



# Le cimetière des éléphants

Auteur : Meow (meow@agat.net) / Mise en page : Rosco « Gugu » McQueen (ze\_keutchi@yahoo.fr)  
Scénario gagnant du concours numéro 1 de Cerbère.org

## un peu d'histoire

Ces quelques informations constituent le cadre "historique" du scénario. Au MJ de décider ce qui, parmi cela, est du domaine de la culture des joueurs.

### Des Ashantis

Aux alentours de 1670, l'Asantehene (roi des Ashantis) Osei Tutu imposait son autorité à l'ensemble des tribus de la zone Ghana. Son autorité était symbolisée par le **Sika'Dwa**, un mystérieux tabouret en or et aux vertus magiques. On dit par exemple que ce trône singulier investirait son possesseur d'une aura d'autorité ainsi que d'une force surhumaine. On lui attribue bien évidemment la longue prospérité de la peuplade Ashantis approximativement entre les années 1670 et 1870.

Enrichis grâce au commerce des esclaves, les Ashantis étaient les amis privilégiés des Anglais jusqu'en 1807, date de l'abolition de l'esclavage en Grande-Bretagne. Partant de là, les relations se dégradèrent rapidement pour finir par l'annexion du royaume ashanti par les Anglais aux alentours de 1900. Suite à cela, la conquête de l'ensemble du Ghana (encore appelé *Golden Coast* ou *Côte d'Or* à l'époque) devait se faire rapidement.

## A la recherche de la défense

Le major Henry Dunchinton servit valeureusement les intérêts de la couronne dans ces premières heures de la

### Des Lobi

De nombreuses tribus occupaient le Ghana en même temps que les Ashantis, c'est le cas des Ewélés, sur les régions côtières, mais aussi des

Lobis, ces tribus animistes de fiers chasseurs habitants les savanes du nord. Les chroniques Lobi relatent de nombreuses rebellions contre l'autorité esclavagiste, toutes réprimées dans le sang. Ceux d'entre eux qui ne plièrent pas devant les Ashantis le firent face aux anglais. Mais la civilisation est bien plus

pernicieuse : les tribus totem ne mirent pas longtemps à périr et trouvèrent leur place dans ces légendes absconses maintenant à moitié oubliées. Parmi ces tribus, les **Lobi éléphants** ont la part belle. Leur nom est attaché à bon nombre de légendes relatant l'existence d'une **citadelle d'ivoire** ou un **cimetière des éléphants**. Des contes moins connus leur attribuent encore la chute des Ashantis, lorsqu'au cours d'une attaque surprise les guerriers éléphants auraient dérobé Sika'Dwa à leurs oppresseurs.

Malheureusement, la suprématie Ashanti ne céda que pour laisser place à un autre envahisseur. Les Lobis éléphants comme tant d'autres **tribus totem** trouvèrent mort et oubli en combattant courageusement les troupes de sa gracieuse majesté dans les premières années du vingtième siècle.

### tribus totem

Depuis la nuit des temps les Lobis ont tissé des liens très étroits avec la savane.

Quelques tribus avaient même été choisies pour représenter l'ordre de la nature et avaient tissé un lien avec un type d'animal en particulier. Parmi celles-ci on se rappelle essentiellement des sages Lobi-éléphants qui gardaient secret l'emplacement du cimetière des éléphants et de sa citadelle d'ivoire.

colonisation africaine. On se rappelle notamment ses brillants états de service et sa

bravoure exemplaire dans les guerres du Nord ouest Ghanéen.

### perdus dans la brume

Le professeur Duvernoy, responsable de la section africaine du Louvre, est un passionné d'antiquités africaines. Désireux d'augmenter la triste collection du musée, il passe ses rares moments de loisirs à dévorer les catalogues de vente. C'est ainsi qu'en feuilletant le catalogue de la collection personnelle d'un certain Sir H. Dunchinton il eut la surprise de reconnaître la **défense de Mwélé**, un objet rituel dont font état les légendes relatées par le célèbre ethnologue **Léopold Frühstuck**. Certaines légendes attribuent à cet objet Lobi des vertus associées à la fertilité ou à la virilité. D'autres contes, plus intéressants prétendent qu'il s'agit d'une carte permettant d'accéder au cimetière des éléphants et d'apaiser le courroux de son mystérieux gardien. Mais les contes sont des contes, et le Pr. D. en bon scientifique ne croit pas en ces choses là, il ne s'intéresse qu'à la valeur ethnographique de l'objet.

Le major Dunchinton ne fut pas difficile à convaincre, et le Louvre lui remit une forte somme en échange de la défense. Mais l'écossais tardant à envoyer l'objet et ne répondant plus à aucune lettre depuis la fin 1936, le professeur se résout à demander l'aide des joueurs le 2 mai 1937. Il s'agira pour eux de se rendre à Castel Dunchinton pour y régulariser la situation. Les PJs débutent donc cette aventure par un crachin persistant sur les routes écossaises, à quelques kilomètres au nord d'Aberdeen. Castel Dunchinton est un antique manoir écossais surplombant un étroit bras de mer pénétrant la côte. Pour y accéder il faut laisser la voiture à Ellon, le plus proche village, et suivre un sentier de terre sur quelques kilomètres.

