

Un scénario 1920 pour CHILL/l'Appel de Cthulhu par Pierre Henri Pevel paru dans *Tatou*

Ce scénario est conçu pour des personnages débutants ou expérimentés. Pour le mener à bien, les PJ devront utiliser leur cervelle mais ne pas hésiter, à l'occasion, à faire usage de leurs poings ou de leurs armes.

Introduction

Une bonne partie de l'aventure se déroulant en Colombie, il est souhaitable que l'un des PJ, au moins, domine correctement l'espagnol.

Ce scénario va conduire les PJ à enquêter sur la disparition d'un romancier et collaborateur occasionnel de la SAVE, Anton Megan.

Anton Megan

Fils unique d'un diplomate britannique et d'une universitaire française, Anton Megan est né en 1947 à Berlin-Ouest. Brillant mais indiscipliné, il est régulièrement renvoyé pendant son enfance et son adolescence d'un nombre incalculable d'établissements scolaires à travers toute l'Europe.

A sa majorité, il annonce son départ par une simple lettre à ses parents et embarque clandestinement sur un navire marchand en partance pour l'Afrique équatoriale.

Commence alors pour lui la vie aventureuse et nomade dont il avait toujours rêvé. Durant les années qui vont suivre, il accomplit plusieurs fois le tour du monde, parcourt tous les continents et pratique tous les métiers. Il sera chercheur d'or, interprète (il parle une dizaine de langues), contrebandier, guide touristique, mercenaire, cireur de chaussures, journaliste, etc.

Il écrit son premier livre en 1977, un récit d'aventure largement inspiré de son expérience personnelle, et connaît le succès.

Dès lors, il publiera un livre tous les deux ans, achètera un appartement à Paris, se mariera, mais ne cessera jamais de voyager.

Anton Megan et la SAVE

Anton Megan ne fit jamais réellement partie de la SAVE. Au cours de ces nombreux voyages, cependant, il fut à plusieurs reprises le spectateur de phénomènes étranges qui l'intriguèrent grandement et qu'il évoqua dans ses premiers romans en toute innocence. En 1979, un membre de la SAVE comprit à la lecture de ses livres que Anton Megan avait sans doute été confronté à l'Inconnu et rédigea un rapport. La SAVE prit alors contact avec Anton Megan.

L'aventurier s'avéra digne de confiance mais, sans doute jaloux de son indépendance, il refusa d'intégrer la SAVE. En revanche, il accepta de collaborer avec elle à l'occasion. Anton Megan s'engagea à transmettre les informations et témoignages qu'il pourrait obtenir au hasard de ses pérégrinations mais n'entendait pas se voir confier la moindre mission. Il voulut bien, en outre, ne plus parler dans ses romans (sans l'avis de la SAVE) des manifestations de la Via Subumbrae auxquelles il avait pu et pourrait encore assister.

Ce qu'il advint de Megan

Sur ces bases, Anton Megan collabora avec la SAVE pendant une quinzaine d'années. Dernièrement, il fit l'acquisition d'une statuette précolombienne chez un antiquaire parisien. Bien qu'elle lui fut vendue comme un faux d'excellente facture, ce passionné d'art précolombien comprit vite que la statuette était authentique et qu'elle avait sans doute quitté sa Colombie natale illégalement. Deux semaines plus tard, après avoir réuni un début de documentation, Anton Megan s'envola pour Bogotá. Son ambition était d'enquêter sur le trafic d'œuvres d'art en Colombie et de récolter la matière de son prochain roman.

A Bogotá, Anton Megan retrouva un ancien compagnon, Calvin Lubbock. Avec son aide, il s'intéressa un petit village situé aux abords d'une mine d'émeraude en cours d'exploitation. Parti seul, Anton découvrit sur place l'existence d'un site archéologique allègrement pillé par des chasseurs de trésor sans scrupule. Malheureusement, à l'heure où les PJ se lancent à sa recherche, Anton Megan n'est déjà plus de ce monde. Au terme de son enquête, il s'apprêtait en effet à retourner à Bogotá lorsque les pillards l'enlevèrent et le tuèrent. C'est Calvin Lubbock qui signala sa disparition.

Synopsis

Les PJ entament leur enquête en rendant visite à Caroline Megan, l'épouse d'Anton. Ils apprennent l'existence de Calvin Lubbock et découvrent divers documents qui sont un début de piste. Ils assistent en outre à une manifestation paranormale émanant semble-t-il d'une statuette précolombienne (celle qui fut le point de départ de toute cette affaire).

Les PJ partent ensuite pour la Colombie. A Bogotá, ils retrouvent Calvin Lubbock après quelques péripéties. Celui-ci conduit les PJ jusqu'au village d'où Anton Megan ne devait pas revenir. Là, les PJ découvrent à leur tour l'existence du site précolombien profané par les pillards. Ils sont également les témoins d'étranges phénomènes liés à la nécromancie. La piste d'Anton Megan s'arrête ici. En revanche, les PJ entendent parler d'un sorcier autochtone qui, selon la rumeur, serait responsable des manifestations occultes. Il s'avère qu'il n'en est rien. Au contraire, le sorcier fournira aux PJ les renseignements nécessaires pour mettre un terme à la carrière de la puissance maléfique que les pillards ont presque totalement réveillée.

