

Une momie, des « gens du monde », quelques meurtres horribles et le Paris du début du siècle noyé dans les brouillards d'automne : de quoi vivre une aventure pleine de suspense dans l'univers d'humour et de terreur de Maléfices. Ce scénario est prévu pour 3 à 4 personnages issus des couches aisées de la population parisienne de la belle époque.

Acte I : Le drame de Champigny

Mi-octobre 1900

Chaque personnage reçoit à son domicile un carton d'invitation libellé en ces termes :

« Isidore Marie Duprès, Comte de la Mareloise, de retour d'Egypte, vous invite cordialement à assister à la présentation du produit de ses fouilles. Elle aura lieu à vingt heures trente, le 30 de ce mois en sa demeure de Champigny. »

Note : Champigny est une petite bourgade située à une dizaine de kilomètre au sud-est de Paris.

Mardi 30 octobre 1900

C'est par une soirée fraîche et brumeuse que les personnages arriveront, en calèche, à la demeure du Comte de la Mareloise. Il s'agit d'une grande bâtisse de style renaissance entourée d'un vaste parc et construite à quelques minutes du centre de Champigny.

Après avoir été accueillis par Hector, le majordome, les personnages seront introduits dans un grand salon richement décoré où sont déjà rassemblés une vingtaine de personnes très « bon chic, bon genre ». Dès qu'il les apercevra, le Comte, un homme d'une quarantaine d'année aux cheveux poivre et sel, viendra les saluer.

Des vitrines, placées le long des murs, offrent aux regards toutes sortes de vestiges de la grande culture de l'Egypte antique (statuettes, bijoux, papyrus, etc...). Au centre de la pièce, protégée par une imposante vitrine, trône le clou de l'exposition : une grande momie. Si l'un des personnages réussit un jet de Perception, il remarquera un Ankh (croix de vie égyptienne) en or maintenue au cou de la momie par une chaînette du même métal.

Au bout d'un moment, le comte réclamera le silence et entamera un long discours sur la grandeur de l'esprit français, citant et remerciant les personnages qui ont participé à son expédition dans la Vallée des Rois : le capitaine Laville (présent parmi l'assemblée) et le célèbre égyptologue Jules Meunier qu'une grippe foudroyante a empêché de venir. Il attirera ensuite l'attention de l'assemblée sur la momie qu'il pense être celle d'un certain Ub-Sabaoth, grand prêtre de la cinquième dynastie. Son discours terminé (enfin !), le Comte priera ses invités de passer dans la salle à manger attenante où un buffet froid (champagne, caviar, foie gras, etc...) les attend.

Note au Meneur : pendant le repas, les personnages auront l'opportunité de discuter avec certains invités. Les sujets abordés seront certainement centrés autour de l'Orient mystérieux et de l'affaire Dreyfus.

Certaines personnes sont plus remarquables que d'autres.

✓ L'archiduchesse Anastasia Volodine, grosse dame d'origine russe (elle a un accent à couper au couteau !) jettera son dévolu sur l'un des personnages et l'abreuvera de banalités. Il faudra réussir un jet en Aptitudes Physiques pour se dégager de son étreinte.

✓ Si un personnage réussit un jet en Perception, il remarquera un homme obèse et mal habillé dont le visage est orné d'énormes moustaches. Il s'agit de Léon Mildiou, inspecteur de la brigade criminelle de Paris, dépêché sur place pour veiller à la protection de l'exposition. Homme borné et irritable, il ne comprend jamais rien à rien, mais reste toujours persuadé d'avoir raison...

✓ Un autre jet de Perception réussi permettra de remarquer un homme jeune et bien fait de sa personne qui évite consciencieusement de prendre part aux conversations. Il paraît anxieux et jette de fréquents coups d'œil sur sa montre à gousset. Son nom est Jacques Villard, il est importateur en soieries. Sa femme ne sait pas qu'il est ici. Il espérait retrouver sa maîtresse, une certaine Eulalie Maupin (mariée, elle aussi), mais la dame de son cœur n'est pas venue. Dès les premiers incidents, il s'esquivera discrètement.

Soudain, un râle sinistre provenant du salon d'exposition, pétrifie l'assistance. Presque aussitôt, un bruit de verre brisé et une galopade se font entendre.

Mildiou, n'écoulant que son courage se précipite le premier et... bloque le passage vers la pièce voisine.

Un personnage réussissant son jet de Perception pourra voir deux choses par-dessus son épaule :

✓ Le Comte de la Mareloise gît sur le sol, un couteau de cuisine profondément enfoncé dans la poitrine.

✓ Un homme vêtu d'une casquette et d'un manteau noir est en train de sauter par une fenêtre donnant sur le parc.

Rapide comme un éléphant (et aussi encombrant !), Mildiou foncera vers la fenêtre et tirera par deux fois dans la nuit. Un cri de douleur retentira dans le parc.

