur lutte Nina put échapper au joug de Boris.

Ayant livré, à son corps défendant, trop de secrets de *Nous Autres* pour pouvoir espérer autre chose qu'une exécution sommaire, Nina dut se résoudre à abandonner le service de l'URSS, bien que ses convictions politiques profondes n'aient pas changé. Elle se lança alors dans une carrière « indépendante » de mercenaire, spécialisée dans l'espionnage industriel et politique sous le pseudonyme de *Barkhatnyï tuman*, la Brume de Velours. En plusieurs occasions, elle croisa la route d'une étrange créature qui semblait la traquer... Lorsqu'elle se décida à faire face à la menace, elle découvrit un amoureux transi...



GNOM L'HOMONCULE			
ADAM SERGEIEVITCH GNOMSKIJ			
Rob.	10	Profils	
Prest.	2	Scientifique Physicien	3
Ténac.	9	Mystique Alchimiste	4
Cogn.	3/8	Universitaire Historien	3
Sens	2		
All.	1		
Radium	6	Combat	8
Pouvoirs			
Force de la terre (Robustesse) 5/ Pers/ Illim./ App. inhum.			
Chair de Roc (Ténacité) 4/ Pers/ Illim./ App. inhum.			
Sustentation minérale ¹ 3/ Pers/ Illim./ App. inhum.			
Corps de glaise ² 2/ Pers/ Illim./ App. inhum./ Artificiel			
Âme étrangère ³ 5/ Pers/ Illim./ App. inhum.			
Gémellité sanguine ⁴ 4/ Pers/ Illim./ App. inhum.			

- 1) L'organisme artificiel de Gnom n'a pas besoin d'oxygène pour fonctionner. De fait, il puise dans les structures minérales les éléments nécessaires à sa survie.
- 2) Gnom se régénère par absorption des éléments minéraux dans son environnement. Le pouvoir ne fonctionne que s'il est contact avec un minéral non métallique.
- 3) L'esprit de Gnom est d'une essence si différente de celle des véritables êtres humains que les pouvoirs mentaux fonctionnent au plus mal sur lui. Ce pouvoir s'ajoute à sa Cognition pour y résister.
- 4) Le niveau du pouvoir s'ajoute à Sensibilité lorsque Gnom tente de localiser Nina en se concentrant.

Gnom dispose de deux équipements spéciaux : la canne dotée d'une pince télescopique mentionnée dans le texte et deux grenades fumigènes pour camoufler Nina en cas d'attaque.

Gnom est le plus grand triomphe du vieil alchimiste **Sergei Ignatievitch Bezborodov** et, comme d'habitude, également la cause de sa chute ! En effet, Gnom est un véritable homoncule, créé selon les règles de l'art à base de glaise, de semence humaine, de crottin de cheval et de sang laissés à macérer dans un athanor. Haut d'environ 1m40, il a l'aspect d'un homme musculeux d'argile blanchâtre aux yeux d'un rouge si foncé, qu'il semble noir. Pour cette raison, il voyage toujours avec une perruque bouclée, bloquée par un chapeau melon, de grosses lunettes teintées et un cache-nez ou une fausse barbe.

Gnom aimait beaucoup son Père. Mais un jour, il rencontra le véritable amour de sa vie... C'était dans le laboratoire du Père, une créature d'une beauté qui lui aurait coupé le souffle s'il avait été doté de poumons... Lorsqu'il comprit que le Père était sur le point de l'éliminer, Gnom décida de le trahir pour sauver la Beauté. Il injecta à la jeune fille inconsciente un sérum grâce auquel le Père espérait acquérir des pouvoirs surhumains. C'est ainsi que Nina devint *Barkhatnyï tuman*, la Brume de Velours en lieu et place de Bezborodov et parvint à s'échapper puis à vaincre l'alchimiste. Terrifié par la colère du Père, Gnom prit la fuite... Mais il ressentit peu à peu une impulsion à se mettre en route vers un but inconnu... De fait, l'alchimiste, soucieux de faciliter au maximum la diffusion de l'essence vitale du sang humain dans la glaise avait également utilisé dans l'athanor le sang immatériel de la Bogomater. Gnom se révélait donc en quelque sorte le « frère de

sang » de Nina. Cette gémellité lui permit de retrouver sa trace après bien des pérégrinations. En plusieurs occasions, il parvint même à la sauver à son insu. Jusqu'au jour où elle le surprit et où il lui déclara son étrange amour... Bien entendu, celui-ci est sans espoir, la jeune fille au cœur brisé ne tarda pas à concevoir une profonde affection pour son difforme chevalier servant...



