

Ce scénario est destiné à des joueurs expérimentés et débouchera probablement sur la création d'un «super-ennemi» pour les personnages.

Introduction Historique

Auguste Drovetti, colonel de l'Armée Française en Egypte, devient Consul Général de France au Caire en 1810.

Usant de son influence, il organise avec le marseillais Jean Jacques Rifaud, un explorateur sans scrupules, un vaste pillage d'antiquités égyptiennes dans le but de les revendre à prix d'or en Europe. Ainsi réunit-il deux principales collections qu'il vend à quelques années d'intervalle, l'une au roi du Piémont pour 400 000 livres, l'autre au roi de France pour 200 000 francs. Ces collections constituent encore aujourd'hui les plus importants fonds d'égyptologie des musées de Turin et du Louvre.

En 1821, J-J. Rifaud découvre aux environs de Bubastis une sépulture inconnue de laquelle il exhume un splendide sarcophage. L'explorateur fait de sa découverte des croquis annotés avant d'ouvrir l'objet funéraire. Le sarcophage contient une momie en très mauvais état, un parchemin et une petite statuette. Rifaud brûle la momie qu'il ne pourra revendre, garde pour lui le parchemin et remet le sarcophage et la statuette à Drovetti. Le hasard attribuera le sarcophage à la collection de Turin tandis que la statuette rejoindra le Louvre.

Quand Jean-Jacques Rifaud meurt en 1863, sa famille rapatrie ses biens en France et vend aux enchères la plupart de ses souvenirs d'Égypte. C'est ainsi que Joseph Mosca entre en possession d'un carnet de croquis

annotés et d'un parchemin... Mosca est égyptologue et occultiste, membre de la Loge d'Isis, une secte parisienne d'égyptophiles illuminés. A la lecture du carnet, Joseph Mosca reconnaît le sarcophage du musée de Turin et la statuette du Louvre, et comprend que le parchemin s'y rapporte. Grâce aux travaux de Champollion sur les hiéroglyphes, l'égyptologue traduit le parchemin et perçoit le mystère de ces objets funéraires : le sarcophage était la sépulture de Ptahosis, la dernière grande prêtresse du culte de la déesse Bastet, et le parchemin décrit un étrange rituel qui passionne Joseph Mosca...

Le Pouvoir du Chat

Le parchemin révèle le rituel qui permettait à la grande prêtresse de consacrer des jeunes femmes à la déesse Bastet. La bénéficiaire acquerrait d'incomparables pouvoirs dont celui de la métamorphose, et devenait l'incarnation immortelle de la déesse. Le rituel consistait en une offrande régulière du sang de la jeune femme consacrée, versé sur la statuette retrouvée dans le sarcophage. Mosca, passionné d'occultisme, décide de faire revivre le Pouvoir du Chat...

Naissance d'une Bast

Trois ans après sa découverte, en 1866, Joseph Mosca met son occulte projet en marche. Il commence par voler au Louvre la statuette de Ptahosis, puis choisit une jeune femme désœuvrée parmi les fidèles de la Loge d'Isis. Son choix se portera sur Louise Fauvel, une jeune étudiante du 5ème arrondissement de Paris. Il exécute sur elle le rituel, et une transformation ne tarde pas à s'opérer chez la jeune fille. Elle témoigne de nouveaux pouvoirs encore incontrôlés, dont le plus spectaculaire est sans aucun doute sa capacité à se métamorphoser en félin de toute taille.

Le rituel touche à peine à sa fin lorsque le drame survient : la Police a retrouvé la trace du cambrioleur du Louvre et arrête Joseph Mosca, restituant la statuette au musée. Le rituel interrompu, Louise Fauvel ne contrôle pas ses pouvoirs et sème la panique dans son quartier : tous les chats des environs disparaissent à son appel, un mystérieux félin terrorise les habitants, etc... Tant et si bien que la population ne tarde pas à réagir et, selon une vieille coutume médiévale, les gens organisent une grande battue clandestine dans le quartier pour capturer les chats qu'ils tiennent pour responsables de leurs malheurs, superstition oblige. Les chats capturés sont ensuite emmurés vivants dans une cave du quartier. Louise Fauvel était ce soir-là pour son malheur sous la forme d'un chat, aussi se retrouve-t-elle emmurée avec les autres. Depuis ce jour, l'âme immortelle de Louise Fauvel est prisonnière de ce mur, peut-être pour l'éternité... à moins que le destin n'en décide autrement !

