

Arkham a retrouvé sa sérénité. L'affaire Sharpman est maintenant oubliée.

Bien sûr cette étrange série de meurtres inexplicables reste le sujet de conversation favori lorsqu'on se retrouve au café. En tout cas, la presse a su rester discrète et concise et plus rien ne paraît à ce sujet dans les quotidiens locaux.

La version officielle communiquée par la police rejette l'entière responsabilité de ces trafics et assassinats sur la personne de Stanley Sharpman, accusé d'avoir lâchement et ignominieusement profité de l'état de santé du bon docteur Théodor Sharpman son père. Que celui-ci ait disparu avec sa gouvernante ne semble pas étonner plus que de raison les autorités compétentes.

En effet, il paraît que le docteur a fait parvenir à la mairie d'Arkham un câblogramme de Lima, expliquant qu'il lui était impossible de revenir dans sa ville natale après ces sinistres événements et qu'il était préférable, pour la ville et lui-même, qu'il reste à Lima afin de se charger de l'administration de son hôpital. La "Gazette d'Arkham", dans un article dithyrambique d'Henri Thomas a reconnu là la bonté naturelle et l'esprit de sacrifice de l'ancien professeur de l'université Miskatonic.

Quant aux personnages, s'ils ont permis, en grande partie d'élucider les mystères des "marionnettes humaines", ils n'auront à attendre aucune reconnaissance municipale. Certes on ne les a pas inculpés mais c'est plus par totale incompréhension que par charité chrétienne. La police n'a absolument pas cru tout ce que les joueurs auront bien pu raconter sur des expériences hallucinantes et macabres et autres fadaïes concernant des créatures sorties tout droit d'un cerveau délirant et malade.

Dans ce cas, il vaut mieux que les personnages s'en tiennent à une version édulcorée des faits, rejoignant les conclusions de la police. Stanley Sharpman, sous couvert de ses institutions charitables, organisait un trafic lucratif entre Arkham et Lima. Pour des raisons que les autorités ignorent encore, il a brusquement décidé d'éliminer ses complices et les quelques témoins gênants qui auraient eu le malheur de s'intéresser de trop près à ses agissements.

Le calme semble donc enfin être revenu dans cette ville américaine du Massachusetts.

Si les personnages s'ennuient, il se peut fort bien qu'ils aient décidé, d'un commun accord, de partir pour le Pérou afin de se venger, sentiment ma foi fort peu louable, de Théodor Sharpman et de sa ravissante gouvernante. N'oublions pas que l'un des personnages est le neveu de la première victime de l'affaire des "Marionnettes humaines". De toute façon, depuis la nuit de la cérémonie dans la clairière située non loin du cimetière, les personnages ne connaîtront plus le sommeil.

Des visions d'horreurs viendront peupler leurs rêves. Ces cauchemars sont récurrents.

Des scènes de carnage et de destruction de villages hanteront leur sommeil. Ces scènes d'épouvantes appartiennent à une époque révolue, celle de la conquête d'une grande partie de l'Amérique du Sud par les espagnols. Des indiens, hommes, femmes, enfants, se font allègrement massacrés. Et toujours la même image vient clore ce spectacle sinistre : un prêtre, tenant dans une main une rapière et dans l'autre une croix éclaboussée de sang, éclate d'un grand rire sardonique.

Durant toute cette aventure, les personnages auront un mal fou à trouver le repos d'une bonne nuit réparatrice. Bien sûr cela jouera sur leurs nerfs, déjà fortement ébranlés, et par conséquent sur tous leurs jets sous la santé mentale. Comme quoi, il est parfois regrettable de faire continuellement les mêmes cauchemars chaque fois que l'on parvient à s'endormir.

Il ne faut pas être très malin pour se douter que ces ennuis viennent directement du Pérou et qu'ils portent le sceau de la secte Quetzalcóatl. Nul doute alors que les personnages auront subitement très envie de se rendre en Amérique du Sud. Toutes les semaines un steamer part de Boston à destination de Callao, le port de Lima. La traversée se fera sans incident majeur. Le capitaine est quelqu'un de charmant, assez porté sur la bouteille, ce qui le rend souvent gai et communicatif. Les personnages, eux, ne goûteront pas réellement comme il convient les joies de cette charmante traversée.

Quelques serveurs au restaurant du bord sont visiblement d'origine péruvienne et les personnages devront se contrôler pour ne pas être anormalement agressifs avec eux (jet sous la santé mentale). Cela peut même aller jusqu'aux violences physiques si le serveur a le malheur de répondre un tant soit peu (second jet sous la santé mentale). Bien entendu, c'est au meneur de jeu de voir s'il y a lieu d'en arriver à de telles extrémités. Lors de ces altercations, les personnages auront l'impression, une fois l'incident clos, d'avoir agi sous l'emprise de sentiments irraisonnés mais naturels, pensant même que ces indigènes péruviens ne sont bons qu'à être bastonnés, voire exterminés. L'image du prêtre fou de leurs cauchemars passera furtivement dans leur esprit.

Toutefois, ils le percevront alors plus comme un ami que comme un ennemi. Après neuf jours de voyage, tous les voyageurs débarqueront à Callao, le port de Lima situé à 9 kms de la capitale du Pérou. Les douaniers du pays, méticuleux à l'excès mettront deux heures à contrôler l'ensemble des passagers du steamer. Un train, assez peu confortable, couvre la distance séparant Lima de son port. Vingt minutes après, en début d'après-midi les personnages feront connaissance avec la capitale du Pérou.

