

Une « aventure fantastique », pour 4 ou 5 investigateurs. Le grand spectacle du jeu de rôles, dans une course poursuite contre le vent.

Inspiré de Graham Masterton.

Sur la musique de James Horner *Thunderheart*. Illustrations : **Olivier Hernandez**

Introduction

Amérique du nord, début du XVII^{ème} siècle. Les persécutions religieuses en Europe provoquent la création des Etats de la Nouvelle-Angleterre. Les premiers colons ne sont qu'une poignée, isolée parmi 30 000 indiens, mais ils n'hésitent pas à harceler les villages indigènes.

En 1620, les pèlerins puritains arrivent au Massachusetts à bord du Mayflower. Le nombre des colons continue d'augmenter et les armes à leur parvenir.

A cette époque, la région est contrôlée par de puissantes tribus : Naragansetts, Massachusetts et Wampanoags. Le chef des Wampanoags, Massassoit, signe un traité avec les puritains. Les blancs voient dans ce geste un signe de Dieu et poursuivent la soumission des tribus.

1622. Poussés à bout, les indiens Powahatas passent à l'attaque et tuent trois cent cinquante Anglais. La guerre ouverte durera jusqu'en 1646.

1630. Les Massachusetts sont décimés par une épidémie de variole.

1636. L'assassinat d'un capitaine déclenche la guerre des Péquots, du nom d'une tribu plus à l'ouest. Plus tard, c'est au tour des Narragansetts d'être persécutés lorsqu'ils refusent de reconnaître Charles I^{er} pour suzerain.

1640. Les colonies anglaises comptent plus de 25 000 colons.

1646. De nombreuses tribus cèdent une partie de leurs territoires. Elles sont autorisées à séjourner dans les premières réserves, établies en marge des colonies.

Dans le même temps, les rivalités européennes déteignent sur le nouveau monde. Les Anglais sont opposés aux Français, qui ont pour alliés les Hurons et les Abénaquis, et aux Hollandais, alliés des Iroquois. Enfin, les indiens utilisent les armes qui leur sont données par les blancs pour régler leurs propres guerres.

L'alliance des Anglais avec la dernière tribu de la côte, les Wampanoags, est compromise lorsque les colons contestent à Wamsutta, fils de Massassoit, le droit de vendre des terres à d'autres nations. Convoqué à Plymouth par les Anglais, il y meurt peu après dans d'étranges circonstances.

Le deuxième fils de Massassoit, Metacomet, un puissant faiseur de magie, devient chef de la tribu. Il ignore les ordres des Anglais et parvient à convaincre d'autres tribus de la Nouvelle-Angleterre du machiavélisme de ces « hommes venus d'un monde inconnu, qui abattront nos forêts, détruiront nos chasses, nous éloigneront, nous et nos enfants, des tombes de nos ancêtres, réduiront en esclavage nos femmes et nos enfants ».

1667. Les colonies hollandaises, possessions des Pays-Bas depuis 1616, deviennent la propriété des Anglais à la signature du traité de Westminster. Les Iroquois, composés de cinq nations indiennes (Mohawk, Oneida, Onondaga, Senéca et Cayuga), se rangent aux côtés des Anglais.

1675. Metacomet, que les anglais ont surnommé « le roi Philip », prépare la plus importante révolte qu'auront à affronter les puritains. Débutent alors massacres, pillages et destruction des villages des blancs.

Le 8 décembre 1675, un conseil de guerre réunit à Boston décide d'envoyer les troupes du Massachusetts, de New Plymouth et du Connecticut combattre une armée de 5000 indiens, retranchée cet hiver dans un vaste marais. Les puritains font même appel aux Mohicans et aux Mohawks, ennemis ancestraux des tribus en révolte. On offre une récompense à qui livrera le chef de la rébellion.

Août 1676. Metacomet est vaincu, après une guerre qui coûta

Ce que ne livre pas l'histoire

Hiver 1675. Agressés par les soldats autant que par le froid, les indiens reculent. Face à l'imposante armée des blancs, Metacomet commence à douter que cinq mille indiens puissent suffire à repousser l'invasisseur.

Cette nuit-là, au cœur du vaste marais, un vent glacial fait hurler les branches. Transi, espérant vivre encore un jour et lancer son ultime attaque, Metacomet fait un songe. Il voit une gerbe de glace tourner dans la tourmente. Puis une voix retentit, mélange du tintement de la glace et du souffle de la bise.

« Permet au marcheur du vent de s'incarner en un homme qui se tient debout et tes ennemis seront vaincus ».

Le terrible vent du nord vient de s'adresser à l'indien. Le Wendigo, l'esprit du grand froid, cherche un corps où s'incarner. Celui que les hommes blancs nomment Ithaqua, le marcheur du vent, propose une alliance. Metacomet fait immédiatement appel aux plus grands sorciers des nations indiennes et les invite à le rejoindre. Ceux-ci lui offrent en retour un scepticisme non dissimulé. Est-il possible de faire confiance au Wendigo ? Ne va-t-il pas geler les lacs et les forêts ? Les discussions s'éternisent durant de longues nuits.

Alors, craignant de perdre l'appui du dieu, et sans l'accord des autres magiciens, Metacomet lance l'incantation. Pris de panique, certains indiens rejoignent les soldats et trahissent leur chef, touchant la récompense. C'est trop tard. Au sommet de sa montagne de glace, Ithaqua, le marcheur du vent, est incarné en un homme qui se tient désormais debout. Son premier geste est de faire redoubler la vigueur de l'hiver.

La menace est telle que les guerres tribales cessent.

Les sorciers, shamans et magiciens de toutes les nations s'associent, enchantent cinq armes et ordonnent à cinq guerriers d'aller combattre le vent. L'affrontement dure de longues heures et le Wendigo est finalement blessé dans sa chair. Vaincu, son corps est alors divisé en cinq parties : son sang dans une gourde, ses cheveux dans un scalp, sa force dans un costume et son cœur dans un silex. Son souffle, le vent, parvint à s'échapper de la flûte qui le retenait prisonnier. Il hante encore les étendues glacées. Puis ces éléments furent dispersés par les sorciers.

Les armes magiques furent cachées, alors qu'elles attiraient la convoitise de démons qui marchaient dans les flammes.

Metacomet fut décapité mais ses partisans ne laissèrent pas leur chef ainsi mutilé. Ils parvinrent à dérober sa tête et la recousirent au corps. Ainsi le Grand Esprit pouvait-il le prendre par

.....manque.....

Le sanctuaire

Mars 1924. Nord-est des Etats-Unis d'Amérique.

M L'eau dégringolant du haut de la cascade fait s'élever un nuage d'écume qui rend la corniche glissante. En haut du canyon, les sapins projettent leur ombre sur la scène et renvoient l'écho du petit torrent.

Longeant la paroi, un groupe d'aventuriers progresse le long d'une petite corniche qui les rapproche de la cascade. A leur tête, vêtu d'une veste de chasse, le vieux professeur Harperston s'arrête et observe devant lui d'un air perplexe. La corniche s'arrête à ses pieds et il reste encore trois mètres avant de pouvoir passer derrière la cataracte. Alors qu'il lève la tête afin de trouver un appui, son bouc gris se retrouve bientôt couvert de gouttelettes d'eau et il est rapidement obligé d'essuyer ses petites lunettes rondes.

Puis, il déroule la corde qu'il porte sur l'épaule et commence à balancer son grappin. D'un mouvement ample, il le projette vers une faille située à quatre mètres au-dessus. Quelques instants plus tard, suspendu à la corde, il se balance dans le vide et disparaît derrière le voile bruyant. Redoutant toujours de glisser, mais poussés par la curiosité, les personnages empruntent le même chemin que leur guide.

Le petit groupe ne tarde pas à entrer dans un boyau circulaire de 4 mètres de diamètre. Sur le sol roule une eau claire qui va grossir la cascade. Torche en main, le professeur Harperston avance dans le couloir qui s'évase, quelques dizaines de mètres plus loin, en une vaste pièce.

Elle fait environ 20 mètres de diamètre. Ses parois s'élèvent sur une quinzaine de mètres de hauteur, jusqu'à une petite crevasse par laquelle filtre la lumière du jour. C'est de là-haut que provient l'eau qui résonne en s'écoulant. Le temps a fait se développer des mousses et des grappes de végétation tout le long des parois de la caverne. Des centaines de gouttelettes font entendre un bruit régulier et rejoignent le petit filet qui sort par le tunnel. La température est anormalement basse. Rapidement, un froid perçant saisit les membres du groupe.

Mais l'attention des visiteurs est rapidement accaparée par ce qui se trouve au centre de la salle. Cinq piliers de bois soutiennent un enchevêtrement de branches.

« Regardez mes amis, fait le professeur en pointant la main vers la sépulture, elle est là ! »

Allongée sur les branches desséchées par le temps, se trouve une momie indienne. Le temps n'a pas eu raison du corps placé en hauteur. On aura tôt fait de remarquer que le froid persistant a peut-être aidé à la conservation du corps.

Le professeur indiquera qu'il s'agit, selon les sources qui l'ont mené jusqu'ici, d'une momie indienne du XVII^{ème} siècle. Puis, d'une manière très professionnelle, Harperston commencera par faire des photos de l'endroit. Avant d'entamer l'inventaire, il aura demandé aux personnages d'aller chercher la caisse qui se trouve dans la camionnette, garée non loin de là.

Précisons tout de suite que le Wendigo veille sur ce corps. Il est à l'origine de la température de la pièce et c'est lui qui a maintenu le corps en état. Mais gardez cela pour vous...

Il peut arriver que les personnages refusent de déplacer la momie. Dans ce cas, Harperston argumentera du fait qu'aucune peinture mortuaire n'orne les parois. Ceci n'est donc pas une tombe. Enfin, s'il a découvert cet endroit, d'autres peuvent également arriver jusque là et pas forcément armés des mêmes intentions scientifiques...

Dans tous les cas, nous verrons plus tard que Metacomet sera animé lorsque son âme recevra un nouveau support physique (au moment du développement des photographies). Son arrivée jusqu'à la demeure du professeur n'en serait que retardée.

Le temps de l'aller-retour et le professeur aura terminé ses travaux préliminaires. Il désirerait emporter la momie avant la tombée de la nuit.

C'est l'heure de la première frayeur. Elle se produira alors que deux personnages portent la caisse et redescendent la corniche glissante. Face à eux se dresse tout à coup un grizzly qui a remonté la corniche. Au même instant, le torrent projette sur le groupe un tronc noueux. S'il est aisé d'éviter de se trouver sur sa trajectoire, il n'est pas possible en revanche de l'empêcher de s'abattre sur la corniche qui s'écroule sur près d'une mètre de largeur. Le groupe peut être divisé en deux, tandis que quelques uns des personnages se cramponnent à la caisse, maintenue de justesse par quelques pitons rocheux.

Le gardien s'arrangera pour qu'ils se débarrassent de l'ours (ils ont en principe des fusils avec eux) et récupèrent la caisse sans se blesser. Mais si l'on est un peu superstitieux, on ne pourra pas s'empêcher de penser que quelque chose a tenté de soustraire la momie à son sort.

Vol ou malédiction ?