Synopsis

Octobre 1990, Paris 5ème Arrondissement.

La société Dietrich, entreprise du bâtiment, abat des maisons de la rue Monge et refait le terrassement pour les futures constructions. Les terrassiers découvrent dans le mur d'une cave des squelettes de chats, dont l'un est particulièrement bien conservé. Pierre Dietrich, le patron, apporte aussitôt l'étrange «momie» à son beau-frère, le professeur Barthélémy, enseignant au Muséum d'Histoire Naturelle du Jardin des Plantes, rue Buffon.

Dans la nuit qui suit, la créature Louise Fauvel s'éveille et prend possession du corps d'Eve Barthélémy, la fille du professeur. La Bast revenue à la vie va maintenant tout faire pour achever le rituel commencé plus d'un siècle plus tôt, au terme duquel elle représentera une terrible menace pour la ville. Les agents de la Save vont être amenés à enquêter sur une mort mystérieuse au Jardin des Plantes qui devrait les mener à découvrir la créature et l'empêcher de mener à bien son projet...

Les Personnages

Ce scénario va réunir une équipe d'agents de la Save et un jeune étudiant, selon une introduction en deux temps.

Un des joueurs va interpréter un rôle pré-défini, selon une introduction en deux temps. Ce joueur incarnera l'étudiant en lettres qui est le fiancé d'Eve Barthélémy. Le maître de jeu commencera la partie en lui faisant jouer la scène qui le concerne seul :

La Mort en ce Jardin

Vendredi 19 octobre 1990, minuit moins cinq. Le jeune fiancé d'Eve Barthélémy escalade les grilles du Jardin des Plantes dans le 5ème arrondissement à Paris. Il a rendez-vous avec l'élève de son cœur et frémit d'impatience à l'idée de la serrer dans ses bras. Ce n'est pas la première fois qu'ils se retrouvent ainsi en secret : le père d'Eve est très strict et ne la laisse pas sortir, aussi est-elle obligée de «faire le mur» pour voir son ami.

A peine a-t-il franchi la grille que le jeune homme entend un étrange vacarme, mélange de cris humains, de grognements et de bruits de lutte sauvage. Lorsqu'il trouve le courage de s'avancer vers la source du raffut (jet de VOL), le bruit a cessé. Il découvre alors horrifié l'atroce cadavre d'un gardien du Jardin, qui semble

avoir été dévoré sauvagement. Un test d'investigation réussi lui fera observer deux choses avant l'arrivée de la Police, alertée par les voisins :

- A quelques mètres du cadavre, il trouve un médaillon de baptême gravé qu'il reconnaît immédiatement comme étant celui de sa fiancée, Eve.
- Des empreintes animales partent du cadavre en direction du Musée d'Histoire Naturelle, sur quelques mètres seulement avant de disparaître !

Le jeune homme pourra choisir de s'enfuir ou d'attendre la Police. S'il s'enfuit, un voisin curieux habitué à ses escapades nocturnes du vendredi soir le dénoncera aux autorités. Que ce soit le soir même ou le lendemain, l'étudiant sera confronté à la Police (voir plus loin les conséquences).

Le Mystère du Jardin des Plantes

Pierre Dietrich, le terrassier, a apporté la «momie» de chat au professeur Barthélémy le vendredi 19 octobre vers 20 h 00. La créature s'est éveillée dans la nuit, a pris immédiatement possession d'Eve Barthélémy, puis s'est rendue dans le Jardin des Plantes pour se «nourrir» en attaquant l'un des gardiens. Dans l'action, elle a perdu le médaillon que retrouve son fiancé. Après son forfait, la créature retourne chez les Barthélémy. Surprise par le professeur alors qu'elle rentre par la fenêtre, elle se jette sur lui et le tue d'un coup de griffe, avant de s'enfuir définitivement en quête d'un refuge...