Lima (Autrefois Ciudad de Los Ríes)

Cette ville a été créée par Pizarro en 1535, près du cimetière précolombien de Pachacamac. Forte d'une population d'environ 210.000 habitants, elle se situe à 9 kilomètres de l'embouchure du fleuve Rimac qui se jette dans l'Océan Pacifique. Son port, Callao à 9 kilomètres de la capitale bénéficie d'une rade abritée.

Lima possède une architecture baroque, civile et religieuse de toute beauté. Autour de la Plaza Mayor, l'une des plus belles places de la ville, s'articule le Palais du Gouverneur, le Palais de l'Archevêque, l'église Sagrario et la cathédrale, construite à la fin du XVI^e siècle. Au centre de cette place se trouve une magnifique fontaine en bronze. A Lima on peut également admirer l'Hôtel des monnaies, le palais le plus beau du Pérou et le Collège des Jésuites, jouxtant l'Hospice des enfants trouvés, bâti dès l'année 1535. On peut toujours aussi assister à une course de taureaux au Cirque Torre Tagles, situé au centre de cette ville. De tout temps Lima a eu une fonction administrative, militaire, religieuse et culturelle (université de San Marcos fondée dès l'année 1551 par Charles Quint, Bibliothèque nationale et nombreux collèges). Lima abrite de nombreux consulats, dont celui de Leguía, en place depuis l'année 1920, se caractérise principalement par sa démagogie forcée (le président est l'ami sincère de toute la population de son pays) et sa corruption flagrante à tous les niveaux de l'administration. Ainsi le pays est livré aux gros propriétaires terriens et aux compagnies étrangères. Cette situation a au moins l'avantage d'enrichir considérablement le président Leguía et ses proches.

Une autre coutume charmante du Pérou consiste à suspendre dans le chœur de certaines églises des cages d'argent remplies d'oiseaux vivants.

Il est certain que les personnages seront enchantés d'apprendre l'histoire et les particularités de Lima dans n'importe quels ouvrages de tourisme bon marché mais peut-être préféreront-ils se rendre directement à l'Hôpital construit par la famille Sharpman. S'ils cherchent d'abord un hôtel, ils en trouveront un convenable et bon marché, non loin du terminus de leur train, l'hôtel "El Major" sera très heureux de les accueillir et de leur fournir des chambres confortables.

Ensuite, le premier taxi venu les conduira à l'hôpital du professeur Sharpman. Cet hôpital, au Nord Ouest de la capitale, est en fait un ancien bâtiment de l'administration reconverti en établissement de soins.

Comme toute construction assez récente, la majeure partie du bâtiment est faite de bois et de briques.

Cet hôpital ayant pour fonction de soigner gratuitement la foule de nécessiteux et de déshérités de Lima est encombré, dès la porte d'entrée, d'une multitude de vagabonds et de pauvres, vociférant et geignant. Les personnages auront un mal fou à progresser au milieu de cette marée humaine. Alors qu'ils commenceront à désespérer d'atteindre enfin le bureau d'accueil, un homme en blouse blanche visiblement originaire du pays leur adressera la parole dans un anglais hésitant mais correct : "Le professeur Sharpman Oui, oui je, crois qu'il est présent en ces lieux... d'ailleurs c'est lui et lui seul qui dirige l'hôpital.

Oui, sa gouvernante lui donne un coup de main, vous comprenez... dans sa chaise roulante, il lui est difficile de se mouvoir tout seul. Cet homme est bon, c'est le bienfaiteur de Lima, nous lui devons beaucoup. Son bureau, où il se ; situe à l'hôpital, mais au deuxième et dernier étage voyons... je vous en prie, suivez-moi, je vais vous y conduire, part ici... pardon, place, laissez-nous passer... faite place aux visiteurs étrangers..."

Il sera difficile aux personnages de se défaire de ce guide encombrant et bruyant. Toutefois, il est le seul capable de les mener au bureau du professeur. Cette pièce se trouve au deuxième et dernier étage du bâtiment. La petite troupe mettra une bonne dizaine de minutes à gagner le second, des lits où se reposent des malades encombrement les couloirs. Arrivés enfin au second étage, les personnages auront à peine le temps d'apercevoir la porte du bureau du professeur. Soudain, de part et d'autre, des cris de frayeur se feront entendre. Des volutes d'une épaisse fumée noire empliront la cage d'escalier. Un incendie, partant de plusieurs foyers, vient d'éclater au premier étage.

Déjà la panique gagne l'hôpital, les infirmiers et les bonnes sœurs ne parviennent plus à contenir la foule des malheureux se précipitant vers l'escalier central ou les fenêtres. Certains au premier étage n'hésitent pas à se jeter dans le vide pour échapper aux flammes. Au second, beaucoup de gens affolés agissent de même. D'autres gagnent les escaliers et tentent vainement de traverser le rideau de feu. La plupart meurent carbonisés. Bientôt les flammes passent à travers le plancher du second étage.

Si tes personnages veulent sauver leur vie, ce qui me paraît relativement sensé, ils devront impérativement gagner la fenêtre la plus proche, soit en ouvrant la première porte qu'ils trouvent pour pénétrer dans une salle, soit en se rendant à l'extrémité du couloir.

Il est probable que, pour ce faire, ils soient obligés de piétiner quelques miséreux. S'ils parviennent à une fenêtre, la solution la plus sage est de l'ouvrir et d'attendre que les pompiers puissent installer une échelle.

