

Au temps pour ...

## **Introduction :**

Pendant ses voyages à travers l'empire du Tsar Nicolas II, **Grigori Efimovitch Raspoutine**, au cours d'une soirée copieusement arrosée avec un vieux maître fondeur, découvre que la cloche de Sébastopol possède une caractéristique unique. Elle possède un « La » très particulier. Son ami de buvette lui explique, qu'hanté par un rêve étrange, il a réalisé le moule de sa cloche selon le bon vouloir d'un Dieu ancien. Son rêve n'était que musique et volupté. Toutes les nuits, le même Dieu, entouré d'une cour bigarrée, lui susurrerait d'étranges ingrédients à ajouter dans la composition de bronze au moment du moulage. Les inscriptions sur la cloche sont :

- « *Par la grâce de Dieu cette cloche a été coulée pour le bourg cosaque de Vitezov pour l'église de Saint-Georges* ».
- « *Par la générosité des donateurs bénévoles (elle a été) coulée dans la ville de Stavropol au Caucase, dans l'usine de la commerçante Anna Eframova – année 1849 – poids 48 pouds 37 livres 790 Kgs* ». Les mélomanes savent reconnaître le son spécial en « LA » de la 'Sébastopol' »

Devenu une obsession, il n'eut de cesse que de rechercher les nombreux composants. C'est ainsi qu'en 1849, dans les forges du Caucase, le fondeur impérial de génie créa « La Sébastopol ». Il fit inscrire sur le pourtour de la cloche une inscription en cyrillique expliquant cette particularité. Seuls les mélomanes les plus avertis pouvaient l'entendre. Le son était d'un éclat et d'une profondeur jamais égalé. L'alcool eut raison du vieil homme qui s'éteint dans la nuit. Nous sommes un soir de décembre 1901.

Intrigué, Raspoutine voulu en savoir plus sur cette cloche et se rendit à Sébastopol. Sur place, il apprend que les cloches de la cathédrale de la ville ont été prises comme butin de guerre par les forces d'invasion françaises au cours de la guerre de Crimée. Ses recherches sur place, bien aidées par son statut de moine itinérant, lui permirent de mettre la main sur de nombreux écrits attestant d'une certaine dépendance des sonneurs de cloches au son si typique de « La Sébastopol ». En effet, ces derniers ne cessaient de la faire sonner plus que de raison, affirmant que la cloche leur parlait et les transportait dans des rêves toujours plus étranges et complexes. Raspoutine poursuit ses recherches durant de nombreuses semaines et finit par mettre la main sur d'anciens manuscrits décrivant un monde de musique où celui qui donnera la meilleure sonorité « contrôlera les foules ». Membres de la société secrète des **khlysts** ou flagellant en français, Raspoutine avait suivi la voie de la décadence. Cette mouvance prône l'[ascétisme](#), le [végétarisme](#) et la [flagellation](#), accompagnés de transes rituelles appelées « *радения* » (« *radeniya* »), lesquelles prenaient parfois des aspects [orgiaques](#), constituaient les points centraux de la pratique de la secte.

Lors de la cérémonie de transe khlyst, les participants dansaient en tournant sur eux-mêmes au rythme de [cantiques](#). Peu à peu, la danse s'accélérait en même temps que les chants s'affolaient. Les danseurs, avec un fouet, se flagellaient alors violemment les épaules, la poitrine, les bras et les mollets, sans cesser la ronde, et atteignaient l'[extase](#).

Convaincu d'être l' élu de sa secte, Raspoutine se fit le serment de retrouver la cloche. Lors de ses derniers jours dans la ville de Sébastopol, il finit par dénicher un ouvrage parlant d'un vieux rituel mélangeant un son de cloche avec un catalyseur. Cette association donnerait à celui qui dirigerait la cérémonie le pouvoir de contrôler ceux qui l'entendraient.

Raspoutine reprit son chemin à travers les routes de l'empire sans cesse à la recherche de l'objet.

Sa route le fit finir à SAINT-PETERSBOURG où il devint l'homme connu de l'histoire. Sa relation avec la tsarine et le tsarévitch lui permit d'accéder à des ouvrages interdits. C'est alors qu'il trouva l'objet de toutes ses convoitises. Dans un grimoire, il découvrit l'impensable, l'innommable, le plan d'un objet

permettant de canaliser certains sons et de les transformer en ondes capables de manipuler les foules. Fort de ses relations, il demanda à la tsarine de lui prouver son attachement. Elle acquiesça et sur les plans qu'il lui fournit, elle demanda à FABERGE de réaliser un œuf unique. Elle fit promettre le secret au maître joaillier et lui donna l'ordre de réaliser l'objet. Les matériaux entrant dans sa composition étaient aussi étranges que répugnant pour certains. Quand la tsarine lui fit don de sa commande, Raspoutine commence ses expérimentations. Il se rend compte qu'il est plus fort tant physiquement que psychologiquement. Il devient insensible au froid et à la chaleur. Il ne craint plus les poisons ni la douleur et son corps se régénère à une vitesse incroyable. Il garde jalousement son œuf toujours sur lui.

C'est alors qu'il commença à envoyer ses adeptes à travers les villes françaises pour rechercher « La Sébastopol ». Nous sommes le 10 août 1915.

Insolent, décadent, vulgaire et trop influent auprès de la famille impériale, le prince Félix IOUSSOUPOV organise son assassinat. Dans la nuit du 16 au 17 décembre 1916.

Le cadavre de Raspoutine est retrouvé le [19 décembre 1916](#) au petit matin. Gelé et recouvert d'une épaisse couche de glace entourant le manteau de castor, le cadavre est remonté à la surface de la [Neva](#) au niveau du pont Petrovsky. L'album de photos de police exposé au Musée d'histoire politique de la Russie de Saint-Pétersbourg révèle le visage de Raspoutine défoncé par des coups et son corps transpercé de trois balles tirées à bout portant. L'autopsie, faite le jour même de la découverte du corps à l'Académie militaire par le professeur Kossorotov, révèle que Raspoutine n'est mort ni du poison (il a ingurgité assez de cyanure pour tuer 20 personnes), ni des balles, ni des commotions et des coups assénés, mais que la présence d'eau dans les poumons prouverait qu'il respirait encore au moment où on le jeta dans la petite Neva.

Et oui, Raspoutine est bien mort noyé.

« Mais ce n'est pas possible » me dirait vous. Avec son œuf, il ne peut pas mourir le moine...

Explication :

Alors qu'il a été battu à mort et qu'il est inconscient, le prince aperçoit une excroissance dans la poche de la besace du moine fou. Il l'ouvre et découvre l'œuf. Pensant que Raspoutine l'avait volé à la famille impériale, il le prend ne sachant quoi en faire. En effet, s'il le rend au tsar, il prouvera son accointance quant à l'assassinat du moine. Il décide donc de le garder car de toute manière l'œuf n'est pas recensé dans la collection impériale. Et c'est ainsi que l'œuf changea de propriétaire...

Le prince garde l'œuf durant des années et quand il se réfugie à PARIS suite à la révolution rouge, il le vend pour avoir des liquidités. C'est un riche homme d'affaire américain qui le rachète. Se sentant suivi, il demande à une de ses relations de le prendre avec lui. C'est le capitaine du MAINE qui fait une escale en France pour promouvoir le navire de guerre US. A son retour, il fait une escale à LA HAVANE où il explose mystérieusement. En fait, le capitaine étant un mélomane, se rendit compte que le mécanisme de l'œuf réagissait à la musique. Il fit jouer un air militaire ce qui entraîna une explosion dans la soute.

L'œuf se retrouva dans les mains du capitaine qui fut miraculeusement vivant lors de l'explosion.

Suite à cela, il devint un fidèle croyant et quitta la marine le lendemain. Il se réfugia dans les faubourgs de LA HAVANE où il entama une vie d'Hermitte et d'errance.

## « Bad river of Babylon » :

Relation entre les PJ et Henri :

Le braqueur a été sauvé de la chaise électrique par le vieil homme qui l'a engagé comme garde du corps, chauffeur, homme de l'ombre. Thomas était une des pires pourritures comme on peut en voir dans ce milieu. Il tuait sans aucune émotion, il était violent et aimait ça. A chaque braquage il aimait voir souffrir les gens. Il aimait voir la peur de la mort dans leurs yeux. Un jour, son dernier braquage finit dans un bain de sang. Celui qui l'avait recruté était plus sanguinaire encore et se mis à faire un véritable carnage dans la banque avec le reste du groupe tous aussi fou que lui. Ce jour-là, il eut un déclic. Quand il vit son chef faire une horreur de trop, il se retourna contre le gang et les tua tous. Blessé, il libéra les derniers otages avant de s'évanouir dans la banque. Il fut capturé, soigné et emprisonné. Les rares témoins de la scène finale rapportèrent sa révolte et comment il les sauva tous en tuant tout son gang. Cette histoire arriva aux oreilles d'Henri qui alla voir cet homme dans le couloir de la mort. Ils discutèrent plusieurs heures durant et quand Henri parti, Thomas pleurait encore. Nul ne sait ce que les deux hommes se dirent mais quand Henri quitta la prison, Thomas avait radicalement changé. Henri lui a racheté une conduite, avec son argent et ses relations, Henri a fait effacer tout le passé de Thomas. Depuis, Thomas est dévoué corps et âme à ce père qu'il n'a jamais connu. Si une personne venait à toucher, ne serait-ce qu'un cheveu du vieil homme, la bête qui sommeille en lui resurgirait plus violente qu'auparavant.

L'acrobate a été surprise par Henri lors d'un vol dans une somptueuse résidence. Son silence lui a évité la pendaison. Elle lui doit la vie et accepte des missions occultes pour lui. En effet, alors qu'il se trouvait dans une soirée mondaine chez un sultan, Henri vit une ombre dans le jardin. Intrigué, il se dirigea vers l'aile de la demeure où l'ombre s'était faufilée. Il devina de suite les intentions du monte-en-l'air. Il monta à l'étage et se cacha dans l'ombre du salon privé de son hôte et attendit. Il vit, le voleur entrer par la fenêtre. Sa dextérité surpris Henri. Mais le vieil homme fut encore plus surpris quand il vit le voleur changer ses vêtements pour une robe de soirée. Il se rappela de ce vol audacieux dont il fut victime quelques mois auparavant, de cette belle femme qui vint lui parler au cours de la soirée et dont il se demandait encore avec quel invité elle était venue. Alors que la voleuse venait d'ouvrir le coffre, l'hôte fit son entrée dans la pièce voisine accompagné de sa garde rapprochée. Henri alluma la lumière, pendant que Faye refermait le coffre prestement. Au même moment la porte s'ouvre et Henri est déjà en train de servir un cognac et tend le verre à Faye tout en lui demandant si monsieur de Morlay était présent car il ne l'avait pas vu. Vive d'esprit, Faye compris le manège du vieil homme et lui déclara qu'elle était venue seule car elle savait Henri présent à la soirée. Le sultan fut surpris de les voir dans son salon et gêné par ce qu'il venait d'entendre. Henri s'excusa auprès de son hôte de s'être permis de venir dans ce salon mais il ne souhaitait pas faire étale de sa vie privée. Confus et surpris par tant de culot, le sultan éclata de rire et promit de ne rien dire en échange d'un appui du vieil homme auprès de ses relations pour un futur contrat entre le nabab et des investisseurs. Faye fut très troublée et curieuse par l'attitude du vieil homme. Elle accepta son invitation à venir vivre quelques jours chez lui pour découvrir qui se cachait derrière de milliardaire. Elle lui raconta sa vie avant de devenir une voleuse. Comment elle est née dans la rue, comment elle fut recueillie par un directeur de cirque alors qu'elle avait 6 ans et qu'elle venait de voler un portefeuille sans se faire voir. Comment elle a vécu sur les routes au grès des spectacles et représentations dans les villes et villages du Middle Ouest. Comment un jour elle quitta la vie monotone d'acrobate pour embrasser une carrière prometteuse de femme fatale voleuse. Henri lui expliqua qu'il savait que c'était elle qui lui avait volé un tableau de maître mais qu'il ne dirait rien. Il lui demanda se mette à son service pendant quelques mois en échange de son silence. Elle accepta la proposition un peu sans gaité de cœur et un peu par curiosité envers ce vieil homme. Cela fait maintenant 5 ans que Faye a rencontré Henri et bien qu'elle soit libérée de ses obligations envers lui, c'est toujours avec un grand plaisir qu'elle accepte les missions qu'il lui propose. Il est devenu son père, son ami, son confident. Bien qu'elle vive dans son petit hôtel particulier

Le Baroudeur est un ami de longue date avec Henri qui est son mécène et mentor. Il l'a détecté sur les bancs de la fac comme un surdoué de l'archéologie. James CARTER est issue d'une famille de fermier du Middle-West, déjà surdoué et très attiré par tout ce qui attrait à la religion et aux peuplades amérindiennes, c'est tout naturellement qu'il s'est destiné à une carrière d'archéologue. C'est un homme à l'esprit vif qui ne se dépare jamais de son fouet, de son chapeau et de son chien « Dolly », une setter irlandais. Dès qu'il a un moment, CARTER fume toujours une cigarette, soit pour réfléchir soit pour se poser. Il aime les femmes et ne rate jamais une occasion de passer une nuit en

charmante compagnie. Il va aux quatre coins du monde pour rechercher des reliques qui compléteront la collection, déjà bien fournie, de son mentor. Tout comme lui, CARTER recherche ce qu'il y a de bon pour l'humanité et n'hésite pas à détruire tous les objets impies. CARTER est un casse-cou qui aime la vie et se sait toujours chanceux.

