



LA BIBLIOTHEQUE INTERACTIVE

CHILL : SAFARI AU KENYA

UN SCENARIO JEU DE ROLES PAR DAVID SICE

Posé sur le monceau de valises, le gramophone jouait un Fox-Trot endiablé. Le rocking-chair oscillait en cadence... « Tu ne devrais pas danser dans ton état, Joanna ! » Le gamin pâle aux yeux verts disparut.

Quartier Général Central de la SAUVE, Dublin

Chers émissaires. Sur la demande de l'un de nos honorables correspondants, Sir Henry Ausnay III, nous formons avec votre concours une expédition pour le Kenya. Sir Ausnay est un spécialiste quant aux démêlés que notre organisation a pu avoir avec l'Inconnu dans ces régions. Nous vous remercions par avance de votre coopération. Bonne chance. Signé Anton Ashdall, Q.G.C., Dublin. P.S.: Vous serez accueillis à la sortie de l'aéroport par le chauffeur de Sir Ausnay. Ci-joints les billets d'avion pour Nairobi.

AEROPORT D'EMBAKASI, NAIROBI (KENYA)

C'est la fin de l'après-midi. A leur sortie de l'aéroport, les émissaires sont effectivement accueillis par le chauffeur de Sir Ausnay,

James. Celui-ci les conduit à bord d'une vaste Rolls-Royce — excusez du peu — à travers les quartiers résidentiels européens de l'Upper Nairobi, jusqu'à une luxueuse villa au parc ombragé.

Sir Henri Ausnay est un homme d'une soixantaine d'années, strictement vêtu malgré la chaleur relative de ce début de soirée. Il vit avec sa femme Isa, une jeune Asiatique qui lui est totalement dévouée. Après un excellent souper, Ausnay proposera aux émissaires de leur exposer l'objet de leur mission, si ceux-ci n'ont pas été trop fatigués par le voyage. Les émissaires, Isa et lui passeront alors dans un salon aux vitrines exotiques, dont les portes-fenêtres (ouvertes) donnent sur une véranda. Prenez bien garde aux places qu'occuperont les personnages par rapport aux fenêtres durant le discours d'Ausnay : Isa occupera un fauteuil face aux fenêtres, Ausnay restera debout à côté d'elle et d'un tableau, lui aussi face aux fenêtres. Il restera un fauteuil en vis à vis d'Isa et un sofa dos aux fenêtres.

« Pour vous permettre de mieux comprendre l'objet de notre mission, je vais devoir vous donner quelques notions sur la géologie du Kenya. » Sir Ausnay dessine alors une carte sommaire sur le tableau au fur et à mesure de son discours : « Les Hautes Terres du Sud proviennent d'un soulèvement datant du secondaire, qui fut érodé au tertiaire. Les Grands Lacs - le lac Victoria et le lac Turkana - sont d'origine volcanique. Le mont Kirinyaga ou Kenyatta est l'un de ces anciens volcans ; il a donné son nom au pays. Son activité a culminé au début du quaternaire. A présent elle s'est considérablement atténuée, voire a complètement disparu. Il subsiste néanmoins une très faible activité sismique sur ce territoire, limitée à quelques geysers ou quelques secousses, très rares. Or, depuis quelques semaines, la faune semble être gagnée par une sorte d'affolement général. Les indigènes qui fuient les montagnes du nord colportent une rumeur selon laquelle le jour du réveil des démons de feu serait proche. Notre mission consistera à inspecter les régions avoisinantes le lac Turkana et à interroger la population locale pour cerner avec exactitude l'origine de la rumeur. Nous prendrons dès demain matin le train pour Nayuki, où nous attendent nos jeeps et nos porteurs. Officiellement, nous partons en Safari-Photo. Vous avez des questions ? »

L'expédition doit durer une vingtaine de jours tout au plus. Le trajet exact qui sera suivi longera une chaîne de montagnes (à l'est de la carte), de Nayuki à la pointe du lac Turkana. En fait, Ausnay a une idée bien précise du lieu d'arrivée de la mission, mais, pour des raisons purement personnelles, il n'en dévoilera rien (voir plus loin). Si un

émissaire lui demande, par exemple, pourquoi se rendre au lac Turkana, Ausnay répliquera qu'il s'agit d'une simple borne ; il a décidé de la route à suivre en se basant sur son intuition : à son âge, il pense avoir acquis un flair suffisant pour débusquer les choses qu'il a combattues sa vie durant...