Le professeur Harperston est un anthropologue américain. Agé d'une soixantaine d'années, il aime à se prendre pour un homme de terrain. D'un coup d'annulaire, il ne cesse de remonter sur son nez une petite paire de lunettes rondes. Il porte un bouc grisonnant et tente de coiffer en brosse ses cheveux rares, quand il ne les dissimule pas sous une casquette à carreaux. Il est extrêmement jovial et tout de suite passionné par les choses qu'il comprend.

C'est un ardent défenseur des droits des tribus d'Amérique du nord, même si cela n'est pas toujours en accord avec les opinions de ses voisins. Cette prise de position a fait de lui un grand ami des indiens. C'est la raison pour laquelle il lui a été facile de pénétrer sur ces territoires. Pour être précis, Har-

vos notes

perston fait partie de ses hommes qui parviendront à obtenir le statut de citoyens aux indiens. Cette modification de leur état civil est historiquement intervenue au cours de cette année 1924. Le gardien aura peut-être là l'occasion de mener son histoire sur un chemin particulier...

Le professeur s'est spécialisé dans la culture indienne. Il a passé une grande partie de sa vie à rechercher vestiges et reliques des tribus de ces régions. La momie est pour lui une immense récompense, mais il se garde bien pour l'heure de lui donner un nom. Précisons que le sanctuaire visité par les personnages se trouve à 50 kilomètres au nord-est d'Albany, dans l'état de New-York. La petite rivière visitée se jette dans l'Hudson. De là, le petit groupe rejoint en camionnette la propriété du professeur Harperston, à Syracuse, soit à environ 300 km.

La demeure du professeur se trouve en dehors de la ville. Le soir tombe lorsqu'ils arrivent à destination. Mais la pénombre ne les empêche pas de distinguer un petit groupe d'individus attendant devant la grille de la propriété.

Il s'agit de quatre indiens vêtus d'austères parkas sombres et de jeans. Ils ont tous une vingtaine d'années et sont venus à bord d'une antique camionnette à la couleur verdâtre. Harperston les reconnaîtra et les présentera aux personnages. Ce sont tous des Iroquois. Il leur donnera d'abord un nom anglais, puis les appellera par leur nom indien, ce qui aura pour effet de les mettre mal à l'aise.

Il y a là Billy, aussi appelé Clokai (et cessez de croire que tous les noms indiens signifient quelque chose). Il est petit, a la peau tannée et les cheveux longs. Ses yeux furètent sans cesse mais il ne dit pas grand chose. Il porte une cicatrice sur la joue droite et il se plaît à dire qu'elle est la marque d'un aigle. En fait, il s'est coupé avec une bouteille un soir d'ivresse.

Joe garde les poings enfoncés dans ses poches de parka. Son nom indien est Himaït, mais le fait d'entendre un blanc prononcer ce nom le fait les mépriser plus encore qu'à l'accoutumée. Il toise sans cesse les personnages du haut de ses 1 mètre 90. Il est secrètement amoureux d'Isandra, mais est persuadé qu'il doit prouver sa valeur avant d'aller voir la famille de la jeune fille.

Bud est sans cesse en train de regarder derrière la personne à qui il s'adresse. Il a un chapeau mou enfoncé jusqu'aux yeux. Son nom indien est Tmaat.

Le dernier personnage est une fille. C'est une (belle et farouche) indienne répondant au nom de Isandra (en Iroquois vivacité ou éclat...). Son magnifique regard clair est capable de stabiliser le plus sûr des hommes. Ses longs cheveux sombres tombent droit sur ses épaules et elle est sans cesse en train de replacer une mèche derrière sa délicate oreille droite.

Tous connaissent parfaitement le professeur et ses efforts afin de venir en aide aux indiens. Jamais ils ne lui manqueront de respect. Il est important de signaler qu'ils sont les élèves du vieux sage de leur tribu (la réserve de Fairhaven, sur le lac Ontario). Ils espèrent un jour découvrir les « quoi » et les « comment », mais surtout les « pourquoi » ! Leur mentor se nomme Ombre de l'Ours. C'est également un ami du professeur. Isandra dira parler en son nom « Les esprits de la forêt ont tenté de vous empêcher d'emporter le corps. Mais vous n'avez pas écouté. Maintenant qu'il est exposé au vent, le pays court un grand danger. Rendez cette momie au peuple indien ».

Bien entendu, rien ne fera plier le professeur, pourtant ami fidèle de ces indiens. De plus, tout ce qu'on obtiendra comme réponse aux questions posées sera du genre : « Cela ne concerne pas les hommes blancs ».

Ajoutons que des investigateurs perspicaces trouveront curieux le fait que les indiens soient déjà au courant de la découverte. Mettons cela sur le compte du talent occulte d'Ombre de l'Ours...

C'est finalement le fait de voir un véhicule de police se rapprocher de la maison qui fera partir les indiens. Il est conduit par le shérif Stadford, qui n'aime guère ces « sauvages ». Pépétuellement emmitouflé dans sa parka écossaise, au point d'avoir réussi l'exploit de faire des auréoles sous les bras, Todd Stadford ne semble trouver le repos qu'à la condition d'avoir mis à l'ombre un de ces Peaux-Rouges. Il est autant coupable de harcèlement que de racisme. Dégoulinant de graisse, il s'est depuis longtemps réfugié derrière son étoile et se trouve sans cesse à la limite de l'abus de pouvoir. Mais quel blanc irait plaindre les indiens ?

[Ici, l'histoire prend une dimension humaine que ne doit pas ignorer le gardien. Par principe, les joueurs vont bondir comme un seul homme face aux persécutions dont vont être victimes les indiens. Vous devez jouer de cette dualité. En effet, au fil de l'histoire, les trois jeunes indiens accompagnant Isandra vont se détacher du groupe et de la voie choisie par Ombre de l'Ours afin d'aider Metacomet. Au début, alliés des investigateurs, ils peuvent même leur sauver la vie au cours des premières scènes.

Fait très important : des joueurs perspicaces peuvent deviner rapidement que Metacomet va tenter d'invoquer. Jusque-là, rien de très anormal (sinon il n'y aurait pas d'histoire !). Cependant, on en a vu qui, dans le doute, ont tenté de dynamiter la première grotte visitée. Ces indiens entrent en scène à ce moment et peuvent en assurer la protection.

La suite du récit va montrer que, quelque part, ces indiens ont le droit avec eux (!). L'important est que vos joueurs les considèrent comme des adversaires ayant des raisons légitimes et compréhensibles d'agir comme ils le font.

Ainsi, ils peuvent épauler les personnages dans certains cas, mais les affronter un peu plus tard. En l'occurrence, ils peuvent suivre les investigateurs à la trace, ou les devancer dans certains cas. Extrêmement superstitieux, ils sont partagés entre la volonté d'aider Metacomet et celle de fuir la puissance des esprits.

De son côté, Isandra doit devenir une alliée précieuse pour les personnages. Là encore, il y a moyen de développer une relation mettant en avant le choc de deux cultures.]

Cette histoire réglée, le professeur fera porter la momie dans son atelier. Là, les investigateurs feront connaissance avec son secrétaire, James Properfield. C'est un petit bonhomme plutôt maniéré, genre rat de bibliothèque. Il gère les biens du professeur, permettant à ce dernier de se consacrer pleinement à son travail. Il est extrêmement aimable et toujours vêtu d'un habit d'intérieur trois pièces. Au service du professeur depuis plus de dix ans, il connaît la plupart de ses relations et peut être un aide précieux. C'est lui qui tient en ordre la maison. Les personnages connaissent bien cette demeure.

C'est un vaste manoir de pierre bâti à proximité d'une petite route menant à Syracuse. Les vitrines et présentoirs disposés un peu partout dans les couloirs et les pièces donnent un étrange cachet à la décoration. Ces meubles abritent et résument l'ensemble des travaux du professeur. D'innombrables reliques de nations disparues ornent les murs. Le professeur habite un véritable musée d'histoire indienne.

Après le souper, Harperston donnera congé à ses invités qui pourront rejoindre leurs chambres. De son côté, il compte finir quelques travaux avant d'aller se coucher. Il s'enferme donc dans son atelier et entreprend une première analyse de la momie. Puis il effectue le développement d'une plaque photographique dans son laboratoire. Les notes qu'il prend en travaillant sont reproduites en annexe 1. Ce seront les derniers mots qu'il écrira.

Dans l'atelier, Metacomet s'anime. Les yeux clos depuis près de trois cents ans s'ouvrent sur un monde conquis par les blancs. Mais il ignore encore le sort que l'histoire a réservé à son peuple. La haine qu'il voue aux blancs fait qu'il s'en prend immédiatement au vieil homme. Dans une démarche presque imperceptible, il se rend jusqu'à la chambre noire, avec déjà la volonté d'oeuvrer pour l'anéantissement des envahisseurs. Surpris dans ces travaux, le professeur n'a même pas le temps de crier. La peur, et un rien d'attachement aux superstitions indiennes, le terrassent en quelques secondes. Son visage portera encore les stigmates de l'effroi.

[Metacomet ne s'anime pas par hasard. C'est là l'une des clefs de cette histoire. Les personnages apprendront un peu plus tard qu'une superstition indienne veut que lorsqu'on les prend en photo, on leur vole une partie de leur âme. C'est ce qui s'est produit avec Metacomet dont l'esprit prisonnier de la grotte, est venu imprégner la plaque photographique (cf. annexe 4). Capturé et ramené par accident, il est maintenant représenté sur un support physique et peut animer le corps. L'indien ignore tout de son nouvel environnement et son seul désir est de chasser l'homme blanc de son territoire.

Notes :

- 0* Metacomet est un magicien très puissant. N'hésitez pas à lui faire lancer toutes sortes de sortilèges, sur un simple claquement de doigts... Attention toutefois, il reçoit ses ordres du Wendigo en personne et l'histoire nous révélera que les investigateurs font partie des plans d'Ithaqua. Donnez leur l'impression qu'ils ne doivent leur survie qu'à leur habileté.
- 1* Il est déjà mort ! Aussi la plupart des attaques ne lui font aucun dégât (donnez lui les caractéristiques que vous voudrez...). Il craint cependant le feu, histoire que les personnages aient une chance...
- 2* Enfin, veillez à lui donner une personnalité propre. Ce n'est pas une relique décharnée, il émane de lui une aura très puissante. C'était un homme très grand et très fort. Ne l'appellez pas "momie". Il a un nom. A la longue, les personnages peuvent reconnaître en lui des valeurs morales extrêmement élevées. Ce n'est pas un monstre.]

Immédiatement, Metacomet se met à la recherche des cinq éléments nécessaires à l'invocation qu'il désire renouveler. Il a déjà avec lui la flûte ayant contenu le souffle du Wendigo. Un autre élément se trouve dans la maison. Il s'agit d'un scalp, entreposé derrière une vitrine. L'indien brise la glace et prend la fuite, emportant également la reproduction physique de son âme.

[Notons que le professeur a établi ses photographies à partir de plaques et qu'il n'y a pas de négatif. Ceci pour le cas où vos joueurs vous poseraient la question....]

Le bruit du bris de glace devrait faire intervenir les personnages. La seule chose qu'ils percevront sera un léger son semblant s'éloigner, comme un souffle dans une flûte. Le son de cet instrument accompagnera désormais Metacomet et sera pour les investigateurs le moyen de savoir qu'il se trouve dans les environs.

