

Cette aventure est prévue pour 4 ou 5 Investigateurs expérimentés. Cthulhu et Lovecraft n'interviennent à aucun moment dans son déroulement. Mais, pourquoi ne pas goûter une fois à « L'Appel de l'Aventure » ?

CHAPITRE I QUAND LA BÊTE FRAPPE

Appel au secours

29 avril. Un investigateur (désigné au hasard) reçoit une lettre qui a été postée en Californie cinq jours plus tôt. Elle lui est envoyée par un de ses vieux amis d'université, le professeur Arnold Stock de l'Académie des Sciences de San Francisco.

Le professeur Stock est un physicien réputé qui a abandonné depuis quelques années l'avant-scène du monde scientifique pour se consacrer à ses recherches. Veuf, âgé d'une quarantaine d'années, il vit seul en compagnie de sa fille de 18 ans.

San Francisco

Le voyage jusqu'en Californie, qu'il soit effectué en train ou en voiture, se déroule sans incident notable.

Dans les années vingt, San Francisco ressemble déjà beaucoup à la métropole que nous connaissons aujourd'hui. Ses longues avenues rectilignes bordées d'immeubles gigantesques sont encombrées en permanence par le flot des voitures, des camions et des innombrables tramways qui sillonnent la cité en se frayant un chemin à grand renfort de sonneries de cloches. Bref, la « Perle de la côte ouest » est loin de présenter l'aspect d'une bourgade paisible...

Sans compter que sa population cosmopolite, composée en grande partie de Mexicains, d'Indiens et d'Asiatiques, est aussi pittoresque, que remuante. En effet, les nuits de San Francisco sont particulièrement « chaudes ». Les crimes ne sont pas rares et les trafics divers engendrés par la proximité d'un grand port ont largement de quoi tenir occupées les légions de policiers qui essayent de maintenir un semblant d'ordre dans la grande cité.

Malgré cela, les habitants de San Francisco se sont fait une réputation de nonchalance et d'excentricité qui ne s'est pas démentie jusqu'à nos jours.

La villa du mystère

Le professeur Stack habite une villa située au bord de l'Océan Pacifique au nord-ouest de San Francisco. Lorsque les Investigateurs y arrivent ils constatent trois faits: la maison semble vide, le grand hangar à bateaux contigu à la demeure a complètement brûlé et la police a mis des scellés sur toutes les portes et les fenêtres.

Si les personnages décident de fouiller les lieux et de briser les scellés, reportez-vous au plan de la villa. Voici ce qu'ils peuvent trouver

1) Le hangar incendié. Cette grande bâtisse de bois n'est plus désormais qu'un tas de cendre. Des « Trouver Objet Caché » (T.O.C.) réussis permettent de découvrir de nombreuses pièces d'équipement scientifique (moteurs électriques, cadrans divers, etc...), des outils et des plaques de tôle.

2) L'emplacement du cadavre. Le bois du ponton est imprégné d'une substance brunâtre (du sang séché) sur une surface de trois mètres carrés.

3) Hall d'entrée. Un désordre indescriptible règne ici ainsi que dans la plus grande partie de la maison. Un T.O.C. permet de découvrir un fragment de soie pourpre accroché à l'un des cactus qui décoorent l'endroit.

4) Le salon. Tous les meubles paraissent avoir été fouillés en détail. Les buffets sont renversés et tous les tiroirs ont été vidés sur le sol.

5) Le bureau du professeur. Les rayonnages de la bibliothèque sont vides. Les livres ont été jetés pêle-mêle sur le sol (des ouvrages de physique, d'aéronautique, quelques traités d'occultisme consacrés aux pouvoirs parapsychologiques et... les oeuvres complètes de Jules Verne). Les classeurs et les dossiers de Stock ne contiennent plus que des notes sans importance. Il semble que l'on ait brûlé dans la cheminée de nombreux documents scientifiques...

6) La chambre du professeur. Le matelas a été retourné, la table de nuit renversée, ainsi que l'armoire. Un T.O.C. permet de découvrir une lettre qui a glissé sous le lit. Elle date du 3 janvier et a été écrite par un certain Burt Savage qui habite au 2022 Fillmore Street, San Francisco

7) La chambre de Clara Stock. Même désordre que dans la chambre du professeur. L'abondance des produits de beauté témoigne - ainsi que la garde robe imposante - de la coquetterie de l'occupante des lieux.