Une fois cette scène jouée, le maître de jeu introduira les agents de la Save avec la présence de l'étudiant, chez Maître Lombard.

La Save à la Rescousse

Les agents sont convoqués le samedi 20 octobre dans la matinée, au cabinet d'un certain Maître Lombard, avocat, au n° 53 de la rue Monge dans le 5ème arrondissement.

L'avocat leur présentera son client, le fiancé d'Eve, et leur expliquera l'affaire de la façon suivante :

«Mon client ici présent est mêlé de près à ce qu'il convient déjà d'appeler le mystère du Jardin des Plantes. Je lui laisserai le soin de vous raconter en détail l'étrange spectacle dont il a été témoin hier soir, et au sujet duquel la Police nourrit des soupçons à son égard. Je me charge de la défense de mon client d'un point de vue judiciaire, mais il m'apparaît évident que la seule façon de le disculper totalement serait de déterminer l'origine réelle du drame auquel il est associé. Vous ne tarderez pas à comprendre, au récit de mon client que l'Inconnu semble jouer un rôle déterminant dans l'affaire...»

L'avocat laissera ensuite l'étudiant raconter aux autres personnages-joueurs les événements de la veille.

Il confiera son client aux bons soins des agents et les invitera à le recontacter en cas de besoin. Il sera considéré comme leur contact de la Save et sera en mesure de leur fournir une aide raisonnable à la discrétion du maître de jeu.

A partir de ce moment, les personnages-joueurs prennent en main leur enquête...

Enquête

L'enquête de la Save est à l'initiative des joueurs, elle suit un certain nombre de pistes détaillées par la suite.

Chronologie des Actions de la Bast

Vendredi 19 octobre

- 20 h 00 Arrivée de la «momie» chez Barthélémy
- 23 h 00 Possession d'Eve par la Bast
- 00 h 00 La Bast tue le gardien dans le Jardin des Plantes
- 00 h 10 Retour de la Bast chez Barthélémy et le meurtre du professeur
- 00 h 15 Fuite de la Bast. Elle trouve refuge dans les égouts...

Samedi 20 octobre

- 9 h 00 Visite de la Bast à la Loge d'Isis*

La Bast passera toute la journée dans son refuge souterrain à étudier les documents acquis à la Loge d'Isis*

- Nuit : Sentant la présence des personnages par l'intermédiaire du médaillon, la Bast «lance» son chien de chasse*

Dimanche 21 octobre

La Bast explore les catacombes pour trouver la Salle sous l'Obélisque.

Dans la journée, elle fera appel aux chats pour la rejoindre et commandera à certains d'attaquer les personnages*

- Nuit : La Bast s'introduit au musée du Louvre, tue un gardien et vole la statuette. De retour dans la salle sous l'Obélisque, elle reprend le rituel...

vos notes

Mise en Scène

Chronologie

Le comportement de la Bast va suivre une chronologie précise à peu près indépendante des actions des personnages. Le maître de jeu l'adaptera en fonction de l'avancée de l'enquête de la Save.

Lundi 22 octobre :

La Bast continue le rituel qui s'achèvera à minuit...

Note : Tous les éléments marqués d'un * seront expliqués plus loin, dans les chapitres correspondants de L'Enquête de la Save.

Ambiance

La présence dans le groupe de l'étudiant doit permettre au maître de jeu d'installer une ambiance conflictuelle et dramatique. Le personnage du fiancé d'Eve doit rester persuadé qu'elle est victime et qu'il y a un moyen de la sauver... or il n'y en a pas ! Cet élément d'horreur tragique est le moteur de l'aspect dramatique et humain du scénario et devrait rendre la confrontation finale monstrueuse à ce point de vue. Le maître de jeu insistera donc avant et pendant le jeu sur l'amour qui unit Eve et son fiancé.

L'Enquête de la Save

La piste susceptible de conduire les personnages à la vérité se découpe en 6 parties.

