



## La machine du deuxième jour

### Un Mini-Scénario Magna Veritas

*Saint Louis a disparu ! eh oui, un jour, son âme a disparu de la salle de lecture du paradis. Comme ça, sans prévenir, et maintenant, plus moyen de le repérer. Et d'ailleurs, ce n'est pas le seul, saint Martin et sainte Bernadette se sont aussi fait la malle. Et tout ça en plein été (15 août).*

*Et qui se retrouve avec une enquête sur le dos ? Et non, raté. C'est un trop gros coup pour refiler ça à de petits anges. Toute la hiérarchie est sur le coup.*

Le saint suaire a été exposé à Turin du 12 août au 22 octobre 2000.

<http://sindone.torino.chiesacattolica.it/fr/welcome.htm>

L'idée de clonage de Jésus est tirée de :

<http://www.clonejesus.com/>

#### ◆ Et nos Anges ?

Ceux qui nous intéressent ne sont même pas au courant de cette histoire, et enquêtent sur un trafic de reliques dénoncé par l'évêque de Montluçon. Celui-ci a effectivement reçu en cadeau un doigt de saint Antoine, or il en possède déjà 11... Ca ne fait pas sérieux en pleine exposition du suaire de Turin (du 12 août au 22 octobre). De fil en aiguille, les anges apprennent qu'un trafic est conduit par un basque, Hiazinto Bildosteguy utilisant la couverture d'une fabrique de bibelots bretons.

Dans les locaux de cette entreprise, ils trouveront curieusement un carton de layette et une liste d'adresses de maternités avec les noms de 33 femmes associées. Chaque petit ensemble porte une initiale "L", "M", "B", etc. Interrogé, Bildosteguy ou ses employés avouent que c'est une commande venant d'un de leurs principaux clients : "SCP", basé aux Etats-Unis.

#### ◆ SCP ?

SCP veut dire "Second Coming Project", une association-secte chrétienne qui lance ses slogans habituels "Jésus revient : êtes-vous prêts ?" ou "Jésus vous aime, l'aimez-vous ?". Bref, à première vue, que du très traditionnel. Ce qui est moins habituel, c'est leur projet de clonage de Jésus. Ils comptent bien utiliser une machine dérobée par un renégat de l'archange Jean pour réaliser leur projet. Ils ont déjà réussi avec plusieurs saints dont l'âme s'est soudainement retrouvée dans leur corps, embryonnaire certes, mais leur corps quand même ! Les noms des femmes trouvés à la fabrique de bibelots correspondent aux "porteuses élues", de fidèles croyantes qui ont

reçu des embryons-clones de saints. Toutefois, seuls trois clones ont été réussis, les trente autres ont été créés à partir de fausses reliques.

**La machine à cloner :** c'est un appareillage automatisé qui, à partir d'une cellule, ou d'un échantillon complet d'ADN, d'un ovule et de spermatozoïdes "frais", arrive à reconstituer un faux ovule fécondé comportant l'ADN échantillonné. Il est clair qu'aucun échantillon ne sera suffisamment complet pour refaire Jésus, mais ça, personne ne peut le jurer et le bordel que ça provoquerait est trop important pour risquer le coup.

#### ◆ De retour à nos moutons, euh pardon, nos anges...

La base de données de Notre Dame n'a qu'une entrée à SCP concernant une entreprise italienne dédiée à la surveillance du suaire de Turin lors de son exposition en 2000...

Il serait bon aussi que lors de leur débriefing, ils aient l'occasion de parler à un ange plus haut gradé qui dans la conversation lâcherait l'information concernant la disparition des saints.

S'ils demandent l'avis à leurs supérieurs, leur mission sera claire : arrêter les actions d'SCP si SCP a quoi que ce soit à voir dans cette affaire.