Le Rendez-Vous

Ce scénario commence à Paris, au début du mois d'octobre de l'année en cours.

Quelques jours avant la date du rendez-vous, tous les PJ ont reçu la même lettre les priant individuellement de se présenter le 04/10 à 9 heures 55 précises, au domicile d'un certain Pierre-Alexandre Beley. Il y a de fortes chances pour que les familiers du grand Quartier Général, boulevard Magenta, aient au moins entendu parler de Beley (cf. encadré plus loin). L'adresse indiquée est celle d'un hôtel particulier situé dans une rue discrète du Marais, à deux pas de la Place des Vosges. Un jet réussi en Critique d'Art permet de reconnaître la magnifique architecture du bâtiment, lequel date du XVIIIème siècle et semble parfaitement entretenu.

Une grille en fer forgé et renforcée par des panneaux métalliques gris anthracite se dresse entre

le trottoir et la petite cour couverte de gravier que l'on doit franchir pour gagner le perron.

Peu après que les PJ aient manifesté leur présence en pressant le bouton de sonnette, la porte de la grille s'ouvrira sur Melvin. Melvin est le majordome-chauffeur-valet de chambre de Pierre-Alexandre Beley. C'est un homme âgé d'une cinquantaine d'années, grand, mince, le visage impassible, et le crâne passablement dégaré par une calvitie triomphante. Comme il se doit,

Melvin porte des chaussures noires parfaitement cirées, un pantalon gris dont le pli pourrait servir de fil à plomb, une chemise blanche et un gilet rayé. En affectant une indifférence proche du mépris, le majordome demandera «si ces messieurs sont

attendus». Puis il conduira les Pj jusque dans une antichambre du rez-de-chaussée de l'hôtel avant d'aller prévenir «monsieur» de l'arrivée de «ces messieurs».

Pendant quelques minutes, les Pj vont avoir l'occasion d'apprécier la richesse des meubles, peintures et autres œuvres d'art qui les entourent (jet de Critique d'Art). Tout, ici comme dans les autres pièces de l'hôtel, est précieux et d'époque (le XVIIIème). Le luxe, pourtant, n'est pas ostentatoire ; il a simplement été décoré par quelqu'un qui a du goût, et des moyens. Enfin, Melvin est de retour. Il annonce que «monsieur» attend ses visiteurs dans la bibliothèque et montre le chemin. Les Pj pénètrent ainsi bientôt dans une vaste pièce située à l'étage et dont les murs disparaissent sous les livres rares. Dès leur entrée, Pierre-Alexandre Beley abandonne le livre qu'il lisait, se lève, contourne son bureau, et salue les Pj avec franc sourire.

Pierre-Alexandre Beley est un petit homme rondouillard, amical et souriant, âgé d'une cinquantaine d'années. La couronne de cheveux qui lui reste est poivre et sel ; ses yeux sont noisette. Il est toujours vêtu très élégamment à la mode des années 20 et ne sort jamais sans sa canne et son chapeau melon. Sa politesse et son goût des convenances sont proverbiaux. Pierre-

Alexandre Beley n'a jamais travaillé. Il est membre de la SAVE depuis près de 20 ans. Il est loin d'être un agent de terrain (cf. Dons et faiblesses) et ne sort que très exceptionnellement de chez lui. Mais ses connaissances, son dévouement et son immense fortune ont déjà rendu de grands services à l'organisation. Melvin est au service de Pierre-Alexandre Beley depuis 30 ans.

Pierre-Alexandre Beley

AGI 30 DEX 50 CHA 50 PER 50

AUR 60 RES 70 FOR 30 VOL 50

Compétences: Antiquité(M) 80, Anthropologie/Archéologie(M) 80, Critique d'Art(E) 100, Histoire(E) 100, Jeu(M) 80, Savoir-Faire(E) 100.

Combat: Fusil de chasse(M) 80.

Langues: Français(E) 100, Anglais(M) 80.

Faiblesses: Agoraphobie, Démophobie.

La Mission

Lorsqu'il reçoit les Pj, Pierre-Alexandre Beley porte une élégante veste d'intérieur grise et pourpre sur une chemise blanche, un pantalon noir et un foulard de soie noué en lavallière. Après s'être présenté et avoir désigné des sièges à ses invités, il leur demandera s'ils désirent boire quelque chose (thé, chocolat, jus de fruit, etc.). Le cas échéant, il chargera Melvin d'apporter le nécessaire puis entamera un discours qu'il n'interrompra que lorsque le majordome sera de retour avec les boissons.