Soudain, Isa (ou tout autre personnage assis face aux porte fenêtres et ayant réussi un jet de Perception) s'écrie : « Là ! Quelqu'un ! A la fenêtre ! » Il y avait effectivement un grand noir vêtu d'un simple short blanc et d'un tee-shirt jaune, mais il a disparu : il s'enfuit à toutes jambes à travers le parc. Il est armé d'un couteau fait main, et, si l'un de ses poursuivants le suit de trop près, il n'hésitera pas à s'embusquer derrière un bosquet pour le frapper par surprise.

Si l'homme est pris, il résistera à tous les interrogatoires, même musclés - mais pas à l'**hypnose** (exceptionnellement autorisée ici sur un sujet non consentant), ni au penthotal (Sir Ausnay dispose, assez curieusement d'ailleurs, de plusieurs doses de ce sérum de vérité). Dans ces éventualités, le prisonnier révélera avoir été envoyé par un certain Oginga Kiabo, que lui et sa tribu servent la déesse Momba, maîtresse des démons de feu, qu'il vient du mont Poro, et qu'il était ici pour écouter ce que préparait Sir Ausnay, et pourquoi il voulait revenir sur le territoire des Oromos. Attention ! Même drogué, il ne va pas exposer tout ce qui précède de lui-même : il ne fera que répondre strictement aux questions posées par Sir Ausnay ou les émissaires. Puis il finira par sombrer dans un lourd sommeil (c'est un des effets secondaires du Penthotal).

Note : l'espion porte autour du cou un pendentif constitué d'une simple ficelle et d'une petite pierre sphérique noire d'origine volcanique (c'est le moyen qu'a le sorcier Oginga Kiabo de tout percevoir à travers les sens de son envoyé). Il a également des cicatrices sur le visage et le torse, l'identifiant comme membre de la tribu couchite des Oromos - son poignard en est d'ailleurs une arme rituelle.

Ausnay remettra ce cambrioleur à la police dès le lendemain matin (le temps que les traces de l'utilisation de la drogue disparaissent)...

PREMONITIONS

Un personnage doté de la discipline de l'Art **Voyance / Rêves Prémonitoires** peut faire le rêve suivant durant la nuit... « Un grondement sourd s'élève dans le lointain. Il y a un vieux disque qui joue... Il gratte beaucoup et joue une musique dansante : c'est peut-être un genre de Charleston... Puis, tout autour, il y a comme un

bruissement de feuilles, et... — la lumière éclate : le personnage court, tel un fou, à travers la forêt vierge. Il sait que les autres vont bientôt le rattraper, s'il ne réussit pas à les semer... Une clairière — la forêt est dominée par une gigantesque montagne... Le grondement s'élève à nouveau, le personnage reprend sa course effrénée - une secousse le jette à terre - c'est trop tard ! »

NAIROBI-NAYUKI : LE LENDEMAIN MATIN

Leurs valises bouclées, Ausnay, sa femme et les émissaires monteront dans l'unique compartiment P classe d'un train assez vétuste. Celui-ci comporte une douzaine de wagons (voyageurs, bestiaux ou marchandises) pleins à craquer, tractés par une antique locomotive à vapeur.

C'est donc un train assez lent, cahotant et, de surcroît, c'est un omnibus. Il remonte la vallée du Rift, entre les deux chaînes montagneuses. Se succèdent les ravins, les villages, champs et vergers, la forêt, les tunnels... Le convoi aborde alors un tronçon relativement isolé. Imperceptiblement, le rythme de la machine se modifie - un personnage regardant par la fenêtre pourra apercevoir, sur le bas-côté de la voie, un mécano faisant tranquillement la sieste... sur le ventre : on vient de jeter du train ses conducteurs ! La locomotive s'emballe. Les cahots secouent de plus en plus violemment les wagons : si les émissaires n'interviennent pas rapidement, le train abordera un virage trop vite, le dernier wagon déraillera, entraînant les autres à sa suite dans un fracas hallucinant.