Le Pinkerton, a reçu son badge et son arme de service de M. PINKERTON en personne. C'est un détective très doué qui est à la solde d'Henri WOODWORTH. Toujours habillé pareil, il aime son chapeau, son costume sombre, ses guêtres blanches et sa canne. Il profite des voyages d'Henri pour espionner pour le compte du gouvernement et de l'agence PINKERTON. John DOE n'a de compte à rendre à personne sauf à son patron dont il est dévoué corps et âme. C'est un vrai PINKERTON, secret, discret, toujours aux aguets et à l'écoute. Il prend son rôle à cœur et apprécie de travailler aussi pour Henri. Il se considère comme un homme de l'ombre, il contrôle tout ce qui touche de près ou de loin à Henri. Il est très bien vu par tous les salariés de M. WOODWORTH qui n'hésitent pas à l'aider et le renseigner sur l'environnement de leur patron. **SEUL Henri sait que John DOE travaille pour l'agence PINKERTON.**

Le dilettante est le neveu de Henri WOODWORTH. Il parcourt le monde et les soirées pour s'amuser. C'est un dilettante dans la pure tradition de ce qui se fait dans les années 20 aux USA. Jovial, il est toujours juste dans ses paroles et dans son attitude. Il ne sait presque rien de ses parents. Tout ce qu'il sait, c'est leur mort dans de mystérieuses conditions. Il n'avait que 6 ans quand ils ont disparu. C'est Henri qui l'a récupéré et élevé comme son fils. John considère Henri comme son père et ne le contredit jamais. Il lui fait une confiance aveugle dans tout ce que le vieil homme lui dit ou lui demande. Jamais Henri n'a eu besoin d'élever la voix. Jamais John ne lui a caché des choses. Ils savent qu'ils sont les derniers de leur lignée et que beaucoup aimeraient les voir disparaître. Ils aiment se chamailler et se taquiner mais on a un profond respect l'un envers l'autre. Henri aime voir son neveu aller de soirée en gala car il se dit qu'un jour il rencontrera la femme de sa vie. Peu lui importe son origine sociale, il souhaite juste le bonheur de John et lui voir une descendance.

### **De la rencontre des joueurs :**

Ils se connaissent tous plus ou moins.

Tomas LARSEEN connaît tout le monde. Il connaît très bien le neveu d'Henri qu'il apprécie pour ses facéties et n'hésitera pas le protéger si le besoin s'en fait sentir. C'est un bon « patron », même si ce n'est pas son employeur. Il lui sert de chauffeur au besoin et aussi de majordome attitré quand il est disponible. Il a déjà vu Faye deux ou trois fois mais toujours distraitement. Elle venait rendre visite à Henri pour s'entretenir avec lui en se tenant toujours loin des oreilles indiscrettes. Il connaît très bien CARTER qu'il apprécie pour son côté aventurier même s'il le trouve par moment un peu trop casse-cou. Il connaît le PINKERTON mais pas son secret. Il le voit souvent trainer autour d'Henri et des autres mais n'a jamais su qui il était. Il se doute bien que ce n'est pas un simple homme de main mais comme il semble « réglo » et qu'il est apprécié d'Henri, il lui fait donc confiance. Il sait que tout le monde compte sur lui et l'apprécie. Il aime ça car c'est son job, aider et protéger Henri et ses proches. Il considère tout le monde un peu comme sa famille mais ne le dira jamais. Il aura des petites attentions pour chacun mais n'en dira ou fera pas plus.

Faye connaît tout le monde. Elle sait que Thomas est le confident et l'homme de main d'Henri mais ignore son secret. Elle sait aussi qu'elle peut compter sur lui et l'apprécie beaucoup pour ce qu'il dégage comme assurance. Comme elle se plaît à penser, mieux avoir Thomas avec que contre soit. Elle connaît très bien le neveu d'Henri pour avoir passé des soirées mondaines tout près de lui soit par hasard soit à la demande d'Henri pour le surveiller et le protéger. Bien sûr, John ignore cet état de fait. Elle connaît CARTER pour tout son dévouement et son travail à la solde d'Henri. Elle a déjà remarqué à plusieurs reprises la présence de ce curieux bonhomme, avec son chapeau, son costume et sa canne mis n'a jamais su qui il était. Elle sait qu'Henri lui fait une confiance aveugle mais ne sait pas pourquoi et cela la rend d'autant plus curieuse qu'elle aime relever ce genre de défi.

James CARTER connaît très bien Thomas, qui vient parfois le chercher des retours de ses expéditions. Il ne connaît pas son secret mais le sait fidèle, fiable et sincère. Il aime cette grosse brute qui sait se faire oublier. Il se sait toujours en sécurité et sait qu'il peut compter sur lui. Il a déjà aperçu une fois ou deux Faye qui venait parler en secret à Henri. Cette femme est aussi étrange que

charmante. Il connaît très bien le neveu d'Henri qu'il apprécie pour son humour, son esprit et aussi pour le côté coureur de jupons qu'il partage. Un petit jeu s'est instauré entre les deux hommes pour la gente féminine. Petit jeu tacite mais qu'ils font en ayant toujours du respect pour l'autre et envers les dames qu'ils aiment charmer. Concernant John DOE, il le voit régulièrement, sait qu'il a beaucoup d'importance aux yeux d'Henri mais ignore qui il est. Il sait qu'il est plus qu'un homme de main ou un employé de maison.

John DOE, ce n'est pas compliqué, il sait exactement tout sur tout le monde. Normal c'est son travail et c'est aussi un surdoué du genre, on vous l'a déjà dit. Rien ne lui échappe et jamais il ne divulguera ce qu'il sait. C'est un homme de l'ombre. Il est là pour surveiller toute « sa » petite famille et cela l'amuse énormément. Il prend beaucoup de plaisir à les laisser chercher à savoir qui il est. Peut-être qu'un jour il leur dira mais pour l'instant il s'amuse comme jamais auparavant. Il sait qu'il peut compter sur eux car ils sont tous très proches d'Henri et vont dans son sens. **En terme de jeu, vous pouvez lui lire tout sur les autres PJ et lui dire ce qu'ils connaissent les uns des autres.**

## **Chapitre 2 :**

### **THE D-DAY :**

#### **Synopsis :**

Les investigateurs se rencontrent dans le wagon privé d'Henri WOODWORTH et le décor est posé.

Le jour du départ, Henri invite Faye VALENTINE et James CARTER à le rejoindre au niveau de son wagon particulier « Le Napoléon » qui se trouve être le dernier wagon de l'American Express. Henri envoie une voiture récupérer son neveu à l'aéroport, ce dernier rentre d'un meeting d'équitation à DEAUVILLE. Une fois récupéré, John est amené à la gare où il se fait attendre au niveau du « Napoléon ». Il connaît le wagon privé de son oncle. Henri demande à Thomas de préparer leurs affaires et de le conduire à la gare d'Arkham. En arrivant devant la gare, il fait pendre les bagages et demande à Thomas de l'accompagner jusqu'à l'US POSTAL. En arrivant dans le salon privé, il est reçu par le directeur qui lui dit que son colis est arrivé. Henri demande à Thomas de suivre un guichetier pour récupérer son bien pendant qu'il s'entretient avec le directeur. Thomas est conduit devant un coffre-fort où se trouve un petit colis de 30 cm de côté. Une fois le bien récupéré, il rejoint Henri qui prend congé du directeur. Ils sortent et se dirigent vers le quai. En arrivant devant le wagon « Napoléon » Henri salut tout le monde, demande à Thomas de mettre le colis dans le coffre qui se trouve dans sa suite.

Où est John DOE me direz-vous ? Comme à son habitude, il est avec les employés, à graviter autour de tout le monde, à contrôler et surveiller les gens autour du « Napoléon ». Au moment de l'arrivée d'Henri, il rejoint le groupe. D'ailleurs Walter, son ami et majordome d'Henri lui glisse à l'oreille qu'un télégraphe mobile se trouve dans le « Napoléon », au cas où... Si le Pinkerton veut l'utiliser, c'est Walter qui s'occupe de transmettre et de recevoir les messages. Cela laisse au MJ tout loisir de donner les infos quand bon lui semble. Les autres PJ peuvent apprendre l'existence de ce télégraphe s'ils en font une demande quelconque auprès de Walter.

Il est bon de noter que le « Napoléon » est servi par 6 personnels privés de M. WOODWORTH en plus de Walter.

Henri est heureux de revoir tout le monde et déclare qu'il est conscient de leur demander beaucoup et qu'en échange, il souhaite faire un voyage avec sa famille et leur offre un séjour à bord de l'American Express. C'est son nouveau projet qu'il vient de lancer. Le train relira les gares d'Arkham-Miami-

Atlanta-Las Vegas et Los Angeles en 15 jours. Il veut que tout le monde soit avec lui pour le voyage inaugural, ajoutant qu' « il a dépensé sans compter »...

Le train est l'American Express, copie conforme de l'orient express. Il parcourt les plus grandes villes du pays dans tout le luxe que l'on peut attendre de lui.

Les investigateurs peuvent s'installer dans n'importe quelles chambres du haut.

Une soirée est organisée au cours du trajet entre NEW-YORK et MIAMI.

Il n'ya que le gratin mondain de l'époque. ROCKEFELLER, LEVIS STRAUSS, FAIRBANK, DUPONT de NEMOUR, FORD, TAYLOR, etc... Faites-vous plaisir sur les invités. Bien sûr il y a aussi des gens moins aisées et qui voulaient s'offrir ce voyage. Compter une centaines de personnes en tout. J'ai laissé libre cours à vos choix sur la taille du train et sa composition. Je joins en annexe un plan de l'Orient Express qui sert de copie pour ce train. J'avais fait à mes joueurs une rame de 20 wagons en plus du « Napoléon ». C'est une bonne taille, vous verrez pour la suite...

WOODWORTH laisse les joueurs vaquer à leurs occupations. Ils peuvent librement se balader dans les rames ou trainer sur la terrasse du « Napoléon ».

Pour ceux qui veulent explorer le train, c'est le moment de leur faire rencontrer Eva MILLER. Elle est habillée d'une robe noire CHANEL et donne des ordres aux grooms quant à la disposition de ses bagages. Ne la situé par trop près ni trop loin du wagon des joueurs. J'avais mis 4 ou 5 wagons entre eux et elle.

Le train part peu avant midi et WOODWORTH invite ses amis, les investigateurs, a une petite collation.

Vers 17 heures, il leur demande de se préparer pour le repas du soir où l'attendent tous les invités et où il doit prononcer un discours.

Si les investigateurs traînent autour de la chambre de WOODWORTH, ils verront un homme en sortir l'air renfrogné et WOODWORTH passablement irrité. S'ils demandent au vieil homme ce qui vient de se passer, ce dernier leur explique qu'il a eu une discussion privé avec l'homme au sujet d'une affaire récente mais qu'il ne veut pas les importuner avec ses histoires. Si les investigateurs insistent, WOODWORTH leur dira de ne pas prêter attention et qu'ils sont là pour s'amuser. S'ils sont lourds, il leur dira que l'affaire est close. si un joueur suit l'homme, il ira dans la chambre 34, à 6 wagons du leur.

S'ils viennent à discuter avec lui, il leur dira s'appeler PATERSON sans plus de précision et ne souhaitera pas s'étendre sur la conversation qu'il vient d'avoir, disant que c'est une affaire privé.

**Ce qui s'est dit dans la chambre de WOODWORTH :** PATERSON Georges est un avoué, employé par M. Otto VON KRIEGEL pour acheter un bien que vient d'acquérir M. WOODWORTH. Il n'en sait pas plus et détient une coquette somme d'argent (500 000 dollars en liquide dans son coffre de chambre) au cas où le vieil homme accepte sa proposition. Il ne parlera pas plus car il n'en connaît pas plus. Il ne sait pas du tout ce que souhaite acheter son employeur et cela ne le regarde pas, après tout il n'est qu'un avoué grassement payé pour une mission précise et facile.

Les investigateurs et Henri vont dans le wagon restaurant et Henri y fait un discours où il remercie tout le monde de leur présence et explique que ce voyage inaugural doit financer un orphelinat à LA, d'où la destination finale du trajet. Il y est attendu pour poser la première pierre, etc...

Au cours de la soirée, les investigateurs peuvent (re)voir Eva. Elle est dans une robe rouge et on ne voit qu'elle. Si un investigateur a eu une aventure au cours de la journée, Eva aura encore plus une attitude de femme fatale, n'hésitant pas faire l'ingénue pour le faire parler. Jouez-la comme la bimbo bondienne de base. Il faut qu'elle passe pour la James Bond-girl du scénario. Elle n'est pas sotte mais juste en extase devant tout déploiement de testorérone et le fera savoir.