«Messieurs, avant tout je tiens à vous remercier d'avoir bien voulu répondre à mon invitation. Je gage que vous jugez peu orthodoxe d'être appelés au domicile d'un particulier, fut-il membre de la SAVE. Il est vrai que cela n'est pas dans les habitudes de l'organisation qui nous rapproche. Cependant, nos amis du boulevard Magenta sont actuellement débordés et m'ont prié de chapeauter l'affaire dont vous allez être chargés. Vous l'ignorez peut-être, mais je souffre d'agoraphobie ainsi que de démophobie. Vous comprendrez donc que je rechigne à sortir de chez moi. Ceci étant posé, permettez-moi d'entrer dans le vif du sujet...»

A ce moment, Melvin frappe à la porte pour apporter les boissons demandées. Après qu'il se soit retiré, Pierre-Alexandre Beley présente Megan tel qu'il est décrit plus haut (cf. Anton Megan) et poursuit ainsi :

«Il y a quelques jours, Caroline, l'épouse d'Anton Megan, téléphona à Antoine Marceau, un ami du couple. Caroline l'ignore, mais Marceau est l'un des nôtres : il est même le contact d'Anton à l'occasion. Affolée, elle lui annonça que son mari avait disparu au cours d'un voyage en Colombie. Renonçant à apprendre les détails de l'affaire, Marceau parvint à la calmer et à lui faire promettre de ne pas alerter la presse. En échange, il lui promit de lui envoyer bientôt des hommes qui

feraient leur possible pour retrouver son mari. Vous êtes ces hommes, messieurs. Pour l'heure, rien n'indique que l'Inconnu est responsable, de près ou de loin, de la disparition d'Anton Megan. Cependant, la SAVE doit bien à Megan de tenter quelque chose pour lui. Votre mission consiste donc à retrouver Megan. Si, par extraordinaire, l'occulte est mêlé à cette affaire, faites votre possible pour le combattre. Ce n'est qu'à cette condition que votre expédition sera enregistrée dans nos archives.»

Ayant dit l'essentiel, Pierre-Alexandre Beley se lève et tend à l'un des Pj une feuille sur laquelle est inscrite l'adresse d'Anton et Caroline Megan. Cette dernière a déjà été prévenue de la visite des Pj ; ceux-ci doivent se faire passer pour les employés d'une agence de détectives. Quant à Beley, il donne rendez-vous aux Pj en fin d'après-midi pour un premier bilan.

Chez Anton Megan

Les Megan habite un magnifique 6 pièces, au cinquième et dernier étage d'un immeuble de grand standing, à Versailles. Comme convenu, Caroline Megan attend les Pj. Dès qu'ils se seront présentés devant l'Interphone, elle déclenchera l'ouverture automatique de la porte. Anxieuse, le visage défait, elle les attend sur le palier et les fait aussitôt entrer.

vos notes

Caroline Megan est une très jolie femme approchant la trentaine. Elle est blonde ; ses yeux sont noirs. Elle est mince, assez grande ; sa silhouette est sans reproche. Caroline est artiste peintre.

Elle rencontra Anton à Paris il y a 8 ans et l'épousa moins de trois mois plus tard. Elle est visiblement très amoureuse de son mari et la disparition de ce dernier la déchire. Elle fera tout pour aider les PJ, allant même jusqu'à proposer de l'argent pour accélérer leur zèle.

Caroline Megan

AGI 50 DEX 60 CHA 40 PER 70

AUR 70 RES 30 FOR 30 VOL 40

Compétences: Antiquité(M) 85, Conduite(N) 80, Critique d'Art(E) 105, Passion-peinture(E) 100, Savoir-Faire(N) 70.

Langues : Français(E) 105, Anglais(N) 70.

Caroline Megan n'est pas très belle à voir lorsque les PJ la rencontrent. Elle est très pâle ; ses yeux sont rougis d'avoir trop pleuré ; elle l'est pas coiffée. Elle porte un jeans délavé et une chemise d'homme ; elle est pieds nus. Elle a du mal à parler de son mari sans éclater en sanglots, ce qui ne facilitera pas la tâche des PJ. Néanmoins, avec beaucoup de patience et de délicatesse, les PJ pourront apprendre ce qui suit en posant les bonnes questions.

Anton Megan est parti pour la Colombie il y a un peu plus d'un mois. Son ambition était d'enquêter sur le trafic d'œuvres d'art précolombiennes. Il y a en effet là-bas de nombreux sites archéologiques que des pillards fouillent illégalement et dont les trésors aboutissent sur les marchés occidentaux. Tout cela devait fournir la matière de son prochain roman. Megan a téléphoné à sa femme de Bogotá dès son arrivée, le 3 septembre, pour la rassurer et lui annoncer qu'il allait tout de suite se mettre en quête d'un vieil ami, Calvin Lubbock. Caroline reçut un second coup de téléphone de son mari le 16 septembre. Anton disait avoir une piste : il devait d'abord vérifier ses informations et rappeler-

rait sa femme sous peu. Caroline n'eut plus aucune nouvelle d'Anton jusqu'au 1er octobre. A cette date, elle reçut un coup de téléphone de Calvin Lubbock qui lui annonçait que son époux avait disparu et qu'il était très inquiet. Malheureusement, la communication fut coupée. Paniquée, Caroline contacta aussitôt Antoine Marceau.