8) La salle de bain. Rien de spécial.

9) Des chambres qui semblent ne pas avoir été occupées depuis longtemps.

10) La cuisine. Rien.

La police s'en mêle

Les personnages peuvent être emmenés à rencontrer des représentants de l'ordre de deux façons. Soit en allant s'enquérir de la raison pour laquelle les scellés ont été apposés sur la villa du professeur Stock, soit alors qu'ils viennent juste de terminer de fouiller la maison. Dans ce deuxième cas de figure, les policiers - avertis par un voisin complaisant - les arrêteront à leur sortie et les investigateurs auront sans doute beaucoup de mal à justifier leur présence.

Le lieutenant Palmer, du Poste de Police du District de Richmond (quartier nord-ouest de San Francisco), a été chargé de l'affaire. C'est un homme carré à la mâ-

choire volontaire et au regard acéré. Soupçonneux de nature, il posera quantité de questions aux personnages avant de leur révéler ce qui est arrivé au professeur Stock et à sa fille:

« - Le 25 avril dernier, à l'aube, nous avons été appelés par un voisin du professeur qui déclarait avoir entendu un gigantesque vacarme et des cris provenant de chez les Stack. Quand nous sommes arrivés sur les lieux, il était trop tard. Le hangar à bateaux était en feu, la maison avait été fouillée de fond en comble et le professeur était mort. Son corps a été retrouvé sur le ponton. Selon le rapport du coroner (Palmer consulte un document), il était en 63 morceaux distincts! Depuis, sa fille a disparu et nous n'avons aucune piste sérieuse. En attendant que nous ayons vérifié vos déclarations, veuillez vous tenir à la disposition des autorités. » Ayant terminé son petit discours, Palmer congédie les personnages et, tout en refermant la porte de son bureau, leur lance dans un éclat de rire: « Surtout, prenez bien garde au monstre! »

Note pour le gardien: Palmer est l'archétype du policier sévère, intègre et têtue. N'hésitez pas à vous servir de lui pour ennuyer vos joueurs s'ils décident d'agir dans l'illégalité...

CHAPITRE II SUR LA PISTE DE LA BÊTE

Les éléments d'enquête présentés ci-dessous peuvent être découverts par les joueurs à différents moments au cours de la partie. Ils sont présentés « en vrac » afin que le Gardien puisse s'y référer facilement au moment adéquat. Les jets de compétences qu'il faut réussir pour obtenir ces informations sont indiqués entre parenthèses.

Les échos de la presse

Il existe plusieurs quotidiens à grand tirage dans la région de San Francisco (California Times, SF Call Bulletin, Oakland Tribune, SF Chronicle, etc...). Pour des raisons de simplicité, on considérera que les articles proposés ici ont été publiés dans tous les journaux:

- Édition du jour « Le monstre fait deux nouvelles victimes »

Les corps de James Lamarsnow (un loueur de bateaux) et de Randy Lawford (son assistant) ont été découverts atrocement déchiquetés sur une plage proche de « Devil's Slide », un lieu-dit situé sur la côte à une quinzaine de kilomètres au sud de San Francisco. Selon les premiers témoignages, le « monstre volant et rugissant » qui fait parler de lui depuis quelques semaines serait responsable de ces décès. L'article rappelle que l'Association Californienne de la Presse Indépendante offre un prime de 10 000 dollars à qui capturera la « bête ».

Dans la même édition, un article est consacré à la guerre des Tongz (sectes secrètes chinoises) qui se livre à San Francisco. Deux nouveaux cadavres d'Asiatiques ont été découverts dans une ruelle de Chinatown. Il semblerait que le trafic d'opium soit en plein essort...



- Editions précédentes (bibliothèque)

Au cours des derniers mois, de nombreux témoins déclarent avoir aperçu, de nuit, une étrange créature volante qui fendait le ciel « à une vitesse prodigieuse tout en produisant un rugissement terrible accompagné parfois de deux coups de tonnerre ». Les « apparitions » ont été remarquées dans la zone de Lands End (région côtière où habitait Stack) dans un premier temps, mais depuis quelques jours, c'est le secteur de Devil's Slide qui est concerné. La mort du professeur et la disparition de sa fille ont été mises sur le compte du monstre. Une prime de 10 000 dollars est offerte à quiconque le capturera.

