
La

Pulp Entertainment Factory

est fière de vous présenter son dernier film

Le Trésor d'Al Capone

D'après un Scénario original de
Nicolas Boquet

🌀 Synopsis 🌀

Au cœur du **Chicago** de 1932, tandis que la prohibition fait rage, **une reporter de l'étrange**, un **vieux professeur** et un **guerrier Koukouana** tentent de percer à jour l'Enigme de Thor.

Au même moment, une Guerre des Gangs couve, risquant d'engluer les **Familles de la Mafia** dans des querelles intestines. A moins qu'avant cela, le **détective Incorruptible** n'ait vaincu la corruption qui gangrène la ville.

Une seule chose est certaine, **le spectacle doit continuer !**

Enigme de Thor

*Je n'attendrai des cieux,
Qu'un vaisseau de l'eau bleu,
Et un astre du soir,
Auquel donner la barre.*

🌀 IMPORTANT 🌀

Il n'est pas nécessaire que vous connaissiez l'Historique d'Arkeos pour le maîtriser car il se base sur un postulat simple issu d'une accroche des livres d'Arkeos.

TOUTEFOIS, ce scénario peut être incorporé dans la campagne Arkeos pour peu que votre groupe de joueur contienne un type louche et naviguant dans le monde de l'ombre.

Il met en avant un événement historique important de l'Univers d'Arkeos tout en mettant en lumière des circonstances et des mythes réels auxquels il peut être rapproché.

🌀 AVERTISSEMENT 🌀

Toute ressemblance avec des personnes existantes ou ayant existé ne serait que pure coïncidence.
La Production réfute toute responsabilité quant aux avis et idées émises par l'auteur.

∞ **Faits Divers** ∞

Un bon scénario Arkeos est un film où il ne se passe pas **Cinq Minutes** sans un rebondissement. Nouvel ennemi, trahison, arrivée inopinée d'une tierce personne, déclenchement de piège, comique de situation, etc.

Aussi, la **Pulp Entertainment Factory** a-t-elle mise en place les ∞ **Faits Divers** ∞
Véritable mine d'idées pour des rebondissements, vous ne laisserez plus vos joueurs souffler une minute.

ATTENTION: pour comprendre pleinement ces Pitches il vous faut lire les Historiques de chacun des personnages.

FBI: L'Agent Kent est une personnalité atypique. Pipe au bec et imperméable sur le dos, il met « les pieds dans le plat » et se targue de répondre à ceux qui le mettraient en garde : "*Monsieur, vous devriez laisser faire les professionnels*".

Pitch: Deux collègues à lui se sont infiltrés, dont "*Matches Malone*" tandis qu'il fait diversion par "*manque de jugeote*" en enquêtant de manière directe et naïve.

La Bastonnade mensuelle: Pour rappeler à Tony Murrey que la Mafia Italo-américaine peut l'avoir quand elle veut, elle le fait bastonner une fois par mois au lieu de tuer cet Incorruptible. On ne sait jamais, il peut être utile : "*Murreeeeeey, c'est bientôt l'hiver. Et tu sais ce que ça signifie ? C'est l'époque des marrons !*"

Pitch: Si naguère quelqu'un venait l'aider, comme les PJ's par exemple, quelle serait la réaction de la Mafia ? Le trouverait-elle toujours inoffensif ?

Sarah Vaughan conchie: Depuis que Diana Shine est partie en Afrique, Sarah Vaughan a multiplié les apparitions et les shows spectaculaires. Quitte à présenter des prestations imparfaites mais impressionnantes. Elle se moque donc ouvertement de Diane Twain car elle est la Star du moment à Chicago.

Pitch: Sarah Vaughan compte abuser de son "pouvoir" actuel pour s'immiscer dans un des shows de sa rivale et en devenir la Star d'un soir. Si show il y a.

L'attaque des Golems: Depuis l'épisode des Cannibales, leur chef n'a pas pu supporter l'affront qu'il a subi quand le professeur Lucius Hedley a réussi à manipuler sa tribu. Aussi, quand Fissi la sorcière du village de Zoltar vient le voir et lui propose de lui apprendre la création de Golem, il accepte.

Pitch: Le sorcier Cannibale va envoyer des Golems contre le village de Zoltar malgré l'accord passé entre Fissi et lui. Lors de leur retour, le village risque bien d'être moribond.

La Promotion de Montana : Cortelli veut récompenser sa fidélité lors des événements de la croisière ainsi que s'assurer de sa fidélité au cas où.

Pitch : La confrontation entre Al Capone et Cortelli respectivement accompagné de leur Bras Droit "Matches Malone" et "The Bishop" risque d'être un problème de taille pour Jack lorsqu'il devra choisir entre l'ancienne et la nouvelle "école".

Les flics ripoux : Trois flics profitent de leurs statuts pour arrondir les fins de mois difficiles. *L'un d'entre eux fait parti de ceux appartenant au KKK.*

Pitch : Leurs collègues les protégeront et, pour ses deux amis du KKK, seront prêts à griller leur propre couverture de Morale et d'Ethique au sein de la société plutôt que de "balancer" leurs collègues antisémites.

L'antisémitisme lattant : Les Amériques sont gangrenées par un mal qui règne dans les villes. Le Racisme. Entre la montée en puissance du KKK, les actes isolés, les jeunes en bandes, les magasins "Interdits aux Noirs et aux Chiens", etc.

Pitch : Zoltar va être terriblement discriminé. Lui et le professeur Lucius Hedley vont être la cible de coups lâches comme des bouteilles lancées contre leur appartement, des crachats de gamins à bicyclettes, des magasins devant fermer pour la "pause déjeuner de 15h15", etc.

La Guerre des Gangs : Les 108 Dragons, contrairement aux Yakuzas qui ne cherchent qu'à contrôler de plus en plus de territoire, veulent savoir pourquoi Eloise Vasier et le "Blanc accompagné d'un serviteur Noir" cherche Rana.