[A partir de maintenant, Metacomet est accompagné du Wendigo. Celui-ci n'agit pas, mais lui fournit les informations dont il peut avoir besoin pour accomplir son destin. Excepté lorsque cela est précisé, le son de la flûte ne dure pas plus de quelques secondes; le temps d'envelopper le scène d'un peu plus de mystère.]

Ils ne pourront que constater le décès du professeur. Immédiatement, James appelle le shérif Stadford, qui a déjà une opinion : des indiens, peut-être bien ceux de cet après-midi, ont tenu à reprendre le patrimoine de leurs ancêtres.

Les investigateurs devraient s'apercevoir que ça ne colle pas très bien avec la rencontre de cet après midi. Les indiens et le professeur avaient l'air d'être de bons amis.

L'histoire se révèle

Si les personnages n'entament pas leur propre enquête, c'est Isandra qui viendra les trouver, en les priant de retrouver Metacomet « avant qu'il n'agisse ». [Inventez un alibi qui mette les indiens hors de portée des soupçons, mais pas des tracaseries causées par Stadford].

Elle répondra souvent avec un peu de réticence aux questions que l'on pourrait lui poser. L'un de ses arguments sera de mettre en cause la responsabilité des hommes qui ont emporté le corps de l'indien. Elle pourra éventuellement parler des rapports qu'elle liaient Harperston et son peuple. C'est au nom de ces rapports qu'elle se présente devant eux. Mais secrètement, elle désire obtenir l'aide des blancs afin de contrer les projets du groupe d'indiens qui l'accompagnait la première fois. Mais ça, elle ne l'avouera qu'en dernière extrémité.

L'enquête débutera par l'analyse des notes laissées par Harperston (annexe 1). Rappelons que la photographie à laquelle il est fait allusion a disparu.

Il est fait référence à un dossier, probablement le résultat de recherches effectuées par le professeur. James le mettra à la disposition des investigateurs. Dès cet instant, ils doivent soupçonner que le professeur avait découvert bien plus qu'une simple momie.

Il contient l'ensemble des annexes 2 et 3, soit : la coupure de presse, une traduction de texte indien, le jugement du gouverneur et une carte. Pour l'agrément du scénario, le gardien peut garnir le dossier de divers documents.

vos notes

La lecture du document gouvernemental permet enfin de donner un nom à la dépouille indienne : Metacomet, chef Wampanoags et magicien de sa tribu.

La coupure de presse mettra les investigateurs sur la trace de John J. Blithorp, qui réside à Rochester. Il ne sera pas difficile à trouver. La rencontre est décrite dans le chapitre intitulé « Balade à Rochester ».

Il est également indiqué le nom de Buckman. James pense, à juste titre, qu'il s'agit du révérend Buckman, également intéressé par les travaux du professeur. Il serait d'ailleurs à même de renseigner plus en avant les personnages sur l'histoire de ce chef indien Metacomet. C'est à lui que James doit faire appel pour la cérémonie d'enterrement. Il réside en ville.

Le révérend accueillera chaleureusement les investigateurs. C'est un homme d'une cinquantaine d'années, plutôt maigrelet, qui porte un petit collier de barbe éparse. Il connaissait bien Harperston et effectuait des recherches pour son compte. Il leur remettra alors un document qu'il a en sa possession (annexe 4). Une seule lecture devrait apporter des réponses à bien des questions. En particulier, les investigateurs connaîtront désormais les intentions de leur ennemi (ils ignorent encore qu'il s'agit de Metacomet lui-même) : retrouver les éléments d'invocation. Immédiatement, il faut faire le rapprochement avec la coupure de presse. La gourde achetée par Blithorp peut être un de ces éléments.

Le révérend pourra conter l'histoire officielle de Metacomet (relatée dans l'introduction). Mais il ignore tout de l'histoire officieuse.

Il pourra également instruire les investigateurs au sujet du groupe du jeune indien et leur apprendre qu'ils sont les élèves d'Ombre de l'Ours. Une espèce de vieux sorcier de la tribu. Un homme d'un grand savoir et respecté par les siens.

Mais surtout, l'un de ses correspondants résidant à Plymouth doit lui faire parvenir très bientôt un autre document : l'extrait du journal de voyage d'un missionnaire du XVIII^{ème} siècle. Lorsqu'il le recevra, il le remettra aux investigateurs.

[Il leur donnera après l'affrontement des collines, décrit dans le chapitre intitulé "Le cimetière indien".]

Puis il donnera congé aux investigateurs, en prétextant qu'il doit préparer la cérémonie d'enterrement du professeur. Les personnages sont maintenant en possession de bon nombre d'informations, sans vraiment trop savoir ce qui se passe. S'ils devinent que quelqu'un (ou mieux : Metacomet), s'est mis en quête d'éléments d'invocation, ce sera déjà beaucoup...

Ils peuvent également entreprendre le développement d'une autre plaque photographique. Ce sera pour eux l'occasion d'être les témoins d'une première manifestation surnaturelle. En effet, après avoir capturé l'âme de Metacomet, le professeur a fixé sur la plaque celle d'un suivant du sorcier (auquel il est fait référence dans les notes).

Enfermés dans la chambre noire, à la lueur de la lumière rouge, les investigateurs vont donner naissance à un esprit des arbres. Le moment où l'image commence à apparaître, correspond à celui où il a la possibilité d'agir. Immédiatement, il commence à manipuler les éléments en bois se trouvant dans la pièce et leur fait prendre la forme qu'il désire. Puis ils attaquent les personnages.

[Le gardien ne se privera pas de laisser libre cours à ses fantasmes, en faisant attention à ne pas faire trop de dégâts. En effet, la route est longue jusqu'à la fin de cette histoire...]

Le fait que l'image ne soit pas encore fixée les sauvera. Quand ils ouvriront la porte pour prendre la fuite, la photo sera exposée à la lumière. Immédiatement, l'esprit sera libéré de son support physique et tout rentrera dans l'ordre. Les autres plaques ne contiennent rien de particulier, mais oseront-ils encore les développer ?

Balade à Rochester

La coupure de presse trouvée dans le dossier donne le nom de John J. Blithorp, qui réside un peu à l'écart de Rochester. Il est possible de prendre rendez-vous ou de se rendre directement chez lui. Il habite dans une demeure bâtie au bord de la rivière. La route jusque là-bas se fait sans difficulté, malgré la neige abondante qui encombre les bas-côtés.

La méfiance des investigateurs devrait être piquée lorsque ceux-ci parviendront en vue de la propriété. En effet, stationnée devant la maison se trouve une camionnette à la peinture écaillée de couleur verdâtre. On pourra reconnaître le véhicule des trois jeunes indiens, Billy (Clookā), Joe (Himaït) et Bud (Tmaat). Un minimum de prudence devrait s'imposer, d'autant que, pendant un bref instant, on peut percevoir dans l'air le son lointain d'une flûte indienne (le signe de la présence du Wendigo, donc de Metacomet !).

Les fondations de cette maison de grand style se trouvent sous le niveau de la rivière. Ainsi qu'une partie de la cave, en fait, jusqu'au niveau des soupiraux, par lesquels semble provenir une légère lumière. Un bref coup d'oeil par une des fenêtres du rez-de-chaussée montre que l'intérieur de la bâtisse est aménagé en un genre de musée privé. L'ensemble du monde indien se révélera aux yeux des connaisseurs : Pequots, Algonquins, Mohawks, Mohegans... illustrés chacun par des reliques de toutes sortes.

C'est à la cave que se déroule une scène qui devrait frapper les personnages. Dans la pièce se trouve John J. Blithorp, debout à côté d'une vitrine abritant des objets anciens. Il a le teint étrangement pâle et ne prononce aucune parole. A ses côtés, assis en tailleur sur un tapis, se trouvent les trois jeunes indiens. Ils parlent en chuchotant et il est impossible de saisir la moindre parole. Mais surtout, ils semblent s'adresser à un cinquième personnage se trouvant dans un recoin de la pièce. Il est impossible de le voir pour le moment (il échappe à la vue de Blithorp et se laisse voir uniquement par les jeunes indiens).

Puis, Joe tourne la tête vers Blithorp et lui lance quelques mots. Alors, celui-ci ouvre la vitrine placée à côté de lui et en sort une gourde qu'il tend à Joe. C'est un objet magnifique ayant su résister aux assauts du temps. Immédiatement, les indiens entament une litanie, bientôt reprise par le cinquième personnage.

Si le groupe veut en savoir plus, il lui faut intervenir et pour cela descendre à la cave. Ce n'est pas très compliqué et rien n'entravera la progression. Il est facile de pénétrer dans la maison et de trouver l'escalier menant à la cave. Au bas des marches se trouve un petit couloir menant à la salle où se déroule la scène.

Il leur sera alors révélé l'identité du dernier personnage. Assis dans l'ombre, à deux pas de la gourde posée sur le sol, Metacomet chante. Il émane de lui toute la force d'un peuple maintenant déchu.

Sur sa joue creusée par la mort roule une larme.

[Les jeunes indiens se sont présentés à Blithorp en suivant la même piste que les investigateurs : ils ont appris qu'il collectionnait les reliques indiennes et qu'il avait peut-être en sa possession un objet qui pouvait intéresser Metacomet.

Metacomet, de son côté, a reçu l'aide du Wendigo. De plus, il a immédiatement fait des trois jeunes ses alliés. Il n'a pas choisi de faire appel aux fils d'une nation autrefois ennemie de son peuple. Après tout, ce sont des hommes de son peuple qui l'ont trahi autrefois. Ce qui compte avant toute chose aujourd'hui, c'est d'anéantir l'homme blanc. Ce combat est devenu celui de tous les indiens qui se rangeront derrière ce magicien.

Il n'est pas dans les habitudes d'un Indien de cacher ses sentiments. Ils ont autant de valeur que le courage ou la loyauté. S'il n'a pas laissé Blithorp le regarder, c'est pour l'insulter.]

Il ouvre les yeux et aperçoit immédiatement les intrus (Sand4). Il prend le temps d'une mise en garde :

« Craignez pour votre vie, étrangers. Je chasserai l'homme blanc des terres de chasse. Craignez la fureur de celui qui se tiendra debout ! »

Puis sa réaction est immédiate. Il tend les bras en avant et d'un bond se retrouve en possession de la gourde. Un autre bond et le voilà se jetant contre le mur de la cave (n'oubliez jamais que c'est un magicien très puissant !). Il disparaît dans les entrailles de la terre, laissant derrière lui l'eau de la rivière envahir la pièce par l'ouverture béante. Le chaos prend la place du recueillement. La puissance de l'eau balaye les vitrines et fait se disloquer les meubles. Il faut remonter au rez-de-chaussée ou passer par un soupirail pour sortir de l'endroit. Ici, le gardien fera en sorte que le voyage vers la surface ne soit évidemment pas une partie de plaisir, mais également pour que les indiens et les investigateurs s'aident mutuellement. Par exemple, l'un des membres du groupe peut se retrouver bloqué sous un meuble renversé par l'eau, obligeant l'un des indiens à lui venir en aide. Ce genre de geste devrait peser sur leur conscience quelques temps...

Si le groupe ne s'embarrasse pas de manières, il ne sera pas le témoin de la rencontre entre Metacomet et le groupe d'indiens. D'un autre côté, cela leur évitera alors d'avoir à poser trop de questions à ces jeunes. Les investigateurs auront cependant le temps de voir Metacomet s'emparer de la gourde.