(Maître de Jeu : en fait, Mildiou vient de blesser grièvement le majordome Hector qui était sorti fermer la grille de l'enceinte. Malgré ses dénégations, l'inspecteur restera toujours persuadé de sa culpabilité).

Si un personnage se précipite au secours du Comte, il pourra recueillir ses dernières paroles : « Ub-Sabaoth... La malédiction !!! »

La vitrine de la momie a été brisée à la hauteur de la tête de cette dernière. S'ils l'avaient remarquée auparavant, les personnages pourront noter que la croix ansée en or a disparu.

Pour Mildiou, l'affaire est claire : Hector est coupable. Il congédiera rapidement les invités en les priant de venir au commissariat le lendemain après midi pour faire leurs déclarations. Dans un coin, le capitaine Laville, atterré, contemple fixement le corps de son ami...

La réalité derrière la légende de Ub-Sabaoth

Quelques millénaires avant J.C., un puissant mage égyptien invoqua Ub-Sabaoth, l'un des innombrables démons de l'enfer. Ce dernier prit apparence humaine et ravagea les alentours verdoyants de la Vallée du Nil, les transformant en désert. Un prêtre réussit à le vaincre et détruisit (presque) tous ses pouvoirs. Puis il plaça autour du cou du démon une amulette en forme de croix ansée ayant

pour but de le plonger dans un sommeil éternel. Ensuite, il l'enferma dans un sarcophage magique destiné à empêcher l'irradiation de l'aura maléfique d'Ub-Sabaoth. Enfin, il l'ensevelit dans un tombeau non loin de la Vallée des Rois.

Meunier, en détruisant le sarcophage, fut assailli de plein fouet par les ondes mauvaises accumulées depuis des dizaines de siècles dans ce coffre spirituellement hermétique. A cet instant précis, son esprit bascula dans la folie et il ne cessa pas de rêver que la « momie » allait les tuer tous, lui et ses compagnons. Petit à petit, il devint convaincu que le seul moyen pour lui de s'en sortir était de prendre le talisman que la momie avait autour du cou. De la Marelloise y étant opposé, Meunier l'assassina et s'empara de l'amulette. Au moment où il s'en saisit, il put remarquer que Ub-Sabaoth eut un sursaut. Réalisant que le démon était réveillé, il décida de l'attendre à l'extérieur et de lui proposer son aide afin d'entrer dans ses bonnes grâces. Les invités partis, la momie se leva, tua les derniers occupants de la maison et déclencha l'incendie. Dans le parc, elle rencontra Meunier. Fut-elle impressionnée par le talisman que brandissait l'égyptologue ? Nul ne le saura jamais. En tout cas, elle accepta de le suivre jusqu'aux catacombes où il lui serait possible de rester caché jusqu'à ce qu'elle ait retrouvé tous ses pouvoirs.

Mercredi 31 octobre 1900

L'édition de midi du « Petit Parisien » apporte des éléments nouveaux. Un article intitulé « Meurtre, Scandale et Incendie à Champigny » précise que peu après le départ des invités, le manoir du Comte a brûlé dans son intégralité. Deux personnes étaient encore dans la maison :

Le capitaine Laville et Irma Raduse, la cuisinière du défunt Comte. On présume qu'ils ont péri dans le sinistre. Les noms et adresses de tous les invités sont cités dans l'article. Les personnages sont éclaboussés par le scandale, à eux de réagir !

Le « Clairon Vespéral », un journal du soir, reprendra les détails de l'affaire et annoncera dans un autre article, que les corps décapités de deux hommes (un commis boulanger et un tailleur) ont été retrouvés à l'aube dans un buisson d'un square de la place Denfert-Rochereau.

Les jours suivants

Les journaux se feront presque quotidiennement l'écho de nouvelles morts par « arrachage de tête » dans le sud de Paris, aux abords de la place Denfert-Rochereau.

Cela durera jusqu'à ce que l'affaire soit résolue...

Acte II

Un démon venu de la nuit des temps

Les personnages pourront connaître les circonstances de la découverte de la momie soit en discutant avec le capitaine Laville au cours de la soirée du drame, soit en lisant un article du même Laville dans un des derniers suppléments du dimanche du célèbre journal « Le Monde Illustré » :

« La tombe d'Ub-Sabaoth était située un peu à l'écart de la Vallée des Rois. Au premier abord, elle parut vide aux explorateurs. Mais, des hiéroglyphes couvraient l'un de ses murs et leur traduction (« N'approche pas de cet endroit. Tu n'y trouveras que mort et désespoir. ») incita le Comte de la Marelloise à faire abattre la pa-

roi. Pendant ce travail de démolition, deux fellahs (ouvriers égyptiens) trouvèrent la mort sous un éboulement. Les autres ne demandèrent pas leur reste et s'enfuirent. Seuls, les trois Français pénétrèrent dans la chambre mortuaire d'Ub-Sabaoth. Il n'y avait là qu'un sarcophage en granit noir recouvert d'inscriptions incompréhensibles. Anxieux de découvrir la momie, l'égyptologue Meunier se munit d'une masse et força le cercueil. Ce dernier tomba instantanément en poussière révélant pour la première fois, depuis des millénaires, la dépouille d'Ub-Sabaoth.