Eva doit détourner l'attention des joueurs.

Henri invite vos investigateurs à s'amuser, il leur dit qu'il ne risque rien (pour les plus parano) il leur demande de se détendre, de discuter avec les inviter, les pousse de tenir leur rôle pour certains (glaner des renseignements inutiles mais pas pour les PJ ;)). Les investigateurs verront alors M. PATERSON s'entretenir une nouvelle fois avec Henri, arrangez-vous pour que tous les investigateurs soient loin de cette discussion. Henri se mettra en colère mais discrètement, il n'hurle pas, c'est pas son style mais tous investigateurs voyant la scène comprendra qu'il est passablement irrité. Les investigateurs voudront s'avoir ce qui s'est passé, Henri leur demandera de laisser passer la soirée, qu'ils ne s'inquiètent pas, que c'est une affaire privée. Si vos investigateurs veulent voir directement PATERSON, dissuadez-les de le faire, Henri leur dira de ne rien faire, de laisse cet homme, que tout est rentré dans l'ordre et qu'il leur en parlera le lendemain mais que pour l'instant c'est l'heure à la fête.

**Il faut impérativement que vos investigateurs ne cherchent pas à discuter avec PATERSON au cours de cette soirée.**

Le reste de la soirée se passe sans encombre. Henri finit au fumoir avec les grandes figures présentes, laissez vos joueurs s'amuser à glaner des informations inutiles s'ils le veulent, amusez-vous car à partir de maintenant c'est course poursuite...

N'hésitez pas à mettre un photographe (qui a dit PULIZER ?), et d'autres personnages hauts en couleur de la même période.

Tout le monde se couche dans sa chambre, arrangez-vous pour qu'il n'y a pas de petit malin qui reste éveillé.

## **Chapitre 2 :**

### **Midnight Express :**

#### **Synopsis :**

La nuit, alors que tout le monde dort, Henri se fait attaquer et voler l'œuf. Il est grièvement blessé mais peut raconter son histoire. Il a acquis il y a quelques semaines un œuf FABERGE lors d'une vente aux enchères à WASHINGTON. Il était en concurrence avec deux autres acheteurs richissimes. Une poursuite s'engage. Eva déclenche une attaque par un groupe de voleurs déjà à bord du train.

Les investigateurs sont réveillés par une explosion provenant du rez-de-chaussée. Quand ils descendent, ils voient Henri qui gît au sol, dans sa chambre, le coffre-fort est ouvert, encore fumant. Il leur murmure « le Jéricho, ils ont volé le Jéricho » et il tombera inconscient.

**Explication :** 15 hommes masqués et armés ont fait irruption dans la chambre d'Henri, ils l'ont passé à tabac pour qu'il ouvre son coffre-fort. Devant l'obstination du vieil homme, ils font sauter la porte du coffre. Si vos investigateurs sont un peu trop parano, les hommes de mains ont barricadé leur porte ou l'accès au rez-de-chaussée pour les ralentir. Les voleurs s'emparent du colis et s'enfuient en deux groupes.

10 prennent la poudre d'escampette par les toits et 5 par les couloirs des rames. Ils sont tous équipé de revolvers et de couteaux.

#### **Règles pour la poursuites sur les toits :**

Utilisez la règle de poursuite de la V7 en sectionnant chaque toit en 3 parties, gardez en tête que les fuyards doivent toujours avoir un temps d'avance. D'au moins un wagon pour les premiers. Faites

faire un jet de dextérité ou toute autre compétence que le PJ peut justifier pour passer de toit en toit. Bien sûr, les voleurs réussissent automatiquement. Pour la poursuite dans les rames, les fuyards laissent toujours un homme en couverture en bout de rame. Ce dernier arrose les investigateurs pour les ralentir.

Si au cours du saut un investigateur rate son jet, autorisez son voisin à le rattraper ou le retenir et à pouvoir se battre avec un dé de malus, deux dés de malus pour celui qui est suspendu dans le vide.

Si un des investigateurs rate un jet et ne peut être « sauvé », lancez ou faites lui lancer, si vous êtes sadique, un D 100 et reportez-vous à la table.

### **REGLE POUR LES CHUTES DU TRAIN :**

En cas de chute lancer un dé 100.

- 01/10 : Tombe dans une rivière.
- 11/20 : Tombe dans un fossé vide.
- 21/30 : Tombe dans un fossé plein.
- 31/40 : Tombe dans une botte de foin.
- 41/50 : Tombe sur la route.
- 51/60 : Tombe sur la route et un véhicule arrive en face.
- 61/70 : Tombe dans un champ.
- 71/80 : Tombe sur la voie ferrée.
- 81/90 : Tombe sur la voie ferrée et un train arrive en face.
- 91/100 : Tombe sur un véhicule qui roule sur la route en contre-bas.

Les dégâts sont de 1D6 ou 1D4 si l'investigateur réussit un jet de DEX pour la réception au sol. Une fois tombé du train, un jet de chance lui permettra de trouver un véhicule prêt à le déposer à la prochaine ville ou gare. La tenue vestimentaire de l'investigateur n'est pas forcément adaptée à un auto-stoppeur et peut prêter à des situations cocasses.

Quand vous voulez finir cette scène, demandez à tous les investigateurs présents sur le toit de faire un jet de perception (TOC). Ils verront alors une masse noire voler au-dessus des rails dans le sens du train. Quand le train arrive sous la masse, ils remarquent qu'il s'agit d'un zeppelin entièrement noir. Au même moment, un train arrive en face, sur l'autre voie. Une partie des voleurs s'accrochent aux cordes qui pendent du zeppelin pendant que les autres sautent sur l'autre train. Les investigateurs ne pourront pas rattraper le zeppelin qui vire de bord et s'éloigne dans la nuit sans lune. Laissez vos investigateurs décider comment ils s'organisent, s'ils souhaitent prendre l'autre train. Un ou deux jets de DEX pour le saut et la réception mais cela les éloigne d'Henri qui est mourant. Pour ceux qui ont décidé de se battre dans les rames, à vous de voir si les voleurs parviennent à décrocher un wagon, sautent du train ou se font massacrer. En tout état de cause il ne doit pas en rester un de vivant, dans le cas contraire il ne parlera pas même sous la menace. L'œuf a disparu quoi que vos investigateurs fassent. Au pire, Eva s'est enfuie avec. Normalement, elle doit être en vie et hors de soupçon. Si vous avez peur qu'elle meurt, faite en sorte que les voleurs aient détaché leur rame.

Fouiller les voleurs ne leur fera rien découvrir de plus. Ils ne portent rien qui puisse les identifier hormis le même tatouage sur l'avant-bras droit de chacun des voleurs. Il s'agit d'un « K » stylisé avec des inscriptions cyrilliques, « *радения* » (« *radeniya* »).

Les investigateurs voudront voir PATERSON, il dort dans sa chambre. Le secouer ne lui fera rien dire de plus, il ignorait totalement l'attaque. Ouvrir le coffre-fort de sa chambre n'apportera rien de plus aux joueurs hormis de trouver la somme de 500 000 dollars en liquide. Somme donnée par M. Otto VON KRIEGEL a son avoué pour acheter l'œuf ou si la somme n'était pas suffisante, elle devait servir d'arrhes. M. PATERSON possède un attaché case avec des documents mais qui n'ont rien à voir avec l'aventure. Il est venu avec du travail à faire pendant son temps libre. Inutile de dire que le tuer, pour l'instant, n'apportera rien aux investigateurs sinon des ennuis avec la justice en arrivant à MIAMI. Ils ne peuvent pas l'accuser de quoi que ce soit car il n'est au courant de rien et le menacer de le traîner devant la justice ne l'effraiera pas car, étant avoué, il connaît parfaitement ses droits et n'a rien

à se reprocher. Des tests de psychologie attestent de ces faits. PATERSON vient de la NOUVELLE-ORLEANS tout comme son employeur M. Otto VON KRIEGEL.

Si les investigateurs ne soupçonnent pas Eva et qu'ils veulent s'assurer de sa présence, elle les accueillera dans sa chambre, encore endormie et jouera l'innocente apeurée mais juste ce qu'il faut. Les joueurs doivent vraiment la sentir comme la James Bond girl de base prête à les aider du mieux qu'elle le peut... quitte à raviver la « saine concurrence » entre CARTER et GARDEN. S'ils tentent des tests de psychologie contre elle pour savoir si elle ment, ils les rateront. En effet, elle est tellement endoctrinée qu'elle est certaine d'être dans le vrai et serait insondable. Même avec 18 000 critiques. C'est ça le conditionnement mental.

Henri n'est pas mort mais dans un sale état. Si les investigateurs cherchent, ils trouveront un docteur qui le stabilisera et les rassurera quant à son état. Ils pourront tout à loisir utiliser le télégraphe mobile pour faire réserver une chambre ou un étage complet à l'hôpital de MIAMI.

Normalement, les investigateurs devraient se demander comment les voleurs ont pu accéder dans le train alors que ce dernier roulait. Le zeppelin va trop lentement pour pouvoir les déposer, il était là suite à un timing bien orchestré. Ils devraient vite comprendre qu'ils devaient être là depuis le début. Si les investigateurs veulent accéder à la liste des personnes présentes dans le train ils pourront se la faire remettre. Après tout c'est le train de M. WOODWORTH. Ils pourront faire ou faire faire des recherches quant aux personnes encore présentes. Ils s'apercevront qu'il manque à l'appel 15 personnes. Leurs noms et leurs adresses sont bien sûr bidon. Fouiller les chambres n'apportera rien de plus sauf de trouver des costumes de soirée et des vêtements de base pour deux jours. A la question comment ils ont fait pour se payer un billet de train de 2 ou 3 000 de dollars. Il est possible qu'ils comprennent très vite que c'est Otto VON KRIEGEL qui est la dessous. Et ils auront raison mais ils n'ont aucune preuve. Quant à savoir d'où ils viennent et où ils ont acheté les billets, les réponses sont nombreuses. Les billets étaient en vente un peu partout dans les magasins sélects des grandes villes, auprès des rotarys et autres clubs huppés. Donc accessible à toute personne un tant soit peu aisée. Bien sûr une grande campagne de publicité avait annoncé l'évènement. Et qui ne souhaiterait pas être présent le jour de son inauguration, en compagnie de M. WOODWORTH et du gratin mondain.

Les joueurs auront certainement beaucoup de questions en suspens...

### **Chapitre 3 :**

#### **Les experts à MIAMI :**

#### **Synopsis :**

Les joueurs vont comprendre qu'une secte est derrière tout cela mais ils en ignorent la motivation.

En arrivant à MIAMI, les investigateurs vont faire des recherches pour savoir que signifie cette inscription sur le bras des voleurs. Ils trouveront assez facilement un traducteur pour le mot mais pas pour sa signification.

Des recherches dans les diverses bibliothèque de la ville permettra aux investigateurs de connaître l'histoire des **Khlysts**.

**Khlysts** ou flagellant en français, cette mouvance prône l'[ascétisme](#), le [végétarisme](#) et la [flagellation](#), accompagnés de trances rituelles appelées « *радения* » (« *radeniya* »), lesquelles prenaient parfois des aspects [orgiaques](#), constituaient les points centraux de la pratique de la secte.

Lors de la cérémonie de transe khlyst, les participants dansaient en tournant sur eux-mêmes au rythme de [cantiques](#). Peu à peu, la danse s'accélérait en même temps que les chants s'affolaient. Les danseurs, avec un fouet, se flagellaient alors violemment les épaules, la poitrine, les bras et les mollets, sans cesser la ronde, et atteignaient l'[extase](#).

Si vos joueurs font des recherches sur les revendeurs de zeppelin, ils découvriront que la seule société à en acquérir de manière officielle est une filiale de l'empire VON KRIEGEL. Il les importe directement depuis l'Allemagne. Les PJ apprendront qu'il détient plusieurs entrepôts de stockage pour ses machines à travers les USA dont un à MIAMI et un autre à LA NOUVELLE-ORLEANS.

Y aller n'apportera rien de particulier si ce n'est que des Zeppelins sont en cours de montage dans les immenses hangars de l'aérodrome. C'est la machine volante à la mode et plusieurs personnes veulent en avoir une. Le carnet de commande est plein et les machines livrées sont de toutes tailles.

Une fois toutes ces infos en main, les investigateurs voudront rendre une petite visite à M. Otto VON KRIEGEL, donc direction LA NOUVELLE-ORLEANS.

#### **Chapitre 4 :**

#### **ANGEL HEART :**

#### **Synopsis :**

Les investigateurs rencontrent Otto VON KRIEGEL au cours d'une soirée dans son manoir. Ils échappent de peu à un attentat et partent pour LA HAVANE

Après quelques heures de vol, nos joueurs arrivent à LA NOUVELLE-ORLEANS.