S'ils interrogent les autochtones, les joueurs apprendront qu'Henry Mitchell Eusébius Dunchinton est tout bonnement mort dans l'incendie de sa demeure le 17 décembre 1936. Sinon, c'est devant les ruines du manoir qu'ils le devineront.

En cette saison, la brume est particulièrement dense, on n'y voit pas à cinquante centimètres devant soi, et l'on se perd facilement pour peu qu'on quitte le sentier. Dans cette purée de pois les PJs commencent par percevoir l'odeur de

brûlé, puis devinent la sinistre silhouette du manoir. L'incendie a consumé la toiture et la majeure partie de la charpente, mais certains murs de pierre ne se sont pas effondrés. Sous les décombres il est possible de trouver pêle mêle quelques pièces écossaises et africaines digne d'intérêt. Enfin, la défense est retrouvée et les joueurs s'appêtent à s'en aller lorsqu'ils se rendent compte qu'ils ne sont pas seuls sur les lieux (idéalement l'un deux, le détenteur de la défense, se retrouve au milieu de silhouettes qu'il prend d'abord pour ses amis.). Des voix allemandes autoritaires s'élèvent dans la brume, bientôt soulignées par des bruits de coup de feu. L'ennemi est visiblement supérieur en nombre, il ne reste plus aux PJs qu'à profiter de la brume et du chaos pour prendre la poudre d'escampette avec leur butin. Dans leur fuite ils pourront utiliser des objets hétéroclites ayant résisté à l'incendie tels que de vieilles pièces d'armure, des ferronneries médiévales, ou une belle épée à deux mains écossaise du XV<sup>ème</sup> siècle. Après avoir passé l'épreuve des chardons et des ronces, les personnages seront trahis par un troupeau de mouton qu'ils devront traverser. Enfin arrivés à leur voiture, ils démarreront en trombe sous le crépitement des mitraillettes ennemies.

### un vol au Louvre

Le Professeur D. et son assistant **Werther Walter** sont enthousiasmés par l'arrivée de la défense. Ils l'admirent quelques temps avant d'en réaliser un moulage. A cette occasion, les joueurs apprendront que Werther est un étudiant particulièrement brillant arrivé récemment en

France. Fils d'un notable anglais, ses connaissances ethnographiques ont impressionné le Pr. D. qui en a fait son assistant. Werther s'est tout particulièrement intéressé aux travaux de Wilhelm Frühstuck et connaît les légendes Ashanti du trône d'or sur le bout des doigts. D'après les thèses de Frühstuck. C'est le moment idéal pour parfaire les connaissances des PJs, par exemple concernant le rapport entre la défense et le cimetière des éléphants. Une amitié polie pourrait naître entre les joueurs et l'étudiant.

Les personnages accompagnent enfin le professeur D. à son bureau afin d'y recevoir leur récompense, mais ils sont stoppés en route par

#### La défense de mwélé

Il s'agit d'une défense d'éléphant de très grande taille. Evidée et rehaussée d'entrelacs sculptés, elle a été cerclée d'argent et de bronze à trois endroits afin de la consolider. Il est à noter que trois gros diamants ont été enchâssés dans le corps de l'objet... De quoi exciter bien des convoitises.

S'il est vrai que les entrelacs constituent une carte vers le cimetière des éléphants, le rôle protecteur de l'objet, lui n'est que légende sans fondement. Quant aux rumeurs d'aide à la virilité, comme pour toutes les défenses d'éléphants ce n'est guère vrai qu'en prothèse.

des coups de feu tirés dans les caves qu'ils viennent de quitter. Revenus sur leurs pas ils trouvent un gardien mort et W.W gisant inconscient, une balle dans la poitrine. La défense de Mwélé a disparu.

Des cris dans les galeries ouvertes au public mettent les joueurs sur la piste du voleur. Un grand blond très maigre en tailleur trois pièces du même bleu gris que ses yeux se précipite vers une aile du musée, un grand paquet sous le bras. S'en suit une course poursuite haute en couleur où le MJ pourra donner libre cours à son imagination, l'essentiel étant que le voleur, même s'il est vu ne pourra être arrêté.