Durant cette attente angoissée, de nombreux malades se précipiteront dans le vide complètement affolés. Bien entendu, les personnages risquent d'être plus ou moins brûlés gravement. Tout dépend du temps qu'ils mettront à gagner une fenêtre. Tenter de fuir par l'escalier serait ridicule, un des foyers d'incendie les plus viru-

lents provient de cet endroit. De plus il est préférable de s'écarter le plus vite possible du couloir étant donné que c'est là précisément que la foule des malades affluera dès le début de l'incendie.

Durant toute faction de jeu nous recommanderons au meneur de jeu de moduler les dégâts. Le mieux serait de varier entre 1d3 et 1d6. La fréquence des tirages est laissée à votre appréciation personnelle, le but n'étant pas de faire brûler vif les personnages, sauf s'ils insistent, mais plutôt de leur causer d'épouvantables frayeurs.

Ces dégâts possibles sont bien entendu cumulables si les joueurs décident d'emprunter le couloir et de se faire bousculer et piétiner par la foule des malades péruviens en pleine panique (varier les dégâts entre 1d2 et 1d3) se dirigeant vers l'escalier en flammes.

S'ils attendent sagement les pompiers, comme la raison le préconise, ils ne souffriront que de blessures légères et pourront gagner l'extérieur au bout d'une petite dizaine de minutes torrides.

A l'extérieur, une infirmière, bonne sœur de son état, s'occupera d'eux et soignera leurs petits bobos et/ou leurs plaies béantes. Pendant ce temps là, ils assisteront à une lutte farouche opposant les pompiers de Lima à cet incendie criminel.

Ils remarqueront également un prêtre, courant de droite à gauche, soulageant les derniers instants d'un malheureux ou aidant de son mieux les pompiers, assez peu nombreux il est vrai. Au bout de quelques instants, ce prêtre se dirigera vers les personnages et leur adressera la parole dans un anglais impeccable :

"Excusez-moi messieurs mais j'essaie de me renseigner de ci de là mais je n'arrive pas à obtenir des renseignements valables, ces pauvres gens sont incapables de prononcer une parole cohérente, éperdus de douleurs comme ils sont. Oh, excusez-moi, je ne me suis pas présenté, je suis le père Ignacio, j'ai la lourde responsabilité de gérer l'hospice des enfants trouvés et quelques uns de mes petits pensionnaires se trouvaient là, le professeur Sharpman ayant la

vos notes

bonté d'avoir mis à notre seule disposition une salle particulière. Il paraît d'ailleurs que ce bon docteur a péri dans l'incendie avec mademoiselle Bradford sa gouvernante.

Mon Dieu, pourquoi nous imposer de si douloureuses épreuves, le petit peuple de Lima n'a-t-il pas suffisamment souffert ! Je pense que je demanderai au père Supérieur de notre ordre de dire une action de grâce pour le professeur Sharpman. Pardon, oui, je suis jésuite. Cet ordre s'occupe depuis longtemps du salut des habitants de Lima, notre collègue a vu le jour en 1535, date à laquelle Pizarro fonda cette ville. Nous en sommes d'ailleurs assez fiers, il faut bien le reconnaître que Dieu me pardonne ce petit péché d'orgueil. Messieurs, je suis désolé mais beaucoup de gens ici ont besoin de mes services. Écoutez voici l'adresse de notre collège, il nous arrive parfois de loger des visiteurs étrangers, n'hésitez pas à accepter mon invitation, mes frères et moi-même serions ravis d'accueillir des hôtes tels que vous."

Quand les pompiers parviendront à maîtriser l'incendie, il sera trop tard, l'hôpital est complètement détruit. La police ne tardera pas non plus à se rendre sur les lieux du sinistre et elle interrogera assez longuement les personnages. Il apparaît alors que l'incendie est d'origine criminelle et que le professeur Sharpman et sa gouvernante ont dû périr dans les flammes étant donné qu'ils étaient présents à l'hôpital le matin et que personne ne les a vu partir avant la catastrophe.

Immédiatement après avoir méticuleusement questionné les personnages, la police mettra la main sur le criminel pyromane. Le coupable est un enfant d'une douzaine d'années. Il a été arrêté alors qu'il tentait de dégager des décombres le reste d'un bidon métallique. Du reste, sa chemise et ses mains sont imprégnées d'une forte odeur d'essence. Sous les coups d'un policier péruvien, l'enfant admettra avoir accidentellement allumé un feu en jouant avec un bidon d'essence. Le père Ignacio tentera vainement de s'opposer aux brutalités des représentants de l'ordre, d'autant plus que le garçonnet est un pensionnaire de l'Hospice des enfants trouvés.

Cette première journée à Lima, riche en émotion, s'achèvera ainsi. Le professeur Sharpman semble, cette fois, bel et bien mort. Malheureusement pour les personnages la nuit ne sera pas non plus de tout repos.

Une fois de plus des cauchemars continueront à hanter leur sommeil, mais ils atteindront cette fois des sommets dans l'horreur (jet sous la santé mentale, perte de 1 point en cas d'échec).

Ce prêtre dévastateur, qu'ils identifient maintenant comme un jésuite, pourfend avec une joie non contenue, de jeunes garçons porteurs de torches enflammées. Bizarrement à leur réveil les personnages, quoique choqués par la violence de ces visions nocturnes, ne condamneront pas les actions de l'ecclésiastique. Sans être totalement d'accord avec lui, ils ne pourront pas non plus le blâmer ; surtout s'ils pensent, ce que je ne doute pas, à établir une corrélation avec ce qu'ils auront vécu à l'hôpital la veille.