Tous les wagons voyageurs et marchands communiquent entre eux, mais les passages sont encombrés par des voyageurs peu compréhensifs. De toute manière, pour gagner la cabine de la locomotive, il faut passer par le toit ou les côtés de la réserve à charbon. Une fois dans la loco, les émissaires auront fort à faire avec un guerrier Oromo d'environ deux mètres de haut, et pas très accueillant.

Si vos émissaires ne remarquent aucun des détails cités plus haut, ou s'ils tardent trop à agir, le convoi aborde le virage fatidique et les émissaires entendront alors un crissement perçant, le choc des wagons rentrant les uns dans les autres au fur et à mesure, jusqu'à ce que le compartiment le classe bascule à son tour dans le ravin ! Appliquez les règles concernant les **dommages catastrophiques (intensité 120)**. Si les personnages s'en sortent avec des dommages Moyens ou moins, considérez qu'ils ont été éjectés (comme le seront Ausnay et Isa).

AVERTISSEMENTS REPETES

S'ils arrivent à Nayuki, les émissaires prendront une journée de repos bien méritée. Puis ce sera le vrai départ en safari, avec les jeeps et les porteurs. Les **PJ** se verront attribuer le volant de trois des cinq jeeps. Ausnay, Isa et le chef des porteurs seront dans la première jeep.

La brousse est encore loin, et, jusqu'à la fin de la journée, le paysage se résume à une vaste steppe caillouteuse. Les personnages pourront toujours s'amuser à photographier les quelques charognards dépenaillés qui planent dans un ciel de plomb... Alors que le soleil se couche, le convoi arrive à proximité d'un campement Masaï. Ces pasteurs conduisent leur troupeau vers l'Est. C'est une date inhabituelle pour la transhumance, aussi Ausnay ne se contentera pas d'aller simplement saluer le chef de tribu. En fait, les Masaï fuient les « Démons de Feu », les bêtes ont peur. La route de l'Expédition va droit sur le territoire interdit — par qui ? — par les Oromos, ils sont très proches des Démons de Feu. Les Gabbras (une autre tribu couchite, ethniquement voisine des Oromos) disent que les Oromos feront mourir les bêtes, si elles approchent du territoire interdit... Ausnay fera établir le campement de l'expédition non loin de celui des Masaï. Les amateurs de cuisine exotique pourront même se risquer à partager le repas des indigènes !

La nuit se passe sans incident notable. Le lendemain, les émissaires constateront que les Masaï ont levé le camp bien avant eux... L'expédition arrivera aux alentours de midi à l'entrée de la savane... Là, au bord de la piste, les attend une délégation de guerriers Gabbras armés de sagaies - mais apparemment dénués de toute intention belliqueuse. Leur chef s'adresse alors aux émissaires dans un dialecte virulent (que, probablement, seuls Ausnay et les porteurs sont capables de saisir) : les Gabbras leur interdisent d'aller plus loin, ce n'est pas la saison pour les touristes... Mais Ausnay a décidé de passer outre, et les jeeps repartent sous les regards haineux des guerriers couchites.

LE PIEGE A FEU

La brousse est très sèche en cette saison - ce sont de hautes herbes jaunes à perte de vue, quelques baobabs, de rares flaques de boue, et, très loin devant, un troupeau d'antilopes éparées... Soudain, un vent étrange se lève. Au loin apparaît une mince colonne de fumée

grise, qui, rapidement, se transforme en un rideau de brume, qui obscurcit peu à peu le paysage en arc de cercle : c'est un feu de brousse, et, déjà, les animaux fuyant l'incendie se précipitent sur l'expédition... Les personnages au volant vont devoir rapidement choisir leur abri :

— **Un baobab** : l'escalade n'est vraiment pas difficile, les branches étant basses et massives, mais il faut abandonner la jeep, qui peut subir de menus dommages. C'est une protection efficace contre les charges d'animaux, mais totalement inutile face au feu.

— **Une éminence** : une sorte d'arête de terre permet, en garant les jeeps derrière, d'éviter le piétinement. De même, c'est une piètre protection face à la chaleur. Notez que, les antilopes bondissant par-dessus l'éminence, il vaudra mieux se glisser sous la jeep pour éviter les collisions frontales.

— **Une mare assez large** : elle protégera du feu, mais pas du piétinement.