Le récit de Caroline est très partiel et les PJ voudront certainement en apprendre plus. Concernant le voyage de son mari et ses allées et venues en Colombie, Caroline n'est pas plus. Quant à Calvin Lubbock, elle ne le connaît pas et n'avait jamais entendu parler de lui avant que Anton décide de partir pour Bogotá. Il lui semble néanmoins avoir compris que Calvin et Anton avaient été très proches. Enfin, Caroline oublie de parler de l'élément déclencheur de toute cette affaire : la statuette. Rassurez-vous, nous y reviendrons.

En fouillant le bureau d'Anton, les PJ découvriront rapidement un épais dossier consacré à l'enquête qu'il menait. Le dossier contient essentiellement des coupures de presse relative aux sites archéologiques pillés en Amérique Central et du Sud, aux intermédiaires qui font parvenir les œuvres volées sur les marchés occidentaux, etc. On trouve aussi quelques notes écrites de la

main de Megan. Ce sont des ébauches pour son roman, son plan de route (horaires d'avions) et enfin une feuille déchirée d'un carnet sur laquelle est inscrit : «Calvin. Bogotá Palace.»

La Statuette

Tandis que les PJ épluchent consciencieusement les documents qu'ils ont découverts, un petit meuble situé dans le bureau d'Anton Megan se met à trembler. Très vite, le tremblement s'accélère et les portes du meuble s'ouvrent pour dévoiler une statuette en terre

cuite. En quelques secondes, le tremblement se transmet aux autres meubles et objets de la pièce. Tous les objets jusqu'alors posés sur quelque chose tombent ; les plus fragiles se brisent. Les portes des meubles s'ouvrent, certaines se détachent ; les tiroirs quittent partiellement ou totalement leurs glissières ; les rideaux se décrochent. Curieusement, le seul objet à rester immobile est la statuette qui semble léviter dans son meuble. Un œil averti (jet de Critique d'Art) reconnaîtra une statuette précolombienne primitive ; elle représente un aborigène assis. Ajoutons pour que le tableau soit complet que Caroline entame une sévère crise de nerfs et n'est pas loin de se jeter par la fenêtre.

Le phénomène cessera de lui-même au bout de deux ou trois minutes, ou si quelqu'un brise la statuette. Le calme revenu, le bureau donne l'impression d'avoir été le lieu d'un tremblement de terre d'amplitude moyenne. Rien n'a bougé ailleurs. Caroline finira également par retrouver son calme devant un verre de vodka.

Si on l'interroge, elle révélera que Anton ramena cette statuette environ 3 mois plus tôt. Il disait qu'un antiquaire parisien la lui avait vendue comme un faux mais qu'il avait reconnu un authentique. Caroline précisera à l'occasion que son mari était un passionné d'art précolombien. Elle se souviendra d'ailleurs que c'est cette trouvaille qui donna à Megan l'idée d'écrire un roman ayant le trafic d'œuvres d'art en Amérique du Sud pour sujet principal. Caroline ne sait pas quel est l'antiquaire qui vendit la statuette à son mari.

Enfin, si la statuette est encore en état d'être étudiée, elle révélera deux choses. Un jet de Critique d'Art B ou

E permet de confirmer l'avis d'Anton Megan et donc d'affirmer que la statuette est une authentique œuvre d'art primitive précolombienne. Un jet de Sensibilité à l'Inconnu permet de détecter la présence d'énergie magique dans la statuette. Mais est-ce bien nécessaire après le festival auquel les PJ ont assisté?

Il est maintenant temps pour les PJ d'aller retrouver Pierre-Alexandre Beley qui attend leurs premières conclusions. De son côté, Caroline refuse de rester plus longtemps seule chez elle après ce qui vient de se produire. Elle demande donc aux PJ de bien vouloir l'attendre, le temps de réunir quelques affaires : son intention est d'aller passer quelques jours chez une amie. Caroline ayant assisté à un phénomène paranormal et paraissant passablement éprouvée, les PJ préféreront peut-être la conduire chez Beley où l'on prendra soin d'elle. Ce n'est pas une mauvaise solution.

Briefing

De retour chez Pierre-Alexandre Beley, les PJ ont tout le loisir de faire le point autour d'un bon repas. A première vue, Anton Megan semble avoir été la victime de ceux dont ils voulait dénoncer les agissements. Du moins est-ce une explication rationnelle. Cependant, la statuette tend à démontrer que la Via Subumbræ n'est pas totalement absente de cette affaire. En quoi? Cela reste à découvrir. L'avis de Pierre-Alexandre est que Calvin Lubbock a peut-être des choses à révéler. Et même si ce n'est pas le cas, il est nécessaire que les PJ aillent en Colombie. Avec un peu de chance, Anton Megan est encore de ce monde et pourra être sauvé. De plus, c'est presque une obligation pour la SAVE d'enquêter lorsqu'une manifestation de la Via Subumbræ est supposée.