Verdict du coroner

Les corps des victimes du « monstre » sont à la morgue du tribunal. Si l'on parvient à y accéder (Droit, Crédit ou Éloquence) on pourra constater qu'ils sont absolument déchiquetés et méconnaissables (perte de 1D4 points de SAN si le jet est manqué). Le coroner (Discussion) reste cependant intimement persuadé qu'aucun monstre n'est mêlé à cette histoire.

A l'Académie des Sciences

Située dans le magnifique parc de Golden Gate, au cœur même de San Francisco, l'Academy of Science est un bâtiment prestigieux qui accueille de nombreux scientifiques de valeur. On peut y apprendre (Baratin ou Discussion), que le professeur Stack n'est plus un de ses membres depuis qu'il a osé émettre « certaines hypothèses irrecevables concernant l'anti-gravité »...

Les voisins du professeur Stack

Ils déclarent (Baratin, Discussion ou Éloquence) que le professeur Stack vivait seul avec sa fille et ne recevait plus guère d'amis, si ce n'est un certain Bort Savage, un aventurier bien connu. Les voisins ont tous aperçu, au moins une fois, le « monstre volant » dont parlent les journaux. Il ne sort que la nuit et son rugissement accompagné parfois de coups de tonnerre est, paraît-il, absolument terrifiant. Un certain nombre de personnes suspectes ont aussi été repérées dans les parages au cours du mois d'avril: des Chinois.

Ballade au bord de l'océan

Si les personnages vont enquêter du côté de la plage de Devil's Slide (à une vingtaine de km au sud de S. F.), où le monstre est apparu ces derniers jours, ils peuvent faire quelques rencontres intéressantes.

Lancez 1D10 toutes les heures. La nuit, ajoutez 2 au résultat:

1 Une patrouille de gardes-côtes.

2 Un pêcheur qui a aperçu le « monstre ».

3-4 Le docteur Theo Bertz

5-6 Herr Doktor Sigmund Fried

7-8 Le chasseur Bob Burton

9-10 La journaliste Irina Kougelov

11 1D10 « Hatchetmen » (voir caractéristiques en fin de scénario).

12 Le « monstre ».

Bertz, Fried, Burton et Kougelov sont quatre « chasseurs de monstre » attirés par la prime de 10 000 dollars. Secrets et menteurs, ils peuvent être utilisés pour lancer les joueurs sur de fausses pistes (« Si, si, je vous jure que ça ressemble à une grande chauve-souris ! »).

- Docteur Theo Bertz radiesthésiste farfelu (un peu plus à l'ouest), il a des théories sur tout et n'hésite pas à les partager. Il a un très fort accent germanique.

- Herr Doktor Sigmund Fried, de l'Université de Vienne, Autriche. Il est venu à l'Université faire une série de conférences sur la psychologie et la psychanalyse. Il est bien convaincu que le monstre n'est qu'une psychose née dans l'esprit atrophié des pauvres gens du port (son discours permet d'utiliser et de parodier quelques uns des passages racistes de Lovecraft sur - au choix - la dégénérescence due à la consanguinité de tous les demeures qui ne vivent pas à Boston ou à Providence; ou la dégénérescence due au brassage des races et à la promiscuité qui règne dans les couches laborieuses et le Lumpenproletariat). Le bon docteur est plutôt bedonnant, porte monocle, encourage tout le monde à venir à Vienne - Autriche - et à se faire psychanalyser mais est affligé d'un accent autrichien à couper au couteau... suisse.

- Bob Burton espèce de « Rambo » de la chasse au gros gibier, il veut la tête du monstre dans sa salle aux trophées. Il est très lourdement armé, tire souvent sans réfléchir et parle l'argot comme le gosse du Bronx qu'il a été.

- Irina Kougelov, russe blanche recyclée dans le journalisme. Son insulte favorite est « bolchevick! ». Âgée d'une cinquantaine d'années, elle a un cœur de midinette et tombe facilement amoureuse (il faut réussir un jet de Chance pour ne pas être élu de son cœur). (Note au Gardien elle peut être, si vous le désirez, une vraie espionne bolchevique, vaguement au courant de la nature du « monstre ». Elle essaiera alors de s'emparer de la machine pour son pays).