LOUIS ASCAGNE PASTRE, VICOMTE DE SANDERVAL LE KONDORON			
Rob.	3	Profils	
Prest.	4	Mystique	6
Ténac.	3	Aventurier	5
Cogn.	5	Mondain	3
Sens	4	Homme politique	3
All.	4		
Radium	9	Combat	10
Pouvoirs			
Gardien du seuil ¹ 6/ A vue/ Une journée			
Maître vainqueur ² 3/ touché/ Une journée/ vaincu personnellement			
Sentier spirituel ³ 5/ Illim./ Une scène/ Artificiel			
Griffes de la nuit ⁴ 4/ A vue/ Instant./ Artificiel			
Chimère Lion blanc ⁵ 5/ A vue/ Une scène/			

1) ce pouvoir permet au Gardien d'aspirer 5 cibles en même temps dans le territoire de chasse du Lion blanc. Résister nécessite de battre le kondoron dans un jet de Cognition contre Cognition+Pouvoir (11).

2) par l'utilisation de ce pouvoir, le kondoron peut obliger à lui obéir pour une journée le fantôme d'un animal qu'il aura personnellement chassé et tué.

3) il s'agit ici d'un pouvoir de perception : le kondoron peut symboliquement marquer son territoire en baignant avec son sang un objet. Dès lors, il peut projeter sa vue là où se trouvent ces objets qui bornent l'espace invisible de son territoire de chasse. Traditionnellement, les kondoron marquaient ainsi arbres et rochers du Fouta djalon, mais Louis Ascagne a commencé à marquer des objets mobiles, notamment les monnaies de son père.

4) ce pouvoir est lié à un collier sacré de griffes de lion que le kondoron porte sous ses vêtements. Il fonctionne comme un pouvoir de rayonnement offensif : le kondoron effectue un geste d'attaque dans l'air et des griffes invisibles frappent sa cible à distance.

5) ce pouvoir invoque le Lion blanc dont les caractéristiques suivent celle du kondoron

Louis Ascagne naquit en 1896 à Lisbonne des œuvres d'Aimé Victor Olivier, vicomte de Sanderval et d'une belle princesse peulh. Ses prénoms commémorent le roi du Portugal qui anoblit son père et le géniteur de Pietro Paolo Savorgnan de Brazza.

Héritier de la fortune paternelle investie en bonnes terres agricoles et actions dans diverses compagnies ferroviaires, Louis Ascagne mène apparemment la vie indolente d'un playboy esthète, voyageant de ville en ville avec les autres épaves mondaines du « beau monde ». On le connaît également dans les milieux artistiques parisiens pour avoir été l'un des grands promoteurs de la vogue de « l'art nègre », ami d'André Breton.

Si l'on gratte un peu l'image du beau dandy désœuvré livre pourtant certaines facettes plus énergiques de l'étrange personnage. Très jeune durant la Grande Guerre, il aurait formé sur ses fonds propres avec les fidèles serviteurs de ses domaines africains un bataillon de Tirailleurs qu'il engagea contre l'Allemagne au Togoland, au Kamerun, en *Deutsch-Südwestafrika* et au Tanganyika. Dans l'ouest de l'Afrique, il aurait été le compagnon d'armes du fameux don Luis Perenna²⁷ avec lequel on le voit régulièrement dîner de Paris à Monte-Carlo.

²⁷ Pseudonyme utilisé par Arsène Lupin lors de la conquête d'un vaste royaume offert ensuite à la France durant la Première Guerre Mondiale.