Les éventuelles initiatives non prévues seront gérées au mieux par le maître de jeu. Les pistes sont classées en fonction des lieux que vont fréquenter les Personnages :

- Le Muséum d'Histoire Naturelle : appartement des Barthélémy
- L'Entreprise Dietrich : rencontre avec Pierre Dietrich
- La Maison de la rue Monge : la Cave aux Chats
- Le musée du Louvre : entretien avec le conservateur
- La Loge d'Isis : rencontre du Grand Kopte
- La salle sous l'Obélisque : scène finale

Musée d'Histoire Naturelle

8 rue Buffon, 5ème arrondissement

Les personnages pourront se rendre de deux manières à l'appartement du professeur Barthélémy qui se trouve dans les locaux du Muséum, en bordure du Jardin des Plantes. Intrigués par la découverte du médaillon, ils peuvent y aller tout de suite après l'entretien avec l'avocat. Sinon, le meurtre du professeur sera découvert par la femme de ménage samedi après midi et la nouvelle paraîtra dans les journaux télévisés le soir même.

Si les personnages désirent pénétrer dans l'appartement après la découverte du meurtre, il faudra compter avec les réticences de la police.

L'appartement du professeur Barthélémy se compose de deux chambres (la sienne et celle de sa fille), un salon-salle à manger, un bureau, une cuisine, et une salle de bains-WC. L'ensemble est meublé avec goût dans un style ancien, très proprement tenu, à part le bureau dans lequel le professeur s'accordait un certain désordre.

Trois endroits méritent l'attention des personnages :

Le Vestibule

On y découvre le corps inanimé du professeur, victime d'une profonde blessure à la gorge. L'hémorragie a eu raison de lui et le sol est maculé de sang séché.

On observe des traces de lutte, ainsi que la présence insoupçonnée de poils d'animal. Seule une analyse permettra d'identifier un félin de type panthère.

La Chambre d'Eve

La fenêtre de la chambre est ouverte et donne sur le Jardin des Plantes. On pourra retrouver sur le chambranle de la fenêtre et au sol des poils identiques à ceux du vestibule, ainsi que des fragments de terre provenant du Jardin des Plantes.

Le Bureau

Dans un fouillis de manuscrits, photocopiés et ouvrages divers traitant tous de biologie, on trouve une partie du bureau dégagée qui révèle :

- Un agenda ouvert au vendredi 19 octobre où sont griffonnés quelques mots : «20 h 00, Dietrich m'amène sa découverte !»
- Un petit tas de poussière, parmi laquelle on distingue encore des fragments d'os de petit animal (reste de la «momie»)
- Un feuillet manuscrit sur lequel on peut déchiffrer quelques notes télégraphiques : «Chat commun, environ un siècle, conservation inexplicable, voir matériaux du mur, drôle de sensation...»

C'est là tout ce que peuvent dénicher les personnages dans l'appartement du professeur. Ils peuvent aller dans le Jardin des Plantes où ils n'apprendront rien de plus que ce qu'a observé l'étudiant. Les gardiens leur confieront cependant que la victime de la veille a bien été attaquée par un fauve comme le disent les journaux, mais qu'aucun animal de la ménagerie du Jardin des Plantes n'a quitté sa cage. Les personnages peuvent maintenant chercher le fameux Dietrich (le professeur avait noté son adresse et son numéro de téléphone sur le répertoire de son agenda).

L'Entreprise Dietrich

Pierre Dietrich, le beau-frère du professeur Barthélémy, habite un appartement situé juste au-dessus de son entreprise. On le trouvera dans un bureau de l'entreprise jusqu'au samedi 19 h 00, après quoi il sera dans son appartement avachi devant la télévision jusqu'au lundi matin. Dietrich est un petit homme grassouillet et à moitié chauve, arrogant et insupportable avec qui il faudra déployer des trésors de diplomatie pour obtenir le moindre renseignement. Seule la flatterie sera véritablement efficace, surtout s'il est au courant de la mort de son beau-frère. Lorsqu'il sera disposé à parler, il racontera dans le détail la découverte de la «momie» et son idée que «c'te chose pourrait bien intéresser l'intello de frère» de sa femme Joséphine, Josette pour les intimes. Il décrira les restes du chat si étrangement conservé, un squelette recouvert de peau séchée, et mentionnera la présence d'autres squelettes de chats totalement détériorés. Il finira par indiquer aux personnages l'adresse de la maison où se trouve ce qu'il appelle la Cave aux Chats, au 32 rue Monge.