Chez Burt Savage

Aventurier notoire, Burt Savage habite un grand appartement au 13ème étage d'un building du centre ville. Lorsque les personnages se rendent chez lui, il ne répond pas à leurs coups de sonnette, mais sa porte est décorée de nombreux bibelots que l'explorateur a ramené de ses voyages en Chine (masques, sculptures, statues). Savage lui-même est mort. Il baigne dans une mare de sang au centre de son salon. Il a une profonde blessure en plein dos (un coup de hachette) et a saigné abondamment. Avant de mourir, il a eu le temps d'écrire quatre lettres avec son propre sang: « CHIN ». Un T.O.C. réussi permet de découvrir son journal intime dissimulé derrière un tableau suspendu au mur. Dans ce livret, Savage explique que lors de son dernier voyage en Chine, il a dérobé dans un monastère des montagnes de Mongolie une pierre appelée le « Jade Céleste » qui avait la vertu de s'élever du sol lorsque les moines se concentraient sur elle. De retour en Amérique à la fin décembre de l'année dernière, il a rapidement pris contact avec le professeur Stack et lui a vendu le Jade Céleste pour 5 000 dollars. Depuis, il est poursuivi par la secte chinoise de « La Bête Pourpre », dont le chef Fong Lee semble avoir juré sa mort.

Après ces quelques constatations, un jet en Écouter permettra d'entendre une sirène de police dans la rue; il est temps de filer...

Filature suspecte

Dès l'instant où les investigateurs se sont rendus chez Savage, ils sont suivis jour et nuit par deux Chinois, membres de « La Bête Pourpre ». Ils ont pour mission d'éliminer les importuns et si toutefois un personnage sort seul, ils l'attaquent et essaient de le tuer. Ils peuvent aussi piéger le véhicule des investigateurs s'il est laissé sans surveillance. Dans ce cas, lorsque les joueurs reprennent leur voiture, faites-leur exécuter un jet en Écouter, s'il est réussi, ils entendent une « tic-tac » suspect sous le capot. Ils ont alors 5 secondes pour réagir avant que la bombe n'explose causant 4D10 points de dommages...

Pour les caractéristiques des « suiveurs » voir les « hatchetmen » en fin de module.

CHAPITRE III

DANS L'ANTRE DE LA BÊTE

L'Enfer des Tong

« Tong » est un terme générique employé par les Américains et utilisé pour désigner les innombrables sectes chinoises importées par les immigrants asiatiques aux États-Unis. La plus ancienne secte recensée, les « Sourcils Incarnés », remonte à plus de 2000 ans. Depuis, beaucoup d'autres se sont fait connaître. On peut citer les Triades (encore très puissants aujourd'hui) et les Boxers (membres de la Société du Poing pour la Protection et responsables de la révolte de 1900). Au départ, les sectes avaient des buts assez différents comme, par exemple, restaurer la dynastie Ming en Chine. Mais, au fil des siècles, elles n'ont plus eu qu'un seul objectif le Pouvoir sous toutes ses formes et par tous les moyens! Les tong américaines ne font pas l'exception à la règle et, dès leur implantation en Amérique, au début de ce siècle, elles se sont largement consacrées à l'organisation du crime en parallèle avec la Mafia (avec un succès moindre que les Siciliens cependant). Les membres des tong sont en principe des fanatiques pleinement dévoués à leur cause. Assassins sans scrupules, ils se sont fait une réputation terrifiante à la suite de meurtres sauvages commis avec des hachettes (d'où leur surnom de « hatchetmen »). Les guerres entre sectes ont surtout fait rage au cours des années vingt, et tout particulièrement à San Francisco et le nombre de crimes mis à leur actif est impressionnant. Quoiqu'il en soit, si vous visitez un jour Chinatown, évitez de mentionner les tong; un coup de hachette est si vite arrivé! »

A un certain stade de leur enquête, les personnages comprendront que la clef du mystère se trouve à Chinatown. On ne peut que leur souhaiter bonne chance.

La Petite Chine

Chinatown est un quartier entièrement asiatique situé à l'est de San Francisco. Ses rues sont décorées à la mode chinoise et l'on peut parfois avoir l'impression d'être à Hong-Kong, ne seraient les policiers qui patrouillent par groupe de six, matraque à la main.



La population de Chinatown ne considère pas d'un bon oeil les étrangers qui s'aventurent dans son domaine et certaines bousculades peuvent être provoquées intentionnellement pour ennuyer les « honorables visiteurs ».