Les milieux plus autorisés savent en outre que cette façade de beau désœuvré cache un ardent partisan des mouvements anticoloniaux. Les Renseignements généraux, et autres « officines », ont ainsi enregistré sa présence en Éthiopie face aux Italiens, le soupçonnant de trafic d'armes. Il semble avoir de nouveau levé une milice pour combattre aux côtés des forces belges qui s'opposèrent aux troupes italiennes. Il fut en outre l'un des principaux mécènes de l'Exposition « La vérité sur les colonies françaises » présentée au public parisien de juillet 1931 à février 1932, en réaction contre la très officielle Exposition coloniale qu'organisait simultanément le gouvernement. Que cette contre-manifestation ait eu pour cadre la Maison des syndicats du Pavillon des Soviets n'a bien évidemment pas arrangé sa réputation auprès des services de sécurité de l'État...

Mais bien évidemment, la réalité est encore nettement plus complexe. Louis Ascagne est avant tout le kondoron, l'esprit de la chasse, grand initiateur d'une confrérie placée sous le « patronage » du lion blanc. Ce furent ses frères présents dans toute l'Afrique de l'Ouest qui répondirent à son appel durant la Grande Guerre pour saisir l'occasion d'affaiblir au moins l'un des colonisateurs. Depuis, la confrérie intervient partout pour soutenir les mouvements de résistance, même si le Kondoron demeure un peu partial envers la France et le Portugal...

Louis Ascagne a pour principal tâche de guider les chasseurs jusqu'au territoire de chasse sacré du Lion blanc. Bien des aventuriers ont cherché ce territoire mythique, alléchés par les récits de richesses fabuleuses colportés dès le Moyen Âge par les colonnes de négriers ramenant vers la Méditerranée les esclaves razzés par-delà le Sahara. Mais ce royaume (comme tant d'autre !) n'est « pas de ce monde ». Il s'agit d'une « poche » dans l'Hypermonde à laquelle le Kondoron peut donner accès à partir de n'importe quel endroit. Sa topographie réinterprète celle de la zone où se trouve le kondoron, mais en son centre se trouve toujours la Dame du Mont Loura. Les membres de la secte auquel le kondoron livre l'accès au territoire sacré y apparaissent sous la forme de lions. Quant au kondoron lui-même, il y fusionne avec le Lion blanc. Cet être, chanté par les légendes et objet officiel du culte, n'est en fait qu'une chimère, champion du grand initiateur.

Au sommet, un cairn de pierres accueille les rituels les plus sacrés et accueille les bûchers funéraires des Gardiens successifs. Le culte du Lion blanc est arrivé sur les bords du golfe de Guinée il y a

plusieurs millénaires. Il fait partie de ces croyances que ancêtres des Peulhs qui migrèrent vers l'Ouest depuis la vallée du Nil amenèrent avec eux jusqu'aux rives de l'Atlantique. De fait, le Lion blanc est l'ultime avatar du culte de la déesse Sekhmet. La Dame de Loura n'est autre que l'ultime avatar de la déesse lorsque celle-ci, épuisée d'avoir guidé son peuple jusqu'aux riches hautes des terres Fouta Djaloun, déposa son fardeau et s'endormit sous la garde du kondoron. La nature féminine de la divinité est le secret ultime de la confrérie dont la maîtresse est la lionne blanche, « Celle devant qui tremble le mal », la « Mère de la terreur ».

LE LION BLANC			
Rob.	5/9	Profils	
Prest.	6/10	Bête chasseresse	6
Ténac.	4/7		
Cogn.	2		
Sens	5		
All.	4		
Radium	2	Combat	10
Pouvoirs			
Griffes 4/ Touché/ Instant./ App. inhum.			
Cicatrisations 3/Perso./ Illim. / App. inhum.			
Rugissement ¹ 4/A vue/ Une scène/ App. inhum.			
Ouïe supérieure 3/ Pers./ Illim./ App. inhum.			
Force de Sobok 4// Pers./ Illim./ App. inhum.			
Prestesse de Bast 4/ Pers./ Illim./ App. inhum.			
Endurance de Khnum 3/ Pers./ Illim./ App. inhum.			
Ecrin du kondoro ² 5/Touché/Une journée// App. inhum.			

- 1) Si la cible échoue un jet de Cognition contre Allure+niveau de pouvoir (8), la terreur qu'elle éprouve soustrait ce niveau à sa Réserve de Combat.
- 2) ce pouvoir permet la fusion du kondoro et du Lion blanc dans le Territoire sacré. Le niveau de pouvoir indique la limite de celle-ci. Ainsi, sous cette forme Louis Ascagne perd un rang de *Mystique*.