Il faut souligner qu'à ce point du scénario, les jeunes indiens ignorent sans doute tout des intentions des personnages. C'est la raison pour laquelle ils peuvent leur venir en aide lors de l'inondation de la cave de la maison.

Il est également important de souligner le rôle joué par Blithorp. C'est un collectionneur acharné, mais plus par vanité et tentative de profit que par amour des peuplades indiennes. La route des jeunes indiens les a conduit jusqu'à lui car il est en possession de la gourde. Mais il a immédiatement flairé que quelque chose se tramait derrière la demande des jeunes gens. Il n'est pas ignorant des secrets gardés par les indiens. Il voit là une occasion d'accrocher une nouvelle relique à son tableau de chasse. Il a proposé son aide au petit groupe. Il sait qu'il leur faudra pas mal d'argent s'ils veulent parvenir à leur fin. Il est prêt à dépanner les indiens à la condition qu'il soit récompensé de son effort... Une nouvelle fois, les blancs manœuvrent les indiens. Mais cette fois-ci, Metacomet veille. Lorsque les trois indiens n'auront plus d'aide à attendre de Blithorp, le gardien des arcanes s'arrangera pour lui offrir une mort violente (nous verrons cela à la fin de cette histoire).

Folklore ou réalité ?

Un jour entier a passé. Metacomet possède maintenant la flûte, le scalp et la gourde. Sa prochaine étape sera le vêtement contenant la force. Aujourd'hui sera enterré le professeur Harperston. C'est le révérend Buckman qui officie. Participeront également à cette cérémonie des Indiens, venus de la réserve de Fairhaven, sur le lac Ontario. Parmi eux, les investigateurs reconnaîtront Isandra, ayant revêtu pour la circonstance un magnifique costume iroquois. Elle leur présentera Ombre de l'Ours, son grand père et sorcier de la réserve. C'est un vieil indien à la peau tannée et ridée. Il a enfoncé ses jeans épais dans des bottes à lacets, mais porte une veste de peau de fabrication indienne. Elle est ornée de multiples broches et parements de toutes sortes. Il s'agit d'un habit de cérémonie iroquois. Il est profondément troublé par la mort de son ami le professeur, mais les investigateurs remarqueront à ses yeux brillants que, mentalement, il est en pleine possession de ses moyens. Il ne parle pas la langue des hommes blancs, aussi c'est la jeune fille qui effectue les traductions.

Lui et les siens sont venus rendre un dernier hommage à leur ami et interpréter pour lui la danse de l'adieu. Les journa-

listes, intéressés par le fait divers, sont tenus à l'écart par les indiens : pas de photo ! Cet élément ne devrait pas échapper aux personnages. Il leur sera alors révélé que les indiens craignent qu'on leur ôte une partie de leur âme.

Cette information est à rapprocher de la scène du développement photographique. Les investigateurs peuvent également se poser la question de savoir (s'ils ne l'ont pas déjà fait) où se trouve la photo développée par le professeur Harperston. A eux d'en tirer les conclusions qui s'imposent...

A l'issue de la cérémonie, les investigateurs tenteront sans doute d'interroger Ombre de l'Ours. Avec la traduction d'Isandra et la protection des hommes de sa tribu, il apportera volontiers son aide. Installé jambes croisées sur le sol, Ombre de l'Ours révélera d'abord la toute puissance de Metacomet, dont certains récits vantent encore les exploits.

« C'était un puissant faiseur de magie, capable de se déplacer dix fois plus vite que le meilleur cheval et de voir plus loin que l'aigle. Il guidait les siens avec une volonté farouche et rien n'aurait dû l'abattre, sauf la trahison. On raconte qu'il avait invoqué bien plus qu'un démon. Les indiens d'aujourd'hui ignorent le nom de cette entité. Leurs pères et les pères de leurs pères ont préféré l'oublier. »

Ombre de l'Ours ne sait pas où l'on peut se trouver le cœur de cette entité. Il peut demander de l'aide à d'autres « connaisseurs », mais n'a pas grand espoir. Bon nombres d'épisodes du passé ont été oubliés par les siens. En songeant à cela, il ferme les yeux et baisse la tête d'un air abattu.

Cependant, il se souvient maintenant qu'une tribu Algonquin, résidant au nord du lac Ontario avait reçu la garde d'un costume et qu'il lui était associé une symbolique : celle de la force donnée. Les Algonquins regroupaient de nombreuses tribus. Elles étaient en partie de la même famille que les

vos notes

Naragansetts et les Wampanoags. A cette époque, de nombreuses guerres ponctuaient la vie des guerriers indiens. C'est au cours d'un de ces affrontements que le costume fut dérobé et emporté par les Iroquois. Cependant, leurs shamans connaissaient l'histoire de Metacomet et ils ne sous-estimèrent nullement la valeur de ce qu'ils avaient volé. Le costume fut placé en lieu sûr, autant pour empêcher le démon de s'en emparer à nouveau que pour le mettre hors de portée des Wampanoags.

Il demandera à Isandra de les emmener auprès de cette tribu, résidant dans la réserve indienne de Cattaraugus, sur le lac Érié. De plus, il remettra, en guise de laissez-passer, un orenda aux investigateurs.

[Un orenda est un terme iroquois désignant un genre d'amulette dont l'utilité se perd dans la nuit des temps. Vis à vis de l'histoire, l'amulette n'a aucun intérêt, excepté que si les choses tournent mal. Le gardien pourra toujours improviser et l'utiliser...]

Afin de donner congé aux personnages, il leur adressera un dernier avertissement

« Metacomet est seul. IL doit être animé de la même volonté farouche de réussir. Aussi prenez garde. Il balayera tous ceux qui se dresseront sur sa route. Il était l'allié de tous les esprits de cet univers. Beaucoup d'entre eux l'ont peut-être oublié, mais il n'en garde pas moins une force prodigieuse. Il peut se faire aider par des éléments qui dépassent parfois l'entendement humain. »

Il est parfois plus efficace de laisser un joueur imaginer ce qui pourrait lui arriver...

Le cimetière indien

Metacomet ayant tout de même pas mal d'avance sur eux, les investigateurs peuvent décider de partir immédiatement. Accompagné d'Isandra, le groupe se rendra par la route jusqu'à la ville de Gowanda, afin d'y rencontrer Cîme-haute, le chef de la réserve des Senecas. C'est une force de la nature. Il a le torse large et les épaules carrées. Il garde souvent les bras croisés et l'on est souvent impressionné par la puissance de ses mains. C'est un homme au caractère inflexible, un illustre représentant des hautes valeurs morales de la communauté indienne. Il sera surpris par la requête des blancs et d'avantage encore lorsque ceux-ci lui montreront l'orenda d'Ombre de l'Ours.

Il indiquera que sa tribu a effectivement la garde d'un costume légué par ses ancêtres, mais ne souhaite pas s'étendre sur le « comment » de cette propriété. La relique se trouve à l'abri dans un sanctuaire situé dans les collines, à trois heures de marche, en direction du sud-est. Cîme-haute mettra des chevaux à disposition du groupe et guidera la progression, accompagné de deux autres Indiens (armés...). Tous appartiennent à la nation iroquoise.

Cîme-haute proposera un repas à ses visiteurs, un peu comme si la présence de l'Orenda conférait un statut particulier à ses possesseurs et surtout, permettait de leur ouvrir pas mal de portes... Pendant ce temps, on sellera des chevaux et on les équipera de tout le nécessaire pour partir en expédition.

Bientôt, la petite colonne progresse sous les grands arbres. Une brume légère imprègne la végétation. On n'entend que le bruit des sabots martelant le sentier. Il fait plutôt frais et les chevaux soufflent à allure régulière une haleine qui forme de petits nuages éphémères.

La troupe parvient enfin dans un genre de cirque naturel à flanc de colline. Tout autour du cirque ont été placées des pierres aux gravures étranges. Par endroit, on a planté des lances dans le sol. La magie indienne éloigne les esprits, un reste de superstition empêche les curieux de trop s'approcher de cet endroit. Le sanctuaire impose aux visiteurs le devoir de recueillement.

Cîme-haute désigne une entrée de l'autre côté du cirque. On laisse les chevaux à la garde des indiens, tandis que Cîme-haute et Isandra pénètrent les premiers dans le couloir, torche en avant. Éventuellement, il n'est pas opposé à ce que l'on vienne armé.

Les étais de bois soutiennent une roche friable et le bruit des pas s'étouffe dans la poussière déposée sur le sol. Rapidement, le tunnel cède la place à un escalier de pierre qui descend. Il est impossible de discerner quoique ce soit et le groupe est contraint d'avoir une confiance aveugle dans ses guides. Une cinquantaine de marches plus bas, une grille de métal placée à l'horizontale ferme le passage. Cîme-haute fait jouer une clef dans la serrure et tire vers lui une porte. Puis il continue sa descente sur autant de marches.

L'escalier est remplacé par un tunnel également étayé qui débouche presque immédiatement dans une vaste salle circulaire de 15 mètres de diamètre, sur environ 4 de hauteur. Là, le sol de terre battue cède la place à un plancher qui résonne sous les pas, comme s'il n'était pas directement posé sur le sol.

Un grand renfort de poutres semble maintenir la voûte. L'ensemble est décoré de peintures et d'objets anciens, mélange de religion, de guerre et d'art.

Dans le fond de la pièce, placé contre le mur, trouve le costume indien. C'est un vêtement richement décoré et orné de toutes sortes de parures. Il n'est pas difficile d'imaginer qu'il est effectivement investi d'une force que seuls les indiens peuvent comprendre et maîtriser.

Cîme-haute commence par allumer quelques torches près de l'entrée. Les flammes projettent immédiatement une armée d'ombres vers les murs. La voûte s'éclaire d'une faible lumière dansante. Puis, l'indien se place au centre de la pièce et entame une litanie.

Soudain il s'arrête et lève la tête, attentif à quelque chose qui échappe encore aux investigateurs. On pourra lire dans le regard d'Isandra la même attention, bientôt teintée d'inquiétude. La moindre intervention d'un personnage se verra interrompue par un "chut" catégorique. Puis, un investigateur à la perception aigüe pourra percevoir le son d'une flûte.

Puis, un bourdonnement retentit dans le couloir. L'instant d'après, le vent s'engouffre dans la pièce et glisse derrière les se poutres soutenant la voûte. C'est là que tout bascule.

La salle commence à vibrer et une poussière épaisse s'échappe d'entre les poutres du plafond. Le vent de plus en plus violent fait se détacher les éléments fixés aux planches et les envoie tournoyer dans la salle. Dans quelques minutes, tout va s'effondrer.

Puis, avec une force "dépassant l'entendement humain", le plancher éclate face au costume. Un gigantesque noeud de racines s'élève et s'empare de la relique. Cîme-haute est rejeté en arrière par la puissance du coup. Mais immédiatement il s'élance vers un groupe d'armes tombées sur le sol et s'empare d'une lance. Il part immédiatement à l'attaque. De son côté, Isandra tente de rebrousser chemin et de repartir par le couloir.

Mais la puissance du vent des étendues glacées déchiquette les murs et fait s'élever de lourds nuages de poussière. Les poutres seront bientôt inutiles et c'est par pans entiers que la caverne va s'effondrer. Metacomet est là ! Toujours renseigné par le vent, qui cette fois-ci lui apporte son aide.