On peut imaginer que les joueurs tenteront une remontée discrète à contre courant dans des groupes de touristes. Ils seront rapidement repérés par le fuyard ou par ses éventuels agents déguisés en touristes bavarois, et des échanges de coup de feu débiteront. Panique et balles perdues dans des galeries de peinture, la situation dégénère rapidement : emploi de cocktails Molotov, destruction de la (fausse ?) Joconde et des Rubens à coup de mitrailleuse, cache-cache destructeur dans les galeries antiques ou entre les sarcophages. Enfin, des bris de vases et de statues millénaires occasionneront une crise d'hystérie difficile à gérer chez une conservatrice du musée. Un événement que le voleur mettra à profit pour prendre la fuite en sautant d'une fenêtre du deuxième étage, directement sur le toit d'une voiture qui l'attendait. Malgré le bruit de la circulation son rire moqueur flottera quelques instants dans l'esprit des PJs.

Mais dans l'accrochage le voleur a déchiré la poche de son costume militaire (peut-être a-t-il été ceinturé par un des PJs ?), elle est tombée au sol avec son contenu : une enveloppe ouverte à en-tête du Reich adressée au Feldmarschall Müller. L'enveloppe contient une lettre aux caractères gothiques dont la traduction française donnera :

Ordre au chef des singes de se rendre dans le champ de chardons pour y cueillir la banane blanche.

Revenir dans la cage aux singes avec Janus et le fruit.

Sur les lambeaux de la poche on devine un insigne, celle d'un Feldmarschall des bataillons allemands togolais. Un titre de transport froissé de la Togolaise maritime achèvera de convaincre les joueurs qu'ils ont eu affaire à un officier allemand venu du Togo sur ordre pour voler la défense et la ramener avec lui. Ces événements semblent en outre révéler que malgré la cession du Togo à la France en 1929, les allemands n'ont cessé d'y être militairement actif.

Quoiqu'il en soit, pour retrouver la défense il faudra enquêter sur place, et certainement en marge des grandes villes où des activités allemandes auraient été par trop visibles.

Le professeur a justement déjà eu affaire avec le gouverneur de Fort Gono, un territoire encore mal contrôlé par le récent colon Français et qui constitue le dernier arrêt des transports maritimes vers le petit pays. Selon Mr. Duvernoy l'individu est détestable à bien des égards, mais très arrangeant pour peu qu'on y mette les formes, et surtout le prix. Le professeur remettra peut-être aux PJs une lettre d'introduction qui s'avèrera en fait sans grande utilité une fois sur place.

### **fort gono**

Après un voyage en bateau les joueurs arrivent à Fort Gono, un bidonville de la côte togolaise où vivent quelques milliers d'autochtones exploités par une poignée de blancs. L'air y est moite, la chaleur implacable.

A leur descente les personnages sont accueillis par le secrétaire du gouverneur, un petit roquet aux propos ouvertement racistes qui leur vantera les mérites de la ville et de son entreprise de bois exotiques : la Compagnie Pordurière du Petit Togo. Les PJs sont attendus le soir même au palais du gouverneur où une soirée est prévue à leur intention. En attendant, ils pourront trouver des chambres correctes dans l'unique hôtel de la ville et pourront délayer le reste de l'après midi à errer dans les ruelles insalubres. L'occasion par exemple de s'attacher l'affection d'un enfant en prenant sa défense face à un blanc trop zélé qu'on reverra dans la soirée, de se voir révéler son avenir proche par un sorcier marabout aveugle (quoi de mieux qu'un sibyllin "L'aigle achèvera l'éléphant, mais tu devras marcher dans les pas du babouin" ?) ou encore, moins classe, de se faire voler son portefeuille par un vaurien.

Arrivé au soir les joueurs se rendent à la réception et rencontrent la peu reluisante société blanche du comptoir. Désiré Belamy, l'adipeux gouverneur s'avère un individu grossier et peu instruit, mais son autorité sur Fort Gono est sans limite. Il dégoûte autant qu'il fait peur et personne n'ose le contredire. La flatterie n'a que peu d'effets sur lui, seuls l'argent, le pouvoir et la postérité sont à même de l'intéresser. Si les joueurs veulent s'attirer ses faveurs, ils peuvent par exemple lui promettre de l'associer à d'éventuelles découvertes, mais plus sûrement lui faire miroiter les tonnes d'ivoire que représenteraient le cimetière des éléphants. Il n'accorde aucun crédit au professeur Duvernoy dont il attendait plus de retombé d'un trafic d'objets ethniques qu'il avait autorisé cinq ans au par avant.

Autour de la table, les joueurs pourront compter sur les discussions insipides et décadentes des cadres blancs de la petite colonie. Certains seront néanmoins capables de suivre une discussion culturelle s'ils ne sont pas trop inhibés par la présence du gros gouverneur.

Les contremaîtres Emile-Louis Quinquampoix et Ferdinand Bardamu sont les seuls à s'être un tant soi peu promené dans la jungle. L'un comme l'autre pourront apprendre aux joueurs qu'un allemand du nom d'Helmutt habite un village indigène à trois semaines de marche à l'intérieur des terres. Du moins, il y habitait encore il y a trois ans de cela, lors de leur premier et dernier passage. L'individu serait un reliquat des activités allemandes du temps où ils étaient maître du Togo, un ancien soldat qui plus est, bref la personne la plus adéquate pour renseigner les joueurs. Mais le sujet est assez délicat à aborder à table, devant le gouverneur.