হাইনা সোয়াইন HA'INA SOYA'INA HYENE-PORC			
Rob.	6/10	Profils	
Prest.	5/8	Aventurier	6
Ténac.	6	Criminel	4
Cogn.	2	Mystique	4
Sens	5		
All.	2		
Radium	6	Combat	12
Pouvoirs			
Odorat du porc 6/Pers./Illim/ App. Inhum.			
Oûi de l'Hyène 4/Pers./Illim/ App. Inhum.			
De griffes et de crocs (armes nat.) 3/Pers./Illim/ App. Inhum.			
Régénération 4/Pers./Illim/ App. Inhum.			
Force du prédateur 4/Pers./Illim/ App. Inhum.			
Vitesse du chasseur (prestesse) 3/Pers./Illim/ App. Inhum.			
Don du docteur ¹ 3/Pers./Illim/ App. Inhum.			
Terreur nocturne ² 3/Pers./Une scène/ App. Inhum.			

1) il s'agit d'une relative immunité au vieillissement, les expériences réussies du docteur bénéficiant d'une longévité cellulaire exceptionnelle.

2) le rire d'Hyène-Porc provoque une panique irrationnelle chez ceux qui l'entendent. S'ils échouent dans un jet de Cognition (simple) contre Allure+Terreur nocturne (5), leur réserve de combat est diminuée du niveau du pouvoir (3).

1891, le cargo La Canebière croise aux larges des Marquises un navire équatorien qui semble dériver. À bord, du Belcazar, le capitaine du La Canebière ne découvre que quelques fous retranchés dans la cambuse... Le reste de l'équipage achève de pourrir au soleil, présentant des traces de mort violente...

Deux jours plus tard commence aux Marquises, l'affaire de la Bête de Nuku Hiva, un mystérieux fauve qui ensanglante cette belle île. Le gouverneur fait immédiatement le lien avec le sort de l'équipage du Belcazar. Par chance, un fameux chasseur de tigre se trouve alors dans l'île. Augustin de Tourably, frère du fameux homme d'affaire Rodolphe de Tourably, est en effet venu inspecter les investissements de la maison Tourably dans le Pacifique et le capitaine du La Canebière, navire de la maison Tourably, l'a informé de l'affaire. Intrigué, Augustin se met en chasse. Au terme d'une lutte terrible, il capture « quelque chose » dont il embarque en toute discrétion la dépouille sur son yacht. Le lendemain, il repart pour sa fameuse villa de Pondichéry. C'est là qu'il va étudier à loisir l'être qu'il a capturé, pas tué, non, capturé... un monstre hybride tenant de l'homme et de l'animal et maîtrisant avec difficultés l'anglais... l'être délire à propos du « Doctor » et récite des extraits d'une étrange litanie... De fait, Augustin vient de s'emparer de l'infâme Hyène-Porc, le monstre qui tenta de succéder au docteur Moreau sur son île du Pacifique Sud. S'étant embarqué clandestinement sur un navire équatorien venu en quête d'eau, le monstre a peu à peu décimé l'équipage, le poussant à la folie, avant de passer à bord de La Canebière...

Étrangement, une forme impie d'amitié naquit entre les deux grands chasseurs et Hyène-Porc vécut des années en Inde, traquant les fauves dans les jungles profondes aux côtés d'Augustin. En 1908, sentant la mort approcher, l'intrépide chasseur s'ouvrit de son secret à son neveu favori, l'indianiste Raoul-Tancrède. C'est

sous la protection d'Hyène-Porc que celui-ci put pénétrer si loin dans les jungles indiennes et piller tant de temples interdits... Tout deux se taillèrent une sorte de petite principauté dans les jungles du Bengale, en marge du royaume de l'Ombre qui Marche²⁸. C'est de cette époque que le monstre a pris l'habitude se faire appeler Hā'īnā sōyā'ina (হাইনা সোয়াইন), son nom en bengali (qui n'est jamais que la translittération de Hyena-Swine).