Maintenant les personnages n'ont plus le choix : il faut sortir d'ici.

Les plus courageux pourront tenter de suivre les racines et espérer rattraper le costume. Le trou du plancher débouche 2 mètres plus bas, dans une autre salle. La poussière glissant entre les planches produit un brouillard au travers duquel on ne peut distinguer qu'une lueur, provenant du tunnel laissé par la racine. Il descend à l'oblique et donne sur l'extérieur. Les investigateurs seront obligés de s'allonger et de se laisser

glisser jusqu'au dehors. La difficulté est que le trou se trouve alors à l'aplomb d'un torrent qui coule 6 mètres plus bas. Il est possible de s'accrocher à quelques buissons à flanc de falaise, sinon, la racine dressée accueillera les sauteurs.

[Elle n'a que 15 points de vie et 20% de chance de donner 1 pt de dégât par écrasement. Sa vue provoque 0/1 D2 SAN.]

Sa présence sera suffisante pour laisser à Metacomet le temps de fuir avec le costume.

Les autres tenteront sans doute de remonter l'escalier. Les parois du tunnel se trouvent elles aussi lacérées par le vent et inondent les marches de gravillons rendant la progression extrêmement difficile. De plus, dans très peu de temps, les débris provenant de toute la longueur de l'escalier auront bouché la base du tunnel.

Mais c'est au niveau de la grille que les attend la pire des surprises. Elle s'est refermée et de gros blocs font qu'il est particulièrement pénible de la soulever. Tout cela ne fait que retarder les personnages. Derrière le dernier à passer, tout s'écroule.

[Le gardien n'aura pas de mal à rendre le tout saisissant, en épargnant toute fois ceux qui s'en montreront digne (en particulier Cime-haute), car nous sommes loin d'avoir terminé. L'ensemble de cette scène peut faire perdre 1/1D4 SAN.]

Une nouvelle fois, le groupe vient d'échouer. Cependant, il faudra faire remarquer que Metacomet est vraiment talonné et qu'avec un peu de chance la prochaine fois... Il ne lui manque plus désormais qu'un seul élément pour lancer l'invocation : le coeur, seul capable d'assurer la cohésion du tout.

A leur retour du sanctuaire, ils seront attendus par le révérend Buckman. Il indiquera qu'il a finalement reçu le courrier qu'il attendait et le leur remettra (annexe 5). L'analyse doit leur apprendre que Metacomet avait invoqué un démon qui fut vaincu par des armes magiques. Les armes, qui avaient attiré "les démons qui marchaient dans les flammes", furent cachées dans un lieu protégé par un esprit. Les investigateurs ignorent toujours où fut caché le coeur de l'entité. Nul doute cependant que Metacomet connaît l'endroit et qu'il aura bientôt tous les éléments pour invoquer le démon. Dans ce cas, c'est le démon lui-même qu'il faudra affronter.

Il ne reste qu'à aller trouver Ombre de l'Ours et lui demander conseil. Peut-être sait-il où ces armes sont cachées et peut-être connaît-il un moyen de vaincre l'esprit gardien. Enfin, peut-être a-t-il reçu des informations des autres sages.

Par delà l'espace et le temps

Si les investigateurs veulent rencontrer à nouveau le vieil indien, il leur faudra se rendre jusqu'à la réserve de Fairhaven. Rappelons que les curieuses relations qui s'exercent entre les protagonistes de cette aventure (les trois jeunes indiens, Blithorp, etc.) sauront attirer le shérif Stadford et causer bien des désagréments.

Un vent froid s'est levé. Il fait plier les grands arbres et transporte avec lui une brume glaciale qui se colle aux vêtements. Isandra, qui tente désespérément de caler ses fines épaules sous une parka trop grande pour elle, accepte de les accompagner. Sur la route, elle tente habilement de préparer les investigateurs à leur venue dans la réserve. Ils n'imaginent pas qu'en Amérique des êtres humains puissent vivre dans un tel état de pauvreté. Sa voix est d'ailleurs empreinte de tristesse lorsqu'elle aborde le sujet.

La réserve indienne est un endroit terriblement austère. Le village est composé en grande partie de baraquas de briques et de terre à un seul étage. Un torrent de boue fait office de rue principale. Des nuages de brumes filent entre les maisons en voiles fantomatiques. De loin en loin, on entend un enfant pleurer derrière les volets de bois. La condition de ces indiens est vraiment pitoyable. Les personnages doivent se rendre

compte que la dignité et l'honneur seraient sans doute leurs dernières richesses, s'ils n'avaient pas déjà cédé devant l'alcoolisme.

Cependant, Ombre de l'Ours réserve bon accueil à ses visiteurs. Sa clairvoyance lui aura fait deviner leurs intentions. Il est extrêmement psychologue et saura deviner si on lui ment. C'est une vieille femme silencieuse qui fait entrer le groupe dans la demeure. Il y règne une odeur de fumée et d'humidité. Le mobilier est constitué de quelques malles poussées contre les murs et de tapis posés sur le sol. Le vieil homme les invite à s'asseoir puis écoute attentivement leur histoire, tandis qu'Isandra sert une infusion à la mode indienne. C'est elle qui effectue à chaque fois les traductions.

Leur hôte annoncera enfin que, malheureusement, personne n'a découvert l'endroit où est dissimulé le coeur du démon, dont on ignore toujours l'identité. Il a appris cependant que Metacomet avait une foi totale dans le pacte qu'il avait conclu avec le démon. Et qu'il la portait dans son propre coeur !

Aux investigateurs d'imaginer ce qu'ils veulent...

[Et au gardien de jouer à fond de cet argument afin de détourner les investigateurs de la révélation de cette histoire, qui sera livrée bientôt.]

Il ne sait pas non plus où peuvent se trouver les armes magiques. Il est fort possible qu'elles soient protégées par un esprit et qu'il fasse écran aux tentatives de localisation que l'on pourrait lancer. Il faut admettre que Metacomet est en passe de réussir. Ombre de l'Ours secoue la tête négativement puis fixe le sol d'un air résigné. De sa bouche sort alors un chant de mort.

C'est Isandra qui reprendra l'initiative en s'adressant à lui en langue indienne. Après un bref mais houleux échange, Ombre de l'Ours foudroie le jeune fille du regard. Celle-ci

vos notes

baisse les yeux dans une attitude de honte. Mais elle prononce encore quelques mots, qui font qu'Ombre de l'Ours reporte son regard vers les investigateurs. Il les observe l'un après l'autre.

« Il existe une magie transmise par nos ancêtres, fait-il d'une voix empreinte d'émotion. Elle fait de l'homme un voyageur des limbes et lui permet de vagabonder au delà des limites de l'espace et du temps. Les barrières magiques ne s'élèvent pas au delà de ces limites. Aussi, un esprit gardien ne pourrait empêcher une volonté implacable d'atteindre son but ».

Isandra expliquera plus simplement qu'il est possible à l'esprit de l'être humain, sous l'effet d'une certaine drogue, dont les sorciers ont le secret, d'effectuer des voyages, dans le temps ou vers d'autres univers. Ce voyage pourrait permettre de vivre les scènes passées en liaison directe avec l'histoire qui les intéresse. Ceci permettrait, par exemple, de déterminer la nature des éléments composant le corps de l'entité, ou encore de localiser précisément l'endroit où les armes furent cachées, ou enfin d'assister à l'incantation lancée par Metacomet. Cependant, il faut savoir que l'on ne choisit ni l'endroit ni l'heure de sa visite. On ignore tout de ce que l'on va rencontrer.

Mais le voyage de retour est le plus délicat. L'esprit humain a besoin d'une porte pour repartir. Cette porte peut revêtir n'importe quel aspect. Seul l'esprit vagabond peut l'identifier. S'il ne trouve pas la porte, l'esprit peut errer dans les limbes indéfiniment...

Par principe, cela est tellement peu encourageant et si peu cartésien que les investigateurs acceptent au moins de tenter l'expérience (ne serait-ce pour ne pas peiner le vieil homme).

Et puis ils n'ont guère le choix. Aussi, de bonne ou mauvaise grâce, il leur faudra accepter la proposition des indiens.

[Argumentez du fait qu'ils ignorent même la façon de procéder pour empêcher Metacomet de lancer son invocation. Il leur faut trouver le cœur, sinon les armes magiques pour lutter contre le démon.]

Ombre de l'Ours fait alors régner la pénombre dans sa maison. Il ouvre ensuite une malle et en sort divers objets.

Parmi eux, se trouve un cercle de bois tendu d'un étrange filet.

« Le dream-catcher protégera le sommeil des voyageurs, fait Isandra. Les mauvais rêves resteront prisonniers de ses mailles, tandis que les bons passeront par les trous. »

« L'attrape-rêve » est un objet authentique inventé par les indiens Oneïda. La légende veut que les mauvais rêves n'atteignent pas celui qui s'endort sous un dream-catcher. Ils restent prisonniers des mailles du filet tendu sur le cercle de bois. A l'aube, le dormeur ne se souvient que des bons rêves.]

Le vieil homme demande ensuite aux personnages de se placer en demi-cercle face à lui puis fait circuler un calumet. Ceux qui n'ont pas choisi de "voyager" sont priés de sortir.

Bientôt, un nuage de fumée au parfum étrange flotte dans la pièce. Même un Pouvoir très élevé ne peut plus permettre aux aventuriers de revenir. Hypnotisés par la litanie d'Ombre de l'Ours, ils glissent bientôt dans un songe où l'irréel remplace la plus commune des sensations. Bientôt, le souffle cristallin des abîmes du temps glisse sur le visage des voyageurs.

Au plus sombre de la nuit des temps résonne le son d'un tambour de guerre. Il est bientôt suivi par les chants et les prières du peuple d'un autre âge. C'est le terme du voyage. Les personnages ressentent l'incarnation de leur esprit en être de chair.

Ils se trouvent à la lisière d'une vaste clairière surplombée par une petite falaise. Derrière eux, on distingue le scintillement d'un lac. Il est impossible de deviner de quel lac il peut s'agir. Il fait plutôt froid et un vent fort siffle dans les grands arbres. Des volées éparses de nuages noirs portés par les courants masquent la lune par intermittence.

Dans la clairière se trouvent une douzaine d'indiens. Ils sont vêtus de longues tuniques et de bottes de peaux. Beaucoup portent des colifichets et des amulettes, ce qui laisse à penser qu'il s'agit de sorciers ou de faiseurs de magie. Mais le plus frappant est le fait que leurs tenues diffèrent tellement qu'il est facile de deviner que ces indiens n'appartiennent pas à la même nation. Un peu comme s'il avait fallu un ennemi plus redoutable que l'homme blanc pour qu'ils connaissent une trêve et s'associent dans une même action.

Ils forment un arc de cercle, tournant le dos à la falaise. Leurs chants sont incompréhensibles, mélange de prières et de supplications. Au centre de la clairière se dresse un feu immense.. Les flammes torturées par le vent grimpent vers les étoiles. Immédiatement, les personnages l'identifieront comme étant leur porte de retour. Il émane de lui le souffle des limbes.

Puis, une voix s'élève. Elle s'adresse à l'assemblée dans une langue connue des voyageurs : l'anglais !