On notera en outre la présence à table de Hanz-Rüdi Kartoffel, un allemand prétendument négociant en bois et authentique espion au service du Reich. Si vos joueurs s'encroûtent il sera toujours possible de leur faire entendre une transmission radio codée à l'attention d'un mystérieux "chef des singes", il pourrait s'agir de le prévenir que "les sangsues sont sur les traces de la banane blanche".

Si les joueurs savent le manipuler, le gouverneur pourra mettre du matériel et quelques porteurs à leur disposition. Sinon, ils ne pourront compter que sur un guide, et au pire, se débrouiller eux-mêmes.

### helmutt de la jungle

Le village des Ewélés se situe à proximité d'un lac situé en pleine jungle au nord de fort Gono. La route est longue et fatigante, mais à leur arrivée les PJs auront le bonheur d'entendre la chanson "Lili Marlene" débitée en boucle par un phonographe fatigué.

Le village est construit au milieu d'une clairière et comporte une vingtaine de cases. Il ne semble peuplé que de femmes et d'enfants, excepté un homme blanc en uniforme hétéroclite qui se balance sur une chaise à bascule à l'abri de sa case. Dès qu'il aura repéré les joueurs, Helmutt les invitera à prendre l'apéritif à l'intérieur de sa case.

Ex officier allemand du bataillon Togolais, les effets de son dandysme naturel se sont vu décuplé par la contraction du paludisme et la ratification du traité de Versailles (celui qui abandonna le Togo aux « bouffeurs de grenouilles »). Il évoque avec amertume cette jeunesse où, avec son bataillon il arpentaient la jungle, apportant dans son sillage la civilisation aux sauvages. Actuellement Helmutt n'est plus

sûr de rien, son discours incohérent est le reflet de ses errances mentales encouragées par la fièvre paludique. Il déteste ses compatriotes qui l'ont trahi, lui et le Togo, et dans le même temps donnerait tout pour rentrer à Nuremberg, sa ville natale. Il n'a pas de mots assez durs pour les Français tout en encensant son « ami Bardamu ». Quant à sa vision des autochtones elle oscille entre la condition de primates et celle de grande civilisation ayant tout compris à l'existence. Au moins leur est t'il reconnaissant de s'occuper de lui.

Fort heureusement, dans tout ce galimatias clochardisant, il sera possible d'obtenir un grand nombre d'informations cruciales. C'est ainsi que les joueurs apprennent que du temps de l'hégémonie allemande, les Ewélés avaient été choisis comme alliés privilégiés. Le peu d'activité Française à l'intérieur des terres ayant favorisé la stagnation de cet état de fait, les deux Feldmarschall Kartoffel et Müller furent accueillis à bras ouverts lorsqu'ils arrivèrent ici il y a de cela deux ans. Kartoffel repartit rapidement vers le sud mais Müller resta sur place et constitua un bataillon nazi nègre d'une vingtaine d'hommes.

Helmutt n'a aucune affinité avec ce jeune officier allemand qui a brisé l'équilibre harmonieux de la tribu. Il a été très heureux de le voir partir le mois derniers pour le continent, et beaucoup moins de le voir revenir récemment. Fort heureusement, dès son arrivée, un nouveau message lui intimait de repartir immédiatement pour le Ghana où il devait retrouver un certain Janus pour une histoire d'éléphants.

Pendant le temps de la discussion, la section nazie togolaise avertie de la présence des joueurs a commencé d'encercler le village. Elle se débarrasse rapidement des porteurs, et les personnages n'ont d'autre alternative que de s'enfuir vers le lac où, d'après Helmutt, ils devraient trouver un hydravion.

Après une course effrénée, les PJs aboutissent sur un vaste plan d'eau où un hydravion vient de commencer à faire tourner ses hélices, il faudra se jeter à l'eau pour atteindre l'appareil. Carroll Jefferson est la pilote du « lapin blanc », une contrebandière irlandaise à la carrure de déménageur et au caractère de cochon. A moins de bourde énorme elle acceptera de prendre les joueurs à son bord. Si ceux-ci ont quelque chose à proposer pour monnayer leur voyage, tant mieux, sinon elle ne pourra simplement pas se résoudre à les laisser se faire écharper. Et puis avec les nazis noirs ayant monté une mitrailleuse lourde sur le bord du lac, il devient difficile de discuter.