Pitch : Rana est le Lieu mythique de naissance des Triades. Là où le Premier Empereur chinois a été enterré. Il y laissa son "Art de la Guerre" où il est décrit la manière de manipuler les peuples en contrôlant l'apogée et le déclin des Civilisations !

☞ Séquence Pré générique ☞

Musée de Chicago, 21h30, nuit d'encre :

Le Conservateur, Mr Dwight, un ancien baroudeur ayant trouvé l'âme sœur en France, répond aux questions de la reporter Eloise Vasier, du Professeur Lucius Hedley et du guerrier tribal Zoltar. Ils parcourent le Musée depuis l'entrée jusqu'au bureau de Mr Dwight.

Le Gang de la Hache, une des branches des 108 Dragons à Chicago, est à l'œuvre. Ils veulent récupérer le sabre Koketsu que "les Occidentaux ont volés à leurs ancêtres lors d'un pillage les déshonorant". Ce sont Arts Martiaux, Saïs, Katanas et divers kunaïs ou shurikens qui volent dans ladite pièce. Leur chef prendra le squelette du Grand Prêtre aztèque Rascarcapak en otage tandis qu'il demande qu'on leur fournisse Mlle Vasier (cf. Faits Divers)

Dehors, les pneus crissent et la Mafia déboule en la personne de Jack "The Bishop" Montana pour régler ce problème de territoire qu'était un "Jaune" faisant le piqué devant le Musée. Cela, mêlé à son empressement à se défaire de ses agresseurs, a trahi le Gang de la Hache qui pille le musée. Dans une des voitures se trouvent la diva Diane Twain et son mari Monsieur Reno Cortelli qui se rendaient au manoir de Perdy Castle, le rédacteur en chef du Chicago Herald, afin de participer à la rencontre mensuelle des Parrains de la mafia.

Pendant ce temps, l'Incorruptible Murrey est en "entrevue d'embauche" avec Madame Dwight pour enquêter sur les grands noms de la Ville et faire tomber la corruption. Leur discussion coupe court avec les premiers coups de feu.

☞ Introduction aux Personnages ☞

Mlle Vasier, Professeur Hedley et Zoltar

Ils sont partis de Lisbonne pour l'Angleterre à la recherche d'indices sur Rana.

Découvrant l'erreur du Kobé Bosédé sur le Tibet ils décollent pour la Chine où le Consulat leur explique que plus aucune fouille ni aucune incursion dans l'Histoire connue et inconnue de la **Chine** n'est possible depuis deux ans à cause de la découverte des procédés peu éthiques d'un Pilleur de Tombe blanc (*Jusco Burns*) sur leurs terres.

Après recherche, il s'avère que trois personnes sont peut-être au courant d'indices pour leurs recherches.

La première s'appelait "*Totempköff*" et est actuellement morte. La seconde s'appelle **M. Dwight** et est américain. La dernière est un archéologue français du nom de Buloch qui est présentement en Amazonie à la recherche d'une relique sacrée : *El Gãto*.

Avec leurs indices en poche concernant Rana, il leur manque le point central de leur recherche : *que vont-ils découvrir là-bas ?*

La **Pierre Runique de Kessington**, amenée exceptionnellement à Chicago grâce à **Al Capone** et sa bienveillante contribution, contiendrait la solution. Elle a été découverte prêt d'un lac du Minesota et date du XV^e siècle (année 143x)

Cependant, ils doivent encore récupérer un **Bâton de Jacob** pour calculer la position exacte du trésor. L'un des deux Bâtons jamais retrouvés était sur le Dussenberg et file maintenant sur Berlin. L'autre pourrait avoir été retrouvé par les **Chasseurs de Reliques** en Angleterre.

Tony Murrey, le Cinquième Incorruptible

Quand il reçut l'appel de **Mme Dwight**, une ressortissante française mariée au Conservateur du Musée, le sang du détective n'a fait qu'un tour. Elle est belle, intelligente et racée, tout ce qu'il recherche chez une femme... Son empressement fut pire encore quand elle lui dit au téléphone avoir des renseignements sur la **corruption à Chicago**. Une dynamite pouvant faire sauter tous les officiels impliquant les mafias et les élus locaux.

Il alla au Musée, un lieu de rendez-vous sûr où ils ne seraient pas les cibles d'oreilles indiscrettes. Là, elle lui apprend qu'elle a surpris une discussion mêlant le Maire et un autre homme parlant de faire taire quelqu'un mais aussi d'un "Ordre" mystérieux. Elle avance le nom de « **Prêcheur** » mais affirme ne pas savoir de quoi il s'agit.

Diane Twain

Depuis qu'ils sont rentrés d'Afrique, les affaires ne sont plus au beau fixe. **Sara Vaughan** est sur toutes les lèvres et même la tête de Lion ramené du Safari en Rhodésie du Nord n'y a rien changé.

Perdy Castle organise la prochaine réunion mafieuse à son manoir. Elle y accompagne son mari car elle est la façade la plus charmante et intègre de la mafia. Mais aussi l'épouse du neveu de Capone.

En route, ils croisent deux de leurs voitures mafieuses qui sont arrêtées devant le Musée. Cortelli sait qu'Al Capone passe du temps avec M. Dwight et fait régulièrement des donations au Musée. Mais il ne sait pas pourquoi. C'est à cause de cela qu'il stoppe la voiture.

Jack "*The Bishop*" Montana, son bras Droit, est déjà sur place. Cortelli ne connaît rien à l'Histoire et apprécierait certainement que son épouse puisse lui dire quelles richesses sont en jeu entre Capone et le Conservateur.

Jack "The Bishop" Montana

"*The Bishop*" est devenu le Bras Droit de Cortelli, ce qui l'a propulsé à la vingtième place d'importance dans les **Cinq Familles** de la Mafia Italo-américaine. Cela fut rendu possible grâce à son abnégation lors des événements d'Afrique et malgré des idées contre-nature et sans aucune Morale ou Ethique qui engageaient à ses yeux la "*Famille*".

Les soirs où son patron ne court aucun danger tant son occupation est officieuse, "*The Bishop*" fait les tournées avec ses gars. Ce soir là, la vision d'un Jaune devant le Musée l'intrigue et il fait descendre ses hommes s'assurer qu'il n'est que perdu dans le coin.