S'ils font le tour des tatoueurs, ils apprendront qu'il n'y a qu'un tatoueur russe à LA NOUVELLE-ORLEANS. C'est un homme d'une trentaine d'années, tatoué de partout, chauve, le visage rond et les yeux bleus. Il s'appelle Boris YAMCHOV. S'ils vont le voir et le questionnent sur le tatouage, il reconnaît juste l'écriture mais ignore qui fait ce genre de tatouage. Bien sûr il ment, c'est lui le tatoueur officiel de la secte. Il est payé pour ça mais ignore qui est à la tête de cette société secrète. Il reçoit les clients qui le paient en liquide et repartent. Il en a tatoué plusieurs dizaines. Il n'a pas de compte exact. Cela fait plus de 5 ans qu'il travaille pour eux. Lui mettre la pression lui fera dire qu'il y a une cabane dans le bayou où les membres de la secte se réunissent, il le sait car il a déjà entendu parler de cet endroit par les gars qui viennent se faire tatouer chez lui. Il n'en sait pas plus. Il n'a pas de tatouage « K » au bras.

Accéder à cette cabane n'est pas aisé, elle se trouve à une demi-heure de LA NOUVELLE-ORLEANS, dans le bayou, au milieu des alligators. On y accède soit par bateau, il y a un ponton, soit par la route qui passe non loin et dessert le chemin qui mène à la cabane. Cette cabane est isolée au milieu des palétuviers avec poulailler et cabane en bois au fond du jardin. Quand les investigateurs arrivent le temps est nuageux et la brume se lève. C'est une cabane tout à fait ordinaire, composée de deux pièces, une grande cuisine avec deux fenêtres en opposition et deux portes, celle de l'entrée et celle menant à la chambre, chambre qui ne comporte que deux fenêtres. La cabane appartient à un ancien descendant des tous premiers français. Il s'appelle Harry DUMAS. Il y a son nom sur la boîte à lettre défoncée à l'entrée du chemin. La maison est spartiate et rien ne permet de confondre le propriétaire des lieux avec la secte. La décoration est minimaliste, pour la cuisine une grande table en chêne pouvant accueillir une dizaine de personnes, des chaises, un banc, un garde-manger, un grand buffet, une cuisinière à bois avec sa réserve, une armoire et un téléphone mural. Quant à la chambre il y a un petit lit de quatre lits de camp pliés, une grande armoire avec des vêtements basics pour homme de diverses tailles et un râtelier d'arme vide mais avec tout le nécessaire d'entretien et des munitions pour fusil et carabine. Il n'y a pas d'électricité et de nombreuses bougies sont présentes dans les pièces. Bien sûr, devant la maison il y a un préau avec le rocking-chair local. D'ailleurs les investigateurs l'entendront grincer à leur arrivée. Il n'y a personne dessus, c'est juste le vent qui la fait bouger (NdA : et pis ça fait trop cliché classe qui met l'ambiance...). En arrivant, les investigateurs sont accueillis par une odeur d'épices. C'est un colombo de poulet qui chauffe sur la cuisinière. Tout est désert et calme hormis les poulets qui picorent autour de la maison. Harry est absent et pour cause, il a été prévenu de l'arrivée des joueurs par téléphone. Il est allé chercher du renfort.

Tous les assaillants sont tatoués avec la lettre sur l'avant-bras.

Ça sent le PAC me direz-vous, et vous avez raison. Une fois le tour de la maison fait, une vingtaine d'homme encercle nos joueurs. Une fusillade éclate. Laissez vos investigateurs favoris s'enfuir par où ils veulent. Ils peuvent reprendre leur bateau ou foncer vers leur voiture. A vous le choix d'engager une poursuite dans le bayou ou pas.

Le téléphone doit normalement interpeler vos joueurs vu la description des lieux. Pas d'électricité mais un téléphone dans ce coin paumé... En cas de recherche auprès de l'opérateur, la ligne appartient à Harry DUMAS. Si on questionne les voisins taciturnes, ici on ne parle pas aux étrangers et encore moins aux gars de la ville. Mais si vos investigateurs arrivent à tirer les vers du nez des autochtones, ils apprendront qu'un Harry vit ici depuis tout le temps, c'est la propriété familiale et qu'il exerce le travail de chasseur d'alligators. C'est tout ce qu'ils savent.

Cet endroit est une base de repli pour la secte. Ils sont loin de tout et isolé. Ils peuvent faire leur pratique initiatique en toute tranquillité et si les joueurs fouillent bien tout autour de la maison, ils remarqueront des impacts sur les arbres environnant ainsi que sur une clôture pleine en bois qui se situe derrière le poulailler. Trainent aussi au sol de nombreux étuis et douilles de munitions de tout calibre, arme de poing, d'épaule et mitraillette.

Si les investigateurs retournent voir le tatoueur, il a fermé sa boutique en attendant que les choses se calment. Il ne sera pas possible de savoir où il habite car il vit chez une femme nommée Mary et des Mary c'est ce qui manque à LA NOUVELLE-ORLEANS.

**Mention** ; toute la scène du bayou est optionnelle, si vous êtes en retard sur votre timing, vous pouvez ne pas la faire jouer. Je ne m'en offusquerai pas et je vous absous. Elle n'apporte rien à l'intrigue, elle est juste là pour vous faire plaisir et sert d'interlude « gun fight » pour vos PJs qui font du brain storming depuis l'attaque du train. C'est un défouloir qui permet de remettre un peu de la pression aux joueurs. Si vous voulez ne pas la faire jouer, ne mentionnez pas le lieu par le tatoueur.

Vos investigateurs voudront rendre une petite visite à Otto VON KRIEGEL. Ils trouveront sans aucun problème son adresse vu qu'il est l'un des hommes les plus riches et influent de la ville. Son manoir se trouve au milieu d'un immense terrain dans la zone huppée de la ville. Il est entouré d'un mur de 3 mètres de haut et ne comporte qu'une seule entrée fermée par une immense grille en fer forgé et gardée en permanence par quatre sbires en uniforme. Les joueurs pourront voir qu'il y a de l'activité devant le manoir. En questionnant les gardes, ils apprendront qu'Otto VON KRIEGEL organise une immense soirée mondaine pour le jour même. Les investigateurs voudront sûrement y aller et il leur sera très facile de se mêler à la foule des invités à condition d'y venir avec John GARDEN et d'être bien habillé. En effet, si GARDEN se fait connaître, les gardiens lui diront qu'il pourra accéder à la soirée avec ses amis puisque c'est une soirée pour les gens « de son standing ». Si les investigateurs demandent à parler à Otto VON KRIEGEL, il leur sera répondu qu'il est très occupé, qu'il ne veut pas être dérangé. Si vos joueurs insistent lourdement, des hommes de main avec des bergers allemands viendront prêter main forte aux gardiens. Si vos joueurs veulent escalader le mur, insisté sur les gardiens en nombre et les chiens. Ils ne doivent pas voir Otto avant la soirée. Arrangez-vous pour qu'il soit absent, on ne sait pas où il est si vraiment vos investigateurs sont des éléphants. Bien sûr ils seront les bienvenus à la soirée. Il n'y a pas d'invitation, il suffit juste d'être une célébrité pour entrer. Le maître des lieux est coutumier de ce genre de soirée, soirées très prisées puisqu'il est possible de rencontrer tous les notables de la ville et d'y faire des affaires.

Le soir, les investigateurs entrent sans aucun problème dans la demeure d'Otto. Ils pourront se mêler sans aucuns soucis dans la foule. Faites les déambuler au milieu des grandes salles, leur limite de jeu sera le rez-de-chaussée et jusqu'au niveau des escaliers qui se trouve presque au milieu du plan. Cette limite leur sera d'ailleurs précisée dès leur arrivée par des panneaux « zone réservée aux employés ». Au-delà de cette limite, ils commenceront à éveiller les soupçons des gens de maison. Au début, ils seront éconduits avec le sourire et compréhension mais s'ils sont surpris plusieurs fois, ils leur sera demandé le motif de leur insistance et s'ils sont vraiment lourd, ils seront virés et surveillés du secteur. Sinon, virez les de la soirée avec perte et fracas si vraiment ils n'ont rien compris mais à ce niveau du scénario, ils risquent de ne plus pouvoir avancer. Donc si vous en arrivez là, arrêtez l'histoire, virez vos joueurs de chez vous et cherchez en de nouveaux parce que là on ne peut plus rien pour vous ni pour eux...

Dès qu'ils le souhaitent, faites leur rencontrer Otto VON KRIEGEL. Il sera suivi par un colosse. C'est Igor, son garde du corps et homme de main, il le suit comme son ombre. Igor fait une tête de plus que Thomas « Tommy gun » et est plus large que lui. Il ne parle jamais et surveille son patron comme si sa vie en dépendait. Il sera donc impossible d'avoir un entretien en tête à tête avec Otto. De toute manière, il n'en a pas envie car il doit s'occuper de ses invités. Otto regrettera ce qui est arrivé à Henri, c'est un mensonge, il s'en moque. Il dira ne pas comprendre ce qui s'est passé ni savoir ce que les voleurs ont pris. Si on lui parle des zeppelins, il dira être le principal importateur du pays et refusera de communiquer la liste de ses clients pour des raisons évidentes de concurrence. Il expliquera que des gens fabriquent eux-mêmes leur machine volante, il ajoutera qu'après tout nous sommes encore dans une ère de découverte des machines volantes. Sur le « Jéricho », il dira connaître son existence et confirmera qu'il était bien en concurrence avec Henri et un autre acheteur. Il expliquera que oui il a engagé un avoué pour tenter de racheter l'œuf à M. WOODWORTH. Il dira être un grand collectionneur d'œuf de FABERGE et n'hésitera pas à amener les joueurs qui le désirent dans sa salle réservée à sa collection. Les investigateurs iront à l'étage de votre choix, dans la salle de votre choix. Je vous laisse toutes latitudes pour définir vous-même les pièces du manoir, cela variera en fonction de l'avancement de votre scénario et de votre humeur. Les investigateurs se rendront compte, si ce n'est pas encore fait, qu'il y a de nombreux gardes qui patrouillent dans les étages. N'en faites pas trop car il faut que vos joueurs fouillent le manoir à un moment de la soirée. Ils doivent juste se rendre compte que ce ne sera pas forcément une partie de plaisir. Otto les guidera jusque dans une salle où sont installés dans des présentoirs en verre une collection de 17 œufs de FABERGE. La salle est sous alarme et fermée à clef, les fenêtres sont toutes protégées par de lourds barreaux d'acier. Il y a un 18° présentoir vide. A la question de la présence de ce présentoir, Otto expliquera qu'il ne pensait pas perdre la vente et avait fait faire le présentoir du « Jéricho ». Il n'y a rien d'autre dans cette salle au mur blanc et au parquet grinçant. Si vos joueurs ont l'excellente idée de vouloir voler des œufs, faites leur comprendre qu'Otto les soupçonnera immédiatement et qu'il y a fort à parier que les policiers débarqueront dans leur hôtel dans les heures qui suivront.

Concernant Eva, il dira la connaître car il fait des affaires avec elle. C'est une femme très dure en affaire. Elle est spécialisée dans l'import-export maritime de produits aussi divers que variés. A la question si elle est présente à la soirée il l'ignore. Elle est invitée mais il ne l'a pas vu.

Concernant les Khlysts il dira n'avoir jamais entendu parler de ce groupe.

Au cours de la soirée, vos joueurs déambuleront forcément dans le manoir et passeront devant le grand escalier du centre. S'ils ne se promènent pas par-là, arrangez-vous pour qu'ils y aillent. Alors qu'ils sont près de cet escalier, ils voient Eva MILLER qui en descend. Faites-leur faire un jet de psychologie. Pour ceux qui le réussissent ils remarqueront qu'elle semblait très surprise de les voir ici. Elle se ressaisit aussitôt et fait comme si de rien n'était. Elle n'abordera pas les joueurs s'ils ne vont pas vers elle. Si un joueur a eu une aventure avec elle, elle le renverra comme un mal propre mais avec politesse et en souriant. Elle fera tout pour rester à distance. Si les joueurs l'interrogent sur d'où elle arrive, elle leur dira toujours en souriant qu'elle s'est perdue. Si les joueurs montent les escaliers par lesquels elle est arrivée, ils sentiront son parfum. A vous de voir si vous voulez balader vos investigateurs dans les pièces et les couloirs du manoir, à jouer à cache-cache avec les gardes mais au bout d'un moment, le parfum les amènera dans une pièce de votre choix. Ils découvriront un bureau avec moult documents et facture. En farfouillant un peu, ils tomberont sur un échange de courriers avec un entête « MILLER's Corps ». Les courriers annoncent l'arrivée de matériel de plongée dans les entrepôts de la société d'Eva. Un autre courrier fera état de son chargement dans un bateau en partance pour LA HAVANE le matin même du jour où les joueurs lisent la lettre. Il y a aussi des commandes de zeppelins et d'autre chose encore. Après, il y a beaucoup de correspondances en allemand.

Si les joueurs cherchent à questionner Eva, elle ne sera plus là. Si les joueurs questionnent Otto, il sera surpris de les savoir allés à l'étage malgré les interdictions et le prendra très mal, demandant des excuses devant tous les invités. Si les joueurs sont subtils et en y mettant les formes, ils pourront apprendre d'Otto qu'Éva a bien un bureau à l'étage de son manoir. Cette dernière lui a demandé s'il pouvait lui louer un pied à terre à LA NOUVELLE-ORLEANS. Il lui a alors proposé d'utiliser un de ses bureaux vides en échange de l'utilisation des hangars d'Eva sur le port quand il en a besoin pour ses zeppelins. A la question pourquoi chez lui, il répondra que c'est une belle femme et que c'est toujours pratique d'avoir un associé potentiel à porter de main.