La meilleure tactique consiste à se précipiter vers l'éminence, ne pas quitter la jeep pour ne pas perdre de temps, et repartir une fois la charge passée, repartir de plus belle vers la mare. L'escalade et la descente du baobab risquent de trop ralentir les personnages. Gare alors à la panique et aux accidents qui en découlent.

Les bêtes piétineront tout sur leur passage. Un piéton est certain d'y passer, à moins, bien sûr, d'être doté d'une **Chance** fabuleuse. Les occupants d'une jeep sont à peine moins exposés : les antilopes auront une fâcheuse tendance à vouloir sauter par-dessus le véhicule et peu y arriveront sans heurt (**dommage catastrophique de 60**).

Moins d'une minute après le passage des bêtes, le feu grillera tout sur son passage (tous les personnages pris dans le feu prennent **une blessure légère et une blessure moyenne par round, ce pendant 2d 10 + 3 rounds**)... Une jeep aura une chance sur 4 d'exploser à chaque round d'exposition aux flammes. Seule la mare décrite plus haut évite les menus désagréments de la chaleur excessive. Au bout d'une demi-douzaine de minutes, le feu de brousse sera complètement éteint : il ne restera plus qu'un vaste cercle de terre brûlée, centré sur les émissaires.

LA FORET

Si l'expédition a subi trop de perte dans l'épreuve précédente, Ausnay peut lancer un appel radio à l'armée du Kenya (il connaît fort

bien le ministre de la défense). Celle-ci fournira aux survivants le matériel nécessaire pour continuer. L'expédition arrivera en vue du mont Poro en fin d'après-midi. Cette montagne sombre domine la forêt équatoriale s'étendant à l'ouest. Ausnay ordonnera qu'on camoufle les jeeps à la lisière de la forêt : l'expédition continuera avec les porteurs. Le ciel est orageux. Sans marquer le moindre signe d'hésitation, Ausnay s'engage dans ce qui semblait être à première vue un taillis impénétrable. Les émissaires découvrent alors une ancienne route encore quasiment praticable.

Après une demi-heure de marche à travers la végétation, l'expédition est arrêtée par un Oromo, planté en plein milieu du chemin. Il profère une diatribe particulièrement virulente, dont le propos tourne autour des deux points suivants :

— Premièrement : dégagez !

— Deuxièmement : si vous ne dégagez pas, vous subirez mille et une morts toutes aussi affreuses les unes que les autres. Cette affirmation est complétée par une liste non exhaustive des dits sévices : empalement, torture, mangé par les insectes, brûlé vif, dévoré par une lèpre purulente etc.

L'Oromo s'exprime à la fois en anglais et dans un dialecte compréhensible pour les porteurs... A son cou pend la pierre noire, comme à celui de tous les membres de sa tribu. Au moindre signe belliqueux, l'Oromo déguerpit dans les feuillages. Il est impossible de le suivre. Après cette rencontre, inutile de dire que les porteurs sont terrorisés. Ils s'enfuiront à la première occasion.

La route se termine dans une clairière dotée d'un trou d'eau. Ausnay s'élançe alors, tel un petit garçon, vers un large escalier de bois s'élevant entre deux troncs tout au fond de la clairière. Levant les yeux, les émissaires découvrent alors d'ans les arbres, surplombant le trou d'eau, une véritable maison bâtie dans un style néo-colonial, datant des années vingt... Tout est envahi par les lianes et les feuillages.

Alors que les émissaires gravissent à leur tour les degrés vermoulus qui mènent à la vieille demeure, la lumière du jour s'affaiblit rapidement : le soleil vient de disparaître derrière le mont Poro ; la nuit tombe... L'intérieur de la maison est relativement — et étonnamment — bien conservé. Les meubles sont recouverts de draps, eux-mêmes pourvus d'une épaisse couche de poussière : on dirait que rien ni personne n'a troublé le repos de cette maison depuis fort longtemps. Isa a suivi son mari jusqu'à la nursery au premier étage où il s'est réfugié, en larmes, laissant les émissaires seuls, confronté à son passé...