Quelques heures plus tard, le GQC du boulevard Magenta est prévenu et les PJ sont dans un avion avec en poche une petite fortune généreusement donnée par Pierre-Alexandre Beley.

Bogot

Pierre-Alexandre Beley ne fait pas les choses à moitié. C'est peut-être la première fois de leur vie, mais les PJ voyagent en première.

Au départ de Paris, il faut faire escale à Miami pour rejoindre Bogotá. Le voyage dure une trentaine d'heures. Pour ce qui est des fuseaux horaires, il y a 6 heures de décalage entre la France et la Colombie (France GMT +1, Colombie GMT -5). La Colombie est située dans l'hémisphère nord. Cependant, son climat équatorial fait que ses hivers n'ont que peu de rapports avec les hivers occidentaux. Relisez vos cours de géo.

Bogotá est une ville pittoresque, construite sur les hauteurs de la Cordillère orientale. Ici, la police et toutes les administrations sont corrompues. La majorité de la population vit en dessous du seuil de pauvreté et hante les bidonvilles et les quartiers populaires insalubres. Les riches, eux, vivent dans les quartiers chics du nord de la ville, roulent en Mercedes et fréquentent les restaurants à la mode. A Bogotá, nombreux sont ceux qui se promènent armés. Les règlements de compte ne sont pas rares et la police se contente souvent de compter les points. Dans les quartiers chauds, on peut se faire tuer pour une montre, quelques centaines de francs ou une paire de chaussures neuves. Pour beaucoup, les truands font la loi. Un exemple : les trafiquants de drogue, jaloux de leur image, n'hésitent pas à financer ouvertement des œuvres de bienfaisance pour s'attirer la sympathie des démunis.

Le Bogotá Palace

Après avoir trouvé un hôtel, les Pj voudront sans doute retrouver Calvin Lubbock. Ce ne sera pas simple. Le seul indice dont disposent les Pj est cette note trouvée chez Anton Megan et qui les dirige vers le Bogotá Palace. Renseignement pris, le Bogotá Palace s'avère ne pas être situé dans le quartier le plus sûr de la ville. Au contraire. Situé dans la banlieue sud de Bogotá, le Bogotá Palace fut jadis un établissement fréquentable. Maintenant, il est le rendez-vous des petites pointures de la pègre. L'alcool aidant, c'est un véritable coupe-gorge passé 21 heures.

Le Bogotá Palace n'a plus de palace que le nom. C'est une bâtisse de bois, de plein pied, vermoulue et délabrée. Le rez-de-chaussée est presque entièrement occupé par une vaste salle rectangulaire. Il y règne un délicat fumet composé d'effluves de sueur, de mauvais alcool (tequila),

de tabac froid, de vomi, et des senteurs épicées provenant de la cuisine. Il y fait très sombre le jour, les volets étant toujours tirés ; la nuit - car le Bogotá Palace ne ferme presque pas, les ampoules nues pendues au plafond diffuse un lueur jaunâtre. Un vaste comptoir court le long du mur du fond ; derrière, une porte permet d'accéder à la cuisine. Le mobilier est pauvre, sale, bancal. La faune locale est à la mesure du décor : des mauvais qui ne cherchent qu'une occasion de «casser du gringo».

Calvin Lubbock était d'ailleurs le seul occidental à avoir droit de cité au Bogotá Palace. Malheureusement pour les Pj, il n'est pas là. Est-il bien utile de préciser que les Pj n'obtiendront pas le moindre renseignement ici ? Il y a même de fortes chances pour que l'entrevue dégénère en pugilat si les Pj se faisaient trop insistants. Ils n'auront d'ailleurs pas besoin d'insister beaucoup. Si cela devait arriver, considérez que les Colombiens sont une dizaine, que leur RES est égale 50, et qu'ils possèdent tous la compétence Corps à Corps au grade de Novice (60%).

Rencontre

Les Pj sont dans leurs chambres d'hôtel lorsque, quelques heures après leur visite au Bogotá Palace, l'un d'eux reçoit un coup de téléphone. Il émane de Calvin Lubbock. En effet, celui-ci ne tarda pas à apprendre que des «gringos» le cherchaient. Il les a retrouvés et pense, à juste titre, avoir affaire à des amis de Megan. Lubbock, qui craint toujours d'être rattrapés par les Colombiens qui enlevèrent

son ami, donne rendez-vous aux Pj dans un bar discret d'un quartier assez calme. Moins d'une heure plus tard, Les Pj sont attablés avec Calvin qui prend soin d'être assis dos au mur et face à la porte.