La blessure de Raoul-Tancrede lors de la Grande Guerre laissa Hyène-Porc seul maître de son palais indien. Bien des années plus tard, alors que le Phantom prenait le dessus dans la lutte contre Hyène-Porc, Sarv-Gyataa reprenait contact avec son ancien allié. À son appel, Hyène-Porc se rendit en Europe sur le yacht des Tourably et devint le premier exécuteur de l'Omniscient et, d'ailleurs, le seul membre de son organisation à en connaître la véritable identité. Il n'est pas en revanche doté de l'appareil de vision des Pupilles. En effet, la simple idée de subir une nouvelle opération lui est absolument insupportable... Le laboratoire de Moreau lui a suffi.

Au seuil des années 1930, Sarv-Gyataa trouva enfin un rôle idéal pour son terrible allié. Il entamait alors la lutte pour le contrôle des ressources minières guinéennes contre la *PMGC*. Étudiant la région, il découvrit les méfaits du culte des Hommes-Léopards, actifs en Côte d'Ivoire, au Liberia, ainsi qu'au Sierra Leone. Or, parmi les populations bambaras existaient un culte similaire dont le totem de référence n'était autre que l'hyène... Or, ces populations s'étendaient tant en Guinée qu'au Mali et surtout en Côte d'Ivoire, principal point d'appui de la *PMGC*. Hyène-Porc fut donc envoyé prendre le contrôle de la société secrète bambara, ce qui ne lui fut guère difficile. Celle-ci fut ensuite asservie à la réalisation des ambitions africaines de l'Omniscient et sa première victime fut bien entendu la *PMGC*, dont les installations furent harcelées sans relâche et les ingénieurs et administrateurs enlevés et assassinés.

Dernièrement, le grand jour de l'éveil de Sarv-Samarth approchant, Sarv-Gyataa a rappelé auprès de lui son fidèle allié. Hyène-Porc a donc débarqué avec plusieurs de ses adorateurs à

²⁸ Le Bangalla du Phantom a d'abord été placé en Asie avant d'être déplacé en Afrique dans les années 1960, donc je retiens ici à la localisation d'origine, dans les années 30.

Marseille et a rapidement sa marque sur la cité phocéenne, terrorisant la pègre par une série d'assassinats monstrueux. Bien peu de ces crimes sont arrivés aux oreilles de la presse, tant le Milieu que la police trouvant leur compte dans une discrétion totale. De fait, l'ancien cobaye des expériences du terrible docteur est devenu à la fois un légendaire rajah bengali, un dieu africain et un caïd phocéen... Pas mal pour des bouts de cochon et d'hyène cousus ensemble !

LES SECTATEURS DE L'HYENE			
Caractéristiques		Profils	
Rob.	3	Aventuriers	3
Prest.	3	Mystique	2
Ténac.	2		
Cogn.	2		
Sens	3		
All.	2		
Radium	0	Combat	7

Il s'agit pour l'essentiel de chasseurs issus des tribus bambaras. Ils se battent pour l'essentiel avec les armes traditionnelles (casse-têtes, poignards, lances, arc et flèches), n'ayant recours aux armes à feu (revolver de gros calibre) qu'en cas d'extrême nécessité, comme une bataille rangée... Fanatiquement dévoués à Hyène-Porc, ils combattront jusqu'à la mort. Douze d'entre-eux sont présents à Marseille.