Si les anges apportent une précision sur leur projet, la hiérarchie sera encore plus claire : "Arrêtez-les par tous les moyens. Anecdotiquement, ça serait pas mal de trouver où sont les corps clonés des saints". La hiérarchie n'imagine pas une seconde que SCP n'est qu'une entreprise humaine. Pour elle, il s'agit réellement d'une machine "infernale". Elle envoie en "renfort" aux anges 2 escouades de skinheads et une de scouts. Aux anges ensuite d'essayer d'éviter le massacre... et d'arrêter le projet. Sinon, le meurtre de tous ces humains risquerait de leur retomber dessus...



## Mi-Go, go !

Un Mini-Scénario Cthulhu-Western par Ghislain Thiery

*Une machine, propulsée par l'énergie d'une entité extra-terrestre, pille l'or des banques des Etats Unies pour le compte d'une société minière dont le siège est à Saint Louis.*

*Les PJs vont traquer les voleurs de l'or qu'ils s'apprétaient eux-mêmes à dérober. Cette aventure va les mener à la rencontre de créatures qui viennent des profondeurs de l'espace : des mi-gos de yuggoth.*

### PETIT HISTORIQUE

Un ingénieur en mécanique et hydraulique rencontre le directeur d'un pénitencier qui avec l'aide d'un sorcier indien exploite une bien curieuse mine.

Cette mine, le pénitencier vient de l'acquérir pour une bouchée de pain, au nom de l'Etat, auprès des indiens qui pour une fois semblent satisfaits d'une transaction commerciale avec des blancs. Cependant, les indiens restent propriétaires seule l'exploitation est dévolue au pénitencier.

L'ingénieur va mettre au point une foreuse pour rendre la mine plus rentable. Celle-ci est mue par une source d'énergie que le sorcier a offert à l'ingénieur. Cette source d'énergie est d'origine extraterrestre ; c'est un don de Mi-gos de Yuggoth.

Ceux-ci ont une base dans les montagnes et apportent leur protection aux indiens en échange de minerais. Pour pouvoir exploiter la mine sans éveiller les soupçons, les mi-gos ont fait du directeur du pénitencier leur esclave ; leur marionnette plus exactement. Ils ont alors contacté Brian Goodhealth qui vient d'inventer une machine à forer, mais qui ne trouve pas d'investisseur pour financer son projet ; le pénitencier va lui fournir les moyens.

Cependant, Brian découvre avec horreur la réalité de la mine et commence à montrer des signes de folie. Son état s'aggrave quand les mi-gos l'emportent dans l'espace pour lui montrer leur cité lunaire et l'initier à leur secrets.

Pour maintenir sa raison, le sorcier indien lui concocte des drogues afin de le maintenir à flot.

Pendant la guerre de sécession, la mine connaît un véritable essor, beaucoup de prisonniers périssent dans la mine qu'exploite le pénitencier. On la dit aurifère et l'état fédéral pour soutenir l'effort de guerre y envoie ses prisonniers de guerre. Après la guerre, ce sont des prisonniers de droit commun qui exploitent la mine pour le compte de la Gold and Iron

Compagnie. L'Etat s'est séparé de cette mine car elle devient rapidement peu rentable et pourtant la Gold and Iron compagnie parvint à mettre la main sur un nouveau filon d'or.

En fait, le minerai exploité n'est pas de l'or mais un minerai dont les extraterrestres ont besoin. Ceux-ci l'échange contre de l'or.

C'est à ce moment, que le pénitencier loue les services d'hommes peu scrupuleux qui pendant la guerre ont servi dans des unités de « nettoyage » comme les tristement célèbres « chaussees-rouges »

La Gold and iron Compagnie sous l'influence de ses actionnaires menace de fermer la mine, car peu rentable. C'est alors que notre ingénieur perfectionne sa foreuse pour la rendre plus rapide et plus puissante. Il décide alors de piller les banques et des dépôt d'or afin de faire croire à une réelle rentabilité de la mine en transformant le métal volé en pépite tirées de la mine. Et devant, la richesse qui s'accumule Brian et le sorcier Indien imaginent financer une guerre indienne et donner aux indiens un Etat.