Si les investigateurs questionnent les passants (coolies, blanchisseurs, etc...) sur la secte de la « Bête Pourpre » ou sur Fong Lee, les personnes interrogées trahissent une terreur intense et, très vite, les personnages sont fuis comme la peste. Bientôt, ils se retrouvent dans une ruelle déserte. C'est alors que six hommes munis de hachettes s'approchent d'eux, l'air menaçant...

Tongs en guerre

Il s'agit de six hatchetmen de la secte de la Bête Pourpre qui ont reçu l'ordre d'exécuter les importuns. Dévoués fanatiquement à leur cause, ils ne reculent devant rien et se battent jusqu'à la mort.

Quoi qu'il en soit, au bout de trois rounds de combat, cinq nouveaux Chinois font leur apparition et règlent leur compte aux agresseurs au cours d'une extraordinaire démonstration de Kung-Fu. Une fois ce problème réglé, ils invitent les investigateurs à les suivre jusqu'à un estaminet à l'enseigne du Dragon Radieux.

Rencontre avec le Lotus d'Argent

Les « sauveurs chinois » sont des membres de la Tong du Lotus d'Argent, une secte ennemie de la Bête Pourpre. Ils amènent les investigateurs jusqu'au Dragon Radieux afin qu'ils rencontrent Wang Tseu, un de leurs chefs de guerre qui a décidé de se servir d'eux pour combattre ses concurrents sans trop se compromettre.

L'air du Dragon Radieux est lourdement enfumé. Sur un mur, une ... vraie sirène empaillée. Quiconque examine l'objet devra réussir un jet de SAN, ou perdre 1D4 points de SAN. Un examen minutieux et un jet de Biologie permettent de voir qu'il s'agit d'un collage à partir d'un thon, sans doute d'un singe et d'autres éléments (authentique les Chinois s'amusaient à ce genre de choses). Dans un coin, accroupi devant une table basse, un Chinois sans âge habillé à la mode des mandarins semble rêver en tirant de profondes bouffées de tabac odorant sur sa pipe longue. Au bout d'un moment de silence, il s'adresse aux investigateurs:

« Vous êtes dans les sales dlaps! L'infâme Fong Lee, maître de la Bête Poulpe, a julé votle pelte. Vous n'avez qu'une solution: attaquer les plemiers! Si c'est ce que vous décidez de faite, allez au 263 Kearny Street à minuit. Vous tlouvelez une fumelie d'opium clandestine qui ablite l'un des lepales de la Bête Poulpe. Soyez pludents et que les Dieux du Ciel soient avec vous! ».

Après cela, Wang Tseu se plonge à nouveau dans ses rêveries et les personnages n'ont plus qu'à s'en aller.

263 Kearny Street

A l'adresse indiquée par Wang Tseu, les investigateurs découvrent un vieil entrepôt délabré converti en fumerie clandestine. Des paillasses miteuses accueillent quelques adeptes du pavot qui semblent ne plus voir le monde réel. Deux Chinois en robe de soie

préparent les pipes et installent les consommateurs (pour les descriptions inspirez vous du « Lotus Bleu »).

Arrivés à ce stade de l'aventure, plusieurs possibilités s'offrent aux personnages:

- Attaquer la fumerie. Ils pourront vaincre facilement les deux tenanciers de la fumerie, mais la secte est puissante (plus de 300 membres disséminés dans Chinatown) et leurs chances de survie seront maigres. De plus, ils risquent de ne pas découvrir le fin mot de l'histoire.

- Se faire passer pour des toxicomanes. Il leur faudra se déguiser (réussir un jet de Camouflage), s'ils ne veulent pas être appréhendés rapidement, torturé, puis exécutés.

- Surveiller l'entrepôt depuis l'extérieur. Ils pourront voir alors les allées et venues des opiomanes et la sortie de Fong Lee et de ses hommes (voir ci-dessous).

Des haches dans la nuit

Vers une heure du matin, 9 hommes surgissent d'une trappe située dans l'entrepôt et permettant d'accéder à la cave de celui-ci. Huit des hommes sont des hatchetmen, le neuvième n'étant autre que Fong Lee, un Chinois dégingandé habillé d'une robe pourpre, au visage orné d'une moustache et d'une mince barbiche noire.