la nuit où le Drac hurla

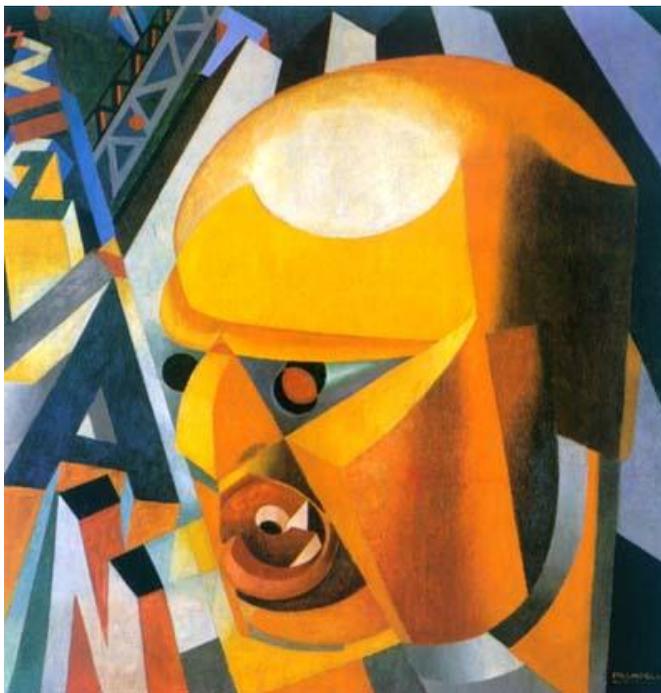


SATURNIN DE MAUBRAC TRISMEGISTE			
Caractéristiques		Profils	
Rob.	2/6	Scientifique chimiste	6
Prest.	3	Scientifique physicien	4
Ténac.	3	Universitaire	3
Cogn.	5	Médecine	3
Sens	3	Taxidermie	3
All.	4		
Radium	8	Combat	10
Pouvoirs			
Cuirasse hermétokinétique 5/Pers./Illim./Artificiel			
Force hydraulique 4/Pers./Illim./Artificiel			
Poigne voltaïque ¹ 3/Pers./Illim./Artificiel			
Polycheir ² 4/Pers./Illim./Artificiel			

1) Il s'agit d'une attaque électrique au contact.

2) Trismégiste possède deux paires de bras ce qui accroît les capacités de Saturnin au corps-à-corps. Le pouvoir s'ajoute à sa Réserve de Combat.

La vie de Saturnin de Maubrac a été présentée sous le chapitre MARC-ANTOINE. Les caractéristiques qui précèdent sont celle du docteur lorsqu'il revêt son prototype d'armure, le Trismégiste 1.



Trismégiste, rêve futuriste de Saturnin

lève-toi et marche !



RAOUL TANCREDE DE TOURABLY SARV-GYATAA L'OMNISCIENT			
Caractéristiques		Profils	
Rob.	N/A	Universitaire	3
Prest.	N/A	Aventurier	3
Ténac.	2	Criminel	6
Cogn.	5/9	Homme politique	5
Sens	3/8	Homme d'affaire	5
All.	1/6	Mystique	3
Radium	10	Combat	N/A
Pouvoirs			
Polytéléoptrie ¹ 6/Pers./Permanent/Artificiel/Pupilles			
Asomnie ² 5/Pers./Permanent			
Raz de vision ³ 6/Illim./Instant./Artificiel/Pupilles			
Standard optique ⁴ 6/Illim./Permanent/Artificiel/Pupilles			
Kreittoptrie ⁵ 5/Pers./Permanent/Artificiel/Pupilles			
Sidéropsyche ⁶ 4/Pers./Permanent/Partiel			

- 1) Il s'agit de la capacité de Sarv-Gyataa à voir en lisant les impulsions nerveuses directement à la source de ses pupilles. Il n'y a quasiment pas de limites au nombre de flux visuels qu'il peut ainsi contrôler.
- 2) Il s'agit ici de l'Immunité biologique permettant à Sarv-Gyataa de se passer de sommeil.
- 3) Ce pouvoir reflète la capacité de Sarv-Gyataa à griller le cerveau de ses Pupilles à distance en déroutant vers leur esprit des centaines de flux visuels simultanément.
- 4) Ce pouvoir reflète la capacité de Sarv-Gyataa à gérer les flux visuels des Pupilles afin de transférer les champs visuels de l'un à l'autre.
- 5) Lorsque Sarv-Gyataa concentre son attention sur un champ visuel donné, ces capacités de perception sont très nettement accrues. Il « voit » dès alors avec un bonus de 4, ce qui n'est pas le cas du Pupille par les yeux duquel il voit.
- 6) Ce pouvoir reflète la force mentale de Sarv-Gyataa, le second score de Cognition entrant en jeu pour tout ce qui concerne la volonté et non les tests de savoir (d'où la limitation « partiel »).