Lors de son dernier voyage Carroll a transporté Müller et quatre de ses nazillons noirs. Elle a détesté cet homme dès le premier instant, mais la paye était conséquente. Cela dit, si les PJs ont la bonne idée de parler du Feldmarschall, Carroll pourrait bien décider de leur offrir quelques objets pour les aider dans leur traque. En tout état de cause, voilà les joueurs partis pour quelques heures de vol entassés entre les

cages de perroquets et autres bestioles exotiques. Le « lapin blanc » se pose enfin au nord du lac Volta (Ghana) où il doit effectuer un autre chargement avant de continuer sa route vers le nord. C'est à cet endroit précis que Carroll a déposé son dernier passager, et c'est ici que descendront les joueurs. Tamale, la capitale régionale se trouve à deux jours de marche au nord.

## dans les traces du babouin et de l'éléphant

**L**es personnages sont maintenant en territoire Ghanéen, sur les rives du lac Volta. Les joueurs auront certainement compris que l'officier allemand se dirige vers le cimetière des éléphants, et que celui-ci se situe en territoire Lobi, soit quelque part au nord ouest du Ghana. Reste à trouver l'endroit exact. Ils pourront se convaincre de la direction prise par Müller et tenter de le suivre à la trace en interrogeant des villageois çà et là.

### tamale

Tamale semble être un passage obligé pour les PJs. En dehors des informations qu'on pourra espérer y glaner sur Müller, sur les Lobis ou sur les Ashantis, c'est aussi et simplement le seul endroit un tant soit peu civilisé de la région. L'endroit est aux mains des Anglais depuis une trentaine d'années et a bien du mal à faire face à son rapide développement démographique. Les trop rares cadres britanniques sont dépassés par les problèmes d'intendance et de sanitaires.

Dans ce contexte on comprendra que même s'ils sont reçus par les autorités locales, les PJs n'en obtiendront aucune aide pour la suite de leur périple. L'idéal serait d'arriver à les faire lanterner un peu dans un ping-pong administratif. Leurs interlocuteurs pourraient délayer leurs réponses négatives sur un mode typiquement british et inviter les personnages pour le simple plaisir de s'aérer l'esprit; c'est qu'on rencontre rarement des gens intéressants par ici. Quant aux autochtones, ils seraient prêts à accrédi-ter toutes les histoires pour un peu d'argent. Au bout de quelques temps il ne fait cependant plus aucun doute pour les joueurs qu'ils n'obtiendront aucune aide ni information concernant Müller. Ce dernier semble en effet s'être volatilisé, et pour cause : il a consciencieusement évité de se faire remarquer en contournant la ville.... Avouez que des insignes nazis sur un territoire britannique auraient fait un peu désordre.

Les joueurs en sont là lorsque l'arrivée providentielle de Werther Walter débloque la situation. Avec deux côtes brisées et la balle ayant fait ricochet, ses blessures étaient plus impressionnantes que réellement graves. Une chance. Bien que physiquement diminué il a mis sa convalescence à profit pour étudier la reproduction de la défense et en a déduit l'emplacement du cimetière des éléphants. Financé par les musées du Louvre et de Londres, il a entrepris de monter une petite expédition, et le voilà à Tamale avec un bras en écharpe et une dizaine de porteurs. Il paraîtra soucieux lorsque les joueurs lui parleront de Müller et les invitera bien entendu à le suivre dans cette expédition.

### prisonniers

Ayant repris la route vers le nord, les explorateurs ne tardent pas à découvrir un village sous le contrôle d'une petite troupe de nazis noirs commandés par le Feldmarshall Müller. Les joueurs pourraient souhaiter contourner prudemment l'obstacle, ou au contraire profiter de l'effet de surprise pour se débarrasser définitivement de cet importun qu'ils ont déjà croisé à Paris. Voire, espérer regagner la défense. Dans tous les cas, ils feront les frais d'un retournement de situation.

#### la troupe des nazis

Werther et Wurschtenberg tous deux armés d'un luger.  
Quatre nazis togolais armés de fusils et de grenades.  
Dix porteurs ghanéens armés de machettes

Profitant de ce que l'attention de ses compagnons est accaparée par autre chose Werther dévoile ses véritables intentions. Sortant un luger de son paquetage il met les joueurs en joue et appelle ses alliés allemands. L'opération ne prend pas plus de trente secondes.

Ceci fait, dans la grande tradition du méchant machiavélique l'archéologue "anglais" ne résistera pas à l'envie d'expliquer ses motifs aux joueurs, surtout si ceux-ci le pressent de questions ou d'accusations.

Werther n'est pas foncièrement un nom anglais, et pour cause, la mère du jeune homme était allemande. Krieghiede Frühstück, était la soeur de ce célèbre explorateur qui, après avoir étudié toute sa vie les rites des peuplades ghanéennes, disparut à la recherche du cimetière des éléphants. Il est douteux d'ailleurs que l'homme n'ait jamais pu l'atteindre sans la défense de Mwélé. Après l'humiliation de 1918, maman Krieghiede qui avait épousé un lord anglais, a jugé opportun d'enseigner son rejeton dans l'oubli de sa première patrie, et lui interdit systématiquement toute question concernant même sa famille. Mais le jeune Werther s'était déjà identifié à son illustre aïeul ethnologue. Si dans ses vertes années il souffrit de devoir avancer caché, Werther compris les multiples avantages que lui offrait l'identité paternelle et sut en faire usage.