Les neuf hommes sortent du bâtiment, s'engouffrent dans deux grandes limousines noires et démarrent en trombe. Ils se dirigent vers la caverne de Devil's Slide (voir « Face à la Bête », plus loin).

Dans la cave

Si les personnages parviennent à s'introduire dans la cave de la fumerie d'une façon ou d'une autre, ils découvrent une grande salle de réunion tendue de tentures. Au-dessus d'une estrade, une grande carte de la région est piquée de petites épingles d'argent. Ces épingles désignent pour la plupart les fumeries clandestines affiliées à la Bête Pourpre. Mais, deux d'entre-elles font l'exception. En effet, il y en a une piquée à l'endroit où se trouve la villa du professeur Stack et une autre désigne un point particulier de la côte des environs de Devil's Slide.

Derrière les tentures, il y a quatre portes. Trois d'entre-elles s'ouvrent sur des cellules pouilleuses (un TOC permet de découvrir dans l'une d'elles un bâton de rouge à lèvres). La quatrième donne sur la chambre des gardiens des lieux, quatre hatchetmen féroces!

CHAPITRE IV FACE À LA BÊTE

Qu'ils suivent les limousines de Fong Lee ou qu'ils consultent la carte du repaire de la Bête Pourpre, les personnages doivent se rendre à Devil's Slide où ils découvriront une caverne qui abrite une bien étrange activité.

La caverne du monstre volant

Les voitures de Fong Lee et de ses hommes sont dissimulées dans les buissons au sommet d'une falaise du bord de l'océan. Un sentier de chèvre permet de descendre jusqu'à la plage.

Une fois arrivés en bas de la falaise, les investigateurs remarquent que de la lumière filtre de derrière les arbres accolés à la paroi rocheuse. Ces arbres sont escamotables et dissimulent l'entrée d'une caverne.

Cette excavation naturelle d'une trentaine de mètres de long sur une quinzaine de mètres de large abrite le prototype d'engin volant construit par le professeur Stack, un cône de métal d'une dizaine de mètres de long aux ailes en V d'une envergure de 5 mètres. Des fûts d'opium sont arrimés contre les parois. Dix hommes de la Bête

Pourpre accompagnés par Fong Lee sont là. Tout le monde s'affaire à préparer le décollage du prototype. Dans un coin de la caverne, deux personnes sont enchaînées une ravissante jeune fille blonde et... le professeur Stack!

Si les investigateurs veulent faire quelque chose avant que le monstre ne s'envole pour la Chine en emmenant Stack et sa fille, il leur faut passer à l'attaque.

N.B. Dès le début du combat, Fong Lee s'enfuira en empruntant un passage secret qui s'ouvre dans le fond de la caverne. Faites tout pour qu'il puisse s'échapper on ne sait jamais, il peut servir pour une autre aventure...

Pour régler l'affrontement, reportez-vous à la carte en annexe.

Après la lutte

Une fois Clara et le professeur libérés, ils expliquent aux investigateurs leur étrange aventure. Depuis quelques années, le professeur travaillait sur un prototype d'engin volant propulsé selon les principes de sa théorie sur l'anti-gravité. Malheureusement, il n'était pas parvenu à découvrir un propulseur efficace et son engin était promis à la casse lorsque Burt Savage le contacta. Ce dernier lui vendit une pierre étrange et verdâtre qu'il ramenait de Chine et qui, selon lui, avait la propriété de léviter lorsque l'on se concentrait sur elle. Le professeur améliora ses performances en injectant du courant continu dans la pierre. Les résultats de ses expériences dépassèrent ses espérances et il installa la pierre à bord de son prototype qui se révéla alors capable de voler à une vitesse supérieure à celle du son (les coups de tonnerre) selon l'orientation qu'il donnait à la pierre. A cette vitesse, son appareil avançait dans les airs en provoquant un rugissement impressionnant dû au déplacement de l'air. Mais, alors qu'il expérimentait son invention, Stack remarqua que d'étranges Chinois s'intéressaient à elle et il écrivit à son vieil ami. Malheureusement, dans la nuit du 24 au 25 avril, la Bête Pourpre passa à l'attaque. Il fut enlevé ainsi que sa fille et son prototype. Un témoin indésirable fut exécuté afin de faire croire à la mort du professeur (ses papiers furent déposés à côté du cadavre). Fong Lee, menaçant de torturer Clara, parvint à convaincre le professeur à piloter son engin jusqu'en Chine où ils embarquèrent de l'opium. Cette nuit, ils devaient effectuer un nouveau voyage...