La Cave aux Chats

32 rue Monge, 5ème arrondissement

Les personnages découvriront sur place le spectacle d'une maison démolie, au sol encombré de gravats. L'accès à la cave est assez aisé si l'on s'aide de l'échelle laissée là par les ouvriers. Au premier abord, la cave semble fort ordinaire, mais aidés des indications de Dietrich, les personnages pourront localiser le mur de la découverte. On y observe encore des squelettes de chats pris dans le mur. Un jet d'investigation réussi fera remarquer à l'un des agents un morceau de tissu qui dépasse, semblant pris dans le mur comme les os des chats. Il sera facile de le déloger, révélant un petit sac de tulle fermé par un ruban.

A l'intérieur, on découvre une feuille de papier pliée qui porte cette inscription : «7 mars 1866, Dieu vienne en aide aux pauvres gens et que le fourchu reprenne ses créatures, par Jehovam, commandeur des esprits protecteurs, Amen.» Des connaissances en occultisme permettront d'identifier l'objet comme étant une «charge» de protection, utilisée au moyen âge et bien après comme remède contre les créatures maléfiques que la superstition voyait partout. La cave ne révélera rien d'autre, mais le maître de jeu peut choisir ce moment pour faire subir aux personnages une attaque dirigée par la Bast.

Le Musée du Louvre

Dimanche soir, peu avant l'heure de fermeture du Musée, la Bast sous la forme humaine d'Eve s'introduit dans le Louvre, se transforme en chat et se cache au premier étage, dans un sarcophage de la collection égyptienne. La nuit venue, elle sort et s'empare de la statuette (une petite statuette de chat en onyx), puis se dirige vers une fenêtre lorsqu'elle est surprise par un gardien. Se métamorphosant brusquement en tigre, elle tue le gardien d'une morsure à la gorge et saute dehors en brisant une fenêtre. Elle rejoint alors la Salle sous l'Obélisque. Les journaux du lundi matin consacrent la Une au cambriolage du Musée du Louvre en se limitant à constater les faits : mort du gardien, bris de vitrine et d'une fenêtre, pas d'autre trace d'effraction. Les journaux mentionnent le Conservateur du Louvre, M. Grégoire de Marsignac, qui déclare ne pas savoir encore si quelque chose a été dérobé. Les personnages devront prendre rendez-vous avec le Conservateur s'ils veulent en savoir plus. Celui-ci les recevra dans la journée et pourra leur apprendre :

- Que seule une statuette de chat en onyx a disparu.
- Que cette même statuette a déjà été volée en 1866, puis retrouvée peu après.
- Le Conservateur pourra leur faire l'historique de la statuette et de la collection Drovetti (voir Introduction Historique).
- La visite du premier étage permettra de trouver des poils sur le sol et la fenêtre, qui se révéleront être des poils de tigre à l'analyse. Avec ces éléments, les personnages pourront demander à consulter les Archives de la Police ou d'un journal parisien pour obtenir des précisions sur le vol de 1866. Ils découvriront que le coupable était un certain Joseph Mosca, présenté comme un illuminé de la secte la Loge d'Isis, sise au 47 avenue de Penthièvre. Les rapports précisent que Mosca fut arrêté dans les catacombes où il se livrait à d'étranges cérémonies où la statuette semblait tenir un rôle indéfini. Joseph Mosca fut condamné à une peine de prison où il mourut de maladie. En interrogeant le gardien qui était de service avec la victime la veille, les personnages apprendront qu'une jeune femme répondant à la description d'Eve a visité le Musée dimanche après-midi. Cette information ne leur sera donnée que s'ils posent une question explicite à ce sujet. C'est seulement lundi matin que les personnages liront dans les journaux la nouvelle du vol au musée du Louvre. Si les joueurs font preuve de trop de zèle et avancent trop vite dans leur enquête, le maître de jeu a toujours la possibilité de faire voler la statuette au Louvre le samedi soir, avançant de 24 h les actions de la Bast.