Le collège de jésuite de Lima

Ce vénérable bâtiment se situe non loin de la Plaza Mayor, juste à côté de l'Hospice des enfants trouvés. Le portier est un vieil homme serviable mais assez dur d'oreille et ne parlant que l'espagnol. S'ils arrivent à se faire comprendre, les personnages sauront que le père Ignacio se trouve dans son bureau à l'Hospice, comme tous les matins de la semaine d'ailleurs.

Lorsqu'ils traverseront la cour de l'Hospice remplie d'enfants de tous âges en uniforme gris, un personnage (tiré au sort) essuiera une volée de pierres lancées dans sa direction (3 pierres, 1d2 de dégâts par pierre). Détail plus étrange encore, le père Ignacio, debout derrière la fenêtre de son bureau, observera la scène sans

broncher, comme si cela lui paraissait le plus naturel du monde. Des surveillants se précipiteront dans la direction d'où venaient les pierres dans l'espoir de punir sévèrement les coupables.

Peine perdue. On s'excusera auprès de la victime très poliment, promettant que ce crime odieux ne restera pas impuni et que les coupables seront durement fouettés. Si besoin est, le personnage blessé sera promptement conduit à l'infirmerie. Une fois dans le bureau du père Ignacio, celui-ci ne mentionnera pas cet incident. Si on lui fait la remarque, il répondra qu'il faut comprendre et excuser ce genre de manifestation de la part d'enfants défavorisés.

Le père Ignacio leur attribuera des chambres individuelles au dernier étage de l'hospice (3 étage).

Il ne s'étendra pas outre mesure sur ses relations avec Théodor Sharpman.

Celles-ci, dira-t-il, étaient d'ordre professionnel, le professeur ayant eu la bonté de tendre une main secourable et d'aider les Jésuites de Lima dans leur lutte contre la pauvreté et l'exclusion. Quant au crime dont est accusé l'un de ses protégés, il avouera volontiers qu'il a du mal à comprendre le geste de cet enfant. En effet, il ne cesse de leur répéter qu'il vaut mieux éviter de jouer avec le feu. Inutile de vous dire qu'il ne pense absolument pas que ce geste soit prémédité. Peut-être qu'un personnage lui parlera ou fera allusion aux étranges rêves dont ils sont les victimes. Le père ; Ignacio, une fois de plus, n'apportera pas de réponse à cette angoissante question. Il se permettra de leur recommander un ami médecin, sans plus. En revanche, leur obtenir des chambres au collège des jésuites ne lui posera aucun problème. Ils seront logés gratuitement le temps de, leur séjour à Lima. Par contre, rien n'empêche les personnages de verser une petite somme au profit des œuvres charitables de l'ordre.

Durant l'entrevue, le père Ignacio recevra dans son bureau un autre père jésuite. Celui-ci visiblement fait office de jardinier, étant donné qu'il porte un large tablier maculé de terre. Les deux hommes ne se parieront pas, le visiteur se contentant de déposer un dossier sur le bureau du père Ignacio.

Ce dernier, se sentant dans l'obligation d'expliquer ce geste, mentionnera que la gestion d'un bon potager demande parfois beaucoup de travail et de paperasserie.

Sur ces entrefaites, la discussion prendra fin et le père Ignacio raccompagnera ses visiteurs étrangers à la porte de l'hospice. En chemin, ils croiseront dans la cour un vieil homme portant soutane accompagnée d'un enfant blond d'une dizaine d'années. À leur vue, le vieux jésuite et l'enfant se signeront d'un mouvement furtif, le père Ignacio ne semble pas apprécier outre mesure cette manifestation intempestive de piété, crispant la mâchoire et fronçant les sourcils, toutefois, il ne se permettra aucune remarque et continuera d'avancer, l'œil mauvais.

Tout d'ailleurs oppose les deux hommes. Le père Ignacio est plutôt grand, la taille fine, ses cheveux bruns sont courts et bien peignés et il porte la soutane avec une certaine élégance. On ne lui donne pas plus d'une quarantaine d'années et beaucoup pense qu'en raison de son jeune âge et de son intelligence il ne tardera pas à gravir les échelons de la hiérarchie jésuitique. Quant au père Da Silva, puisque c'est ainsi qu'il se nomme, il est assez petit, rond et un peu gauche dans sa démarche. Ses cheveux blancs sont mi-longs mais son crâne est chauve sur le sommet.

Son allure générale ajoutée à un regard de bête traquée en font un personnage singulier et ma foi inquiétant.

Contrairement au père Ignacio, il accuse son âge, la soixantaine bien tassée et semble ne pas occuper une position élevée au sein de l'ordre.

Maintenant, même s'ils ne sont pas encore entraînés tout à fait dans la tourmente, les personnages connaissent tous les protagonistes de cette affaire péruvienne. Permettez-moi, à ce propos de vous raconter en détail une histoire vieille de plusieurs siècles.

L'histoire du père Rosario, grand inquisiteur et soldat de dieu

Au 16ème siècle, Pissaro faisait la conquête du Pérou pour le compte de la très grande et très catholique cour d'Espagne. Il fonde en 1535 la ville de Lima et attire à lui nombre de missionnaires venus convertir la masse infidèle des indiens. Au sein de ces missionnaires, l'Ordre des Jésuites tenait une place prépondérante.