Assassins chinois et autres fantaisies

Vous ne trouverez ci-dessous, ni les caractéristiques de Fong Lee, ni celles de Wang Tseu. En effet, aucun de ses honorables personnages n'aime à se battre et ils ont toujours suffisamment de gardes du corps pour éviter le combat. Pour chaque société secrète, un homme « type » est proposé. Libre à vous, si vous en éprouvez le besoin de créer d'autres tueurs.

Les hatchetmen de la Bête Pourpre

Ils portent tous une tête de monstre tatouée en pourpre sur la poitrine.

FOR 15 CON 15 TAI 13 INT 10

POU 12 DEX 17 SAN 60

PTS DE VIE 14

Compétence: Hachette 60% (1D6+1D4+1).

Les disciples du Lotus d'Argent

Ils portent un médaillon en argent sur lequel est dessinée une fleur de Lotus. Ils observent les préceptes des moines de Chao-Lin et n'aiment pas les armes; ils préfèrent se battre à mains nues.

Leurs caractéristiques sont les mêmes que celles des hatchetmen, mais ils pratiquent le Kung Fu.

Compétences: Coup de poing 80% (1D3+1D4), Coup de pied 60% (1D6+1D4), Coup de tête 70% (2D4).

ÉPILOGUE

COMMENT S'EN SORTIR VIVANT

Les personnages ont tout intérêt à alerter la police une fois qu'ils auront récupéré le professeur et sa fille. En démantelant la Bête Pourpre, les autorités leur garantiront un minimum de sécurité.

Dès qu'ils auront quitté la caverne (à noter que le professeur est trop éreinté pour pouvoir piloter son engin), la secte du Lotus d'Argent essaiera de s'emparer de l'opium de Fong Lee, ainsi que du prototype. Ce dernier sera détruit lors d'une tentative malheureuse de décollage. Les plans du prototype ne sont pas fournis, mais rien ne vous empêche de les inventer.

Avertissement au Gardien

Ne permettez pas aux joueurs de disposer de l'engin volant, ce serait leur faire un trop beau cadeau!

Cette aventure se reconnaît au moins plusieurs influences. Pour l'engin volant, c'est Jules Verne (le Maître du Monde) et les aventures de Doc Savage par Kenneth Robeson (Alerte dans le ciel). Pour le « péril jaune », Fu Manchu de Sax Rohmer et l'Ombre Jaune d'Henri Vernes ont leur part de responsabilité. Enfin, Chinatown doit beaucoup à un film de Polanski et aux Aventures de Jack Burton par John Carpenter. Qu'ils soient tous cordialement remerciés de leur participation.

CHRONOLOGIE

- Il y a un million d'années. Une météorite provenant des confins de l'univers s'écrase sur Terre dans les montagnes de Mongolie.

- Il y a mille ans. Un moine découvre dans ces mêmes montagnes une pierre verdâtre et luminescente. Elle a la propriété de s'élever

dans les airs lorsque l'on médite devant elle. Il l'appelle le « Jade Céleste » et crée un monastère où elle est adorée.

- Il y a cinq ans. Arnold Stack quitte l'Académie des Sciences de San Francisco pour se consacrer à des recherches sur l'anti-gravité. Il construit un prototype d'engin volant pouvant décoller à la surface de l'eau, mais ne parvient pas à trouver un propulseur valable!

- Il y a six mois. L'explorateur Burt Savage dérobe le Jade Céleste dans un monastère de Mongolie. Les moines s'adressent à la société de la Bête Pourpre afin de récupérer leur bien.

- Il y a trois mois. Savage vend le Jade Céleste à Arnold Stack. La Bête Pourpre est sur ses traces...

- Il y a un mois. Après quelques expériences, Stack équipe son prototype avec la pierre chinoise; ça marche! Les journaux commencent à parler du « monstre volant ».

- La nuit du 24 au 25 avril. Stack et sa fille sont kidnappés par la Bête Pourpre. Grâce au prototype, ils vont chercher un chargement d'opium en Chine.

- Hier. Deux cadavres défigurés (assassinés par la Bête Pourpre) sont découverts dans la région de Devil's Slide.