Enfin, les joueurs verront au cours de la soirée un homme en chemisette, avec un tatouage « K » sur l'avant-bras. Il quitte la soirée et part en moto. Les investigateurs voudront sans doute le suivre. Il les mènera jusqu'au port et plus précisément devant un des hangars de la « MILLER's Corps ». Après avoir posé sa moto près d'une entrée, il s'y engouffrera en vitesse. Si les investigateurs attendent qu'ils sortent voyez en fonction de ce qu'ils veulent faire. L'homme doit s'enfuir. Les joueurs vont soit le suivre dans le hangar, soit le laisser partir pour entrer dans le bâtiment. Quand les investigateurs pénètrent dans le hangar, ils remarquent la présence d'un escalier qui montent vers un bureau typique de ces lieux. C'est un bureau en fond de hangar, en hauteur, et avec une grande fenêtre donnant sur l'ensemble du dépôt. Quand les joueurs entrent, ils entendent de la musique qui provient du bureau. En montant, ils constatent que la porte est faite de bois et de verre martelé. Ils ne distinguent rien à travers. En ouvrant la porte, ils voient un bureau et un fauteuil qui leur tourne le dos. En retournant le fauteuil, ils découvrent le cadavre de M. PATERSON. Il est mort d'une balle dans la tête et le corps et encore chaud.

C'est à ce moment qu'ils entendent une porte se refermer violemment et un bruit de « tic-tiac » résonne dans le hangar. Impossible de localiser sa provenance. Faites faire autant de jet que vous souhaitez, ils doivent sentir qu'ils peuvent mourir à tout moment. Bien sûr, le hangar explose dès qu'ils sortent. Les investigateurs sont projetés au sol avec quelques flammèches sur les vêtements des derniers. Ne les tuez pas ou si vous voulez faire des blessés, 1D3 de dégâts suffira amplement.

Si vos joueurs souhaitent encercler l'homme dans le bâtiment, faites-le s'échapper par une trappe donnant dans les égouts. S'ils regardent la moto de plus près, c'est une moto standard sans plaques.

Après tout ceci, vos investigateurs voudront se rendre à LA HAVANE.

## **Chapitre 5 :**

### **Dieu est un fumeur de Havane :**

#### **Synopsis :**

Les joueurs trouvent dans le port de LA HAVANE le navire d'Eva MULLER qui effectue des recherches dans l'épave d'un bâtiment de guerre de l'US NAVY. Ils rencontrent l'ancien pacha du bateau qui leur raconte son histoire.

En arrivant à LA HAVANE, où il fait chaud et lourd, les joueurs voudront surement aller à la capitainerie du port pour avoir des renseignements sur le navire d'Eva MILLER. En arrivant au port, ils voient, dans la baie de LA HAVANE, un navire du nom d'EVA MULLER. Normalement, ils devraient rapidement comprendre que c'est le bateau d'Eva MILLER. Eva est une allemande expatriée, qui a changé son nom pour pouvoir faire des affaires plus facilement aux USA. En effet, un nom allemand peu après la guerre ne facilite pas toujours les choses. Comme elle parle parfaitement l'anglais, qu'elle a beaucoup de charme et d'argent, il lui a été aisé de changer une voyelle dans son nom. Les investigateurs peuvent voir que le bateau est rutilant et que du monde se trouve sur le pont. Ils remarqueront des gardes en armes et un scaphandrier qui plonge au moment où ils observent le navire.

S'ils se renseignent auprès des gens, ils apprendront que le navire est autorisé à plonger sur l'épave de l'« USS MAINE ». Ils apprennent aussi que les recherches dans le navire porte sur un livre de bord du capitaine qui renfermerait l'existence d'un trésor secret. Mais ce ne sont que des rumeurs pour attirer les chasseurs de trésors en tout genre, toujours selon les autochtones qui ajouteront que, pour eux, les recherches sont faites pour rechercher la cause du sabordage du navire.

### **De la véritable historique du MAINE :**

L'USS *Maine* était le second [cuirassé](#) de l'[United States Navy](#) à son lancement en 1895<sup>1</sup>. Initialement classé en tant que [croiseur cuirassé](#), il fut construit en réponse au cuirassé brésilien [Riachuelo \(en\)](#) et à l'accroissement des forces navales sud-américaines. L'USS *Maine* et son presque jumeau, l'[USS Texas](#), reflétaient les derniers développements de la construction navale européenne et la

disposition de leur armement principal ressemblait à celle du cuirassé britannique [HMS Inflexible](#). Ses deux [tourelles](#) étaient disposées en échelon sur un [sponson](#) de chaque côté du navire avec des ouvertures dans la [superstructure](#) pour permettre les tirs en travers du pont.

Malgré ces innovations, l'USS *Maine* était déjà obsolète à son entrée en service du fait de sa longue construction et des évolutions dans la technologie et les tactiques navales. L'emploi généralisé de l'[acier](#) dans la construction navale rendait l'utilisation de l'[éperon](#) de plus en plus dangereuse pour le navire attaquant et les dégâts causés par le souffle des canons tirant à proximité des structures du navire découragèrent le placement des tourelles en échelon. L'évolution du rôle du croiseur cuirassé, substitut plus léger et lourdement protégé du cuirassé, vers un navire rapide destiné à l'[assaut de convoi](#) hâta également son obsolescence. Malgré ses limitations, l'USS *Maine* était considéré comme un progrès dans la construction navale militaire américaine.

L'USS *Maine* est connu pour son naufrage dans le [baie de La Havane](#) à [Cuba](#) dans la soirée du 15 février 1920. Dépêché sur place pour protéger les intérêts américains lors de la [guerre d'indépendance cubaine](#), il explosa et coula rapidement en emportant avec lui près des trois quarts de l'équipage. Une commission d'enquête ne permit pas de déterminer la cause de l'explosion

### **Se son histoire dans le scénario:**

Trois ans avant l'achat du « Jéricho » par Henri WOODWOTH, alors que le MAINE est à quai, le bateau explose et coule. Le capitaine du MAINE, au moment de l'explosion, vient d'ouvrir le coffret contenant l'œuf et il était en train de le manipuler quand le bateau explose. Les pouvoirs de l'œuf ont sauvé le capitaine. Il réussit à regagner la berge à la nage. Voyant un miracle de Dieu, il quitta la marine, en fait il ne s'est jamais fait connaître comme rescapé, et il entame une vie d'errance comme ermite et prédicateur. Il revend l'œuf quelques années plus tard à un brocanteur qui y vit une pâle copie et l'offrit à un ami américain qui reconnut l'œuf en tant qu'œuf de FABERGE. Il le proposa aux enchères quelques années plus tard pour se faire un peu d'argent. Voilà comment l'œuf réapparaît.

Les joueurs pourront louer un bateau pour tenter de plonger et d'accéder à la cabine du capitaine pour y rendre le livre de bord.

Ils peuvent aussi attendre que le scaphandrier le retrouve et le remonte pour tenter de le voler mais ce serait une très mauvaise idée car le bateau est très bien protégé et les investigateurs apprendront que le propriétaire a grassement payé toute la Police locale qui surveille avec leur vedette les abords du navire d'Eva MULLER. Les pots de vin de John GARDEN ne pourront rien y faire pour les détourner, elle a aussi abusé de sa beauté pour les soudoyer.

Si les joueurs sont curieux, ils remarqueront la présence d'un moine crasseux, en robe de bure élimée et qui ne semble pas être cubain. L'homme de Dieu regarde le navire en marmonnant. Les investigateurs pourront l'amadouer en lui proposant de le nourrir. Il est maigre comme un clou. Il leur racontera son histoire. Il s'appelle Jack SPURK, c'est le capitaine du navire « USS MAINE ». C'est un riche homme d'affaire américain qui a racheté l'œuf à IOUSSOUPOV. Se sentant suivi, il demande à une de ses relations de le prendre avec lui. C'est le capitaine du MAINE qui fait une escale en France pour promouvoir le navire de guerre US. A son retour, il fait une escale à LA HAVANE où il explose mystérieusement. En fait, le capitaine étant un mélomane, se rendit compte que le mécanisme de l'œuf réagissait à la musique. Il fit jouer un air militaire ce qui entraîna une explosion dans la soute.

Depuis il a remarqué qu'en possession de l'œuf, il n'était jamais malade, que ses blessures guérissaient vite. Il a gardé ce secret pour lui. Il précise que pour que cela marche, il faut porter l'œuf, l'avoir dans une besace ou dans une poche ça fonctionne aussi.

Si les joueurs le demandent, Jack leur donnera une description précise de l'œuf. Il est blanc, fait d'ivoire. Quand on l'ouvre, il représente un ange portant une trompette ou un cor, ses composants sont abjectes, il est fait de tissu organique, d'os et d'autres ingrédients innommables. Il ajoute qu'il a consigné dans son journal de bord tout le processus pour activer l'œuf, c'est d'ailleurs ça qui a fait exploser le navire. Il se doute que l'œuf réagit à un rituel et que la musique est liée à ce dernier. Si l'on joue le mauvais son, les conséquences peuvent être dramatiques.

Au moment où ils s'y attendent le moins, les joueurs voient passer devant eux une Rolls Royce dans laquelle se trouve Eva MULLER. Elle semble ravie. Elle se dirige vers l'aéroport. Quand ils y arrivent à leur tour, les joueurs voient un avion floqué de la croix impériale, qui décolle et se dirige vers le Sud.

Après renseignements, les joueurs apprennent que l'appareil vole en direction de FORT de France, en Martinique. C'est l'avion particulier d'Otto VON KRIEGEL. Il est plus rapide que celui des joueurs et ce dernier a appris la présence des investigateurs à LA HAVANE. Il a payé grassement les autorités aéroportuaires pour qu'elles retardent le plus longtemps possible le décollage des investigateurs. Ils décollent avec plusieurs heures de retard sur VON KRIEGEL.

## **Chapitre 6 :**

### **Pirates des Caraïbes :**

**Synopsis :** Les joueurs retrouvent la trace d'Eva MULLER et Otto VON KRIEGEL. Ils sont partis pour LE SAINT-ESPRIT. Les joueurs découvrent l'existence d'une baignoire pré-colombienne. Une tempête tropicale est en approche et VON KRIEGEL lance le cérémonial au sommet de l'église. C'est au milieu d'un déluge de pluie que les morts se lèvent et que les habitants tombent sous le contrôle mentale du gourou.

Les joueurs arrivent à FORT de France. Il fait encore plus chaud et plus lourd. Les joueurs sont accueillis par une pluie diluvienne de très courte durée. C'est fréquent à cette période de l'année. Ils apprennent que VON KRIEGEL est parti avec une voiture et des camions en direction du SAINT-ESPRIT. Ils ont loué les services d'un éclaireur. Un navire de la flotte d'Eva MULLER est là depuis plusieurs jours. Des hommes déchargent des camions et du matériel lourd. En faisant des recherches, les investigateurs apprendront que d'autres navires appartenant à Otto ou à Eva sont dans de nombreux ports de la Caraïbe où ils font des affaires dans toutes les îles.

En se renseignant, les joueurs apprennent qu'Eva MULLER a pris contact avec un éclaireur local pour qu'il la guide à la source Caraïbe. Cette source est une vasque qui se trouve en contrebas du morne Baldara.

Les joueurs peuvent soit prendre un guide, soit « louer » une voiture. Ils iront sûrement dans la commune du SAINT-ESPRIT et en questionnant les gens, ils apprendront où se trouve cette fameuse vasque et oui, des gens sont passés par là il y a quelques heures, à bord de gros camions. Une très belle femme était parmi eux. A la question combien ils étaient, les réponses varieront selon l'humeur des gens, 20, 50 peut-être 80 personnes. Laissez vos joueurs dans le doute. La route est très mauvaise et les joueurs s'enfoncent dans les terres au milieu de la forêt. Pour accéder à la vasque caraïbe, il faut traverser le SAINT-ESPRIT. Les joueurs traversent la rivière Cacao en arrivant. Décrivez la bourgade comme un petit village qui possède un abattoir, une poste, une gendarmerie, une perception, un petit tribunal et une église. Elle se trouve au niveau du croisement des deux routes. Le cimetière est en face de l'abattoir, de l'autre côté de la rivière Cacao.

Les investigateurs arrivent au niveau de la source caraïbe, il n'y a qu'un seul chemin d'accès, c'est un chemin avec des ornières. Ils arrivent alors que le soleil commence à se coucher et que le vent se lève. Un campement est établi dans une clairière entouré par la forêt tropicale. Les joueurs remarquent la vasque et des tentes tout autour. Les camions sont garés en ordre serré. Il en compte 5. Des hommes en armes sont présents. Ils reconnaissent l'homme à la moto qui donne des ordres. Ils entendent la musique d'un gramophone provenant d'une tente. S'ils sont attentifs, ils entendront l'homme à la moto dire qu'il ne faut pas déranger le maître et sa conjointe. Les hommes commenceront à faire des préparatifs tout autour de la vasque. Un rituel commence. La nuit tombe. Vos joueurs peuvent attaquer maintenant ou avant, peu importe, c'est un leurre. C'est une fausse cérémonie pour éloigner les investigateurs de la véritable cérémonie. S'ils tardent trop à passer à l'action, faite leur croiser une patrouille qui ouvrira le feu sans se poser de question. Il y a 25 gardes. Vous pouvez moduler ce compte selon vos envies.