Le **Yakuza** se défend alors et se fait allégrement frapper alors qu'il tente d'alerter d'autres Jaunes à l'intérieur du Musée. Il vient de trahir la présence de ses collègues.

☞ Moteur... Action ! ☜**Feux d'artifices pour Yakuzas**

Une fois la mafia entrée dans le Musée, le Jaune qui a été tabassé dehors se réveille et déclenche une **fusée d'artifice** pour prévenir ses collègues alentours de venir à leur secours.

Il ne reste alors que peu de temps aux gars à l'intérieur pour décamper avant que les renforts n'arrivent.

Ces **renforts** sont au nombre de cinq voitures/camionnettes de livraison de lait, de blanchisserie, de vente de porte-bonheur, etc. Ils ont des automatiques et des lames entre leurs dents.

La course poursuite qui s'en suit les amène vers :

- Les **travaux de Brooklyn** Avenue avec les ouvriers de nuit qui arrivent sur le chantier et commence le boulot. Les camions reculs, les poutres passent d'un trottoir à l'autre, etc.
- Le **pont métallique**, entre les rives, qui se relève tandis que ses barres de sécurités s'abaisse et que la cloche résonne.
- Les **voies ferrées** qui permettent aux voitures de s'alignées sur elles. Mais qui empêchent à ces mêmes voitures de s'en sortir. Les aiguillages de la dernière chance.
- Deux **voies parallèles** et surélevées d'où sautent les Jaunes sur les voitures.
- Etc.

Un père envahissant

Le **FBI** apprend au cours du scénario qu'Eloise Vasier a rencontré son père. L'Agent qu'elle avait déjà rencontré revient la voir la recherche pour lui demander ce qu'elle faisait avec les nazis.

L'importance est grave car les **Nazis** semblent sur la trace d'un Trésor destructeur. Ils ont intercepté un câble entre Istanbul et Berlin :

**AVONS BATON DE JACOB – STOP –
AGENT DORMANT U.S. REVEILLE – STOP –
DEUXIEME EQUIPE LANCEE – STOP –
HEIL HITLER – STOP –**

Une réunion mouvementée

Perdy Castle est un ancien de la mafia qui a réussi à monter les échelons de la presse. Il est maintenant le Rédacteur en Chef du Chicago Herald. Il a donc eut la permission de prendre sa liberté vis-à-vis de la mafia afin d'asseoir sa situation de manière normale.

Cependant, il continue de rendre des services à Capone et les autres Parrains en accueillant leurs réunions mensuelles.

Cette réunion sera très étrange. Seuls **Capone**, **Cortelli** et le **Marionnettiste** seront présent. Les deux autres, dont on se moquera du nom pour ce scénario ont décidé de boycotter la réunion. Leur absence marque la difficulté avec laquelle Capone doit subsister en ce moment. En effet, il est en mauvaise posture car les Triades, le FBI et deux de ses subordonnés veulent le faire tomber. La Marionnettiste est un homme d'âge avancé, au port altier, qui se ballade systématiquement avec une marionnette aux traits de mafieux. Elle porte une Thomson Al plus petite que nature, mais fonctionnelle. Pour tout le monde, c'est une belle imitation, mais cela reste un jouet. Cortelli est désireux de savoir ce que fait Capone avec l'argent qu'il donne au Musée. En réalité Capone a lancé un **trafique d'œuvre d'art** en parallèle des autres activités de la mafia. Il est tout disposé, si naguère Cortelli en fait la demande, à lui en laisser les rennes.

Les PJ's ont plusieurs raisons de s'y retrouver :

- Tony Murrey peut y être invité afin d'y recevoir une enveloppe de la part de Capone. Cette dernière contient la feuille d'imposition de Capone. Al Capone, plutôt que d'être pris par le FBI ou de mourir des manigances de ses subordonnés ou des Triades préfère aller en prison.
- Lucius Hedley, Eloise Vasier et Zoltar peuvent être convié afin de se voir demander de participer aux recherches sur la Pierre Runique de Kessington.
- Diane Shine et Jack Montana appartiennent à la mafia et leur présence serait surprenante mais pas déniés. Surtout en ces heures sombres où deux parrains prennent la tangente.

Cette réunion n'est pas un passage obligé. Il en ressort plusieurs chose cependant que les PJ's en soient ou non. Cortelli a reçu la charge du trafique de trésor archéologique et confie à sa femme le soin de trouver pareil trésor de manière normale : par des recherches.

Machine Infernale

Le **Docteur Jeremiah** est un savant fou qui étudie les effets de la lumière. Il a créé une machine qui permet de canaliser les rayons du soleil et de la lune au travers de diamants noirs. La lumière résultante est égale à celle qui est produite par un alignement complet des planètes du système solaire. Il a pris contact avec M.Dwight il y a longtemps et il ne lui manquait plus que les **Diamants Noirs** pour pouvoir faire son essai. Al Capone a tout financé car il était intrigué par les premiers résultats obtenus par le savant.

La réelle difficulté de ce scénario est de parvenir à réunir tout le monde au musée au dimanche matin pour l'essai du Docteur Jeremiah. Que ce soit par le biais de la réunion mafieuse, parce que la machine était déjà en place lors de leur aventure au musée, parce qu'une aventure suivante les font rentrer en possession de ces coordonnées ou par une raison de votre invention, les PJ's doivent les récupérer.