A Marseille, au retour, la momie qui était très lourde (150 kilos), se décrocha d'un palan et tomba sur un employé des docks, le tuant sur le coup...

Si les personnages mènent correctement leur enquête, ils découvriront que Jules Meunier habite un appartement meublé situé au 11 de la rue Mont-Cenis à Montmartre. La rue Mont-Cenis est une petite ruelle en pente typique de l'ambiance villageoise du Montmartre de l'époque. Meunier habite au troisième étage du numéro 11, sous les toits. L'immeuble est défendu par la redoutable Madame Poilu, concierge de son état, qui sait parfaitement qu'un balai eu servir à autre chose qu'aux tâches domestiques (attaque : 10). Gouailleuse et parisienne jusqu'au bout des ongles, elle peut révéler que son locataire a bien changé depuis son retour d'Égypte et qu'il ne sort plus qu'à la nuit tombée, si elle est interrogée adroitement.

Jules Meunier est un homme d'une trentaine d'années, aux cheveux et à la barbe hirsutes, affligé d'un terrible bégaiement (une conséquence de la malédiction d'Ub-Sabaoth). Son esprit est manifestement dérangé, et il refusera de parler avec quiconque. Il ne se sépare jamais de sa canne épée et saura s'en servir si le besoin s'en fait sentir. Si les personnages profitent de l'une de ses absences

vos notes

pour forcer la porte de son appartement (jet en Aptitudes Physique, malus -2 ou Habileté, malus -4 pour crocheter la serrure), ils découvriront un incroyable capharnaüm. Les draps du lit défait n'ont pas été changés depuis des lustres et des livres ouverts encombrant le plancher. Le bureau est couvert de documents et de papyrus en cours de traduction. En réussissant des jets de Perception (un par document), ils pourront trouver :

La traduction d'un manuscrit égyptien. « ... Et lorsque les prêtent d'Horus eurent vaincu le démon... détruit presque tous ses pouvoirs... ils l'enfouirent dans le sol avec... cou un talisman qui le tiendrait pris... car ils ne pouvaient le tuer... mal est immortel et ne peut être détruit ». Le texte est signé d'une ankh.

Une lettre du Comte de la Marellaise adressée à Meunier, en date du 27 octobre dernier. Le passage le plus significatif en est le suivant : « soyez sérieux, Jules ! Je vous répète que je ne peux vous céder ce que vous réclamez. Arrêtez de croire toutes ces sottises ».

Un dessin représentant un lion couché (Maître : le lion de la place Denfert-Rochereau) surmontant un point d'interrogation et portant la mention : « L'endroit adéquat ».

Si les personnages suivent Meunier lors de l'une de ses pérégrinations nocturnes, ils risqueront fort de découvrir...

Ub-Sabaoth

Se présentant sous l'apparence d'une momie couverte de bandelettes, dont le visage découvert arbore une expression hideuse, Ub-Sabaoth mesure près de deux mètres de haut et pèse 150 kilos. Du fait de son poids, sa vitesse de déplacement est légèrement inférieure à celle d'un homme. Ce handicap est contrebalancé par son invulnérabilité. En effet, il ne peut pas être tué ou détruit. Pour le vaincre, il n'existe qu'un seul moyen : lui remettre l'amulette antique autour du cou (jet d'Habileté, malus -2).

Voir Ub-Sabaoth en train de bouger peut pétrifier d'effroi le plus courageux des aventuriers ; c'est pourquoi, il faudra réussir un jet d'Ouverture d'Esprit (ampleur : 3 !) pour pouvoir faire autre chose que rester là bouche bée, à la merci du démon millénaire.

Ses armes :

Ses bras surpuissants : Attaque 20. Dommages équivalents à ceux d'un fusil de chasse (sa manie est d'arracher les têtes !)

Sa pensée : grâce à elle, il peut contrôler un personnage si celui-ci ne réussit pas son jet de Spiritualité (degré : 2). Il ne peut faire qu'une tentative par séquence de combat et ne peut jamais contrôler qu'un seul individu.

Sa tactique :

Ub-Sabaoth aime tuer et satisfera toujours son instinct quand c'est possible. En contrepartie, il craint que son existence soit révélée, ce qui pourrait nuire à sa quiétude. Il préférera donc fuir, quand il aura des doutes sur le nombre de ses assaillants.