La bataille devrait tourner à l'avantage des joueurs. Une fois tout le monde éliminé, ils pourront questionner l'homme au tatouage qui sera mourant. Il rira avant de mourir et leur divulguera le plan de son maître. Il dira qu'ils sont tombés dans le traquenard que leur a tendu VON KRIEGEL. Ce dernier est au sommet de l'église. Il active la « Sébastopol » avec son catalyseur. Ils ne pourront jamais arriver jusqu'à lui car il est protégé par ses hommes et Igor. En fouillant la tente où ils entendaient de la musique, les joueurs trouveront le livre de VON KRIEGEL et donc toute l'histoire de la cloche, de la secte et de l'œuf. Il commence à pleuvoir fort.

Quand les joueurs arrivent à porter de son, ils entendent les premiers coups de cloche. La pluie tombe plus forte et la nuit est d'un noir de jais. En arrivant devant l'église, les joueurs sont accueillis par une rafale de mitrailleuse, ainsi que par des tirs nourris d'armes diverses. Il y a 5 camions en barrage devant l'entrée de l'église ainsi qu'une voiture. Les joueurs verront alors les morts arriver de l'église, jet de SAN sinon perte de 1D3 pt de SAN. Les habitants sortent aussi de chez eux armés de ce qu'ils ont trouvé pour l'occasion. Bien entendu, tout ce petit monde est sous l'emprise de VON KRIEGEL. D'ailleurs, les joueurs peuvent l'entendre psalmodier des incantations aberrantes et païennes.

Otto VON KRIEGEL se trouve au sommet de l'église. Il est en compagnie d'Igor. Eva est au rez-de-chaussée avec une dizaine d'homme. La double porte de l'église est fermée et barricadée. Les joueurs peuvent éventuellement passer par la sacristie, qui est aussi fermée mais pas barricadée ou alors ils peuvent utiliser un camion pour défoncer la porte principale. Ils peuvent aussi essayer d'escalader. Laissez les réfléchir au moyen d'accéder à Otto. L'orage gronde et VON KRIEGEL semble contrôler la foudre. Des éclairs s'abattent tout autour d'eux, tuant des zombies, des squelettes et des villageois. L'eau des deux rivières déborde et commence à arriver aux chevilles. Mettez 20 personnes devant l'église et 10 avec Eva. Il y a aussi un sonneur de cloche. Dès les premiers coups de cloche, il sera sous l'emprise de l'œuf. Si les joueurs ont l'idée de l'abattre, ils commenceront à voir que les zombies et les villageois sont plus lent et ont des réactions chaotiques. Evidemment, Otto le relèvera dès qu'il n'entendra plus la cloche sonner. Le sonneur de cloche se trouve juste derrière l'escalier qui monte au clocher.

Des maisons s'enflamment avec la foudre malgré la pluie diluvienne et la force du vent. Un cyclone vient de se créer avec l'incantation immonde du gourou.

Au sommet, le combat sera épique. N'hésitez pas à faire remonter Eva pour aider son maître. Si vous l'estimez, Otto peut ressusciter ses soldats morts au combat. Si Eva meurt il la lèvera mais il faut qu'il sache qu'elle est bien morte. Si Igor meurt, il le relèvera aussi. Une fois le combat terminé, les PJs doivent détruire l'œuf. Une balle suffira pour l'éradiquer définitivement. Tous ses effets cessent immédiatement.

## FIN

**Par Laurent « Kubalay » L.**

### **Note de l'auteur :**

Tout ce que j'explique est vrai, sauf l'œuf de FABERGE et la date de l'explosion du MAINE. Ce n'est pas la bonne année, c'était en 1898 qu'il a explosé mais pour des raisons scénaristes, j'ai changé la date. Sinon tout le reste est vrai, la secte, la mort de RASPOUTINE, la vasque Caraïbe et la fameuse « Sébastopol ». D'ailleurs, je vous laisse quelques annexes pour comprendre toute l'histoire de la ville du SAINT-ESPRIT.

**J'espère que vous prendrez autant de plaisir que j'en ai eu à le préparer et à le faire jouer. Je remercie par ailleurs mes heureux testeurs : Philippe, Fred, Alain, Damien et mon épouse Carole.**

**Le scénario a été testé au cours du forum du jeu à SAINT-DENIS à LA REUNION le 10 septembre 2016.**

### Les PNJ :

Comme il s'agit d'un scénario PULP, on ne s'ennuie pas avec des caractéristiques et des compétences. C'est fait exprès d'avoir mis le strict minimum syndical. Le PULP il faut que ça pulse, que ça aille vite et qu'on ne soit pas ralenti par des fiches de PNJ où l'on cherche une compétence particulière. Les héros c'est nos joueurs, les PNJ c'est de la chair à banta. Donc, on reste minimaliste et on s'adapte.

**Tous les sbires** ont 12 PV et des compétences de combat à 40 %. Pour le reste des compétences ils ont tout à 35 %.

**L'homme à la moto** : à 13 PV et ses compétences de combat sont à 60 %. Le reste est à 55 %.

**Eva MULLER** : elle a 12 PV et ses compétences de combat sont à 75 %, sinon vous pouvez reprendre les caractéristiques de Faye VALENTINE pour le reste.

**Igor** : à 18 PV et ses compétences de combat sont à 70 %, pour les caractéristiques vous pouvez prendre celle de Tommy Gun.

**Otto VON KRIEDEL** : il a 14 PV et ses compétences de combat sont à 55 %, pour ses caractéristiques vous pouvez vous reporter sur celle de James CARTER.

**Les morts** : ce sont des zombies et des squelettes qui doivent être traité comme tel. Donc je vous renvoie au livre de base (pages 339 et 340) où au Malleus Monstrorum (page 280 et 281).

### L'œuf impie de FABERGE :

L'œuf donne le sort de contrôle mental, toute personne qui entend le son de la « Sébastopol » doit réussir un test de SAN, tous les rounds, pour ne pas tomber immédiatement sous l'emprise de son maître. Une fois sous contrôle de ce dernier, le pantin lui obéit aveuglement. Le contrôle est télépathique comme vocal. Le maître sait exactement où sont ses ouailles. Il peut utiliser leur sens et même les contrôler à distance mais avec les possibilités et les capacités du possédé.

Il peut aussi lever les morts sous formes de zombie et de squelettes. Il n'y a pas de limite de nombreux. La seule limite est la portée du son. Il faut entre 1 et 5 minutes pour lever les morts. Le temps dépend de la profondeur, de la fraîcheur du mort et de ce qu'il en reste.

Le possesseur de l'œuf a une armure naturelle de 5 et se régénère à raison de 3 PV par round. Si le possesseur ne possède plus l'œuf, il perd immédiatement tous les bénéfices de ce dernier.

Enfin, le possesseur de l'œuf peut annuler l'effet de contrôle sur les personnes qu'il souhaite. Il peut revenir sur cette exception à tout moment.

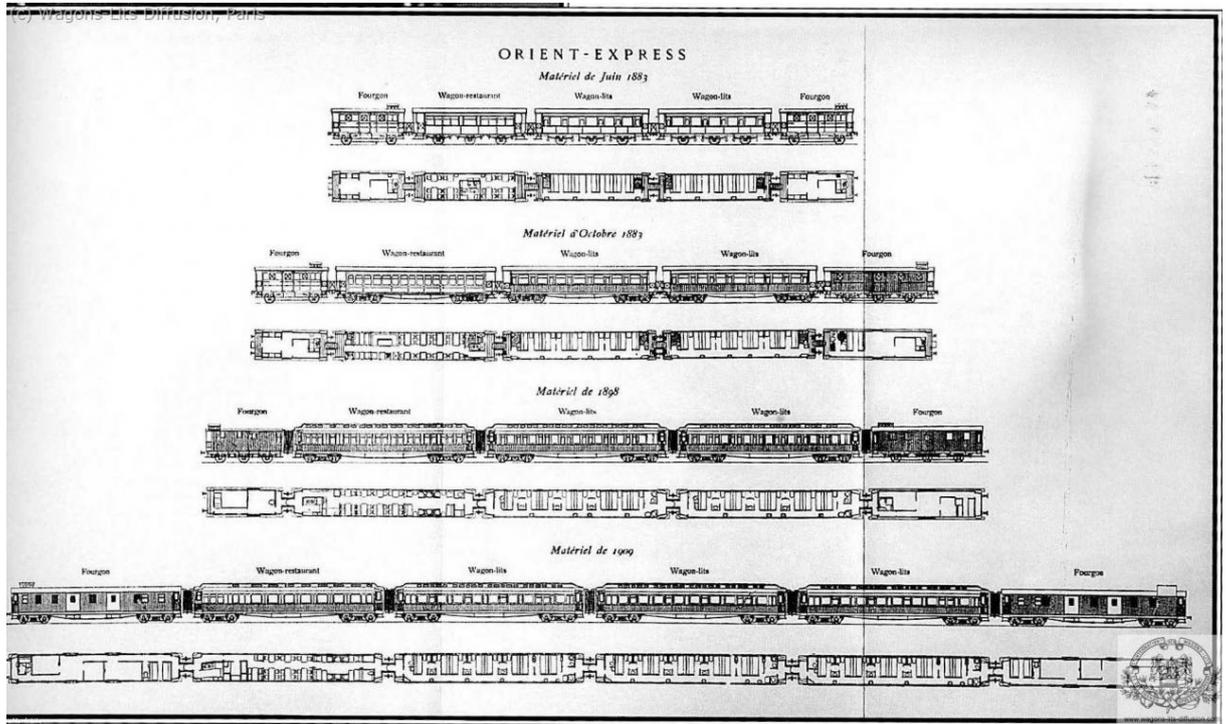
Tous les PJs qui entendent le son de la cloche doivent faire un jet à chaque round de combat. A chaque jet raté, il perd 1D3 point de SAN. Pour chaque échec, il n'est pas sous contrôle, il subit un malus d'un dé pour tous ses jets sauf de SAN pour résister à l'œuf. Au troisième échec, il passe sous le contrôle de l'œuf. Le joueur peut utiliser un point d'aplomb pour annuler tous les effets ou éviter le contrôle. Il ne revient pas à 0 dé de malus mais reste à 2 dés de malus. Donc avec 2 points, un PJ qui rate son troisième jet revient à aucun dé de malus, un point pour annuler l'effet final et un point pour effacer les 2dés de malus.

Quand un PJ réussit son jet test, alors qu'il a déjà un malus de contrôle, il descend son malus d'un dé. Sur un critique il annule tout ou est immunisé aux effets de l'œuf pendant un round.

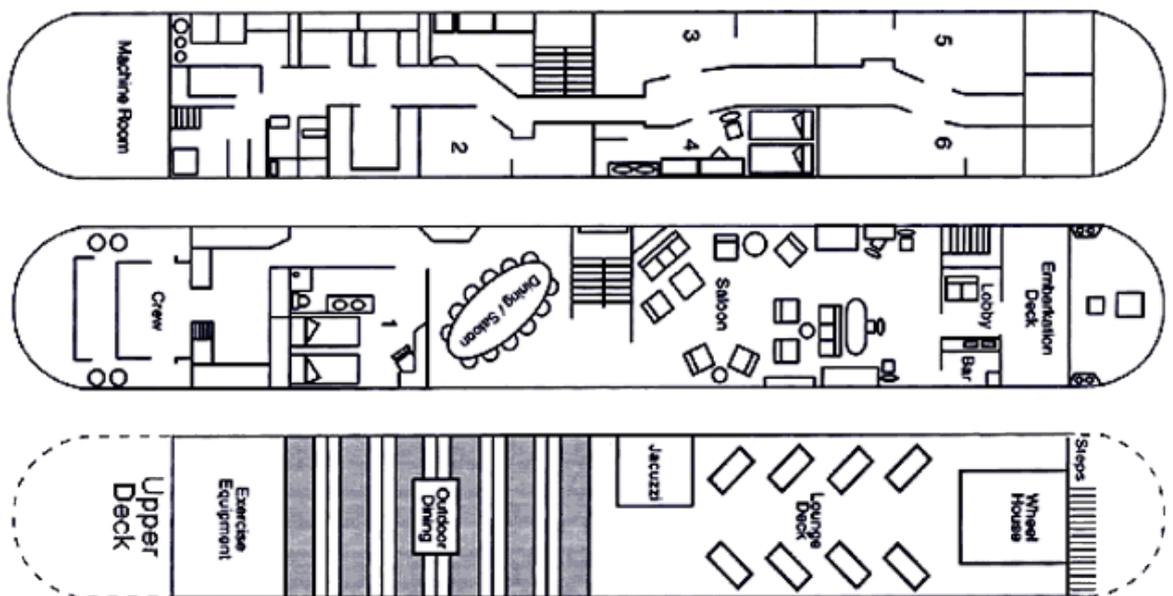
Un PJ sous contrôle ne joue plus, c'est le MJ qui le contrôle et lui dit ce qu'il fait. Par contre, comme nos joueurs sont des héros, ils peuvent faire un jet de SAN si un autre joueur lui cause au moins une blessure, donc perte d'au moins 1 PV. Dans ce cas précis, il revient à lui avec l'annulation du malus. Il reprend ses jets de SAN comme au début.