Calvin Lubbock a environ 40 ans. C'est un homme grand et robuste. Ses cheveux sont châtain ; ses yeux sont noirs. Il porte des rangers et un pantalon de treillis de l'armée américaine, un t-shirt blanc et un blouson de cuir usé. Calvin Lubbock est un ancien pilote de l'U.S. Air Force. Il a rencontré Anton Megan 15 ans plus tôt en Afrique et fit quelques expéditions en sa compagnie. Calvin Lubbock possède un petit bimoteur capable d'emporter 6 passagers. Il ne sort jamais sans un pistolet automatique de fort calibre.

Les Tueurs

AGI	50	DEX	60
CHA	40	PER	50
AUR	30	RES	50
FOR	60	VOL	40

Compétences: Acrobatie(N) 65, Conduite(M) 85, Discrétion(M) 75, Investigation(M) 75.

Combat: Boxe(M) 85, Pistolet(M) 90, Fusil(N) 75.

vos notes

Langues: Espagnol (M) 75.

Calvin Lubbock

AGI	70	DEX	70
CHA	40	PER	70
AUR	40	RES	60
FOR	60	VOL	50

Compétences: Électronique (M) 100, Géographie & Cartographie (E) 110, Mécanique (M) 100, Pilotage (E) 120, Sciences Physiques (N) 75.

Combat: Corps à corps (M) 95, Fusil (M) 100, Pistolet (M) 100.

Langues: Anglais (E) 110, Espagnol (M) 90.

Méfiant, Calvin Lubbock s'assurera d'abord que les Pj sont dignes de confiance et voudra savoir comment ils en sont venus à la chercher. Enfin, il se détendra visiblement et racontera ce qui suit. Anton Megan et Calvin Lubbock ne s'étaient pas vus depuis des années. Tout juste échangeaient-ils quelques lettres par an pour ne pas perdre contact. Début septembre, Calvin eut la surprise de voir son ami arriver.

Anton expliqua qu'il essayait d'obtenir des renseignements sur le trafic d'œuvres d'art précolombiennes. Ils enquêtèrent ensemble et localisèrent un petit village minier, Palaco, par où nombre d'objets anciens semblaient transiter. A bord de son bimoteur, Calvin déposa Anton à Palaco et retourna à Bogotá.

Fin septembre, Anton le contacta par radio pour lui demandé de revenir le chercher. Le lendemain, Megan n'était pas au rendez-vous.

Calvin tenta de le retrouver mais «on» lui fit comprendre qu'il avait tout intérêt à ne pas poser de questions. De retour à Bogotá, Lubbock avertit Caroline de la disparition de son mari et se cacha, craignant d'être recherché par ceux qui avaient déjà enlevé Megan.

Les Tueurs

Pour les Pj, la prochaine étape est Palaco. Selon Calvin Lubbock, il n'est pas impossible que Megan soit encore de ce monde : ses ravisseurs attendent peut-être le bon moment pour le rançonner. Si tel est le cas, Anton Megan est certainement encore à Palaco.

Pour rejoindre le petit village minier, le mieux est encore d'utiliser le bimoteur de Lubbock. Cela n'ira pas sans mal. En effet, des truands sont bien sur les traces du pilote. Or, s'il y a un endroit où ce dernier est attendu, c'est à proximité de son avion. L'engin repose pour l'instant dans un hangar d'un petit aérodrome de la banlieue de Bogotá.

Dès que les Pj et, surtout, Lubbock mettront le pieds dans l'aérogare, un indicateur se dépêchera de prévenir ceux qui l'emploient. Moins d'un quart d'heure plus tard, 5 tueurs sont sur place pour régler son compte à Calvin.

Les tueurs sont armés de pistolets automatiques. Ils ne s'attendent pas à aux difficultés que vont certainement poser les Pj.

Les tueurs battront en retraite dès que deux ou trois d'entre eux seront hors d'état de nuire.

Palaco *Les Méchants*

AGI	50	DEX	40	CHA	30	PER	50
AUR	20	RES	50	FOR	50	VOL	30

Compétences: Discrétion (N) 60, Pister (N) 50.

Combat: Machette (N) 65, Pistolet (N) 55.

Langues: Espagnol (M) 70.

Dons et Faiblesses: Alcoolisme.

A bord du bimoteur de Lubbock, il faut deux bonnes heures pour rejoindre Palaco qui se situe en effet environ 300 km au sud de Bogotá, sur les plateaux de la Cordillère envahis par la forêt amazonienne.

On ne peut aller à Palaco que par avion ou pirogue. Un avion courrier fait la navette tous les 15 jours. Il est le seul lien avec la civilisation.

Palaco est de ces villages anarchiques, sales, boueux, où la loi du plus fort est la seule respectée.

Les seules bâtisses dignes de ce nom sont le comptoir où les mineurs monnaient une fois par semaine leurs émeraudes, un bordel sordide, trois bars plutôt crasseux, une boutique où l'on vend de tout (conserves, munitions, explosifs, tentes, etc.), et un tripot.

Les autres habitations sont pour la plupart des tentes pointues que quelques malins louent à la nuit, et des baraques de planches dont les toits sont recouverts de bâches multicolores.