Voici une liste exhaustive des possibilités :

- Capone les a conviés à pratiquer les recherches à sa place. Il est actuellement occupé à empêcher sa propre mort ou son arrestation et il a mieux à faire.
 - Si vous avez mit la Machine Infernale dans le musée, les PJ's voudront peut-être en savoir plus sur ce bric et broc de miroir, de réflecteurs et de prisme. D'autant que M.Dwight est en affaire avec Eloise Vasier, le professeur Lucius Hedley et Zoltar.
 - Cortelli voudra que son épouse, Diana Shine, et son lieutenant, Jack Montana, y participe.
 - Des Nazis ont cambriolé les coordonnées et se retrouvent sur la route des PJ's par accident ou pour se débarrasser d'eux.
 - M.Dwight peut aussi vouloir leur donner les coordonnées. Il est effectivement préférable que ce soit un groupe d'aventurier et non la mafia qui retrouve le trésor. Il lui sera lors plus facile de négocier avec eux (cf. sa véritable identité)
 - Etc.
-

A la poursuite de Jacob

Une fois en leur possession les coordonnées de la Pierre Runique de Kessington, les PJ's ont alors deux choix devant eux. Soit ils se rendent en **Angleterre**, au siège de la société de Recherche des Enigmes Historiques, pour demander à utiliser le Bâton de Jacob. Soit ils se rendent jusqu'à **Berlin** pour récupérer celui qu'ils avaient vu dans le Dussenberg.

Au **Manoir Wadwick** attendent **Scarlett Joleen Wadwick** et le **Père Martial Barbinaut** (l'Hôte).
Jeune femme énergique ayant hérité de la gestion de la Société de Recherche des Enigmes Historiques, Scarlett a du mal à cacher son ascendance irlandaise. Elle a une trentaine d'année et est aussi intelligente qu'elle est rousse.
Martial Barbinaut est une première pour la Société. D'habitude, les Hôtes de la Société sont des Anglicans d'origine britannique. Ici, le Père Martial est Catholique d'origine belge.
Tous deux ont des connaissances solides en Histoire et Géographie. L'Hôte Martial Barbinaut possède même une passion pour la civilisation inca. Ils ont récupéré le Bâton de Jacob il y a trois mois et leurs experts sont à l'étude depuis lors pour vérifier son authenticité.
Ils seront très réticents à le leur prêter mais ne verront aucune difficulté à en faire usage à leur place.

Le Bâton de Jacob révélera **un point situé en plein Océan Arctique** au Nord de la Norvège et au sud du Groenland (aussi appelé Vinland = Terre Neuve en viking).

S'ils continuent par le train transcontinental qui les amènera jusqu'à Berlin, ils découvriront qu'**Himmler** a reçu le Bâton de Jacob et l'a stocké au **Château de Wewesburg**, le quartier général des SS. Autant dire une place forte. Néanmoins, l'ingéniosité des PJ's, et les quelques contacts qu'ils pourraient créer sont autant de solutions possibles pour intégrer le château. Là, le **père d'Eloise Vasier** travail en relation avec **Karl Maria Wilugut** pour le déchiffrer et obtenir la même information qu'eux.

Car les deux Bâtons de Jacobs sont des vrais. Ils donnent donc la même destination.

Le Hollandais Volant

En se plaçant au point indiqué par les Bâtons de Jacob, on arrive au milieu de nul part. Alors, en prenant l'Enigme de Thor et en la lisant une ligne sur deux, on comprend que les ciex et l'astre du soir ne sont qu'un lieu d'attente et qu'il faut suivre le vaisseau de l'eau bleue. On attend l'astre du soir (le crépuscule arctique) en se positionnant selon les coordonnées données par Rana et le Bâton de Jacob. Ensuite..

Au crépuscule, le Hollandais Volant leur apparaît effectivement et semblent flotter par delà les flots. En suivant son image, on parvient à l'iceberg ou le navire d'**Eric le Rouge** est prisonnier des glaces. Ses guerriers prisonniers des glaces revêtant le casque rituel des vikings, sa tête de proue caractéristique, ses boucliers à tribord et bâbord et ses voiles hachurées.

Il convient alors de briser un préjugé sur les casques vikings. Ces derniers ne les revêtaient, ceux à cornes, qu'en cas de cérémonies religieuses. *Et oui, Uderzo s'est moqué de nous dans Astérix et les Vikings.*

Jack Montana possède les compétences et le matériel pour faire ce qu'il faut du carcan glacier qui englobe le navire, **une ravissante explosion**. Il pourra d'ailleurs noter que l'iceberg a déjà du supporter une explosion telle qu'il compte en faire une.

Une fois sur le pont, les PJ's peuvent découvrir que le navire à été pillé et que seul le gros du matériel à été laissé.

Si, par contre, ils s'aventurent dans la cale, alors les vikings sur le pont s'animeront. En effet, les **Triades** qui ont pillé le navire ont placé un des **papers d'enchantement** sur les fronts des vikings, sous leur casque. Ils feront tout pour défaire les profanateurs de la cale.

Les PJ's arrivant dans la cale découvrent un **autel viking dédié à Wotan** (Odin) sur lequel un linge aux motifs chinois accueille le chef des Triades d'alors. Ils arriveront alors à comprendre ce qui s'est passer, à peu près. Les motifs de l'étoffe représentent, telle la carte viking qu'ils ont récupéré, **une carte qui mène à Rana**, la ville en chine. Là où les fruits du pillage du navire sont stockés et où reste endormi le Premier Empereur de Chine.

Chine, terre interdite

Tel qu'il est énoncé plus haut, la Chine a fermé ses frontières aux archéologues étrangers. Il leur faudra donc **entrer illégalement**. Plusieurs solutions pour cela. La première consiste à passer **par le Tibet** et ses cols enneigés. La seconde à prendre incognito **l'Orient Express** et à espérer que les militaires chinois ne viendront pas faire un control d'identité. Enfin, la dernière consiste à savoir que Rana est placée dans les montagnes au Nord de la Chine et qu'on peut passer **par la Russie**.

Rana est un petit village d'apparence. Il possède de nombreuses grottes naturelles qui s'enfoncent profondément dans la montagne. L'une d'elle va jusqu'à **une Porte de Jade** qui donne sur la tombe du premier l'Empereur de Chine. Mais là n'est pas l'objectif des PJ's. Les objets du pillage du Hollandais Volant sont entreposés dans une sorte de musée dans l'une des maisons du village. Un mémorial au chef des Triades qu'ils ont laissé sur le Hollandais Volant.