La Loge d'Isis

47 avenue de Penthièvre, 5ème arrondissement

Le local de la Loge d'Isis est un appartement dans lequel vit le gourou de la secte, Paul Cagliostro. Celui-ci se fait appeler «Grand Kopte» de la Loge selon une tradition qui remonte au 17ème siècle. Celle-ci prétend que la secte aurait été fondée par le Comte de Cagliostro, dont Paul se déclare le descendant. Le Grand Kopte est en fait un escroc qui utilise ses connaissances en occultisme pour soutirer de l'argent aux gens crédules. Paul Cagliostro accueillera les personnages en grande pompe, vêtu d'une toge noire décorée de symboles divers, et affectant un air mystique caricatural ! Il parle avec emphase en multipliant les métaphores occultes et les gestes théâtraux. Aux questions des personnages, Paul semblera réfléchir puis finira par leur répondre avec franchise : il ne sait pas grand chose de Mosca mais il a eu samedi matin la visite d'une jeune fille qui s'intéressait au même sujet.

Il l'a autorisée à consulter les archives de la secte et à emporter des documents ayant appartenu à ce Mosca. Il y avait des manuscrits, un vieux carnet et un parchemin égyptien que la jeune fille a promis de rapporter après les avoir étudiés. Elle s'est présentée comme une étudiante en archéologie... Le Grand Kopte leur avouera avoir entendu la jeune fille murmurer tandis qu'elle feuilletait le

carnet. Il a compris seulement qu'elle faisait référence à une «salle sous l'Obélisque» d'un air satisfait. Paul Cagliostro ne sait rien de plus. En réalité, Cagliostro s'intéresse à cette histoire. Après le départ d'Eve, il a fouillé les archives de la Loge et retrouvé trace du projet. Son but est de retrouver Eve pour profiter au mieux du pouvoir qu'elle pourrait acquérir. Seulement, Paul ne sait pas où est cette salle sous l'Obélisque et sa coopération avec les personnages cache un plan improvisé : il compte les suivre à leur sortie de chez lui. Le maître de jeu simulera cette filature.

Paul Cagliostro

AGI 60 DEX 65 CHA 35 PER 65 AUR 60
RES 30 FOR 35 VOL 75 ATT 1 CD 1 BL 16
Compétences : Corps à Corps (N) 62, Antiquité (N) 65, Hypnose (M) 77, Mythes et Légendes (E) 120, Passion (Occultisme) (E) 108.

La Salle sous l'Obélisque

Les personnages ont maintenant deux indices : un nom, la salle sous l'Obélisque, et le fait que Mosca ait été arrêté dans les catacombes. Cela devrait leur permettre de retrouver le repaire de la créature, qui se cache dans les catacombes, dans une salle située juste sous l'Obélisque de Louxor situé en face du Louvre.

Dans les Catacombes

Après ses recherches, la Bast trouve la salle sous l'Obélisque dimanche dans l'après-midi et s'y installe.

Elle fera usage ensuite de son pouvoir Essaim spécial (voir règles page 155) pour appeler les chats des environs. En effet, la salle représente le lieu optimal pour la réalisation du rituel, et les chats agiront comme focus magique pour concentrer les flux de l'incantation. La disparition massive des chats à partir de dimanche après-midi des quartiers alentours de l'Obélisque sera d'ailleurs relatée en entrefilet dans la presse du lundi. La Bast utilise ensuite son pouvoir Chien de Chasse pour localiser les personnages dont elle a ressenti la présence grâce au médaillon d'Eve trouvé par l'étudiant.

Elle enverra alors des chats attaquer les personnages dans l'idée de les décourager de continuer leur enquête. Le maître de jeu orchestrera cette attaque au moment le plus opportun à partir de dimanche soir (les caractéristiques moyennes des chats sont dans le livre de règles page 147). Le plus simple pour les personnages consiste à obtenir un plan des catacombes à la mairie du 14ème arrondissement (principal quartier de concentration des souterrains) sous un prétexte valable, puis de s'y rendre par l'entrée des visiteurs située place Denfert-Rochereau, de préférence en dehors des heures de visite.