Acte III : L'enfer sous Paris

Tous les soirs, vers dix heures, Jules Meunier sortira de chez lui et se rendra au 2bis de la place Denfert-Rochereau. Très méfiant, il se retournera souvent (Perception : 8). Le 2bis est un petit pavillon à frises sculptées marquées de l'enseigne « Inspection des Carrières. Entrée interdite au Public ». Grâce à un passe-partout, l'égyptologue ouvrira la porte et s'enfoncera dans l'obscurité.

Si les personnages attendent sur place, ils verront sortir Ub-Sabaoth deux heures plus tard (entre temps, ils auront 30% de chances d'être attaqués par des maraudeurs armés de gourdins).

S'ils continuent à suivre Meunier, ils découvriront que le pavillon est occupé pour moitié par des bureaux, alors que le reste est une sorte de remise à outils (pelles, pioches, cordes, lanternes, etc...). Dans cette deuxième partie, un escalier, dissimulé par une porte de métal (qui n'est pas fermée à clef) mène à près de vingt mètres sous le niveau du sol jusqu'aux catacombes.

Note pour le Meneur de Jeu : les catacombes de ce scénario doivent être plus inquiétantes que nature. Les couloirs sont assez étroits et se dirigent dans toutes les directions. Il y règne une odeur de salpêtre et de mort. Les seuls sons que l'on peut entendre sont ceux produits par des gouttes d'eau qui tombent du plafond et des rats qui s'enfuient. Les personnages devront réussir un jet en Ouverture d'Esprit pour ne pas succomber à la terreur.

Quatre vingt dix marches plus bas, les personnages pourront suivre une galerie creusée dans le calcaire.

Ils auront tout intérêt à suivre les flèches grossièrement peintes sur les murs pour ne pas se perdre. Au bout de quelques minutes, ils arriveront devant une porte de fer sur laquelle est écrit : « Arrête, c'est ici l'Empire de la Mort ». Pour pouvoir continuer à avancer, la majorité d'entre eux devra réussir un nouveau jet en Ouverture d'Esprit. Une fois cette porte poussée, une nouvelle épreuve les attend : ils pénètrent dans l'Ossuaire de Paris. Les parois sont couvertes de millions d'ossements. Un jet réussi en Ouverture d'Esprit évitera aux dames de s'évanouir (c'était très à la mode à l'époque !) et aux messieurs de pousser un cri qui avertirait Meunier et... son compagnon.

Si il ne font pas de bruit, les personnages découvriront Meunier agenouillé et en transe au pied de la momie dans l'une des salles de l'Ossuaire.

S'ils font du bruit, Ub-Sabaoth s'enfuira en sautant dans un trou donnant sur les niveaux inférieurs des catacombes (il ne craint pas les chutes) et Meunier se retournera vers les indiscrets muni de sa canne épée. Son col de chemise sera grand ouvert et laissera apparaître la croix d'or que portait originellement la momie. Au cas où les personnages seraient amenés à s'enfoncer plus profondément dans les souterrains, il faudra que l'un d'entre eux réussissent deux jets consécutifs en Fluide (ils pourront en faire un par heure) pour retrouver leur chemin. En effet, sortir du labyrinthe inextricable des catacombes relève plus de la chance, et donc du surnaturel, que de l'intelligence.

Conclusion

Après qu'ils soient parvenus, grâce à l'amulette, à neutraliser Ub-Sabaoth, les personnages seront confrontés à un gros problème : le démon ne pouvant être tué, ni détruit, ils devront trouver un endroit où le dissimuler (exemple : derrière les ossements de l'Ossuaire, au fond de la Seine, dans un cimetière, etc...). Alors que les personnages réfléchiront à ce dilemme, procédez en secret à un jet sous leur Spiritualité. Si l'un ou l'autre de ces jets est raté, le personnage concerné sera hanté pendant de longues années par des rêves terribles : il se verra en train de détacher l'amulette du cou de la momie...

Epilogue

Il est très possible que les joueurs ne suivent pas exactement la trame proposée dans ce scénario. Dans ce cas, le Meneur de Jeu devra se préparer à toutes les éventualités. A Maléfices, il est le Metteur en Scène suprême ; à lui, s'il le désire, d'imaginer de nouveaux rebondissement et d'autres développements de l'intrigue de base. Il faut cependant qu'il se souvienne toujours qu'il est là pour procurer du plaisir à ses joueurs et non pas pour tuer leurs personnages (ce qui serait facile dans cette aventure !).

Conteur, il doit enluminer par des descriptions appropriées ce qui ne pourrait être qu'une simple carte postale un peu jaunie témoignant d'une époque méconnue de notre histoire. Dans l'univers de Maléfices, les rues sentent le purin de cheval, le brouillard est synonyme de mystère et la nuit est le refuge des terreurs de la superstition populaire.