Pour l'essentiel, la population locale est constituée de pauvres Colombien trimant toute la semaine dans la proche mine d'émeraude pour gagner de quoi survivre et s'offrir une cuite et prostituée une fois par semaine. Les aborigènes ne sont pas les bienvenus à Palaco.

Dès le soir de leur arrivée, les Pj découvriront que, eux non plus, ne sont pas les bienvenus. A Palaco, on se méfie des étrangers et encore plus des «gringos». De sorte que la piste d'Anton Megan s'achève ici.

Tout le monde sait ce qu'il est advenu de ce dernier et qui est responsable de sa mort, mais personne ne prendra le risque de parler.

Ainsi, la majorité des personnes interrogées au sujet du romancier plongeront dans un mutisme lourd de sens ; les autres manifesteront une hostilité dictée par la peur. Les Pj n'auront pas plus de succès en posant des questions relatives au trafic d'œuvres précolombiennes.

En revanche, en laissant traîner leurs oreilles, les Pj ont de fortes chances de capter une rumeur étrange. Certains prétendent que des fantômes rodent à la nuit tombée et que les morts se réveillent. Les Pj n'en apprendront pas plus en posant des questions directes.

Mieux vaut qu'ils tentent de surprendre des conversations. On parle également d'un sorcier aborigène qui serait responsable de tous ces phénomènes étranges.

Visiblement, ceux qui en parle sont inquiets ; les plus superstitieux sont effrayés. Quelques excités prévoient même d'aller régler son compte au sorcier et à tous les autres sauvages un de ces jours.

La Nuit

Au bout du compte, les Pj recevront la visite de quelques individus malintentionnés. En effet, d'aucuns n'apprécient pas particulièrement que l'on vienne mettre le nez dans leurs affaires. On a donc décidé d'éliminer les gêneurs.

Ainsi, contraints de passer au moins une nuit à Palaco, les Pj seront attaqués par 5 ou 6 hommes armés de machettes et de pistolets tandis qu'ils prennent un repos bien mérité. Heureusement pour les Pj, leurs adversaires sont saouls. A moins qu'ils aient oubliés d'établir des tours de garde, ils en viendront facilement à bout. Les Pj seront peut-être surpris de constater que leur combat se déroule dans l'indifférence générale. Même lorsqu'ils auront gagné, nul ne viendra leur demander de rendre des comptes.

A Palaco, on ne se mêle pas des affaires des autres, c'est mauvais pour la santé. Certains prétendront n'avoir rien entendu.

Les Fantômes

AGI N/a DEX N/a PER 90 AUR 90

RES N/a FOR N/a VOL 100 PVS 130

ATT 130 CD 1

BL N/a MT -30

MV 22 m (1)

Type: Indépendant.

Forme: Insubstantielle

Pouvoirs: Contacter les Vivants(M) 105, Écriture(N) 90, Manifestation Corporelle Spéciale (automatique).

Les méchants sont en nombre égal aux Pj. Tous portent une machette. Seuls deux d'entre eux ont un revolver de petit calibre. Payés d'avance pour éliminer les Pj, ils ont commencé par boire leur salaire avant de commencer le travail. Ceux que les Pj ne tueront pas fuiront dans la forêt et ne pourront être retrouvés.

Mais les Pj ne sont pas au bout de leurs peines puisque, quelques heures avant l'aube, ils vont recevoir une seconde visite. Cette visite est sans aucun doute moins dangereuse que la précédente, mais elle est certainement plus effrayante. En effet, la puissante entité qui habite le site

archéologique et dont nous parlons plus bas (cf. Le mystère des statuettes) est consciente du danger que les Pj représente pour elle. Incapable pour l'heure de les combattre efficacement, elle veut les effrayer.

Les Pj vont ainsi être réveillés par une petite dizaine de fantômes communs. Ces derniers sont les âmes issues des derniers tombeaux profanés par les mineurs.

En Manifestation Corporelle Spéciale, les fantômes ressemblent à des cadavres d'indiens momifiés portant des pagnes et des bijoux divers (bracelets, diadèmes, colliers) ; songez à la momie dans Les Sept Boules de Cristal. Comme tous les fantômes communs, ils ne peuvent pas faire grand mal aux Pj.

Néanmoins, ils feront tout pour les effrayer en utilisant la gamme de leurs pouvoirs et accompagnant leurs apparitions de messages inquiétants. Il est impossible de détruire ces fantômes. Ils s'évanouiront dans la nuit après 5 ou 10 minutes de terreur. Détail amusant, seuls les Pj voient et entendent les fantômes.

Les autres habitants de Palaco ne comprendront donc rien aux hurlements et gesticulations des gringos.

Le Mystère des Statuettes

Avant d'en venir à la suite des événements, il est temps de lever le voile sur le mystère de cette affaire. Anton Megan ne s'était pas trompé en situant à Palaco un trafic de statue précolombienne. Certaines galeries sauvages de la mine d'émeraude ont en effet rejoint des sépultures anciennes. C'est naturellement là que les mineurs trouvent les statuettes qu'ils revendent ensuite au propriétaire du comptoir. Ce faisant, les mineurs contribuent à réveiller un esprit maléfique dont les pouvoirs se font peu à peu sentir.