**Les plans :**

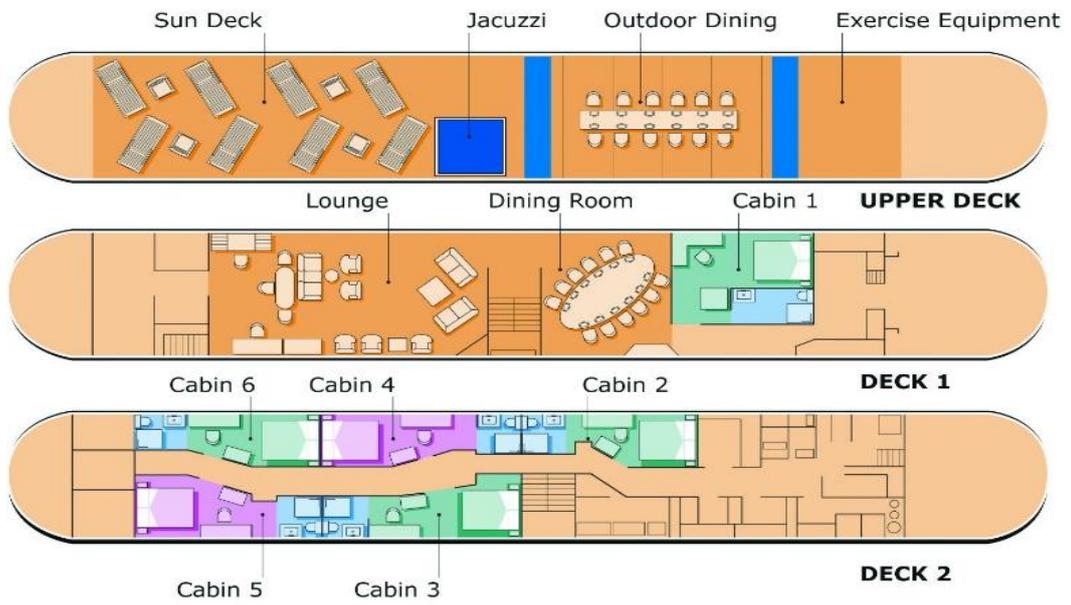
**Le train :**



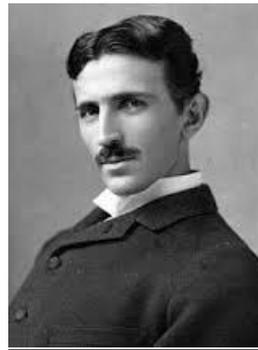
**Le Napoléon :**



**NAPOLEON**



**Eva MILLER**



**Otto VON KRIEDEL**



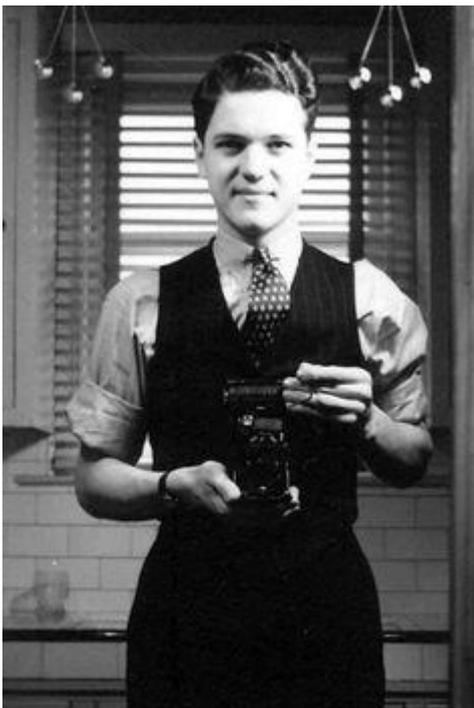
**Igor IVANOV**



L'homme au "K"



M.PATERSON



Le photographe du train

**Le manoir VON KRIEDEL :**

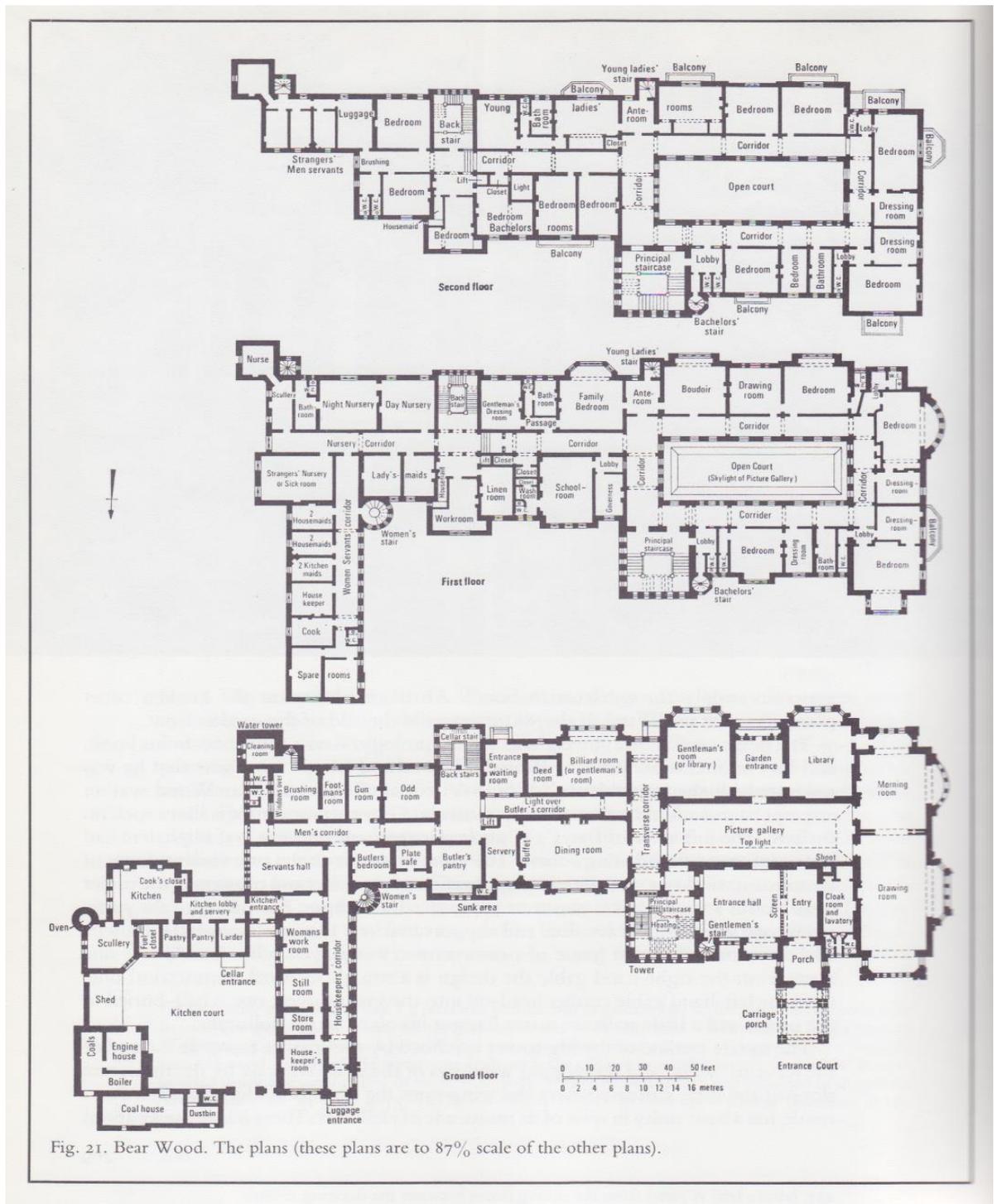
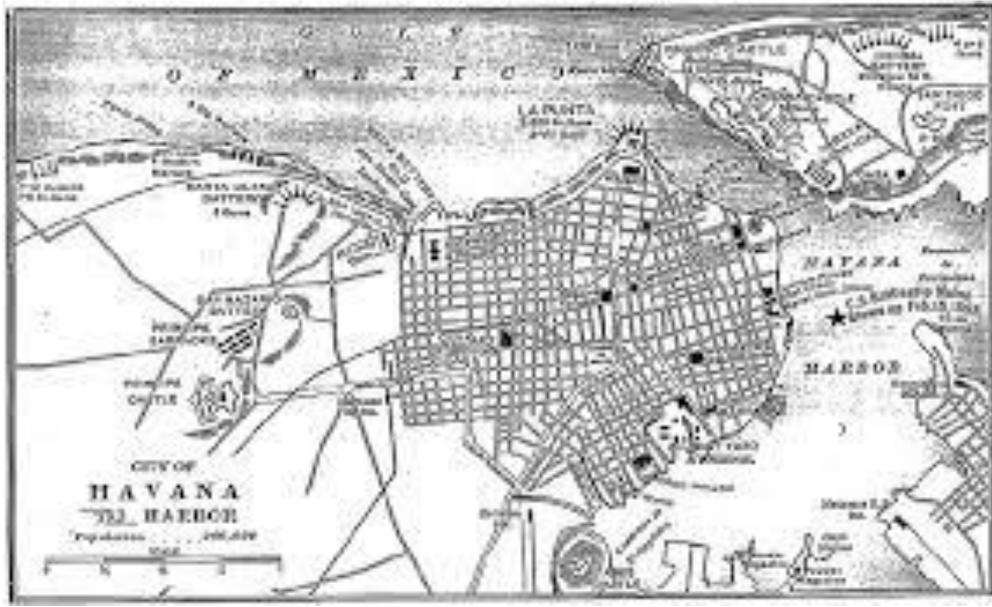
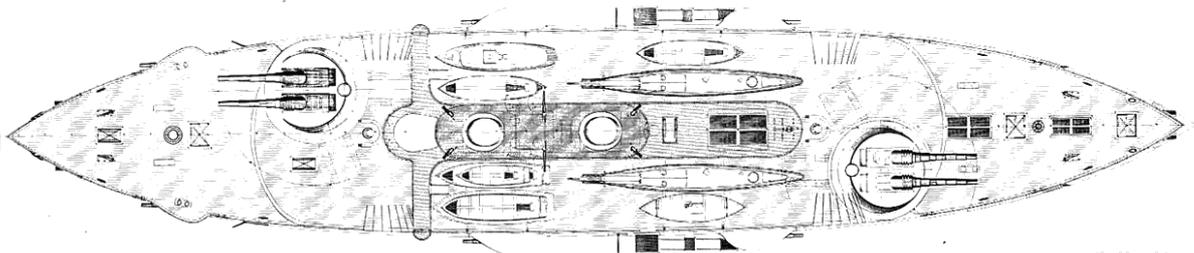
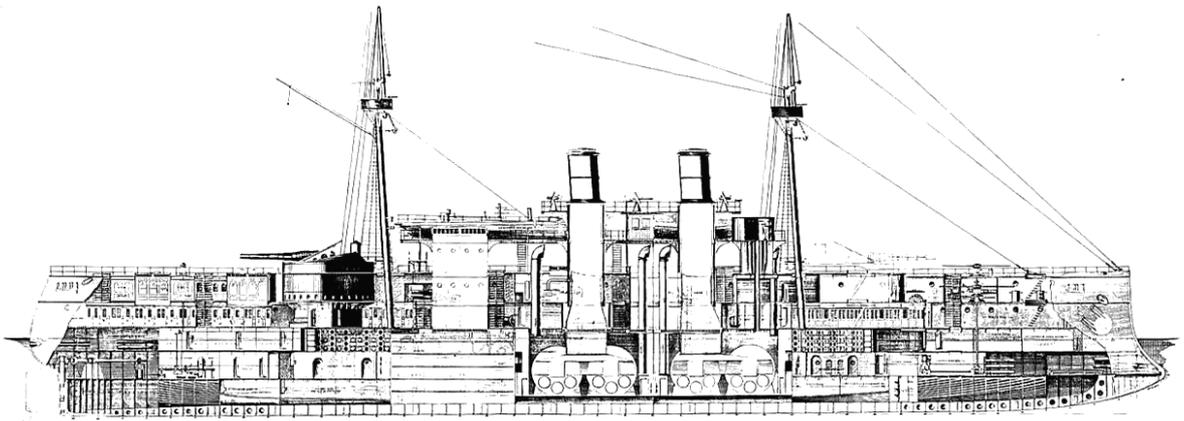


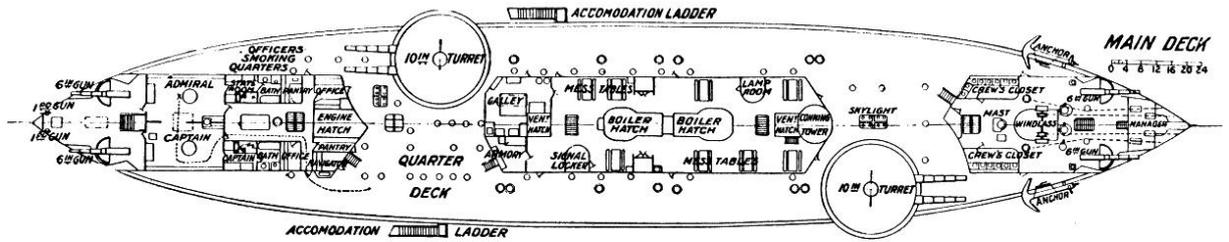
Fig. 21. Bear Wood. The plans (these plans are to 87% scale of the other plans).