Il est extrêmement facile d'y pénétrer mais extrêmement difficile d'échapper à la **ténacité des Triades** par la suite s'ils volent la carte ou quoi que ce soit d'autre. D'autant que les Triades savent parfaitement où ils vont se rendre par la suite.

Un lac qui rappelle quelque chose

La destination indiquée par la carte qu'ils auront récupérée en Chine est le **Lac du Minnesota** où la Pierre Runique de Kessington a été découverte. Là, **un culte de Wotan perdure** depuis le XV^e siècle et protège le temple des profanateurs. Ils sont dirigés par **M.Dwight, Grand Prêtre et Conservateur** du Musée de Chicago. Et ils sont prêts, naturellement, à négocié la restitution du navire d'Eric le Rouge contre leurs vies.

Les **Nazis arriveront** si les PJ's repassent par Chicago. L'espionne allemande, Mme Dwight, aura divulguée leur plan. Elle a ses contacts au sein du KKK et de la mafia et aura appris leur retour et leur prochaine escale. Les nazis viennent pour le trésor sans savoir ce que c'est. Mais ils ne laisseront personne en bonne posture. **Si vos PJ's perdent**, enfermez-les dans le temple pour une dernière scène d'évasion et de course poursuite pour récupérer Mjorlin avant qu'il n'arrive à Berlin.

Les Triades peuvent aussi survenir s'ils ont pillé la carte viking plutôt que de la copier ou de la mémoriser. Auquel cas ils demanderont réparation et une offrande à leur musée !

∞ Mystérieuse Rana ∞

Ce qui fait la **saveur** de tout scénario d'Arkeos, ce sont ses racines profondément enfouies dans l'**Histoire**.

Car, nous ne traitons pas de **faits Imaginaires** mais de **faits Historiques** et pouvant trouver une certaine corrélation au travers de recherches sérieuses.

Plus ou moins abouties...

Ce scénario prend naissance à l'origine de la création des Triades (cf. Arkeos Tomes 2 et 3) et chez les Vikings.

L'auteur, dans un souci de surprendre plus avant les joueurs dotés d'une certaine Culture, a pris quelques libertés que vous pouvez ou non conserver. En voici la liste exhaustive :

Ce n'est pas le **Premier Empereur de Chine** qui a constitué la première **Triade** (prise dans son sens premier : contrôler l'apogée et le déclin de la nation). La première apparition d'une quelconque Triade remonte à l'Empire Han.

L'existence de **Cinq Familles** dans la **Mafia Italo-américaine** n'est en rien avérée. L'idée provient d'un article non vérifié de "Wikipédia ©".

Il n'existe aucune relation entre **les mythes et croyances scandinaves et ceux chinois**. La simple probabilité qu'il puisse y en avoir une n'existe que par l'Historique imaginaire du jeu Arkeos. Vous pouvez très bien situer Rana en Islande.

Tous les **noms et lieux** cités n'ont jamais existés que dans la tête de l'auteur à l'exclusion d'**Al Capone** et de **Sarah Vaughan**. L'auteur ne connaît même pas leurs dates de naissance. Par contre, elle fut belle et bien une lumière de la musique Blues.

Rana n'est pas le nom de l'étoile qui existait avant de devenir la Ceinture d'Astéroïde du système solaire. Cependant, des conjectures tendent à soumettre l'idée que cette ceinture fut belle et bien une planète qui fut détruite.

Il n'y a, à la connaissance de l'auteur, aucune pierre du **Pierre Runique de Kessington** dans un musée de Chicago. Par contre, cette pierre existe bel et bien.

∞ IMPORTANT ∞

La **Pulp Entertainment Factory** dénigre toute participation de prêt ou de loin à un quelconque acte de vandalisme pouvant avoir lieu sur le site de Kessington. Les Lecteurs, Meneurs de jeu et Joueurs s'exposent à des poursuites s'ils tentent de voler ou de vandaliser ce site archéologique.

Un peu d'histoire

Au XV^e siècle, une foudre hallucinante traversa le ciel nordique, passa par dessus le **Vinland**, et laissa une traînée noire dans le ciel. **Eric le Rouge**, alors chef d'un village de vikings (terme nordique signifiant Voyageur), décida de mener une expédition avec douze de ses meilleurs hommes. Ils suivirent ce qu'ils avaient interprété comme un message divin et parvinrent à un nouveau monde. De là, laissant leur navire sur le rivage, ils pénétrèrent ces terres nouvelles et arrivèrent jusqu'à un lac où le **Marteau de Thor**, **Mjorlin**, avait fracassé le sol. Eric le Rouge décida que six de ses guerriers resteraient pour **faire un temple au Marteau Divin**. Pendant ce temps il repartit chez lui et dit au village de se préparer à déménager. **Son fils Leif** dirigea le premier navire, amenant les femmes et les enfants jusqu'au temple en cour de construction. Eric le Rouge, les hommes d'armes et les prêtres emmenèrent **l'autel et les objets du culte** sur un second navire. Lors de la traverse, une tempête sépara les deux bateaux. Celui d'Eric le Rouge fut pris dans les glaces et les vikings moururent de froid et de faim.

Quelques centaines d'année plus tard, après moult dérives de ce navire qui devint prisonnier d'un iceberg, fut énoncé **la légende du Hollandais Volant** (XVII^e siècle). Cette légende dit qu'à plusieurs reprises un navire, apparemment nordique, semble voler par delà les flots. En fait, au crépuscule arctique, une fois par an, son mirage est projeté à travers la mer Arctique.

A la même époque, un navire des Triades chinoises, **les 108 Dragons** essaya de prendre l'océan pour aller vers le nouveau monde. Il découvre le Hollandais Volant et, grâce aux explosifs, pénètre le carcan de glace protecteur. Déjà affaibli par le voyage, **leur chef meurt**. L'équipage **y voyant une malédiction** utilise l'autel des vikings comme table funéraire et offre son chef en offrande aux **Dieux du Ciel**. Ils enchantent les corps des vikings afin d'en faire des serviteurs serviles et, récupérant cartes et objets nordiques, rentrent chez eux. Là, ils accomplissent à nouveau le rite funéraire de leur chef et, en sa gloire de martyr, renomme leur village du nom qu'ils trouvèrent sur les cartes : Rana. Pour qu'à jamais la mort du chef ne soit oubliée !