On ne trouvera ici que la description des pouvoirs de Sarv-Gyataa. La présentation de son histoire a fait l'objet du chapitre intitulé OCTAVE. Les caractéristiques de Sarv-Gyataa présentent quelques particularités. N/A signifie « non applicable » : Raoul Tancrede est un homme tronc, il ne peut faire aucun mouvement et ni la Robustesse ni la Prestesse ne font sens. De même, il ne peut parler et son charisme est quasiment nul. Malgré tout, il est considéré presque comme un dieu par ses Pupilles, d'où la double caractéristique en Allure.

Les Pupilles

Les Pupilles de Sarv-Gyataa ne peuvent faire l'objet d'une présentation d'ensemble, puisque ce corps regroupe plusieurs centaines de personnes aux carrières et aptitudes fort différentes. Leur seule caractéristique commune est la présence d'une étrange prothèse placée entre les omoplates. Ce boîtier métallique de la taille d'un livre de poche est branché sur la moelle épinière. Une petite gaine placée le long de la colonne guide des électrodes jusqu'au cerveau.

Quelques exemples de Pupille mentionné dans le scénario :

Aiguerive, Marius : directeur de la *Compagnie Guinéenne Unifiée (CGU)*. Élevé à l'Orphelinat Sainte-Lucie de Marseille. Diplômé de l'École coloniale. L'un des principaux soutiens financiers d'Henri Tasso*.

Anglade, Arthur : ingénieur centralien et capitaine du génie ; perd la vue durant la Grande Guerre. L'un de premiers traités par l'hôpital Sainte-Lucie de Marseille. Devenu ultérieurement le directeur de la Société minière du Maroni, puis de la Compagnie d'Exploitation des Bauxites de Conakry.

Chamoiseau, Émile : chef du département d'ophtalmologie aux Quinze-Vingts. Disciple favori de Roger Chantebrune et spécialiste de l'intervention chirurgicale servant à implanter la prothèse visuelle. À ce titre une pièce essentielle du système de pouvoir de Sarv-Gyataa, toujours bien protégée.

Charles-Aimé de Vergemont : l'un des avocats les plus cotés de la Bonne Société parisienne. Dandy mondain et homme de lettre. Également, membre du *Comité d'Organisation de l'Exposition Internationale des Arts et Techniques*. Élevé à l'Orphelinat Sainte-Lucie de Paris. Adopté à l'âge de 12 ans par le vieux comte de Vergemont, aveugle de naissance...

Chasserond, Olivier : directeur de la SHD. Polytechnicien. Député SFIO de l'Isère. Élevé à l'Orphelinat Sainte-Lucie de Lyon.

Marsale, Dieudonné : sous les traits falots de ce petit instituteur marseillais se cache le plus habile des faussaires au service de l'Omniscient. Élevé à l'Orphelinat Sainte-Lucie de Marseille.

Sagamond, André : élevé à l'Orphelinat Sainte-Lucie de Bordeaux. Saint-Cyrien. Capitaine d'infanterie.

Le personnage qui suit est un peu particulier. Il servira au cas où vos personnages tentent de remonter l'impulsion électrique qui contrôle la Tour Eiffel. Si vous préférez à la solution d'un appareil un surhomme dotée de ce talent, employer l'un des deux ci-dessous. Le premier peut être allemand, anglais ou italien : il vous suffit de ne retenir que le nom correspondant. Le second est une version soviétique. Enfin, n'oubliez pas que vous pouvez avoir recours tout simplement au français Jean Lebris, alias l'Homme truqué* (BC, p. 87).

DER WEBER IL TESSITORE THE WEAVER			
Caractéristiques		Profils	
Rob.	1	Scientifique	1
Prest.	3	Sale gosse	2
Ténac.	2		
Cogn.	1		
Sens	4		
All.	3		
Radium	5	Combat	5
Pouvoirs			
Electrokinésie 4/A vue/Une scène			
Electroscopie 4/A vue/ Illim.			
Cocon électrique ¹ 3/Pers./Illim.			

1) il s'agit d'un Attaque énergétique qui ne se déclenche que quand on porte la main sur lui. Ce n'est pas une armure.