« Priez mes frères ! Rendez grâce à notre seigneur d'avoir banni de notre sol ce démon païen. »

Elle provient d'un petit groupe de six hommes blancs à cheval, brandissant croix et torches. Leurs manteaux et leurs sombres chapeaux à larges bords les fait ressembler à des inquisiteurs à l'allure austère. A leur tête, se tient un homme en habit de prêtre. Il lance des imprécations d'une voix fanatique. L'un des hommes lui dit

« Angus de Moringtown, prononce les mots ! »

Ce nom est à rapprocher d'un des documents que les personnages ont en leur possession. Le prédicateur fou lève alors les bras :

« Par la grâce de Dieu, cet endroit portera désormais le nom de celui qui fut vaincu ! »

De leur côté, les indiens ne cessent de psalmodier toujours le même mot : « Wendigo, Wendigo, Wendigo... »

Les personnages ne doivent rien laisser échapper de cette scène. Surtout pas le nom du démon. Il leur est indispensable, puisque cet endroit porte désormais son nom ! Puis, les indiens brandissent cinq armes. Un tomahawk, un couteau, une lance, un arc et un bouclier. Ce sont les armes magiques ayant vaincu le Wendigo, le démon des étendues glacées. Un sorcier prononce quelques paroles, puis encoche une flèche qu'il montre d'abord à l'assemblée. Il met en joue par dessus la cime des arbres, en direction du lac. Puis, luttant un instant contre le vent, il décoche sa flèche, qui file vers le ciel. A cet instant, la fureur du vent décuple.

Les arbres ploient sous la puissance de la tempête. Et pourtant on distingue encore le sifflement de la flèche qui déchire le ciel. La force du vent est telle qu'elle infléchit sa course et redescend presque immédiatement, droit vers l'endroit où sont cachés les personnages !

C'est à ce moment que tout bascule. La flèche se plante avec force dans le bras d'un investigateur, au moment où la lune perce les nuages et illumine la scène. La douleur est telle que le blessé ne pourra s'empêcher de hurler, tandis que son bras et son épaule se transforment presque immédiatement en glace !

Les chevaux se cabrent et certains désarçonnent leurs cavaliers. Ils détalent en passant devant les personnages. Les intrus sont repérés. Les sorciers, effrayés par ce qu'ils croient être des esprits, commencent à lancer des formules magiques, tandis que les blancs sortent leurs mousquets. La seule issue se trouve droit devant eux : les flammes. Il suffit de se jeter dans le brasier pour immédiatement entamer le voyage du retour et rester à jamais :

« Les démons qui marchaient dans les flammes... »

Ceux qui ne pourront l'atteindre peuvent tenter d'attraper au passage les chevaux, qui passent à côté d'eux.

[Il peut s'ensuivre une course dans la forêt, mais elle n'est pas requise. Le cas échéant, il est possible de trouver dans les

sacoques ou accrochés aux selles des mousquets ou des pistolets à silex. Les fugitifs doivent à leur tour trouver un feu afin de s'y précipiter. Ils peuvent en allumer un eux-mêmes. Il est important de noter l'impossibilité qu'auront les investigateurs d'ôter la flèche figée dans l'épaule. Le blessé peut subir une perte de 1/1d4 SAN.]

Les personnages ressentiront les mêmes sensations qu'à l'aller. Mais, de plus, perdu dans les limbes du retour, il leur sera permis d'entendre des bruits. Des cris d'animaux inconnus. Ils pourront même sentir l'haleine fétide d'une créature de l'au-delà remplacer un instant le souffle de l'abîme. L'aspect fantastique et incompréhensible de tout ceci peut faire perdre 1D4 San.

Le retour sera assez brutal pour les voyageurs. Chacun à tour son aura l'impression de tomber et s'abattrait violemment sur son tapis, dans la demeure d'Ombre de l'Ours. Toutes les blessures reçues dans le voyage disparaîtront, excepté celle de la flèche, que les personnages auront ramenée avec eux. Seul Ombre de l'Ours parviendra à l'ôter, à grand renfort de magie. La victime subira 2D3 Pt de dégâts, mais son bras retrouvera son apparence ordinaire.

Ombre de l'Ours pense qu'il peut s'agir d'une des armes ayant été utilisée contre le démon. Elle est constituée d'une pointe en silex, d'une baguette d'orme et d'un empennage en plume d'aigle.

[La référence au poème indien obtenu en début d'histoire, à propos de l'oeil de l'aigle, peut conforter les investigateurs dans leur opinion. En fait, il n'en est rien du tout, mais les personnages doivent l'ignorer. Ce qu'ils ont rapporté avec eux est le coeur du Wendigo, incarné dans un silex. Le sorcier indien avait l'intention de le jeter dans le lac !

Ce sera la révélation de cette histoire, lorsque les personnages utiliseront cette flèche contre Metacomet.]

Il faut maintenant localiser l'endroit où se déroulait la cérémonie, avec l'espoir que les sorciers iroquois n'aient pas changé la cache devant l'intérêt des démons qui marchaient dans les flammes. Ombre de l'Ours expliquera que le Wendigo est le vent glacé du grand nord. Celui qui peut déchiqueter les imprudents ou les emporter avec lui, sur sa montagne de glace. Mais aucun lieu ne porte, à sa connaissance, son nom (il rappellera que les pères de ses pères l'ont oublié, mais apparemment pas les hommes blancs). Il faut savoir que le nom donné au Wendigo par les blancs est Ithaqua : le marcheur du vent. Et sur la carte, au sud du lac Cayuga se trouve une ville qui porte le nom d'Ithaca !

[Note de l'auteur : au cours de la première rédaction, et à ce moment de l'histoire, je cherchais encore les lieux où situer les actions. Je ne savais pas encore que le site porterait le nom de la divinité inventée par Lovecraft. Lorsque je m'aperçus que cette ville existait réellement... je suis allé me faire un café.]

Aux sources de la légende

Une analyse des documents (annexe 5) aura indiqué que cet endroit est protégé par un esprit de la terre. Ombre de l'Ours expliquera que le mode d'affrontement des esprits s'est perdu depuis de nombreuses générations. Avec le temps, il est peut-être affaibli. Aussi, dans cette hypothèse, il remettra aux investigateurs un étui en os, contenant une poudre à l'odeur âcre. S'ils parviennent à enflammer cette poudre à la face de l'esprit, cela pourrait être suffisant pour l'anéantir. Dans le cas où l'esprit se montrerait par trop vigoureux, il faudra jouer de ruse et trouver son point faible, qui peut être de n'importe quelle nature.

Bien entendu, les investigateurs perspicaces sauront mettre de leur côté les superstitions indiennes en tentant de capturer cet esprit à l'aide d'un appareil photographique. Comme le

professeur Harperston l'avait fait avec le suivant de Metacomet.

Ils se mettront en route dès qu'ils le désireront. Une nouvelle fois, Isandra part avec eux (ainsi que Cîme-Haute le cas échéant). Le temps s'est couvert et bientôt, un rideau de pluie s'abat sur la région. A l'approche d'Ithaca, les personnages reconnaîtront le lac aperçu lors de leur voyage. Sans hésiter, ils prendront la route partant vers le nord-ouest. Au bout de quelques kilomètres, un petit chemin oblique vers le lac. Là, ils reconnaîtront la petite falaise au pied de laquelle, quelques siècles plus tôt, les sorciers indiens procédèrent à leur cérémonie.

Au pied de la falaise se trouve une crevasse. La pluie fouette la muraille et glisse dans le trou, rendant les parois glissantes. S'ils n'en avaient pas été les témoins, jamais les personnages n'auraient imaginé que cet endroit fut le théâtre d'une cérémonie indienne. La crevasse fait trois mètres de profondeur. Le trou béant fait environ six mètres, puis glisse sous la paroi. Large de deux mètres, le couloir mesure au total vingt cinq mètres.

Malheureusement, c'est un cul de sac. Il n'y a pas trace d'une arme quelconque. Il faudra se souvenir que l'on a parlé d'un esprit de la terre. Les armes sont probablement enfouies quelque part dans ce boyau. C'est en se mettant à creuser que les investigateurs réveillent l'esprit gardien. Celui-ci s'étale sur tout le côté droit de la galerie et masque les armes aux yeux des voleurs (ou des démons...).

Immédiatement, il se met à convulser et à se rapprocher de la paroi opposée, menaçant d'écraser tout ce qui se trouve sur son chemin ! La poudre d'Ombre de l'Ours le détruira à moitié. Mais l'autre moitié séparera alors en deux la crevasse et menacera à nouveau.

vos notes

[Nouvelle frayeur pour les investigateurs. Ne leur laissez pas le temps de réfléchir. Il serait dommage de perdre une équipe à ce stade de l'histoire, mais s'ils n'ont pas compris à quel genre d'adversaires ils avaient affaire...

Cependant, s'ils trouvent rapidement les armes magiques, il leur sera possible de les utiliser.]

Les armes sont là, placées dans des niches. Il y a l'arc, le couteau, le tomahawk, la lance et le bouclier. Chacune porte gravé un symbole qui devrait permettre d'effectuer le rapprochement avec le poème indien trouvé dans le dossier du professeur. Ce poème indique en fait le mode d'utilisation des armes et le moyen d'en tirer le meilleur parti. Sur le couteau se trouve gravé un petit filet en forme de serpent. Gravée sur la lame de la lance on peut distinguer la forme d'une dent. Le manche de la hachette est couvert par la peau d'un ours. Deux plumes d'aigle ornent l'arc. Enfin, les cinq animaux sont chacun dessinés sur le bouclier.

L'investigateur qui saisira une arme se sentira empli d'une force « magique », décuplant sa volonté. Il sentira monter en lui un sentiment de puissance et d'invincibilité.

Isandra expliquera que les indiens aiment à croire que la magie permet « de faire des choses que personne ne peut faire et voir des choses que personne ne peut voir ».

Fort de leurs nouveaux atouts, les personnages peuvent désormais tenter de renvoyer le Wendigo au pays des grands esprits (ou des grands anciens...). Ils savent que Metacomet pourrait livrer son propre cœur à l'entité et lui permettre ainsi de marcher sur la terre en un être qui se tient debout. Il ne faut pas perdre de temps.

Reste à déterminer l'endroit où sera lancée l'invocation.

Pour l'instant, il aura suffi d'un minimum de connaissance en mythe pour appréhender cette histoire. C'est cette même connaissance qui devrait mettre les personnages sur la voie. Ils n'ignorent sans doute pas que l'arcane des dieux anciens est symbolisé par un pentagramme. C'est à cette forme toute particulière que font référence les notes du professeur Harperston. Il signale en effet la disposition particulière des branches sur lesquelles reposait le corps de Metacomet. Le problème réside dans le fait qu'il n'a effectué aucune photographie du dessus de la sépulture. S'il avait pu le faire, il se serait aperçu que les branches formaient effectivement un pentagramme, une étoile à cinq branches ! Le lien avec les cinq éléments nécessaires à l'invocation devrait être suffisant pour qu'ils tentent leur chance dans la grotte visitée au début de cette aventure. Dans le pire des cas, une intervention d'Ombre de l'Ours et de sa magie pourrait les aider mais en principe cela n'est pas nécessaire.

Le site d'invocation se trouve effectivement à cinquante kilomètres au nord-est d'Albany, derrière la chute d'eau.

Le démon du vent

Note à propos de l'utilisation des armes.

Pour faire simple et jouable, considérons que les armes offrent les avantages suivants (aux chances de base s'ajoutent caractéristiques des personnages).