LES VRAIES MOTIVATIONS DE HENRI AUSNAY III

Il faut remonter aux années vingt pour comprendre les raisons véritables qui ont poussé Ausnay à monter cette expédition... En 1923, Henri Ausnay III découvrait la Maison dans les Arbres. Il avait à peine huit ans... C'était son grand-père qui avait fait bâtir cette demeure : elle devait servir de tête de pont pour les prochaines expéditions que menait la SAUVE dans la région, contre une prétendue déesse de la Terre et du Feu nommée Momba. Henri Ausnay II et son fils, James Ausnay, recherchaient le sanctuaire de la Créature. Or, James Ausnay était accompagné de sa femme, alors enceinte de son second fils, Tommy. D'un naturel terriblement obstiné, elle avait refusé de rester « à la maison » en Angleterre, alors que ceux qu'elle aimait couraient « les plus grands dangers ». Ceci expliquait le luxe de confort de la Maison dans les Arbres, que Henri Ausnay offrit à son fils et sa belle-fille. Joanna fut des plus heureuses...

Les négociations engagées avec la tribu Oromo (sur le point de tomber sous l'emprise de la déesse) tournèrent court. Alors que le gros de l'expédition de la SAUVE était détachée à quelques kilomètres au Nord, la maison fut assiégée par les Oromos et leur grand sorcier, Oginga Kiabo. Sur l'ordre de son père, Henri Ausnay III s'enfuit par les arbres. Lui seul pouvait le faire, en raison de sa petitesse et de son agilité. Il fut récupéré par le reste de l'expédition. Quand ceux-ci arrivèrent à la Maison, Henri Ausnay II et James étaient morts, transpercés par les lances Oromos. Joanna s'était jetée par la fenêtre. Son bébé avait disparu... L'expédition était démoralisée : jamais on ne retrouva le sanctuaire de Momba. Depuis, le Quartier Général de la SAUVE refusa les demandes de Henri Ausnay III quant à la formation de nouvelles expéditions sur le mont Poro : on craignait que le désir de vengeance d'Ausnay ne l'égaré... Finalement, ce fut une demande d'enquête sur des rumeurs inquiétantes qui permirent à Ausnay de revenir sur les lieux du drame, pour un « safari souvenir » en quelque sorte.

LES REFLETS DANS LA POUSSIERE

Lorsque les émissaires pénètrent à leur tour dans la Maison, celle-ci s'illumine d'une clarté spectrale... Dans le Hall, les personnages assistent alors à l'arrivée de Henri Ausnay III : (« *Maman ! Maman ! Regarde comme c'est grand !* »), accompagné de son père, James Ausnay, de son grand-père, Henri Ausnay II, et de sa mère, Joanna (« *Henri, c'est... c'est merveilleux ! Mais comment avez-vous pu construire une pareille demeure ? James ! Viens voir, c'est magni-*

fique ! »). James Ausnay entre alors, un gramophone à la main, qu'il va poser sur le monceau de bagages et de paquets qu'ont déposé les porteurs. Il le remonte en riant (« *Nous voici enfin chez nous ma chérie !* »). Il met un disque — un Fox-trot — et la jeune femme (vu ses formes, elle est enceinte) se met à danser (« *Tu ne devrais pas danser dans ton état, Joanna !* » — « *Je vais très bien, si bien...* »)

Les images s'effacent mais l'étrange lueur subsiste. Les émissaires entendent alors le cri d'un bébé en pleurs, au premier étage. Au loin, des tam-tams résonnent lugubrement. Les pleurs viennent de la chambre qu'occupait Joanna. Les tam-tams se rapprochent... Lorsque les émissaires ouvrent la porte, ils découvrent Joanna, penchée sur un berceau : « *N'aie pas peur mon bébé n'aie pas peur. Grand-père et papa sont là, il ne peut rien nous arriver, il ne peut rien...* » Des détonations de carabine retentissent, assourdies. Les pleurs du bébé redoublent. Les larmes aux yeux, la jeune femme enlève alors de son cou une chaînette, au bout de laquelle étincelle un joyau vert. Elle la passe au cou de l'enfant : « *Il ne m'est jamais rien arrivé, il ne t'arrivera jamais rien, jamais !* » Les carabines ne tirent plus. Des cris de joie guerrière retentissent en bas. Joanna se lève, recule. Un long cri de douleur résonne dans la pièce. Elle se bouche les oreilles, elle hurle, hurle encore, vers la fenêtre ouverte, les rideaux flottants dans la vent.

La vision disparaît. Les rideaux retombent. Quelqu'un ou quelque chose observe les émissaires par cette fenêtre. La créature pâle aux yeux verts s'enfuira au moindre geste.