L'inconvénient de Rana, c'est qu'elle est le Trésor de beaucoup de monde. On pourrait penser qu'elle est une **Etoile Oubliée**, un **Démon chinois**, ou que sais-je d'autre. La vérité est là, Rana est le nom d'une planète du système solaire. Elle a disparu aujourd'hui mais les vikings l'utilisaient comme le point de référence pour leur navigation. Pour ce faire, ils usaient d'un Bâton de Jacob qui était un équivalent pour leur navigation de notre Sextant pour la notre. Les Triades ont donné à un **Lieu Maudit** situé en Chine. Ce lieu maudit est présumé être les vestiges de villages barbares devenus par la suite mongols ou autre dans l'histoire de ce pays.

En Chine, à cause de la banalité de cette histoire d'homme démonisés par les Chinois, aux superstitions encore exacerbées à cette époque (2000 ans av. JC), nul n'y prête attention. Pourtant, là se trouve la **tombe du Premier Empereur chinois**. Un homme tout ce qu'il y a de plus humain qui bénissait les **Harayans** et avait érigé un Empire en leur nom. Il a propagé leurs idées de **Dieux du Ciel** avec le concept de strates spirituelles atteignables par l'Illumination. L'homme vivait sur Terre et obéissait au Ciel. C'est encore une croyance très répandue aujourd'hui parmi le peuple asiatique.

L'Enigme de Thor

Il s'agit d'un **Poème** devant donner le nom d'une **Etoile** servant de **Point de Coordonnée** fixe de navigation pour les **Vikings** (voir première page).

Rana est une planète du système Solaire qui a explosé et est depuis devenue la Ceinture d'Astéroïde de notre système. Elle est devenue le symbole de la déchéance des Harayans face aux humains ainsi que de nombres d'autres Mythologies :

- **Kronos**, la Divinité tutélaire grecque aurait été défaite par son fils, Zeus, le Dieu de la Foudre.
- **Le Ciel**, habitation des divinités chinoises, aurait été attaqué et mit en branle par un simple humain qui aurait souillé en cela la Terre et ses occupants.
- Les différentes **Révolutions** au travers l'Histoire sont aussi autant d'exemples que l'Humanité ne sait pas obéir à un dirigeant.

Voyant qu'Eric le Rouge n'arrivait pas, Leif demanda au druide d'interroger les augures. Elles lui indiquèrent l'emplacement du navire et lui apprirent que tous étaient morts. Pour honorer son père, Leif fit tailler une pierre runique qui devait révéler l'emplacement de sa mort en coordonnées viking. Cette Pierre Runique de Kessington fut découverte bien plus tard par un bûcheron du Minnesota.

Le Bâton de Jacob

Il s'agit d'un **instrument d'orientation astronomique** conçu par les Vikings. Il prend comme point fixe la planète Rana, disparue aujourd'hui. On recense **deux Bâtons de Jacob dans le monde**. Le premier est aux mains des Nazis. Le second appartient à la collection des Chasseurs de Reliques anglais, dans la campagne londonienne. Il est en instance d'accréditation historique.

La Pierre Runique de Kessington

Il s'agit d'une pierre **grande comme une boîte à chaussure** dont la face avant, le dessus et un côté sont gravés. Les experts de l'époque la prennent pour un faux bien réalisé.

Il est à noter qu'encore en 2007 sa véracité est controversée. Certains retracent les historiques de ses écritures et d'autres s'échinent à les discréditer.

Elle parvint jusqu'au **musée de Chicago** où **Al Capone** eut l'occasion de la voir lors d'une de ses visites. C'est là qu'il entendit une conversation entre le **Docteur Jeremiah** et le Conservateur M. Dwight. Le premier demandait au second l'autorisation de pratiquer des expertises sur la pierre pour la gloire de la science. Intrigué, Al Capone intervint et le Docteur et lui parlèrent longtemps devant un verre chez le Parrain. Finalement, Al Capone s'arrangea pour que le Docteur puisse pratiquer des essais sur la Pierre.

Les recherches avancèrent et le Savant Fou parvint à déclencher certaines réactions à la Pierre sans jamais réussir à l'activer.

Soudain, lors d'un jour d'**Eclipse Totale du Soleil**, la Pierre réagit de manière inattendue. Surpris et désorienté dans ses calculs, le Savant comprit qu'une condition Stellaire pouvait déclencher la Pierre.

D'après ses études, seuls les **Diamants Noirs** peuvent permettre de reproduire cette lumière.

Les runes de la Pierre sont un problème car elles sont, semble-t-il, dans le désordre le plus complet. Nul n'a pu la déchiffrer jusqu'à ce jour. Et pour cause, elles sont réellement dans le désordre...

Quand la Pierre de Carnac est exposée aux rayons d'une Eclipe de Soleil, une **Svastika** s'illumine. Elle est dessinée grâce aux runes. De plus, un message est délivré :

*Aux sombres étincelles,
Nombres d'égarés aveuglés,
Pour le Fer reforge,
Son outil éternel.*

☞ **Pulp Entertainment Factory** ☞

Vous menez une campagne et vous cherchez des idées pour faire redondance à ce scénario ?

Ne vous inquiétez plus.



Nous sommes là pour vous sauver !



Le Squelette de Rascarcapak

Retrouvée par les **Conquistadors**, une Légende de **Malédiction** plane sur ce squelette. On raconte que quiconque désire s'en approprier la possession souffre de toute une vie de malheur.

Lorsque **Senteur de Lotus**, le chef des membres du **Gang de la Hache** présent dans le Musée, s'en empare pour l'emporter jusqu'à son Maître, **vous avez le choix** :

- Soit vous considérez que cette Malédiction de Rascarcapak est véridique.
- Soit non...

Dans le premier cas, le squelette est à considérer comme un allié des PJ's car, comme le dit l'adage, tout ennemi de mon ennemi est mon ami. Les 1, 2, 3, 4 et 5 sont considérés comme des réussites critiques.