### INTRODUCTION

Les PJs sont au début de l'histoire dans une petite ville de l'ouest où il y a une banque pleine de joyeux dollars tout verts. Un homme est arrivé dans cette ville : **Bartélémo Strongluck**. Celui-ci à un projet fabuleux : dévaliser la banque avec l'aide de quelques habitants de la ville : les PJs. En effet, qui soupçonnerait son voisin d'être l'affreux qui lui a piqué son pognon ou le shérif et le juge impliqués dans une telle affaire.

Bartélémo a un plan, il désire opérer lors du passage des vaches dans la ville. Les dites vaches sont chargées dans le train en partance pour Saint Louis. Le magot pourra alors être facilement dissimulé parmi les bovins.

Les personnages joueurs se laisseront convaincre aisément ; ils ont tous besoin d'argent.

Ici, on peut laisser les personnages mettre au point leur plan. Ils peuvent disposer d'assez d'argent pour corrompre des PNJs à des postes clés comme le télégraphe, le poste de gare, le guichet de banque. Une belle aventurière pourra remarquer leurs manigances et vouloir sa part du gâteau.

## ◆ Le jour « j »

Les Pjs sont en place pour leur casse. Alors que des centaines de vaches inondent les rue de la ville et que la poussière vous brûle les yeux et les poumons, une sorte de vrombissement monte des profondeurs de la terre, le sol se met à trembler, les vaches paniquent et écrasent tout sur leur passage, les gens fuient en hurlant : un tremblement de terre !

Devant, les yeux horrifiés des Pjs la banque s'écroule et un gigantesque cratère engloutie banque, vaches, pans de maison et quelques badauds.

Les rêves de richesses des personnages s'envolent en même temps qu'ils assistent, impuissants, à la disparition de l'objet de leur désir.



## ◆ Mais où est le fric !

Les secours s'organisent, on demande des volontaires pour extraire les survivants et.....l'argent

Les joueurs pourront se porter volontaires pour fouiller les décombres. Après des heures de recherches, force sera de constater que le coffre a disparu. **Un jet en « TOC »** permettra de voir une petite cavité dans le cratère qui mène à un boyau débouchant dans une gigantesque galerie. Cette galerie s'avère obstruée par des tonnes de terre et de roches qui semblent avoir été remuées par une main de géant. Un « **TOC** » permettra de remarquer que la roche paraît avoir été passée à la moulinette. On pourra s'intéresser également à des traces sur le sol comme si un chariot géant muni de pointes de fer avait labouré le sol de la

galerie. Un jet critique révélera aussi un papier gras qui par l'odeur a pu contenir de la viande séchée. **Un jet en coutume de l'ouest** mettra en évidence qu'il s'agit de viande séchée à l'indienne. Les joueurs pourront remarquer également que les traces dans la galerie comblée mènent à l'est.

## LA CHEVAUCHEE SAUVAGE

Après avoir consulté une carte ( **un jet en Idée** si cela ne leur vient pas à l'esprit), les joueurs quittent la ville ventre à terre vers des petites collines où des grottes y figure. Si les joueurs ont fait part de leurs découvertes aux citoyens de la ville, une battue sera organisée.

Il faudra peut-être se débarrasser de témoins gênants.

Arrivés dans les collines, les joueurs pourront se perdre, ou trouver directement la piste qui les mène à une vieille mine de plomb inexploitée depuis des lustres. **Un jet de suivre une piste** pourra leur montrer qu'un sentier a été pratiqué

récemment par des hommes à cheval et des chariots.

- Un succès critique permet aux joueurs de sentir le sol vibrer et de surprendre un groupe d'hommes qui chargent un chariot bourré de dynamite ( si le Pjs tirent il y a de forte chance qui ça pète) . Ce groupe est constitué d'un éclaireur indien, de deux cow-boys, d'un pied tendre de Louis et d'un vieux qui chique et qui donne des conseils pour charger le chariot. Si le chariot explose, cela tuera ces hommes. **Un jet de chance** donnera le vieux comme survivant et il crachera avec son sang quelques informations utiles comme : « ma chique ! je veux une chique de AAAARG ! ».