Il leur faudra crocheter le gros cadenas qui ferme la grille avant de s'enfoncer dans le sol et dans les ténèbres par un escalier bien entretenu. Au début, les souterrains sont propres et bien dégagés mais

très vite on quitte le chemin de visite et tout se fait plus lugubre et plus menaçant. La traversée jusqu'à la salle est longue (on traverse deux arrondissements) et prend plus d'une heure. Elle doit être l'occasion de faire rencontrer aux personnages des échantillons de faune locale comme un clochard, des rats, des skinheads ou des satanistes fous furieux, histoire de leur mettre les nerfs à vif avant la confrontation finale.

Les souterrains regorgent aussi d'odeurs et de bruits insupportables, les piles des lampes électriques choisissent souvent ces moments pour agoniser, un pan de mur peut très bien s'effondrer, enfin, la promenade dans les catacombes DOIT être un enfer et plonger les joueurs dans le stress afin que la scène finale soit éclatante. Les personnages finiront par approcher de la salle sous l'Obélisque.

Ils commenceront à entendre une étrange mélodie très aiguë, envoûtante, proférée par des bouches inhumaines. Ils n'en reconnaîtront pas la provenance avant de découvrir une vaste salle circulaire non éclairée qui, balayée par les faisceaux de lumière de leurs torches, révélera des centaines de chats de toutes races assis en cercle, en train de miauler à l'unisson.

Le centre de la salle est occupé par une magnifique panthère noire qui tient sa patte antérieure gauche levée au-dessus d'une statuette de chat en onyx. Sa patte saigne et les gouttes de sang tombent en rythme sur la statuette qui répand une faible lueur verte...

La Créature

Louise est une Bast un peu particulière. Les règles page 155 du livre de règles s'appliquent à quelques exceptions près.

N'ayant pas achevé le rituel qui la transforme en Bast, Louise ne peut employer que trois pouvoirs (Chien de Chasse, Essaim, Polymorphie) au niveau Novice, qu'elle ne maîtrise pas totalement.

Louise La Bast

AGI 123 DEX 64 PER 85 AUR 45 RES 95 FOR 86
VOL 112 PVS 125 ATT 2 à 103 CD 4 BL N/a
MT -25 MV 68 mT . 3 mE

Type : Indépendant Forme : C

Pouvoirs : Chien de Chasse - Essaim Spécial 71, Polymorphie 88

Si son test obtient un succès Faible ou Moyen, la Bast subit un «effet indésirable» sur sa Polymorphie : il faut alors faire un jet sur la Table suivante avec 1D10 :

1 Chaton 2 Chat 3 Lynx 4 Bast 5 Humaine
6 Bast 7 Panthère 8 Lion 9.10 Tigre

Elle adopte la forme pour 1D10 minutes avant de pouvoir essayer de se métamorphoser à nouveau.

Si la créature achève le rituel avant l'intervention des personnages, il faudra la considérer comme une Bast normale et utiliser tous les pouvoirs décrits dans les règles sans tenir compte de ce qui précède.

Les personnages ne seront pas remarqués s'ils restent discrets. Dès qu'ils interviennent, le chant des chats cesse, la panthère se redresse et les chats passeront immédiatement à l'attaque avec l'intention de tuer les intrus. La Bast tentera de finir le rituel si on est lundi et que minuit est proche. Sinon, le combat tourne à l'avantage des personnages, elle tentera de s'enfuir avec la statuette.

S'il n'a pas été récupéré, Paul Cagliostro, qui suit les personnages arrivera quelques minutes après. Il commencera par s'en prendre aux personnages pour défendre la Bast mais changera vite d'avis quand il verra que les chats l'attaquent aussi ! Si la Bast réussit à s'enfuir, les personnages n'entendront plus parler d'elle : elle s'en est allée préparer son rituel ailleurs et ils ont partiellement échoué. S'ils la tuent, ils verront le corps reprendre la forme du cadavre d'Eve.

Enfin, s'ils la capturent et tentent de libérer Eve de sa possession par n'importe quel moyen, la Bast simulera la réussite de l'opération pour se débarrasser des personnages. Si elle réussit, elle s'enfuira à la première occasion ! Il reste aux personnages à trouver comment laver de tout soupçon aux yeux de la police leur protégé, le jeune étudiant.