Dans le second cas, vous avez tord ! Le squelette saisira le cou de Senteur de Lotus et l'étranglera jusqu'à l'inconscience. Le conquistador qui mit la main sur Rascarcapak à subit le même sort et les dommages pris sur son cerveau furent irrémédiables. LA folie s'empara de lui.

Si Eloise Vasier désire entrer en communication avec Rascarcapak, elle libère son esprit qui prendra alors possession de Senteur de Lotus jusqu'à se mort. Les PJ's, en la personne d'Eloise Vasier, deviennent ses ennemis jurés, car le Grand Prêtre pensera avoir été libéré par la magie de la Nuit (rappel, il fait nuit à ce moment là) et ses envoyés.

Considérez que les Pj's font des Echecs Critiques sur 16, 17, 18, 19 et 20.

Rascarcapak est à traiter comme un PNJ qui serait un **Génie du Mal** d'une Campagne.

Pour autant, il ne s'agit que d'une aventure parmi d'autre pour les PJ's. Il concevra son **Culte du Soleil**, regroupera nombre de fidèles, puis se lancera autant à la recherche des trésors volés de sa civilisation que des PJ's pour les tuer.

Senteur de Lotus, bientôt surnommé le Maudit

Senteur de Lotus est le chef des membres du Gang de la Hache présent au Musée. Blanchisseur de son état, il commence enfin à gravir les échelons des **108 Dragons**.

Cependant, Senteur de Lotus est **naïf** et ses chefs ne le sont pas. Il a été choisit pour récupérer le Squelette maudit de Rascarcapak afin que **Soupir de Jade** puisse étudier quel maléfice a fait tomber cette civilisation.

On a donc promu le jeune Senteur de Lotus en lui confiant "*une mission de première importance*". Son **sacrifice** est largement envisageable, bien sur !

Si Rascarcapak ne prend pas possession de Senteur de Lotus, ce dernier changera du tout au tout à la suite de ces évènements. Et avec lui le Gang de la Hache aussi. Ils vont devenir **sanguinaires et violents**. Soupir de Jade va les envoyer sur les missions suicide et faire la Guerre des Gangs.

Senteur de Lotus se fait alors tatouer deux haches croisées sur le torse et deviendra un ennemi récurrent des PJ's en sol Américain.

De plus, il a la voix complètement casser à cause de l'étranglement de Rascarcapak.

Les Personnages

Zoltar

Africain tribal, cinq femmes, mentor de deux guerriers mystiques encore en formation, et ami d'une tortue.

Vous êtes un guerrier mystique de la tribu Koukouana, village de la Rhodésie du Nord pays de l'Afrique Noire coloniale sous la coupe anglaise). Votre village est un de ceux du Koukouanaland, un regroupement de tribus issues de la même souche culturelle et de son grand chef fondateur Barayan. Vous êtes un athlétique sous toutes les formes. La savane, il n'y a pas à dire, ça vous fait un homme comme jamais la civilisation pourra en façonner un. Vos capacités physiques sont ce qu'on appelle la perfection. Enfin, ce ne serait la perfection que si vous ne saviez pas insuffler la force de vos ancêtres dans votre corps. Mais voilà, vous savez le faire et cela vous permet d'être rapide comme un jaguar, fort comme un aurochs et vif comme le serpent. Le chef de votre village est mort il y a sept ans, et votre mentor est parti à la poursuite de son meurtrier : le fils du chef. Fissi, la sorcière, a pris de ce fait la direction du village jusqu'à ce qu'un nouveau chef soit désigné par les ancêtres.

Dans votre village vit le professeur Lucius Hedley, un Anglais qui est tombé amoureux de l'Afrique. Vous le connaissez aussi sous le nom de « *Kobe Bosebe* », tortue née un dimanche. Il est droit, fier et très habile avec les fusils, ces instruments qui imitent le tonnerre. Il est tellement courageux et respectueux de l'Afrique qu'un sorcier d'Afrique du Nord l'a béni. Depuis il lui est impossible de mourir en terre africaine. Son histoire et ce qu'il a fait pour l'Afrique sont connus de toutes les tribus de ce continent. C'est un homme blanc bon.

Par contre, autant le dire sans passer par quatre baobabs, vous êtes inepte face à la société. Le professeur Lucius Hedley vous a déjà emmené à plusieurs reprises en milieu civilisé mais plusieurs choses persistes. La première est que vous ne supportez pas les chaussures. Vous voyagez toujours avec vos habits de guerre dans un sac ou autre pour pouvoir les revêtir à tout moment et protéger le Kobe Bosebe si tel devait en être le cas. Et vous gardez en toutes circonstances un pragmatisme parfait. Pourquoi passer par quatre baobabs quand on peut courir tout droit ?

En tant que Guerrier Mystique, vous assistez habituellement Fissi dans les offices mystiques et au conseil du village. En cela vous êtes quelqu'un de respectable capable en plus de ressentir les atmosphères magiques, autant que de comprendre les phénomènes mystiques.

Professeur Lucius Hedley

Vieux, flegmatique, talentueux, bref So British !

Dans la soixantaine, vous êtes depuis quelques années installé en Afrique Centrale et du Sud. Pas dans un endroit précis, non. Vous avez voyagé comme aucun autre blanc dans ce continent. Durant un de ces voyages, vous avez rendu un service inestimable à un village de Cadinba. Le shaman vous a alors béni en empêchant votre mort en terre africaine (toute ressemblance avec un certain Allan Quatermain serait purement fortuite)

Vous êtes conférencier à l'Université de Londres où, lors de vos trop rares retours, vous parlez de vos découvertes et aventures. Vous êtes surnommé l'Africain Blanc par vos confrères car ils ont bien compris le dédain que vous aviez pour votre terre natale depuis que vous aviez parcouru le continent noir. Mais vous n'y pouvez rien, vous êtes tombé amoureux de l'Afrique dès que vous y avez posé les pieds. Sa senteur, son ciel, ses habitants. Tout vous plaît. C'est depuis lors que vous avez vécu une vie très remplie. Vous vous êtes marié deux fois et, malheureusement, à chaque fois elle mourut peu après. Qu'à cela ne tienne, absolument pas fataliste pour deux sous, vous avez déjà surmonté ces terribles épreuves et depuis vous avez procréé à de nombreuses fois un peu partout.