Si les Pjs font des prisonniers, ils protesteront vivement . S'il y a eu échanges de feu, les PNJs invoqueront une excuse du genre : « nous travaillons pour la Iron and Gold Compagny de Saint Louis, et on vous a pris



pour des commancheros, mille pardons ! ». la présence de dynamite est justifiée par leur travail de prospection dans la région. Un jet en TOC soulignera qu'ils n'ont pas dû prospecté beaucoup dans le coin, vu le peu de matériel qu'ils possèdent, ainsi que des provisions succinctes et insuffisantes pour passer plusieurs jours sur un site de prospection. Si on le leur dit, ils feront un commentaire du style : « nous venions juste y jeter un coup d'œil ! ».

Si on leur pose des questions sur le sol qui vient de trembler, ils parleront d'une charge de dynamite qui vient d'exploser en profondeur.

- Un succès simple leur fera découvrir le vieux qui chique, un fusil braqué sur eux : « foutez le camp ou je vide ma pétoire dans vos tripes ! ». On notera qu'il s'apprêtait à vider les lieux également. Si on le descend, il demandera une chique avant de mourir. Sur lui, une liasse de billets verts avec son ruban au nom de la banque centrale de Saint Louis : liasse donnée par ses acolytes. Sinon, il leur parlera de ses potes de Saint Louis.

- Un échec leur fera découvrir le site vide au crépuscule : un réseau de grottes, avec une salle immense dont le fond est comblé par des gravats. A l'extérieur une vieille cabane de mineurs croulante. De vieux chariots rouillés sur des rails envahis par des herbes hautes et sèches. Brrr, c'est assez lugubre comme ambiance.

Tout sur le site donnera des indications sur une occupation récente des lieux : traces de pas dans la poussière, feu de camp encore tiède, crottin de cheval encore frais.

Un toc permettra de trouver un morceau de papier déchiré où on peut lire :

NQUE  
ALE  
OUIS

Il s'agit du morceau de ruban qui entourait la liasse de billet du vieux. L'autre bout s'est envolé Dieu sait où. Le chercher prendra une heure et un critique peut permettre de trouver la partie manquante.

- Une maladresse perdra les joueurs dans les collines et ils rentreront bredouilles en ville. **Un jet de chance** leur permettra de rencontrer le vieux qui, au saloon, dépense des billets neufs à la plus grande surprise des filles qui sont là. Si on l'accoste, il se montre désagréable. De plus il est soulé et sort son vieux

flingue : « Ch'aime pô les fouineurs, hips ! » et il tire si personne ne réagit pour le désarmer. S'il est tué, il réclamera une chique avant de mourir, sinon il parlera d'amis de Saint Louis qui l'on payé pour leur faire la popote pendant qu'ils se baladaient dans les collines.

## TOUS A SAINT LOUIS

Dans cette grande ville, se trouvent les bureaux de la Iron and Gold Compagny. Alexis breadhome dirige l'entreprise. Il est assisté par un secrétaire peu loquace mais efficace.

On peut supposer que les joueurs vont essayer de rencontrer le directeur. On leur demandera le but de leur visite. Le secrétaire particulier pourra alors leur donner un rendez-vous.

Ils commenceront également leurs recherches à la banque. S'ils ne montrent pas pattes blanches, ils risquent de se faire mal recevoir ou de se faire jeter en prison. Si les Pjs mettent sous le nez d'un guichetier un billet, ce dernier pourra donner le nom du client (c'est-à-dire la Iron and Gold Compagny) ; Si on le persuade avec de bons arguments. Si les joueurs se renseignent à la banque avant de passer à la Compagnie, ils se feront très mal recevoir par un comité d'accueil musclé.

**Un jet en psychologie** informera que l'employé de la banque est un modèle de zèle et qu'il doit emmener du travail chez lui, voire posséder un fichier personnel des clients. Et comme tous les employés modèles zélés, il n'est pas très prudent.