Cependant malgré le zèle et la foi fervente de ces hommes quelques villages indiens de la région persistaient à adorer Quetzalcóatl, le grand serpent à plume. On prétendait même que ces païens recevaient quelques fois la visite de prêtres maléfiques venus organiser de grandes cérémonies barbares.

Certains se plaisaient même à raconter que ces serviteurs privilégiés du dieu Quetzalcóatl étaient des hommes serpents, survivants d'une race oubliée et honnie. Les jésuites se mobilisèrent et décidèrent, en accord avec le pouvoir politique, de ramener à la raison de gré ou de force, ces pauvres indigènes. Le père Rosario, un des jésuites les plus intransigeants, se chargea de cette sinistre besogne.

La seule chose que l'on pouvait peut-être lui reprocher fut l'ardeur et la joie visible qu'il mit à accomplir son œuvre. Peu d'indiens furent convertis et beaucoup furent massacrés.

Le père Rosario fut nommé Grand Inquisiteur et continua sa pieuse mission. Mais voilà, au cours d'une nouvelle expédition contre un village des plateaux, il captura une jeune princesse indienne.

Malgré la soutane qu'il portait et les vœux qu'il avait prononcés, il tomba fou amoureux de sa jolie prisonnière. Se retournant contre ses compagnons de route et avec l'aide des indiens, il entraîna volontairement la troupe qu'il commandait dans une embuscade. Tous les espagnols périrent et le père Rosario fut, bien entendu, le seul survivant. Au cours d'une cérémonie dédiée au dieu Quetzalcóatl, le serpent à plume, il épousa cette magnifique princesse indienne. En même temps qu'il épousait son ancienne captive, il renonça à la religion et fit le serment de servir de toute son âme le dieu Quetzalcóatl. Au lieu de se réfugier dans la jungle, il préféra rentrer à Lima annoncer le désastre de son entreprise. Il fut accueilli en héros et en martyr par ses compatriotes et réintégra le collège de jésuites de Lima.

Le ver était dans le fruit. Il persuada plusieurs de ses frères de l'ordre de suivre comme lui le chemin du grand serpent à plume. Ainsi, un noyau d'adorateurs du mal guidé par le père Rosario se forma au sein de la communauté jésuitique.

Heureusement on surprit une de leur cérémonie païenne et le père Rosario pu être arrêté et emprisonné. Son procès se déroula à huis clos. On s'aperçut alors que, profitant de sa position de Grand Inquisiteur, il avait fait écrouer et torturer nombre de personnes innocentes et bonnes catholiques.

Toutes ces horreurs se déroulaient dans les caves du Palais de l'Inquisition, aujourd'hui l'Hôtel des monnaies.

Le père Rosario fut condamné et brûlé vif sur la Plaza Mayor le 17 mai 1542. Il s'ensuivit une véritable chasse aux sorcières au sein de l'Ordre.

Tous furent suspectés d'être des sectateurs de Quetzalcóatl. Une trentaine de jésuites furent emprisonnés et soumis à la question. Seuls trois d'entre eux échappèrent au bûcher, les vingt sept autres périrent dans les flammes.

Ainsi l'Ordre pensait en avoir définitivement terminé avec ces païens irresponsables. Malheureusement la tradition s'est perpétrée jusqu'en 1923, date à laquelle les personnages ont gagné le

Pérou après leurs aventures à Arkham. Bien sûr les adorateurs de Quetzalcóatl sont nettement moins nombreux mais presque tous sont des jésuites et continuent à recevoir de l'aide des hommes-serpents. Le maître de cette secte que l'on croyait disparue depuis fort longtemps est le Père Ignacio.

Non content de perpétuer cette sinistre tradition, le jésuite a décidé de faire revenir parmi les mortels le Père Rosario, Grand Inquisiteur et fervent adorateur de Quetzalcóatl.

Pour cela, il faut qu'au cours d'une cérémonie grandiose et sanglante il sacrifie à Quetzalcóatl des victimes consentantes et de préférence de race blanche. C'est le rôle que devraient jouer les personnages dans cette effroyable machination. L'image du père Rosario vient hanter leur nuit et petit à petit, quoique choqués et effrayés par ses actions, ils commencent à le comprendre et à être fascinés par un tel individu.

Plus l'horreur atteindra des sommets indescriptibles et plus le grand Inquisiteur les possédera. Bien sûr, ils n'ont pas été choisis au hasard, la secte espère en plus tirer vengeance des personnages et régler une bonne foi pour toute l'affaire Sharpman en leur faveur. Après tout, on ne sait jamais, comme les personnages connaissent leur existence, ils pourraient leur nuire d'une manière ou d'une autre. La secte du Grand Serpent à plume compte bien faire d'une pierre deux coups. C'est pourquoi le père Ignacio s'est si gentiment proposé de les héberger au collège, pensant ainsi qu'il sera plus aisé pour lui de les contrôler et de les manipuler.

Tout cela aurait pu se dérouler comme prévu sans l'intervention du père Da Silva. Ce vieux jésuite un peu gâteux est un ancien adorateur de Quetzalcóatl revenu à de plus nobles sentiments.