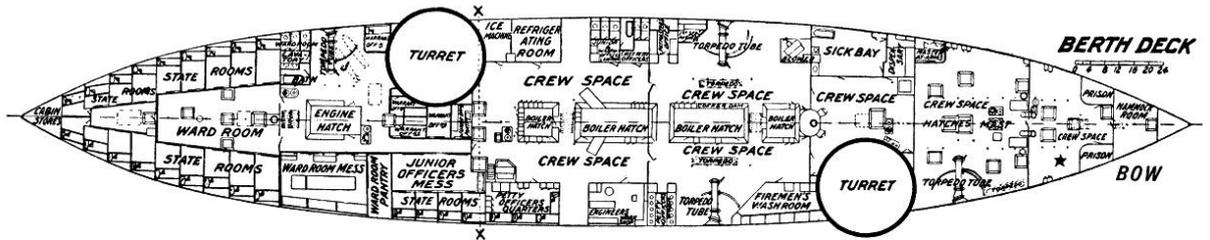


**L'USS MAINE :**

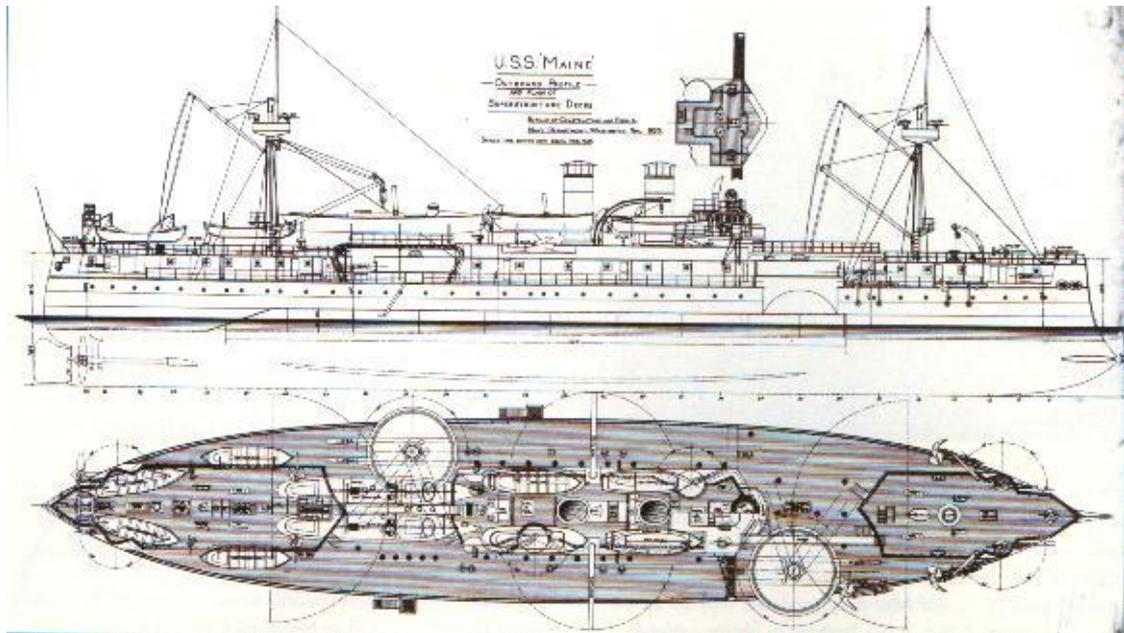




The main-deck: The x in the admiral's cabin shows where Captain Sigbee was sitting, and the dotted line from it indicates his course in escaping to the quarter-deck.



The berth-deck, on which most of the officers and crew were quartered; only two persons escaped from the space between the bow and the x near the after-turret. The star indicates where one of the two men saved from the berth-deck was sleeping.



La Martinique :



LE SAINT-ESPRIT



Vasque Baldara



**Je n'ai pas mis de plan du SAINT-ESPRIT car je n'en est pas trouvé datant des années 20. Sachez seulement qu'il y a environ 2500 habitants à cette époque. C'est pour cette raison que je vous rajoute des annexes de la ville en dessous.**

**Les annexes :**

**LE SAINT-ESPRIT, UNE COMMUNE AU CŒUR DE LA MARTINIQUE  
DES ORIGINES AU MILIEU DU XXe SIECLE**

**De  
Vincent HUYGHUES BELROSE  
Agrégé d'Histoire, Docteur en Histoire  
Docteur d'Etat ès Lettres et Sciences humaines**

A moins de 21 km de Fort-de-France, Saint-Espirit, tapie entre Ducos, Le François, les hauteurs boisées de Rivière-Pilote et du Vauclin, et les mornes de Rivière-Salée, compte près de 10 000 habitants sur les 2 375 hectares de son territoire, ainsi diminué au fil des vicissitudes du cadastre. Les mornes qui l'entourent de partout, en font une niche pour le bourg, dans cette cuvette traversée par

deux rivières principales : la rivière des Coulisses, qui draine toutes les eaux depuis la Montagne du Vauclin et la rivière des Cacaos. Elles se rejoignent à la sortie ouest du bourg pour ensuite traverser la commune de Rivière Salée et se jeter dans la baie de Génipa.

## **ORIGINE DE LA COMMUNE**

Les trouvailles archéologiques de l'époque pré céramique dans des lieux comme Baldara, la Suin, Valatte, sur la route des roches gravées du sud témoignent de son passé amérindien. Les recherches effectuées laissent penser que sur les hauteurs devaient s'y trouver des « ichalis », jardins caraïbes situés beaucoup plus loin des habitations. En outre, on trouve des lieux dits « Caraïbes » comme celui où se situe la vasque en contrebas du morne Baldara creusée dans la pierre et qui n'a pas encore révélée tous ses secrets.

L'arrivée des colons à la Martinique va entraîner l'implantation progressive d'habitations vers le sud de l'île, entraînant la création du quartier des coulisses, puis celle de la paroisse dont le père Jean-Joseph de SARRELOUIS, capucin fondateur, signe, pour la première fois, le registre du Saint-Esprit le **4 juin 1758**.

**La commune, qui fut autrefois chef-lieu de canton, regroupant Ducos, Le François et Rivière-Salée, a conservé un certain cachet.**

## **UN PATRIMOINE ENVIRONNEMENTAL ENCORE PRESERVE**

La pression de l'urbanisation n'a pas encore trop entamé la luxuriance de la végétation spiritaine. L'habitat dispersé et les constructions nouvelles ne portent que partiellement atteinte à cette nature verdoyante qui participe de l'art de vivre spiritain. Une quiétude que l'on retrouve aussi bien dans le bourg que les campagnes et qui maintient solidement la tradition des jardins créoles autour des habitations.

Les cultures vivrières et maraîchères côtoient celles de la canne à sucre et de la banane, laissant tout de même une place à l'élevage bovin, ovin, avicole et autres. La commune reste ainsi fidèle à son passé de centre de production et de commerce même si elle a oublié ses célèbres foires agricoles du 19e siècle. D'après l'*Almanach de la Martinique pour 1846*, la foire commençait le dimanche de la Pentecôte et durait huit jours.

## **UNE ARCHITECTURE CREOLE TOUJOURS PRESENTE**

Peut-être est-ce dû à sa situation hors des grands axes routiers et des nouveaux temples de la consommation moderne que sont les centres commerciaux, le Saint-Esprit a conservé un style architectural spécifique et un art de vivre propre à son environnement et à son histoire. D'emblée, on est frappé par la cohérence du bourg qui concentre les principaux services. Il est rangé dans la catégorie de bourg urbain avec ses rues perpendiculaires jalonnées de maisons à étage souvent alignées dans les rues principales, et construites en bois, en pierre ou en brique aussi.

Les maisons du bourg cachent des arrières-cours où subsistent encore des petits jardins créoles. Les impostes finement ornementées, les menuiseries ajourées, les lambrequins et fers forgés interpellent le regard.

Les persiennes en bois des portes et fenêtres, idéales sous ce climat tropical, permettent tout aussi bien une ventilation naturelle modulée que de maintenir la relation entre le milieu douillet de l'intérieur et les agitations de l'extérieur.

Une autre curiosité du bourg tient à ses couloirs étroits entre les maisons qui permettent de passer subrepticement d'une artère principale à une autre.

L'observateur remarquera le pavage en pierre de certaines voies du bourg, notamment celle reliant le presbytère à l'église, datant des années 1820-1826. Les portions de la rue Gueydon, face à l'église et de la rue Perriollat, elles aussi pavées, ont été recouvertes d'asphalte dans la seconde moitié du 20e siècle.

Hors du bourg, on trouve encore quelques vieilles habitations coloniales classiques avec une ornementation délicate, une véranda périphérique et une cuisine séparée de la maison.

Les chemins de campagne et les routes s'agrémentent de sacrés cœurs, de croix, d'oratoires, œuvres souvent de particuliers qui les entretiennent à leurs frais, les illuminent de cierges et les fleurissent.

## LA VIE RELIGIEUSE

La vie religieuse spiritaine a toujours été intense et pleine de rebondissements dès l'origine. La vierge du Grand retour est aussi passée par là au début du siècle dernier.

Des événements multiples, climatiques avec les ouragans, choix définitif de l'emplacement de l'église des sept dons, agitations de la période esclavagiste, la vie religieuse porte l'empreinte de fort attachement qu'on pouvait porter à la paroisse, comme l'illustrent les quatre cloches de l'église dont l'une d'elle nous vient du Caucase.

Par quel miracle, cette commune du sud de la Martinique sertie au creux des mornes verdoyants rencontre-t-elle la Russie impériale?

Tout part de l'amitié entre deux hommes dont le destin avait croisé les chemins à la Martinique et qui se retrouvaient à nouveau dans d'autres circonstances.

Lors de la guerre de Crimée, l'abbé Fauveau obtient de l'amiral Bruat, qu'on envoie dans la commune de Saint-Esprit ou il avait exercé comme aumônier, une cloche de sept cent quatre-vingt kilos récupérée d'une église de la ville de Sébastopol pour en faire don à son ancienne paroisse.

Les deux hommes avaient affronté ensemble des difficultés à la Martinique. Débarqué à Saint-Pierre le 7 avril 1838, le père Fauveau gagne le Saint-Esprit ou il exerce comme vicaire le lendemain de son arrivée à la Martinique, puis comme curé de la paroisse dès le 8 août 1838.

Il subit de nombreuses attaques du préfet apostolique Castelli et de son sous-préfet, l'abbé Jacquier, et est défendu par l'amiral BRUAT qui le présenta comme seul susceptible d'être à la tête du clergé colonial.

En 1848, Castelli et Jacquier sont rappelés en France.

Cette cloche appelée « La Sébastopol », par les paroissiens portent deux inscriptions en russe ainsi déchiffrés:

– « *Par la grâce de Dieu cette cloche a été coulée pour le bourg cosaque de Vitezov pour l'église de Saint-Georges* ».

– « *Par la générosité des donateurs bénévoles (elle a été) coulée dans la ville de Stavropol au Caucase, dans l'usine de la commerçante Anna Eframova – année 1849 – poids 48 pouds 37 livres 790 Kgs* ». Les mélomanes savent reconnaître le son spécial en « LA » de la 'Sébastopol' »

L'église vétuste ne pouvait accueillir dans le clocher cette noble dame par trop lourde. Descendue plusieurs fois suite aux vicissitudes du temps et des ouragans, elle put ainsi s'offrir aux regards de ceux qui tentaient de comprendre les écritures en russe qui l'ornaient. A la date de son arrivée à la Martinique, la construction d'une nouvelle église venait d'être commencée et ne s'acheva qu'en 1857. Lors des réparations effectuées en 1866, on s'inquiétait déjà de la résistance du clocher au poids des cloches et l'on tenta de le consolider, mais, en 1884, lors de nouvelles réparations, il fallut décrocher la Sébastopol. L'ouragan août 1891, détruisait l'ancienne église du Saint-Esprit et obligeait à en construire une nouvelle. La première pierre n'ayant été posée qu'en 1903 et le clocher en bois achevé en 1907, c'est à cette date seulement que la cloche retrouva le Saint-Esprit. A la suite du cyclone de 1951, la Sébastopol dut être décrochée à nouveau.

Témoignage de reconnaissance de la commune: le 05 septembre 1853 le conseil municipal présidé par le maire Pignol appela la place face à l'église 'place BRUAT' » Un décret impérial du 15 novembre 1853 confirma cette appellation.