TOM AUSNAY

Le bébé a survécu, protégé par le talisman de sa mère. Cet objet avait, d'après son propriétaire originel, la vertu de préserver son porteur du Mal et de la Mort. Le Maharadjah d'Asmaal l'offrit à Joanna en gage de son, amour. Il fut tué peu après par les servants de l'Inconnu, que tous deux combattaient en son pays... Tom Ausnay ne devrait avoir que huit ans de moins que son frère aîné, Henri Ausnay III, mais il n'en paraît que 25 : la pierre préserve aussi la jeunesse...

A présent, Tommy est un garçon très mince, très pâle, à peine humain tant ses traits sont fins ; son corps parfait rayonne de beauté et de bien. Le Talisman a eu des effets démultipliés sur la croissance de cet être. Ses yeux sont du même vert que celui des Ausnay ; ses cheveux sont blonds. Mais il n'a aucune éducation : sa langue est celle des animaux, son seul vocabulaire anglais provient des visions des

fantômes de la Maison, vocabulaire qu'il répète sans comprendre. **Tommy porte encore à son cou le talisman d'Asmaa.** Celui-ci écarte de lui tous les êtres mauvais, ou lui voulant du mal ; il lui donne une chance quasi-miraculeuse, et l'empêche de vieillir. Il refusera de l'enlever. Toute tentative pour lui arracher son bien se soldera généralement par un échec. Dans le cas contraire, la pierre sera détruite, et son voleur également.

NUIT QUI GROUILLE

Il est inutile d'aller demander des explications à Henri Ausnay III. Celui-ci gît, prostré dans son petit lit de la nursery. Il est brûlant de fièvre. Isa ne sait rien, et défendra son mari et maître bec et ongles... Alors que la nuit est au plus sombre, les émissaires commenceront à percevoir réellement des bruits de tam-tam, très loin. La maison sera alors envahie d'insectes des plus variés et dégoûtants — cancrelats, punaises, araignées... Après avoir jeté une sorte de **Mauvais Œil** sur Ausnay, Oginga Kiabo, le maître sorcier des Oromos, use de la discipline **Grouillement**. Toute la nourriture sera gâchée. Isa fera une crise de nerf (Elle ne sera peut-être pas la seule...).

Une des solutions les plus expéditives pour se débarrasser des insectes sera de sauter de la terrasse qui surplombe le trou d'eau. Seul inconvénient, celui-ci est généreusement pourvu en sangsues (gare à l'infection pour celui qui enlève ces « limaces qui s'accrochent et qui gonflent » sans précaution — généralement on les grilles avec une cigarette par exemple). Les porteurs qui ne s'étaient pas encore enfuis disparaîtront au plus profond de la forêt. Rassurez-vous, les Oromos les rattraperont... Les insectes partis, Ausnay sera dans un coma avancé.

LE REVEIL DES DEMONS DE FEU

Le lendemain matin, le ciel, clair et dégagé, semble présager une magnifique journée. La nuit passée paraît n'avoir été qu'un lointain cauchemar. Mais un cri de femme retentit : Ausnay est mort.

Les émissaires viennent à peine de constater le drame qu'un grondement s'élève du plus profond de la terre... Lorsqu'il cesse enfin, c'est pour laisser la place aux tam-tams lancinants des Oromos. La forêt est déserte : pas un oiseau, pas un insecte. Des grondements sourds proviennent du mont Poro. Isa refusera de quitter la maison,

refusera de quitter Ausnay : elle veut le veiller, elle veut qu'on lui laisse un peu de temps avec lui. En fait, elle veut mourir avec lui... Il suffit de suivre le bruit des tam-tams pour retrouver le sanctuaire de la déesse Momba — où sont d'ailleurs réunis tous les membres de la tribu des Oromos (une soixantaine d'individus). Les émissaires seront suivis par Tom Ausnay, d'abord à distance respectable, puis de plus près car l'enfant est curieux... Celui-ci sait parfaitement que l'entrée du sanctuaire se trouve derrière une chute d'eau dégringolant des flancs du mont Poro. **Attention !** Pour accéder à la chute d'eau, il faut marcher sur des pierres très glissantes : toute arme à feu plongée intempestivement dans l'eau verra son fonctionnement compromis.