Vous êtes arrivé en Rhodésie du Nord il y a un an. Votre réputation vous précéda et les Koukouana accueillirent le « Kobe Bosede » (Tortue née un Dimanche), votre surnom en Afrique. Vous êtes arrivé dans un village privé de chef (voir avec Zoltar) et le Guerrier Mystique des Koukouana devint rapidement un ami sincère en qui vous n'hésitez pas à remettre votre vie.

Eloïse Vasier

Votre père a tué des membres de votre famille et vous vous êtes réfugiés aux Etats-Unis avec vos quatre esprits de soldats chinois.

Vous êtes française d'origine. Votre père et votre mère ont divorcé tard et votre paternel se remaria quelques années plus tard. Cette nouvelle union vous donna une belle-mère et une belle-sœur.

Tout allait bien dans le meilleur des mondes. Vous avez parcouru le monde avec vos parents et êtes allés en Asie et aux US. Il est inutile de préciser qu'afin de mener une enfance agréable vous avez vite démontré de grandes capacités à apprendre les langues et à assimiler les traditions plus ou moins ésotériques des pays d'accueil.

Tout allait bien dans le meilleur des mondes. Avec le temps, vous avez tenu un journal très bien écrit. C'était votre lien avec votre passé. Et, aujourd'hui, c'est votre dernier lien avec votre belle-mère et votre belle-sœur. En effet, votre père les a toutes les deux tuées !

Ils rejoignent peu après une branche allemande appelée SS. Pour lui échapper, vous vous êtes enfuie aux US et êtes devenue journaliste sous pseudonyme. Vous rédigez « Les Faits... Extraordinaires ?... de Madame Irma ». Là où le journal écrit les faits d'une affaire sous le regard qu'un tout à chacun peut comprendre, vous rédigez les résultats de vos enquêtes spirituelles.

Vous êtes une magicienne spiritiste capable d'entrer en contact avec les esprits des défunts et ceux de la nature. C'est un enseignement que vous avez acquis en Chine. Il est décrié au sein de la rédaction car personne ne le comprend. Mais il est réel et vous a récemment permis de résoudre une affaire de vol en chambre close.

Tony Murrey

Si la loi existe, ce n'est pas pour qu'on fasse dessus matin, midi et soir.

Les Incorruptibles sont une brigade du Trésor Américain des années 1920. Vous en faisiez parti mais, pour une raison obscure, vous en êtes sorti et avez ouvert une agence de détective.

Charmeur, beau, vous avez un faible pour les femmes racées, intelligentes et diaboliquement belles. Ce penchant, vous le pensez, finira par vous jouer de mauvais tours.

Depuis plusieurs longs mois, vous avez vécu différentes aventures étranges, burlesques peut-être, en compagnie d'un guerrier noir africain, d'un professeur anglais, d'un rédactrice de l'étrange, d'un gangster à la solde de Cortelli (l'un des 5 parrain de la mafia italo-américaine) et d'une Diva de cabaret de Chicago (épouse de Cortelli).

A l'occasion de ces aventures, vous avez placé vos principes de côté car, il est vrai, que la survie possède des raisons que la raison ignore. Mais qui sait, peut-être que prochainement, maintenant que vous êtes revenu à Chicago, vous pourrez faire à nouveau briller vos principes.

Diana Shine

Votre vie est exempte de tout problème. Qu'est-ce qu'un problème de toute façon si ce n'est une idée de pauvre ?

Vous êtes une diva de cabaret, digne des meilleurs shows qu'à jamais vu l'Amérique. Une voix divine dans un corps de déesse rousse. Votre seul défaut provient peut-être de votre penchant irraisonné pour la belle vie. Celle de château.

Or, par les temps qui courent, nul autre qu'un Parrain de la Mafia ne peut vous l'offrir. C'est pourquoi vous avez épousé Cortelli. Reno Cortelli, l'un des cinq parrains de la mafia italo-américaine dont Al Capone est à la tête. Depuis, vous avez appris à l'apprécier et à œuvrer au confort de vos situations respectives sans pour autant faire d'actes répréhensibles par la loi.

Reno Cortelli est surnommé « Renovatio », renouveau, et sous une façade en béton armé de politesse et de dons aux œuvres de bienfaisances, accompli ce qu'Al Capone lui demande de faire. Ce qui est la relation normale entre un Oncle et son Neveu car Al Capone est l'oncle de Reno Cortelli.

Vos parents furent de grands explorateurs archéologues du bassin méditerranéen et, malheureusement, y disparurent. Depuis, vous êtes resté dans la maison familiale avec leurs économies colossales issues de leurs multiples découvertes là bas. Vous possédez donc quelques trésors encore non vendus dans votre collection.

L'éducation qu'ils vous ont fournit en Histoire et les multiples contes et légendes qu'ils vous ont racontées font de vous une historienne d'un étrange niveau..

Jack Montana

Fidélité indéfectible, loyauté indéfectible et une énorme mitraillette automatique vous permettent d'accomplir vos missions avec une perfection indéfectible.

Vous appartenez à l'une des familles mafieuses de la mafia de la mafia italo-américaine. Depuis quelques mois, vous avez atteint la position enviable de Bras Droit de l'un des cinq parrains de la mafia : Reno Cortelli, l'époux de Diana Shine la Diva. Il est le neveu d'Al Capone et mérite amplement son poste actuel.

Vous absolu en toute chose. Vous accomplissez vos devoirs envers la famille au mieux possible sans embarrasser Madame Shine qui l'accompagne depuis peu. Vous avez donc en plus de vos soucis habituels la nécessité absolue qu'il ne lui arrive rien. Attention, je n'ai pas dit de la servir comme un toutou, mais bien de la protéger.