Au cours d'un voyage d'étude en Bavière, il se vit confier les effets personnels et la correspondance de son oncle à condition de poursuivre ses recherches pour le compte du Reich. Le chancelier s'intéresse en effet de très près à ce tabouret d'or auquel on prête tant d'occultes vertus. Grâce à la correspondance de Léopold, Werther compris que son oncle pensait avoir retrouvé la trace du Sika Dwa dans les légendes Lobi. Selon lui il ne faisait aucun doute que l'objet avait été enseveli dans la cathédrale ivoirine des Lobi-éléphants. Si le vieux Frühstück avait emmené avec lui tous les documents qui lui avaient permis de monter sa dernière expédition, il laissait entendre que le fruit de ses recherches émanait du musée du Louvre. Werther s'y rendit donc en qualité d'étudiant et commença d'éplucher les documents et les objets de la collection africaine. Il découvrit au passage que la défense contenait une sorte de plan vers le cimetière des éléphants, et qu'une fois sur place, enchâssée dans le bon crâne, aux premières lueurs du jour elle devait indiquer l'emplacement de la citadelle d'ivoire. Jouant à merveille son rôle d'agent double Werther relayait systématiquement au Reich toute information concernant la défense de Mwélé, raison pour laquelle les joueurs se sont retrouvés confrontés deux fois à Müller, une première fois en Écosse, une seconde au Louvre. Ce second événement s'était d'ailleurs plutôt mal déroulé pour Werther. Surpris en train de remettre la défense à un inconnu, il avait été blessé par un gardien du musée. Quant à la suite, les joueurs la connaissent.

Werther exulte de pouvoir enfin se révéler au grand jour, et laisse libre cours à sa fierté tant de fois ravalée. Son Reich, celui qu'il aide à construire, durera mille ans !

Les joueurs ne seront pas assassinés tout de suite, leurs compétences pouvant encore servir

sur le chemin, ou au pire pour déjouer les éventuels pièges de la citadelle ivoirine.

Quant à Herr Müller, il éprouve un plaisir évident à tenir les joueurs sous sa botte et ne se privera pas de le leur faire sentir.

### danse avec les babouins

Les joueurs dûment entravés, la troupe continue sa progression vers le nord et la savane fait place à de petites collines verdoyantes. D'après Werther le cimetière n'est plus qu'à une journée de marche, lorsque soudainement une meute de babouins passe à l'attaque. Les joueurs ont là un moyen inespéré d'allonger leur espérance de vie. Au cours d'une scène d'action loufoque sur fond de musique de cirque, les joueurs profiteront de la panique pour prendre la fuite. Afin que le renversement de situation soit total, ils pourraient même dérober la défense au cours de cet épisode, mais cela n'est pas essentiel à la suite du scénario. Pour que les choses restent intéressantes il conviendrait néanmoins, que les joueurs n'aient pas l'occasion de récupérer des armes.

On pourrait imaginer que tombé à terre, un des joueurs voit la défense se ficher dans le sol à quelques centimètres de son visage; à moins que plus simplement et plus ironiquement, Werther ait tenu à faire porter quelques bagages dont la défense, à ses prisonniers. La défense pourrait encore changer de main plusieurs fois au cours de la scène, voire même passer par celles des singes ! La situation est rendue très complexe par la multitude des singes, les objets qu'ils brandissent et qu'ils jettent, la poussière soulevée et la fumée générée par les fusils et les grenades. Plusieurs fois les joueurs sont sur le point de se faire prendre, mais lorsqu'ils n'arrivent pas à s'en sortir seuls, ils sont miraculeusement sauvés par un babouin. Müller pourrait d'ailleurs bien se faire griffer au visage alors qu'il s'apprête à faire feu sur les évadés.

Enfin éloignés du lieu de l'action les personnages finissent de rompre leurs liens alors qu'au loin on entend encore des coups de feu, des explosions et des cris de singes. Qu'ils suivent une piste au hasard où qu'ils soient conduits par un énorme babouin au comportement étrange (et pourquoi diable porte-t-il la casquette de Müller ?), les joueurs ne tardent pas à comprendre que l'aide des primates n'était pas fortuite.

Au détour d'un rocher, un vieil homme entouré d'une cinquantaine de primates attend silencieusement, assis au pied d'un arbre sec. L'homme s'exprime dans un vieil idiome Lobi, et passera dans un anglais approximatif s'il voit qu'il n'est pas compris.