Derrière la chute d'eau s'ouvre un étroit boyau. Il débouche sur une série de niches dans lesquelles sont entassés les têtes de tous les fervents adorateurs décédés de la déesse. Note : les victimes des Oromos ont également droit à ce titre : les émissaires retrouveront donc en chemin leurs porteurs égarés. Inutile de préciser que l'odeur est abominable. Le couloir donne sur une sorte de chemin de ronde surplombant la vaste grotte où Oginga Kiabo et sa tribu célèbrent leur déesse et son retour. Les membres de la tribu sont plongés dans leur transe, et le sorcier est tout à son cérémonial : les émissaires ont donc les mains libres pour agir. Encore faut-il qu'ils n'attendent pas le dernier moment.

MOMBA

Oginga Kiabo se livre à un cérémonial visant à invoquer la déesse, c'est à dire ouvrir une « porte » de l'Inconnu au Monde Connu. Le sorcier tire son énergie de l'esprit des membres décédés de la tribu et de leurs victimes, énergie qu'il a accumulé dans une lance couverte de signes incompréhensibles. Tout au long du rituel, il semble danser lentement, sa lance à la main, autour d'une vasque de pierre rougeâtre remplie de cendres fumantes. Derrière lui, taillé dans la paroi rocheuse, se dresse le gigantesque visage de la déesse. La roche est noire, polie, luisante. Les yeux de Momba semblent être sur le point de s'ouvrir...

Lorsque l'invocation arrive à son terme, toutes les inscriptions de la lance se mettent à saigner, et le sorcier, tous les muscles saillants, enfonce alors son arme dégoulinante et pousse un hurlement à pétrifier l'assistance (voir la discipline **Hurlement**, ou procéder simplement à un **jet de peur colonne 3**). Oginga Kiabo se retourne alors vers la déesse, tendant bien haut ses mains brûlées jusqu'à l'os... Si alors les émissaires ont eu la faiblesse de ne pas interrompre le cérémonial, le

gigantesque visage se fendra verticalement en son milieu, s'ouvrant en deux, en libérant une bouffée de gaz surchauffée. Une femme apparaîtra dans l'embrasure de la « porte ». Elle ressemble à une beauté africaine, son corps est noir comme le charbon, ses yeux sont de braise. Elle se débarrassera alors des intrus avec la dose de sadisme proportionnelle à son rang... Une fois cette tâche accomplie, elle fondera en ce pays son premier royaume.

Si Oginga est abattu avant d'avoir achevé le rituel (attention, **seule une balle en argent dans le crâne peut l'éliminer définitivement**), le reste de la tribu sortira brutalement de sa transe, et, l'effet de surprise passé, les guerriers se lanceront à la poursuite des impies... Mais une violente secousse ébranlera la montagne ; le visage de pierre noire de la déesse virera au brun, puis au rouge orangé. Les parois de la caverne se fissureront. Devenu lave incandescente, l'effigie de la déesse se déversera sur la foule hurlante, envahissant rapidement les lieux. Les émissaires, s'ils ne l'ont pas encore fait, auront à partir au plus vite.

Dehors, la chute d'eau s'est tarie, les pierres sont toujours aussi glissantes. La traversée de la mare de boue s'avérera d'autant plus délicate que les émissaires seront plus que secoués (au sens propre), tandis que des éboulis dégringoleront du versant de la montagne. D'autre part, il restera toujours une poignée de guerriers Oromos fanatiques à leur poursuite, et la lave s'écoulera rapidement par l'entrée de la grotte : les émissaires vont donc avoir la joie de tester une compétence rare, la **Course à pieds**.

ÉPILOGUE

L'instant d'après, une pluie de cendres brûlantes s'abattra sur la forêt : le mont Poro est entré en éruption. Arrivés à la clairière, les émissaires ne pourront que contempler la Maison dans les Arbres embrasée... Les ombres du passé retournent à la poussière.

Revenus aux jeeps, les personnages sont hors de danger. Ils pourront obtenir toutes les informations concernant les premières expéditions d'Ausnay auprès de la SAUVE. Il ne restera alors de leur aventure que quelques photos, un gamin bizarre qu'ils ne sauront peut-être pas retenir, et un goût de cendre dans la bouche.