Ce Sur-enfant est né des monstrueuses expériences eugéniques d'un aristocrate dévoyé passionné par les travaux des savants du XVIIIe siècle, héritiers supposés de secrets alchimiques, sur le galvanisme. Dans l'espoir de stimuler la croissance musculaire et intellectuelle, il tortura impitoyablement sa pauvre épouse en insérant des électrodes jusqu'au fœtus qu'elle portait. L'enfant qui naquit ne présenta pas, à son grand désespoir, de caractéristiques physiques inhabituelles. La déception du médecin fut de courte durée puisque son fils le foudroya dès qu'il s'avisait de le secouer un peu trop pour manifester sa déception. Malheureusement, dans la chute

qui suivit la mort de son cher papa, l'enfant se heurta la tête violemment et en demeura quelque peu arriéré (il ne faut quand même qu'il prive les joueurs de l'initiative...). Récupéré par les représentants de l'État, il se prête depuis douze ans à des expériences sur ses pouvoirs.

KIEVSKIJ DINAMO			
Caractéristiques		Profils	
Rob.	3	Scientifique	3
Prest.	4	Militaire	4
Ténac.	3	Homme politique	3
Cogn.	3		
Sens	4		
All.	4		
Radium		Combat	
Pouvoirs			
Electroscopie 4/A vue/ Une scène/Artificiel			
Force mécanique 4/Pers./ Illim./Artificiel			
Propulseur 4/Pers./ Illim./Artificiel			
Armes naturelles 3/Pers./ Illim./Artificiel			
Blindage 4/Pers./ Illim./Artificiel			

Aviator Nikonovitch Alekseenko est l'idole des foules du Soviet de Kiev et la mascotte de l'équipe de football de la ville. Sa célébrité lui vient de son rôle de chefs d'escouade dans l'exécution de Baba Yaga. Héros du peuple, il a été choisi pour porter le dernier modèle d'armure mécanoïde, doté de l'appareil d'électroscopie testé des années auparavant sur Jean Lebris*.

A priori, c'est un leader, mais comme il ne parle aucune langue étrangère, il ne pourra pas prendre la direction des opérations lui non plus.

Les chefs des grandes délégations

Le pavillon allemand est placé sous la direction conjointe de l'Ange bleu (*BC*, p. 106), représentante officielle de Mabuse et du Herr Doktor Professor Wolfgang Rhein, en charge des affaires scientifiques. Ce dernier est également un surhomme nommé

Gangrène, en raison de son toucher nécrotique. Il servira dans un prochain scénario, évitez de le tuer...

Le pavillon anglais obéit à HMS Garter et a priori c'est le principal allié des personnages, mais n'oubliez pas qu'il ne doit pas se substituer à lui. En revanche, il peut gérer l'intendance ou les erreurs diplomatiques catastrophiques pour leur laisser le temps et l'occasion de se concentrer sur Sar-Samarth.

Pour le pavillon soviétique, le choix dépend des personnages utilisés. Si vous avez retenus les pré-tirés de *De profundis*, le moment me semble parfait pour faire intervenir, au nom du Comité Central, le Docteur Moreau. Malgré son masque, sa voix le trahira auprès d'Agatta Vorlian dans une grande scène d'émotions... Même si la femme-chat n'est pas joué, Moreau est un bon choix car vous pourriez mettre en scène sa rencontre, tout aussi chargé de tensions, avec Hyène-Porc. Si aucune de ces options ne vous intéressent, opter pour Nikolaj Arsenovitch Litavrine, ingénieur en chef au ComSovSpé (*BC*, p. 126), petite fouine autoritaire.

Le pavillon italien relève du tribun Lupo di Sant'Efimio, jeune aristocrate bien en cours à New Parthenon et héros des guerres d'Ethiopie. On murmure que sa faveur récente découle de ses succès contre les « Dieci di Calabria », une cabbale tentant de déstabiliser le pouvoir de Gog.

BON JEU !!

Il vous faudra plusieurs nuits pour en venir à bout,

mais

IL N'Y A PAS DE RAISON QU'IL N'Y AIT QUE LE

NYCTALOPE QUI VEILLE !

S
A
LUT
M
O N
D E
DONT
JE SUIS
LA LAN
GUE É
LOQUEN
TE QUESA
BOUCHE
O PARIS
TIRE ET TIRERA
T O U JOURS
AUX A L
LEM ANDS