Se présentant comme le dernier des Lobi-singes, il apprendra aux joueurs que son temps est révolu, que les autres tribus sont déjà mortes et que la sienne ne tardera pas à les suivre. Maintenant vient le temps de l'homme blanc. Le sorcier révèle aux joueurs qu'il les a sauvé parce que la savane est trop faible pour faire face seule et qu'elle les a désigné comme ses champions. Les mauvaises magies des temps anciens n'ont rien à faire dans le temps de l'homme blanc, il faut empêcher Sika Dwa de sortir de son tombeau. Le sorcier exhorte les joueurs à se rendre dans la citadelle des éléphants pour y détruire le tabouret. Il leur indiquera la direction du cimetière des éléphants et expliquera comment trouver l'entrée de la citadelle : La défense doit être insérée dans le crâne d'origine, un gros crâne en pierre, comprendre fossilisé, situé au milieu du cimetière. Les premiers rayons du jour indiqueront l'entrée. "Mais attention car à l'intérieur rôde Ounigwongo, le gardien de Sika Dwa. Et sa colère est terrible. Mais quand souffle la colère d'Ounigwongo l'homme sage sait rester humble et se prosterner."

Le vieil homme finira par se taire, sa tête retombera sur son buste frêle. S'ils ne sont pas trop brusque les joueurs pourront s'assurer que leur interlocuteur est mort, sinon il y a peu de chance que les babouins les laissent approcher de la dépouille de leur maître.

Il paraît important de noter ici que si les personnages possèdent la défense ils n'en ont pas pour autant l'assurance que Werther ne trouvera pas l'entrée de la citadelle. Cette clé permet en effet de trouver la porte, mais en y les moyens, il y aura certainement moyen de la trouver autrement. Cela prendra juste plus de temps. Bref, quelles que soient leurs raisons, il est assez douteux que les PJs rebrousse chemin après avoir fait tous ces kilomètres.

L'idéal serait qu'ils effectuent leur marche de nuit afin d'arriver au cimetière à l'aube une bonne heure avant le lever du soleil. Au passage, quelques heures de sommeil ne seront certainement pas superflues.

### **Le cimetière des éléphants**

Après quelques heures de marche dans les collines les joueurs débouchent sur un à pic. De là on peut admirer un panorama à vous couper le souffle. En contrebas dans une vallée encaissée, gisent des dizaines de milliers de squelettes d'éléphants, il y en a à perte de vue.

Que les personnages aient ou non la défense de Mwélé, il leur faudra descendre dans la vallée pour y chercher le crâne fossile. Comme le sorcier le leur a annoncé, ils le trouveront

approximativement au centre du cimetière. Ils remarqueront, peut-être un peu tard, que leurs amis allemands sont arrivés avant eux sur les lieux, et qu'il faudra jouer à cache-cache pour arriver au crâne.

Les PJs seront certainement émerveillés par cet immense fossile de mammoth assis. Une pièce d'une extraordinaire beauté que tous les musées du monde s'arracheraient. Entre les pieds du pachyderme repose le squelette d'un explorateur, quelques lances et quelques flèches enfichées dans sa carcasse. Les joueurs ne risquent néanmoins pas de subir le même sort que Léopold Frühstuck car comme l'a laissé entendre le sorcier, les tribus totem ont toutes disparues. Si les joueurs ont la défense, il leur reviendra de faire un peu d'acrobatie pour l'insérer dans son réceptacle. Sinon ils se contenteront sûrement d'observer de loin les porteurs de Werther s'exécuter.

A mesure que le soleil commence à passer au dessus des crêtes saillantes, toute la vallée semble comme illuminée de la blancheur de l'ivoire. Soudain, une lueur plus intense encore se condense dans un des diamants, immédiatement concentrée dans le suivant, puis le troisième. Un rayon s'échappe de la défense pour se faufiler entre les carcasses de pachyderme et frapper un des murs de la faille dans un flash aveuglant.

A cet endroit on trouvera une pile d'ossements assez fournie qu'il faudra dégager pour faire apparaître petit à petit une porte rectangulaire taillée dans le roc et rehaussée de peintures rupestres représentant des hommes et des éléphants. En fonction des événements le MJ pourra décider du groupe arrivé en premier sur les lieux.

Si les joueurs arrivent d'abord, il sera peut-être intéressant de les laisser dégager le passage et s'extasier sur les découvertes avant de faire intervenir les allemands. Ceux-ci auront peut-être pris un peu de temps pour dégager la défense de son réceptacle, pensant que d'après les légendes celle-ci leur sera utile pour des protéger d'un éventuel gardien. Les PJs pourront aussi être fait prisonniers avant la fin de leurs travaux, ce qui leur donnera l'occasion de continuer pour le compte de leurs ennemis.

Si par contre ce sont les allemands qui sont les premiers sur les lieux, le MJ pourra souhaiter tout de même que ses joueurs soient faits prisonniers par quelques nazis togolais restés en arrière, comme cela se fait souvent dans les films. Il pourra aussi laisser les joueurs tenter de reprendre la situation à leur avantage, ou suivre tranquillement les allemands à l'intérieur de la

citadelle en espérant trouver un moment propice pour agir.