NOTE SUR L'ADAPTATION DE L'EPOQUE DE L'AVENTURE

A l'origine, le scénario se déroule dans les années 80. On peut facilement le transposer dans les années 90 ou 2000 en décalant aux années 30, voire 40 l'époque à laquelle meurt Joanna Ausnay.

Dès que vous entrez dans la jungle, faites tomber systématiquement en **Panne** les équipements ultramodernes d'aujourd'hui comme par exemple les téléphones portables GPS, les ordinateurs de poches et autre lance roquettes de drones à tête creuse à visée laser automatique et autoguidés par une intelligence artificielle jusqu'à la cible programmée après repérage satellite.

CARACTERISTIQUES DES PERSONNAGES NON JOUEURS

Henri Ausnay III — FOR : 45, AGI : 50, DEX :54, PER : 64, PCN : 58, CHA : 40, VOL : 68, END : 50, ATT : pistolet ou fusil : 84%, autres : 48% - Compétences : Boxe/63%, Anthropologie/93%, Antiquité/80% Géographie/78%, Histoire/78%, Latin/78%, Français/78%, Survie/69%. Sir Ausnay a reçu une éducation stricte. Usages et manières comptent beaucoup pour lui. Il méprisera tous ceux qui manquent aux règles de la « bonne éducation ».

Isa Ausnay III — FOR : 50, AGI : 52, DEX :54, PER : 32, PCN : 78, CHA : 48, VOL : 48, END : 48, ATT : Tir 54%, autre : 51%. Isa est totalement dévouée à son mari. C'est à la fois une tradition orientale, et la dette dont elle lui sera éternellement redevable (Ausnay lui a sauvé la vie alors qu'on expulsait de force une communauté d'émigrés asiatiques au Kenya).

Guerriers Oromos — FOR : 60, AGI : 60, DEX :58, PER : 50, PCN : 58, VOL : 35, END : 60, ATT : 2/rounds. Couteau 60% - Compétences : Survie/77%, Pister/73%, Course/75% (Endurance actuelle plus 15) - La tribu Oromo est toute entière sous l'emprise de son sorcier Oginga Kiabo. Celui-ci peut percevoir par les sens de ses guerriers, grâce aux amulettes qu'ils portent à leur cou. Retirer l'amulette n'arrête pas l'emprise, pas plus que la mort du sorcier ne retient les bras vengeurs.

Les porteurs — FOR : 56, AGI : 42, DEX :42, PER : 40, PCN : 40, CHA : 40, VOL : 32, END : 50, ATT : 1/49%. N'ont aucun intérêt à suivre leurs employeurs quand les choses vont mal.

Oginga Kiabo — FOR : 70, AGI : 70, DEX :70, PER : 90, PCN : 84, VOL : 105, END : 80, CVM : 105, Effroi : - (3 lors de l'invocation), ATT : 3/70%. Disciplines : Blessure, Bourrasque, Grouillement, Hurlement, Mauvais oeil, Obscurité, Panne. Oginga Kiabo a également le pouvoir de faire naître un feu de brousse circulaire, une sorte de croisement entre les disciplines Bourrasque et Chauffer à Blanc.

Tom Ausnay — FOR : 50, AGI : 80, DEX : 65, PER : 40, PCN : 80, CHA : infinie (80), VOL : 50, END : 62, ATT : 3/65%. Tom Ausnay n'a jamais eu à se défendre. Sa chance miraculeuse lui vient du talisman du Maharadjah d'Asmaal.

Momba : C'est une déesse c'est à dire une créature de l'Inconnu aux pouvoirs quasi-illimités. Sa projection physique est une matière de feu opaque : gare à ses doigts de fée ! D'un regard elle peut enflammer tout corps combustible, ou toute partie de ce corps. D'un geste elle lance une boule de feu qui équivaut à une grenade au napalm ! Seule une immersion prolongée dans l'eau permet de l'immobiliser ou de la repousser, et encore. Il est en revanche possible de la renvoyer dans son mode, en répétant le rituel de Kiabo (avec la lance), mais en sacrifiant cette fois la totalité de son corps.

Un grand merci aux joueurs des Trois Cercles de Cannes et des Semaines de l'Hexagone 1987 de Morestel qui m'ont permis de tester et retester cette aventure.

David Sicé. Tous droits réservés, 1987.

Publié en ligne sur <http://www.davonline.com> le 26 août 2006.