Dans l'ordre du poème :

		Dégâts	Pt de vie
Le couteau	40%	3D4+4	20
La lance	50%	3D6+6	30
Le tomahawk	40 %	3D6	45

L'arc	60 %	2d6+5	-
Le bouclier	60 %	--	200

Chacune des armes peut effectuer une parade, avec la même chance de base qu'une attaque. Considérez également que l'on doit voir celui que l'on désire attaquer, ou protéger.

De plus, chaque arme recèle un pouvoir particulier, que l'analyse du poème devrait permettre de deviner.

Le couteau : Permet de se déplacer sans être aperçu, avec une chance de base égale à 60 %. Il peut être lancé à 15 mètres.

La lance : Cette arme peut être utilisée pour briser en deux une attaque ennemie. Dans ce cas, l'attaque est partagée entre les deux victimes. Elle peut également être jetée à une distance de 50 mètres.

Le tomahawk : Permet de bloquer une attaque, avec une chance de base de 70 %. En cas de réussite, 20% des dégâts frappent l'attaquant et autant sont soustrait de l'armure du tomahawk. Elle peut être lancée à 25 mètres.

L'arc : Permet de réduire les effets d'une attaque. Avec une chance de base de 30 %, l'archer peut diviser par 4 la force d'un coup porté contre une victime.

Le bouclier : Il permet d'apporter une couverture invisible à un de victimes. Dans ce cas, c'est l'armure du bouclier qui encaisse les dégâts.

D'un point de vue roliste maintenant, considérez que l'on "ressent" l'arme et qu'au plus fort de la bataille, le combattant peut sentir la présence des animaux fabuleux à ses côtés.

La cataracte continue de s'abattre avec force. La corniche, récemment brisée, longe la paroi jusque derrière la chute d'eau. Mais cette fois-ci, l'eau ne roule plus sur le sol et un froid glacial a envahi le couloir. Par endroits il s'est même formé des petites stalactites de glace. La vaste salle circulaire a pris l'aspect d'une titanesque cathédrale de givre. C'est là que Metacomet s'apprête à offrir au terrible vent du nord l'incarnation en un homme qui se tiendra debout.

[A partir de cet instant, ne négligez rien de ce qui pourra rendre ce final surréaliste. Faites en sorte que les personnages n'aient jamais vu une chose pareille.]

Sous l'effet du vent balayant sans cesse les parois, les lichens et plantes grimpantes qui se trouvaient là ont gelé puis se sont brisées, laissant apparaître cinq corniches sur le pourtour de la paroi. Elles sont situées à une dizaine de mètres de hauteur. C'est là que Metacomet a placé les éléments de l'invocation désormais protégés par une mince couche de glace. Il s'est enfin placé à l'intérieur de la corniche faisant face à l'entrée. Il a conservé avec lui la photographie prise par le vieux professeur; elle constitue toujours le support de son « âme » d'indien.

Les trois jeunes indiens, si rien de fâcheux ne leur est arrivé, sont également présents. Ils ont pris place au pied de la falaise, sous la corniche où se trouve Metacomet, avec l'ordre formel de ne pas intervenir. Enfin, la première chose que pourront voir les investigateurs en entrant dans la grotte sera le corps de John J. Blithorp, étendu sous les soutiens de la sépulture. Il est le premier blanc à payer pour les crimes de ses ancêtres (n'oubliez pas non plus de régler le sort du shérif Todd Stadford).

La mince croûte givrée crisse sous les bottes des investigateurs. Ils seront sans doute accompagnés par Isandra et Cîme-Haute qui commence à voir en eux des personnages d'un grand courage. Il aime cela. L'appréhension grandissante sera renforcée lorsqu'ils entendront soudain s'élever un chant. Metacomet vient d'entamer son invocation.

Le groupe pourra voir l'ensemble de la scène décrite plus haut lorsqu'il arrivera au bout du couloir. Mais l'élément le plus spectaculaire réside dans un formidable maelström occupant tout le haut de la grotte. Le souffle du vent ne couvre pas encore les rites ancestraux de l'indien, mais il fait tourbillonner un brouillard cristallin qui commence à descendre vers le sol. L'écho qu'il fait résonner contre les parois semble provenir d'une porte ouvrant sur l'au-delà. Il n'est déjà plus qu'à deux mètres des corniches.

Metacomet incante toujours au rythme de chants et de rituels oubliés par ses frères. Le froid devient de plus en plus tenace et de la buée s'échappe de la bouche des investigateurs.

Les balles que l'on pourrait tirer sur le sorcier ne lui feront aucun dégât. Elles ricochent à l'intérieur de la corniche et disparaissent dans le corps du sorcier. A cet instant, le tourbillon de vent arrive à hauteur des corniches et s'y engouffre avec force. Sous le choc, la photographie est projetée à l'extérieur de la niche et commence à descendre vers les aventuriers. Mais Metacomet lève la main et, d'un mot, empêche les investigateurs de s'en emparer.

Les investigateurs vont devoir se résoudre à utiliser les armes magiques. Compte tenu de la hauteur du trou où prie Metacomet, l'arc est le plus adapté à la situation.

[Il est important de noter qu'au cours des parties tests, les personnages ont toujours utilisé contre Metacomet la flèche rapportée de leur voyage.]

Au moment où l'on encoche la flèche, les jeunes indiens réagissent. Ils se lèvent et attaquent en se lançant vers le groupe.

Mais déjà, le trait file vers la poitrine du sorcier et se plante avec force. Alors Metacomet pousse un hurlement, interrompant son geste envers la photo qui continue sa descente. Mais avant que les investigateurs puissent s'en emparer et détruire Metacomet, celui-ci aura ôté la flèche de son corps.

« Admirez la toute puissance du Wendigo, le maître des vents du nord, qui, par delà les frontières de l'espace et du temps, vous a permis de rapporter son cœur ! »

Alors, brandissant le cœur de silex d'Ithaqua, il finit son incantation.

[Dans tout autre cas, Metacomet offrira son propre cœur à Ithaqua.

Durant toute cette histoire, les personnages n'ont été que les instruments des dieux anciens. Lorsqu'ils comprendront qu'ils ont été manipulés par l'histoire, restez bien à l'abri derrière votre paravent...]

Ceux des personnages qui réagiront pourront s'emparer de la photo et la déchirer, mais il est trop tard ! L'indien tombe en poussière sous leurs yeux tandis que le tourbillon de glace finit d'envahir les corniches.

C'est à ce moment que l'on va ressentir la puissance du Wendigo. Il vient de s'emparer des éléments pouvant faire de lui un homme. Toute sa force balaie les parois et continue sa progression vers le sol. Il faut alors discerner là une faiblesse. Le Wendigo n'est pas encore incarné. La fusion devrait s'effectuer au niveau du pentagramme, sur la sépulture du Metacomet. C'est la seule chance que pourront avoir les personnages de le renvoyer chez lui.

Ayant compris cela, il leur faut se placer de telle sorte qu'ils puissent interdire la réunion des éléments. Bien évidemment, les trois jeunes indiens vont tenter de les en empêcher, mais un être humain ne fait pas le poids contre des armes magiques.

[Soyez épiques ! Tout peut arriver. L'important est d'avoir prévenu vos joueurs que ce n'est pas un scénario traditionnel. L'un après l'autre ils vont craquer et se demander ce qu'il peuvent faire pour empêcher le terrible dénouement. Forcez-les à continuer. Au premier coup qu'ils vont porter contre le démon, le mythe va voler en éclat. Ils l'ont touché ! Donc ils

peuvent le vaincre. C'est suffisant pour leur redonner du cœur à l'ouvrage.

En terme de jeu, on considérera que les éléments ne disposent d'aucun point de vie. Seul compte le vent et les coups portés contre Ithaqua. Le combat sera rude, mais il faut se rappeler qu'on ne lutte pas contre une entité « entière », mais contre un cinquième, même si ce cinquième dispose de plus de 50 Pts de vie !]

Les serres du démon se referment sur un combattant, mais déjà la puissance du bouclier a encaissé le coup. Un souffle glacé menace de déchiqueter le porteur de la lance qui, d'un geste ample, parvient à diviser le coup en deux. La hachette est projetée avec force en direction d'une averse d'aiguilles de glaces qui explose dans un formidable tintement. Tout ceci constitue autant de séquences où placer vos héros. Ils sont à ce moment le dernier rempart avant l'union des éléments. Le plafond tournoyant continue de descendre sur eux. Soyons sûr qu'au dernier moment, le coup fatal touchera Ithaqua.

Si cela se produit, la salle implose littéralement, projetant d'abord les investigateurs les uns contre les autres, puis contre les parois. Le souffle de la déflagration les assourdit et les projette à terre. Le vent tombe, tandis qu'une pluie de givre finit de tomber et de recouvrir la scène.

Si Ithaqua est vainqueur, il prendra le contrôle de la région et fera régner un hiver perpétuel. Elle deviendra une zone interdite à la circulation normale des hommes.

Conclusion

Un à un, les investigateurs retrouvent leurs esprits et parviennent à se dégager de la croûte de glace qui les recouvre. En dehors des armes magiques, dont certaines peuvent avoir été perdues ou abîmées, il ne reste aucun témoignage de l'affrontement et de l'existence même d'Ithaqua.

vos notes

Les éléments ont à nouveau été dispersés quelque part dans l'espace et le temps. Combien de temps faudra-t-il à ce dieu pour retrouver leur trace ?

Je remercie pour leurs conseils Jean-Philippe Dufour, Ghislain de Froberville et Yohan Gabory.

Les Iroquois

6 nations, un peuple

De Kercadio Yannick

histoire

En 1570, un certain Hiawatha introduit le premier gouvernement fédéral de l'histoire américaine en réunissant cinq nations de Sioux, Onodaga, Seneca, Cayuga, Oneida, Mohawk. Le nouveau peuple iroquois s'installe alors, en repoussant ses voisins au nord-ouest, les Hurons, et en plaçant sous leur domination ceux de l'est, les Delawares, et ceux du nord, les Ériés. Au sud, ils sont rejoints par une sixième nation, celle des Tuscaroras, de langue iroquoise.

Vers 1750, les Britanniques s'allient avec les Six Nations, espérant bénéficier ainsi du soutien des fameux guerriers Renards (Meckwakhag) du Wisconsin. Au nord, les Français ont l'amitié des Hurons. Entre 1756 et 1763 se déroule alors la Guerre de Sept Ans, dont on connaît l'issue victorieuse britannique. En effet, les Iroquois ont massacré les Hurons, qui sont donc très peu nombreux en 1764. Mais les Iroquois aussi ont subi des pertes : les Renards semblent exterminés. En fait, on les retrouva quelques mois plus tard, aidant leurs frères Sioux dans le sud du Dakota.

Puis les Européens implantèrent leur « civilisation » : les missionnaires se chargeaient de leur démontrer la futilité de leurs croyances, tandis que les militaires pourchassaient « ces véritables entraves à la colonisation »...