On peut aussi imaginer l'intervention d'un vieux éléphant mâle qui, venu mourir ici découvre les iconoclastes dans le cimetière. Il ne fera aucune distinction entre les deux groupes et sera le prétexte à une nouvelle scène d'action qui pourrait bien finir en un nouveau retournement de situation.

### **cathédrale proboscidienn**

Après un long couloir de pierre taillée couverte de ces peintures aussi intéressantes sur le plan scientifique qu'artistique, on débouche sous un vaste dôme aux parois recouvertes de défenses d'ivoires savamment agencées en quinconce. La lumière qui filtre par de maigres ouvertures se reflète sur la surface blanche, augmentant l'aura solennelle du lieu.

Au centre de la demi sphère ivoirine, un rai de lumière baigne le trône d'or des ashantis. De petite taille et de facture simplissime, ses motifs et ses rehauts trahissent une grande finesse. A son approche on ressentira comme une sensation de froid. En fait, un individu attentif notera une légère baisse de la température aux alentours de l'objet. Ounigwongo veille. Réalisé en or massif, le tabouret pèse plus de cent kilos. Il ne sera pas chose aisée de le déplacer.

Pour cette scène finale, il est impératif que tous les protagonistes soient présents sous le dôme. Si les deux groupes n'y arrivent pas simultanément, il suffit que le second arrive sur les lieux juste avant ou au moment où quelqu'un touche le trône, cela ayant pour effet de déclencher la colère du gardien.

Dès cet instant, et bien que cela ne soit pas immédiatement perceptible, La température commencera de chuter dans l'ensemble du temple. On aura certainement encore droit à un discours de Werther avant qu'on ne se rende compte de la présence d'un gigantesque ectoplasme de pachyderme en formation au sommet du dôme. Dès cet instant, ce sera la panique chez les porteurs. Alors que Müller et ses nazis gâcheront quelques balles vers le haut. Encore une occasion pour laisser les joueurs s'exprimer et, par exemple tenter de récupérer le tabouret.

La température est maintenant proche de 0°C et un vent d'outre-tombe souligné par une brume persistante envahit le dôme. On entend maintenant un brrissement lugubre alors que l'ectoplasme charge tous ceux qui, dans son temple lui manquent de respect. Plusieurs porteurs sont emportés dans les airs et se

fracassent au sol en retombant. Si les joueurs veulent survivre ils devront se rappeler des mots du sorcier et se prosterner; courir vite ne suffira plus.

Lorsque tout sera enfin calme, les personnages pourront se relever et constater qu'ils sont seuls. En dehors peut être de quelques uns des porteurs de Werther, sauvés par un réflexe tribal de genuflection. Le tabouret est revenu au centre du dôme.

Encore quelques instants de calme, puis c'est la catastrophe finale : les milliers de défenses constituant les murs commencent à se déceler. Elles tombent une à une sur le sol et se brisent. D'abord lentement, puis de plus en plus vite. Le dôme commence à s'effondrer, et les joueurs se hâtent vers la porte sous un véritable déluge d'ivoire. A l'extérieur ce n'est guère mieux, les deux bords de la vallée sont en train de se refermer l'un sur l'autre. Il faut courir entre les carcasses et les blocs de pierre glissants sur des pentes de plus en plus abruptes et trouver rapidement un chemin vers le bord de la crête. S'ils ont réussi à garder le tabouret jusqu'ici, il devient maintenant clair qu'il va falloir le laisser sur place ou mourir avec. Au milieu de ce tremblement de terre on pourra imaginer que les personnages aient l'occasion d'aider ou d'être aidé d'un des porteurs survivants, ou encore qu'ils soient pris en chasse par un Müller blessé et complètement fou.

La scène dans le dôme est donc assez libre, mais fin de cette aventure quasiment invariable dans la destruction du lieu.

### **épilogue**

A leur arrivés sur la crête, l'espace entre les deux parois de la vallée n'est plus que de quelques mètres. Quant à l'ivoire, il est maintenant enseveli sous des mètres cubes de roche. Carroll et son Lapin Blanc pourraient tout à fait passer par ici dans sa remontée vers le nord, et être attirée par la poussière dégagée par la catastrophe. Sinon, les joueurs en sont quittes pour rentrer à pieds avec des provisions restreintes.

Pour ne pas frustrer outre mesure les joueurs, il conviendra de leur donner un souvenir de l'aventure. Ils auront peut-être réussi à sauver un morceau d'ivoire, un ou deux diamants ou pourquoi pas la défense de Mwélé en entier ? Un bout de fresque rupestre ou le carnet personnel du père Léopold prélevé sur son cadavre, semblent aussi des cadeaux appropriés. Autant d'éléments qui pourront en tout cas se monnayer dans un musée.