Connaissant parfaitement les intentions du père Ignacio, il a tenté de faire disparaître les personnages dans l'incendie de l'hôpital Sharpman. Il a été aidé en cela par quelques enfants de l'hospice. Il

vos notes

est également responsable de l'accueil peu chaleureux réservé aux personnages lors de leur arrivée dans l'établissement. Il espère par n'importe quel moyen empêcher que la cérémonie ait lieu, même s'il doit brûler la moitié de Lima pour cela. Le père Ignacio ne l'a pas encore supprimé car il craint, s'il tente quoique ce soit contre le père Da Silva, que celui-ci ne le dénonce, preuve à l'appui, aux autorités ecclésiastiques.

Dans l'état actuel des choses et connaissant la réputation du père Da Silva, il sait pertinemment que personne ne prendra au sérieux ce vieux jésuite un peu dérangé. Toutefois, il convient de ménager cet ancien collaborateur et de le tenir en respect, surtout que la cérémonie finale est pour bientôt. La secte va déclencher une véritable nuit sanglante dans la capitale. Lors d'une fête en l'honneur du fondateur de la ville, les habitants de Lima ont l'habitude de se rendre sur la Plaza Mayor afin de boire un peu d'eau de la fontaine. La tradition veut que le vœu que l'on fait à cette occasion se réalise avant qu'une année complète ne se soit écoulée. Les adorateurs de Quetzalcóatl ont l'intention d'empoisonner les canalisations d'eau menant à cette fameuse fontaine à l'aide de champignons hallucinogènes et puissamment toxiques. Ces champignons dont l'effet est presque immédiat provoqueront des visions monstrueuses à toutes les personnes ayant eu le malheur de s'abreuver à la fontaine.

Le plus souvent, il n'est pas rare que ce genre d'expérience "psychédélique" se termine par une tuerie et un massacre collectif. En tout cas le père Ignacio compte bien la dessus pour créer le climat d'horreur indispensable.

Il n'aura plus alors qu'à diriger le rituel de sacrifice des personnages dans les caves de l'Hôtel des monnaies qui, je le rappelle, est l'ancien Palais de l'Inquisition, pour que le Grand Inquisiteur revienne dans notre monde accomplir de nouveaux méfaits.

Certes c'est un programme assez chargé et peu réjouissant pour les personnages, mais le père Ignacio est prêt à tout pour parvenir à ses fins, comme le père Da Silva d'ailleurs. Vous vous doutez bien que les personnages vont être l'enjeu de la lutte entre ces deux hommes d'église. Le père Ignacio a un net avantage, le jardinier de l'ordre, un de ses disciples, vient de l'avertir que les champignons maléfiques qu'il cultivait dans le collège même sont enfin prêts à être employés.

Les personnages peuvent obtenir des renseignements sur la légende du père Rosario et sur les péripéties de son procès en consultant des ouvrages spécialisés ("Histoires fantastiques du Pérou", "Les Jésuites à Lima", "Sorcellerie et croyances populaires au Nouveau Monde" etc... etc...), soit à la Bibliothèque Nationale soit à la bibliothèque du collège des jésuites. Nul doute que les joueurs tenteront de se renseigner sur leurs cauchemars nocturnes.

Si les personnages se déplacent dans la journée, ils seront continuellement suivis par l'enfant blond qui accompagnait le père Da Silva. En effet, celui-ci projette d'enlever un des personnages pour la soustraire à la diabolique influence de son rival et ancien collaborateur. Son jeune compagnon est chargé d'observer et de noter les moindres faits et gestes de personnages, c'est le seul moyen pour le père Da Silva de savoir à quel stade le mal a évolué.

Il est vrai que les personnages auront de plus en plus de mal à supporter la fouie qui les entourent et plus particulièrement les citadins péruviens.

Ils sentent, sans pouvoir l'expliquer clairement, que ces gens là ont trahi leur origine et qu'ils ne sont donc pas digne de respect. En un mot, ils ont préféré plier l'échine face au danger et à la menace extérieure. Pire encore, ils ont adopté les coutumes et les rites de conquérants et perdu leur identité profonde. Cet état d'esprit se reflétera dans la moindre de leur action de la journée.

Ils seront agressifs, hautains, méprisants voire brutaux dans leurs relations avec les habitants de Lima. N'hésitez pas à faire intervenir la police péruvienne en cas d'altercation, ce qui, je le pense, ne devrait pas manquer de se produire. Les personnages n'auront d'ailleurs pas plus de respect pour la police locale et toutes ces petites échauffourées peuvent bien se terminer par une visite à l'ambassade des États Unis et une sérieuse réprimande du chargé d'affaires.

Une fois que le père Da Silva aura pris connaissance de la bouche même de son jeune protégé des événements de la journée, il décidera d'agir le soir même au collège des jésuites (ou à l'hôtel si les personnages ont décidé d'y rester, peu importe). Dans les deux cas le scénario sera le même. Quatre garçons d'une douzaine d'années s'introduiront subrepticement dans la chambre du personnage (tiré au sort, le hasard fait toujours bien les choses !). Armés de couteau, ils se hisseront sur le lit et se jucheront sur leur malheureuse victime. Un des enfants lui plaquera un coussin sur le visage, tandis qu'un second le piquera à l'aide d'une petite aiguille creuse contenant une dose minimum de curare. L'effet de ce poison est quasi instantané et le personnage sombrera dans l'inconscience. Il peut se débattre quelques instants pour essayer de se dégager (faites effectuer un tirage sur trois fois sa force) mais de toute façon il n'aura pas la force de crier. Par contre il risque de prendre un coup de couteau pour lui apprendre à rester tranquille (30% d'attaque, dégâts 1d6).