À partir de 1906, les Blancs comprirent que les Indiens ne les gênaient plus, et ils entreprirent de les "sauver". On déporta les enfants, coupa les cheveux des garçons, et donna du travail à leurs pères. Exactement le contraire des coutumes indiennes ! Devant l'échec de leur tentative, les politiciens blancs séparèrent les terres tribales pour encourager la propriété privée (160 arpents (80 hectares) par chef de famille, 80 arpents pour les célibataires, 40 pour les femmes seules et les veufs. Pour un Indien, posséder n'est rien, il faut donner. Ils se sont donc empressés de vendre leurs terres et de dissiper l'argent ainsi gagné. On instaura donc un système de tutelle : les Indiens devaient garder leurs terres pendant au moins 25 ans. Mais, entre 1887 et 1920, la surface de leur territoire avait été divisée par trois. Ceci mit fin à toute tentative de transformer les Indiens en fermiers.

En 1924, le Congrès attribue aux Indiens la citoyenneté. En 1935, ils seront autorisés à former un état autonome, mais avec de nombreuses restrictions.

Ces mesures furent bien évidemment destructrices pour tous les peuples d'Amérindiens, qui devinrent généralement des nations sans volonté, attendant leur fin.

à vie dans la réserve

La société est matriarcale, les femmes possèdent tout, attribuent les noms et transmettent l'héritage. Elles contrôlent les sachems (anciens) et peuvent les destituer. Elles arrangent aussi les mariages : un vieux avec une jeune et réciproquement. Ainsi une jeune femme épouse un mari compétent et expert à la chasse. Lorsqu'il meurt, elle en épouse un jeune, qui bénéficie donc de son expérience et de sa fortune.

Le mariage n'a rien de strict, il ressemble surtout à notre concubinage. L'amoureux taille une flûte et va en jouer le soir près de la maison de sa dulcinée. Celle-ci ouvre la porte si elle l'accepte. Lorsque les choses sont plus avancées, le futur époux offre des cadeaux à chaque membre de la famille de son

amante. Au besoin, sa famille l'y aide. Si les cadeaux sont acceptés, l'amante et sa famille en offrent à leur tour. Puis, on organise un festin pur tout le village, et on le termine par des chants et des danses évoquant les exploits de la famille du marié. Le lendemain, la nouvelle épouse est présentée à sa belle-famille. Le mari ne doit jamais s'adresser à sa belle-mère.

Les Iroquois sont monogames. Mais ils peuvent prendre autant de femmes qu'ils peuvent en nourrir l'une est épouse, les autres les servantes. Ceci permet de nourrir le grand nombre de veuves.

En cas d'adultère, le mari peut chasser sa femme du village.

La famille est très importante : c'est elle qui détermine la puissance d'un homme. Ne pas avoir de famille, c'est ne pas exister. En cas de meurtre, le criminel est chassé du village avec toute sa famille, sauf si les deux familles s'accordent sur une compensation.

La grand-mère s'occupe des enfants. Elle en est responsable si les parents décèdent. Le grand-père est très respecté pour ses conseils avisés. Mais lorsqu'une personne âgée ne peut plus suivre la tribu, elle demande à être « assommée », ce dont son fils se charge, avec un outil en bois, lorsque les prières ont été dites. Ainsi, on leur épargne la déchéance physique.

Ce sont aussi les femmes qui travaillent aux champs, font la cuisine, élèvent les enfants, fabriquent les vêtements. À ce sujet, seuls les chefs portent des vêtements à franges, façon western, ainsi que ces grandes plaques de poitrine, composées d'os rangés les uns contre les autres, qui symbolisent les personnes à charge. Un vêtement spécifique du nord : les chausses à neige, dont la réputation attire de nombreux marchands blancs.

Les hommes sont responsables de la pêche et de la chasse (les Iroquois vivent dans des régions forestières très humides, près des Grands Lacs).

Ils doivent aussi construire les canots et les palissades autour des villages. Il n'y a plus de bisons, mais plutôt des castors et des cervidés. La graisse combustible la plus utilisée est celle des poissons, dont on peut faire des chandelles ! Le commerce est basé sur les peaux de castors, sur les chevaux (dont on rappelle qu'ils ont été introduits par les Européens...), et même parfois sur les dollars !

Les Indiens n'ont pas le même sens de la propriété que les Blancs. Un homme possède une terre tant qu'il la cultive. Lorsqu'il l'abandonne, un autre membre de la tribu peut s'en emparer. Les chevaux constituent, eux, une véritable. Mais ce n'est pas la richesse qui apporte la puissance, mais la générosité. Tout homme se doit d'offrir beaucoup de cadeaux.

Il n'y a pas de véritable monnaie indienne, ni de système de troc. Pas plus qu'il n'y a d'écriture. Toute la vie est fondée sur le respect d'autrui, respect que l'on marque par l'usage du terme « frère », voire « père » ou « grand-père » dans certains cas. Les chefs de tribu parlent de leurs hommes en tant que « fils ». Un « oncle » est l'ancien dont on recherche la protection.

Quant à la réserve, elle est en fait constituée des terres que le gouvernement a attribuées à chaque famille. Il n'y a évidemment ni grillages, ni gardiens, mais les Iroquois n'apprécient pas la venue des Blancs sur leurs terres. Le tourisme n'existe pas encore.

La vie dans la « res » est régie par des coutumes anciennes. Un comité est formé chaque printemps pour veiller à ce que chacun soit à sa place. La peine en cas de faute est la moquerie, qui peut parfois obliger le fautif à quitter le village.

Les habitations sont des maisons en rondins ou en planches. Celles de chefs (les « Longhouses ») sont peintes avec des motifs religieux. Parfois, d'autres huttes le sont aussi, mais cette coutume se perd.

a guerre

Les Iroquois sont des machines de guerre, mais disciplinées. Ils ne décident de la guerre ou de la paix que sur un vote unanime des chefs et des sachems de toutes les tribus. Les chamans (sorciers) n'y ont qu'un rôle de conseiller.

Les hommes morts au combat sont remplacés par des prisonniers ; l'esclavage était une pratique courante - du moins jusqu'à l'arrivée des Blancs.

Les armes sont variées : citons l'arc, la fronde, le tomahawk (sorte de hachette), la hache, la lance (qui est plutôt un épieu), le fusil (à partir des guerres contre les Blancs). Arc et fronde lancent soit des pierres, soit des flèches, parfois empoisonnées. Le bouclier, jadis seule défense contre ces armes, est jugé inefficace : seuls les esprits peuvent s'en servir utilement contre un fusil.

En 1924, les Iroquois ne sont plus que quelques dizaines de milliers : il n'est plus question de guerres, et les armes ancestrales sont déposées dans des sanctuaires, au profit des esprits à qui elles ont appartenu. Mais si quelqu'un dérange la tribu, un groupe de braves peut ressusciter la tactique qui était la leur : l'escarmouche. Et le gêneur n'a que peu de chances...

es croyances

Les Indiens ne connaissent pas l'écriture, pas même en 1924. La tradition est orale et son principal vecteur est le chaman. Cet homme occupe aussi les fonctions de médecin, de conseiller, de sorcier, de prêtre et d'éducateur.

Les techniques médicales sont rudimentaires et impuissantes devant les maladies virales introduites par les Blancs. Elles reposent sur l'usage de drogues et de la hutte de transpiration. On la construit en cas de besoin, en formant une tente de feuillages, entourées de pierres brûlantes. Le malade se trouve à l'intérieur, transpire, et élimine ainsi les bactéries. Parfois, le chaman aide par des chants religieux.

Chacun acquiert un esprit protecteur, à la puberté, en s'isolant et en jeûnant. Les rêves que l'on fait alors montrent l'animal protecteur. Si le premier ne convient pas, on peut le repousser, mais il faut absolument accepter le second, quel qu'il soit. Il est important d'avoir un protecteur puissant, car la puissance d'un guerrier et la chance d'un chasseur sont liées à celles de leur manitou (protecteur). Ainsi, la une est les puissances infernales sous les montagnes et au fond des eaux sont de mauvais manitous, car leur puissance est variable. Le Soleil est le meilleur manitou. Le Grand Serpent, maître des animaux et des plantes, apporte la richesse, mais c'est un malheur de gâcher son amitié.

Lorsque le manitou est trouvé, les femmes donnent un nouveau nom au nouveau guerrier. Le nom d'un enfant doit favoriser sa croissance, celui d'un homme doit développer sa résistance. Il est mal venu d'interroger un Iroquois sur son nom ou son manitou. Il ne se nommerait que par périphrases et, avant de prononcer le nom de son manitou, il marquerait une pause et aspirerait quelques bouffées de sa pipe, en guise de sacrifice. On identifie le manitou de quelqu'un à ses ornements, à ceux de sa demeure et à ses habitudes. L'homme doit en effet prendre le mode de vie et l'alimentation de l'animal qui le protège. S'il le rencontre, il lui offre du tabac ou son aliment préféré, comme du sucre d'érable pour un ours. Il est très dangereux de rencontrer son manitou sous sa forme humaine, surtout hors de rêves. Le chasseur est alors séduit et ne revient jamais au village.

Le manitou indique à son protégé ce qu'il doit mettre dans son paquet secret : plumes, peaux... Les jeunes de 1924 ont du mal à croire en l'efficacité du paquet, et les vieux n'y croient plus du tout. Mais on continue de l'ouvrir pour invoquer son manitou. Il faut alors s'isoler.

Il est interdit de combattre un homme protégé par le même esprit que le sien, ni d'épouser une femme de même manitou.

Il existe aussi des esprits sauvages : un par espèce animale et par puissance surnaturelle (soleil, lune, tonnerre...), et un esprit créateur - le Grand Esprit -, qui a même créé les autres esprits. Mais il ne se mêle jamais de la vie des hommes.

Le chaman converse avec tous les esprits. Leurs conseils sont visés. Pour les joindre, il utilise diverses drogues végétales, et une forme de transe hypnotique. Les drogues sans l'hypnose le rendent malade, mais l'hypnose est presque inconnue en 1924...

Lorsqu'un homme meurt, il récite sa prière de mort. Puis il se tait à jamais, mais son esprit reste avec la tribu et l'accompagnera pour l'éternité.

Il y a de nombreuses autres occasions de rituels. Chaque fois que l'on tue un gibier, il faut en avoir demandé l'autorisation à l'esprit concerné. De même, lorsqu'on boit à une source. L'homme n'a pas d'esprit protecteur propre car il est la créature la moins âgée, donc la moins sage.

Chaque année, lorsqu'on mange d'un plat pour la première fois, on en jette une partie au feu, en guise de sacrifice.

Dans chaque hutte, on garde une place d'honneur, en face de l'entrée.

Enfin, il faut savoir que le chiffre sacré des Iroquois est 4. Il y a 4 directions (droite, gauche, haut, bas), on répète toute prière et toute tentative 4 fois...

Tous ces rites ne sont en fait plus que partiellement suivis en 1924. En fait, la vie se résume souvent à faire sa prière au soleil le matin, puis à rêver toute la journée, en attendant de rejoindre des esprits plus heureux. Les taux de suicides et d'alcoolisme sont très élevés depuis qu'il faut élire les chefs - ce qui est parfaitement répugnant : le chef est le meilleur guerrier. Point. Même les chiens se morfondent, tandis que les femmes lavent des haillons datant d'une époque où l'on pouvait encore chasser.

Fiche technique

Investigation	●●●●●
Action	●●○○○
Exploration	●●●○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●○○○○
Style de jeu :	investigation occulte
Durée estimée :	8h
Nombre de joueurs :	3 à 5
Type de personnages :	toutes personnes ayant quelques raisons de se trouver à Paris....
Époque :	1920

Aides de jeu

...

...