Ainsi, cet esprit est involontairement responsable du réveil de quelques cadavres même si la rumeur accuse le sorcier aborigène. Pour l'heure, l'esprit n'est pas totalement réveillé et seule son influence maléfique se manifeste de manière anarchique : les fantômes ne sont que des ombres fugitives, et les quelques zombies signalés errent

sans but, tout étonnés d'exister, et ne survivent pas plus d'une heure.

Mais viendra le jour où une galerie atteindra sa chambre mortuaire et le libérera. Jusqu'à présent, les âmes réveillées par les profanateurs n'ont rien fait pour effrayer ces derniers car elles comptent bien qu'ils poursuivent leurs recherches jusqu'à réveiller

leur maître. Les Pj voudront peut-être visiter la mine avant d'aller rencontrer le sorcier aborigène. De jour, c'est impossible, les mineurs empêchent l'accès.

De nuit, les Pj ont des chances d'y parvenir en éliminant ou évitant les sentinelles ; nombreux sont d'ailleurs ceux qui campent à proximité ou à l'intérieur de leurs galeries. Dans la mine, les Pj découvriront quelques tombes profanées mais rien qui révèle la présence de l'esprit maléfique ou permette de le combattre.

Le Sorcier

Les apparitions fantomatiques de la nuit précédente se répéteront au cours des nuits suivantes si rien ne se passe.

Gageons qu'elles n'auront pas pour effet de faire fuir les Pj, mais bien de les convaincre que l'Inconnu joue son rôle dans cette affaire.

Au bout du compte, les Pj doivent s'intéresser au sorcier aborigène dont on parle beaucoup dans le village. Les Pj apprendront facilement où se trouve le village du sorcier.

Avec un sourire, on leur dira qu'il suffit de descendre en pirogue vers le sud pendant quelques heures et que les aborigènes ne tarderont pas à venir à leur rencontre...

Le sorcier attend en fait les Pj à moins d'une heure du village. Dès qu'ils le verront assis sur la berge, les Pj sauront qu'ils ont trouvé la bonne personne.

Le sorcier est un vieillard décharné, aux cheveux longs et blancs. Il porte un pagne sale et attend seul près d'un petit feu. tandis que les Pj s'approchent, il leur fait comprendre de s'asseoir autour du feu. Sans un mot, il jette alors des poignées de poudres colorées dans le foyer en psalmodiant doucement.

vos notes

Les Pj vont alors entrer en transe. Dans leur délire, ils vont parler au sorcier comme si tous parlaient la même langue. Le sorcier révélera alors l'existence de l'esprit maléfique et le danger qu'il représente.

Il n'y a pas de moyen de le combattre ; il faut seulement éviter qu'on profane sa tombe, ce qui le libérerait. Accessoirement, le sorcier annoncera qu'Anton Megan (lequel est venu le voir précédemment) est mort : il a parlé à l'âme défunte de l'aventurier dans un songe.

Les Pj se réveilleront à la nuit tombée, à l'endroit où ils étaient avant d'entrer en transes. Ils sont seuls. Il n'y a pas la trace du moindre feu sur le sol. Auraient-ils rêvé?

Final

Les Pj doivent maintenant faire très vite. Le meilleur moyen d'empêcher que l'esprit maléfique soit réveillé est encore de faire effondrer les galeries.

Pour ce faire, les Pj ont besoin d'explosifs. Le magasin de Palaco en est plein mais on refusera de leur en vendre sans quelques explications. Les Pj seront sans doute contraints de cambrioler la boutique à la nuit tombée. C'est également à la nuit tombée que les Pj ont une chance de placer leurs charges ; n'oubliez tout de même pas que la mine est gardée et qu'ils devront rester très prudents.

Dans la mine, les Pj devront encore compter avec les fantômes qu'ils connaissent déjà.

Les fantômes espèrent ralentir les Pj assez longtemps pour que les mineurs se rendent compte de ce qui se passe.

Évaluez librement le délai qui sépare le moment où les Pj entrent dans la mine de celui où les mineurs interviennent.

Les Pj n'ont aucune chance face aux mineurs déchaînés. Espérons qu'ils ne se laisseront pas piéger dans la mine et qu'ils auront le temps de tout faire sauter avant de prendre la fuite en embarquant en catastrophe à bord du bimoteur de Lubbock. Ce final doit être stressant pour les joueurs.

Même si les Pj parviennent à effondrer les galeries, le problème de l'esprit maléfique qui s'y trouve encore n'est que partiellement réglé.

Avant longtemps, les mineurs reprendront leurs activités. Il n'est donc pas impossible que la SAVE organise une nouvelle expédition afin que l'affaire Anton Megan puisse être définitivement classée.