Normalement tout se déroulera dans le silence le plus complet mais il se peut qu'au moment de transporter le corps hors de la chambre le bruit de pas dans le couloir réveille l'un des personnages (un tirage sur écoute est nécessaire). Dans ce cas l'un des enfants couvrira la fuite de ses compagnons au moyen d'une... grenade ! (20% de chance de l'envoyer convenablement). Même s'il rate son lancer, n'oublions pas qu'ils sont dans un couloir, le souffle de l'explosion et les dégâts occasionnés au bâtiment arrêteront les personnages, permettant ainsi aux ravisseurs de s'enfuir avec leur victime. On retrouvera le portier du collège ou de l'hôtel baignant dans son sang. Heureusement il n'est que blessé et pourra révéler à la police et à qui veut bien l'entendre qu'une bande de jeunes enfants, quatre pour être plus précis, l'a sauvagement agressé. Il n'a pas eu le temps de crier, la violence de l'assaut et la douleur causé par une lame lui perforant le ventre lui a fait perdre conscience.

Après avoir constaté que les enfants ne sont plus ce qu'ils étaient, les personnages, s'ils veulent retrouver leur ami, risquent de se rendre à l'hospice du père Ignacio. Celui-ci les recevra immédiatement dès qu'il apprendra la terrible nouvelle. Évidemment le jésuite se doute bien que seul le père Da Silva est responsable de cet enlèvement. De plus, le fait qu'il ait utilisé des enfants, certainement des pensionnaires de son institution, renforce cette hypothèse. Il est convaincu qu'il est maintenant grand temps de supprimer le père Da Silva et de hâter les préparatifs de la cérémonie. En kidnappant un européen, le vieux jésuite a commis une erreur qui va lui être fatale.

Maintenant, même si la police péruvienne ou les supérieurs de l'Ordre apprenaient la vérité sur le père Ignacio, il suffirait que l'on sache que les renseignements émanent du père Da Silva pour qu'il soit immédiatement déconsidéré et jugé comme loufoque, mais comment découvrir où le vieux jésuite a séquestre sa victime. D'abord, le père Ignacio devra révéler aux personnages qu'il est tout à fait probable que le père Da Silva soit le ravisseur : "Écoutez moi bien, chers amis, ce que je vais vous dire va sans doute vous étonner. J'ai la profonde conviction qu'un de mes frères jésuite est coupable de cet enlèvement. Le père Da Silva est un vieux fou, jusque là inoffensif qui est persuadé que les européens et plus encore, les américains sont les seuls responsables des malheurs du Pérou. Bien entendu, il n'a eu aucun mal à endoctriner quelques

uns de nos pensionnaires. Jusque là nous avons toléré cela car le père Da Silva aimait les enfants de cet hospice et leur apportait un grand réconfort moral. Maintenant qu'il use de la violence et se sert des enfants pour commettre ces crimes, je ne peux plus fermer les yeux une fois de plus. Je vais être dans l'obligation d'interroger un peu durement les enfants car je suis certain qu'au moins l'un d'entre eux connaît le repère de ce vieux fou."

Tous les enfants sont réunis dans la cour de l'hospice, bien en rang et encadrés par des surveillants munis de bâtons. Le père Ignacio s'adressera à eux d'une manière froide et hautaine. Passant de la flatterie la plus basse aux menaces les plus violentes, il fera tout pour obtenir des informations, les personnages seront ravis d'assister à ce spectacle désolant. C'est même avec une certaine joie sadique qu'ils verront un enfant recevoir une vingtaine de coups de baguette sur ses épaules nues. Au bout d'une bonne heure, le père Ignacio finira par obtenir les informations qu'il désire. En effet l'un des enfants est l'ami d'un des garçonnets ayant participé à l'enlèvement. C'est par lui qu'il a appris où l'étranger serait retenu prisonnier.

Fort de ce précieux renseignement, le père Ignacio prévendra la police et tout le monde se rendra sur les lieux du rapt : l'église désaffectée de Santa Cruz dans le centre de Lima.

C'est dans cet endroit humide et sombre que le personnage victime du kidnapping se réveillera. En face de lui est assis un vieux jésuite. Le personnage ne peut pas bouger, il est ficelé sur une vieille chaise branlante. Il ne peut pas crier non plus, un vieux mouchoir lui servant de bâillon. Dès que le jésuite verra que sa victime a repris connaissance, il le couvrira d'injures et n'hésitera pas à lui administrer quelques claques retentissantes. Dans un délire verbal digne de nos plus grands poètes surréalistes il racontera au malheureux l'histoire du père Rosario, il expliquera quelles sont les visées de la secte Quetzalcóatl et du père Ignacio. Il conclura son récit par ces quelques mots sibyllins : "Il faut délivrer les oiseaux du seigneur ; seuls les oiseaux du seigneur sont capables de s'opposer aux machinations d'Ignacio, libérez les oiseaux du seigneur pendant la nuit de la cérémonie, libérez les oiseaux du seigneur."

Un coup de feu retentira dans les ruines de l'église, un policier péruvien vient d'abattre le père Da Silva. la police, les personnages et le père Ignacio sortiront de leurs cachettes et viendront au secours du prisonnier. Le père Da Silva, quant à lui est bel et bien mort, les policiers ne se sont même pas donnés la peine de faire les sommations d'usage. Les personnages tenus à l'écart de l'opération n'ont pas pu intervenir pour éviter cette bavure.

Devant cette cascade d'événements, le père Ignacio décidera d'agir vite. Tout est prêt maintenant, la fête commémorant la fondation de Lima doit avoir lieu le lendemain soir.

La nuit des champignons

Le lendemain, le personnage enlevé aura sans doute raconté à ses camarades ce que le père Da Silva lui a révélé sur le compte du père Ignacio. Ceux-ci auront du mal à le croire, ressentant pour cet ecclésiastique la même sympathie qu'ils éprouvent à l'égard du jésuite de leurs rêves.

Un seul moyen s'offre à eux s'ils veulent savoir la vérité : fouiller la chambre et le bureau du père à l'hospice des enfants trouvés.

Des surveillants effectuent régulièrement des rondes dans le bâtiment mais avec un minimum d'astuce on peut facilement pénétrer en ces lieux. Dans le bureau les personnages mettront la main sur un plan des canalisations d'eaux menant à la fontaine de la Plaza Mayor. Des croix placées à divers endroits mentionnent les tunnels creusés par les membres de la secte pour atteindre ces conduits et y déverser leurs champignons maléfiques.

Des surveillants peuvent à tout moment intercepter les personnages, à vous d'en décider selon l'attitude des joueurs.

Les champignons sont cultivés dans le jardin du collège des jésuites, mais si les personnages s'y rendent ils s'apercevront que tous ont été récoltés. Dans la chambre du père Ignacio, caché sous son matelas, ils trouveront un billet sur lequel est inscrit ce message : "Rendez-vous ce soir devant l'Hôtel des monnaies à l'heure convenue."

Matériellement les joueurs n'ont pas le temps de trouver et d'obstruer les tunnels menant aux canalisations d'eau, il leur faut frapper à la tête de l'organisation.

A Lima la fête bat son plein dès six heures du soir. Tous les gens chantent et dansent dans la rue. Ainsi les personnages auront quelques difficultés à surveiller le devant de l'Hôtel des monnaies.

Vers les dix heures du soir, ils apercevront enfin le père Ignacio se diriger vers l'arrière du bâtiment et pénétrer dans l'hôtel par une porte dérobée. La porte n'est pas fermée et les personnages pourront le suivre. Malheureusement, un comité de réception composé de trois hommes armés de revolver, du père Ignacio et d'un homme serpent les attendra. Avant même qu'ils aient pu exécuter le moindre geste une torpeur les gagnera. On les conduira alors dans les caves de l'hôtel des Monnaies. L'une a été réaménagée en salle de torture, comme jadis lorsque le bâtiment faisait office de Palais de l'Inquisition.

Pendant que l'homme serpent et le père Ignacio commenceront la cérémonie, les personnages seront attachés et torturés par leurs trois gardiens. La douleur aura aussi pour effet de les réveiller complètement. Je conseille vivement aux personnages, s'ils ne veulent pas périr dans d'atroces souffrances, de tenter de s'échapper (jet de pourcentage sous trois fois la force) et de briser leurs liens. Tant qu'ils ne seront pas libres de leurs mouvements, ils perdront 1 point de vie par tour sous les effets de la torture (les 3 gardiens les

vos notes

tortureront en simultan  , si les personnages sont plus de trois, tirez au sort pour savoir vers quel personnage un gardien se dirigera). Bien entendu il peut continuer    torturer le m  me personnage !).

Une fois libres, ils devront se battre contre leur ge  liers (voir fiche technique), le p  re Ignacio et l'homme serpent ne bougeront pas, pr  f  rant continuer la c  r  monie et faire revenir dans notre monde le p  re Rosario. Heureusement pour eux, les affaires des personnages qui sont nus reposent    c  t   des tables de torture. Une fois tous ces sinistres individus   limin  s, ils pourront sortir    l'air libre. Quelle ne sera pas leur surprise de constater que dans les rues, les habitants de Lima, hyst  riques et ivres de rage s'entre-tuent. Dans le ciel, petit    petit, commence    se mat  rialiser l'image du Grand Inquisiteur.

Un seul moyen pour expulser de notre monde ce mal  fique j  suite, lib  rer les oiseaux du seigneur comme l'a recommand   le p  re Da Silva. C'est    dire ouvrir les cages d'argent suspendues dans le ch  ur des   glises de Lima et laisse s'  chapper les colombes qu'elles renferment. Les oiseaux se pr  cipiteront sur le Grand Inquisiteur et le d  chireront de leurs griffes et de leur bec. Si les personnages ne pensent pas    agir de cette fa  on, ils seront les premi  res victimes du p  re Rosario.

S'ils sortent indemnes de cette terrible aventure, je pense qu'une bonne semaine de repos dans un h  pital    la campagne leur fera le plus grand bien.

Fiches techniques :

Ge  lier n  1

points de vie : 12

revolver : 40% - d  g  ts : 1d 8

Ge  lier n  2

points de vie : 10

revolver : 45% - d  g  ts 1d8

Ge  lier n  3

points de vie : 13

revolver : 38% - d  g  ts 1d8

L'homme serpent Se rapporter au livre de r  gles.

Apercevoir dans le ciel le Grand Inquisiteur entra  ne un jet sous la sant   mentale. R  ussite : perte de 1d3,   chec : perte de 1d8. N'oubliez pas que l'  tat f  brile du aux cauchemars r  currents de personnages entra  ne un malus de 5 sur tous les jets de pourcentage sous sant   mentale.