Les joueurs peuvent se rendre chez cet employé où ils découvriront que la Iron and Gold finance une petite armée stationnée dans une réserve indienne, que les hommes de main sont surpayés par rapport à des honoraires habituels, que la Iron and Gold finance un projet très coûteux de machinerie industriel dont l'ingénieur est un certain Brian Goodhealth.

Si les joueurs sortent de chez l'employé sans chercher à être discrets, il se feront remarquer et suivre par des hommes de main de l'Iron and Gold Compagny .

Dans tous les cas, ils risquent d'avoir des ennuis dans la soirée.

Le directeur alerté que des inconnus avaient l'air de s'intéresser à ses affaires, décide de leur tendre un piège.

En gros, il paye des cow-boys bagarreurs pour provoquer ces fouineurs. Le but est de les faire arrêter pour troubles et agressions. Le





shérif et le juge sont à sa solde et ce sont eux qui fournissent la compagnie en main d'œuvre pas chère : tout individu arrêté est envoyé au pénitencier pour des durées plus ou moins longues. Certains n'en reviennent pas. Peut-être que les PJs rencontreront une femme ou un père en détresse qui accusent le pénitencier d'avoir assassiné pour rien leur époux ou fils disparus.

Si les Pjs réussissent à se tirer d'affaire, le Directeur décide de les faire travailler pour lui en leur offrant des postes de cadres au pénitencier. Max Priscoff est le chef de la sécurité du pénitencier et homme de main peu scrupuleux de la compagnie.

Quoi qu'il en soit, les joueurs, à la fin de cette partie, se retrouveront soit dans un fourgon en partance pour le pénitencier, soit avec Max Priscoff pour emmener des prisonniers au pénitencier ou alors ils auront pris le large pour surveiller les activités du pénitencier de loin.

## LES PORTES DU PENITENCIER BIENTOT VONT SE REFERMER...

L'arrivée au pénitencier est assez pénible, la poussière, les mouches et la soif épuiseront hommes et bêtes. Seul Max Priscoff, calé dans sa selle, ne semble pas souffrir. Une sorte de sourire de satisfaction semble étirer ses lèvres minces et cruelles ornées d'une fine moustache. De temps en temps, il soulève son couvre-chef noir aux larges bords pour essuyer du revers de sa manche les gouttes de sueurs qui perlent sur son crâne chauve poli comme le cuivre d'une cartouche.

Si les PJs se trouvent dans le fourgon, ils devront faire **un jet d'opposition** entre la chaleur (force 20) et leur constitution pour ne pas s'évanouir.

S'ils sont à cheval et accompagnent Priscoff, ils devront faire un jet sous quatre fois leur constitution. Ceux qui échouent et tombent de cheval à l'arrivée au pénitencier, se trouveront de garde la nuit et gare à eux s'ils s'endorment.

Pour les personnages qui espionnent de loin les activités du pénitencier et de la mine, ils tomberont sur un agent fédéral presque mort qui leur demande de libérer son coéquipier qui est prisonnier dans les cellules du pénitencier. Il leur explique que son ami et lui se sont fait surprendre par les sbires de la Iron and Gold que l'Etat soupçonne de comploter contre l'intégrité de la fédération américaine. L'agent va mourir dans leurs bras. Les Pjs pourront

trouver des petits gadgets explosifs ou corrosifs dans les poches et bottes du mort.

Si les personnages sont des prisonniers, ils vont souffrir...

Ils rencontreront un individu qui dit être agent de l'Etat, mais son regard de fou peu laisser perplexe. Il a un plan pour s'évader : il a découvert une fissure qui laisse s'échapper l'air frais. D'après lui, elle doit mener à une sortie.

Libre au MJ de leur permettre ou non de s'échapper.

Les joueurs pourront découvrir le pot aux roses, c'est-à-dire que la mine ne produit pas d'or, on ne sort que des cailloux de la montagne.

Si les personnages font partie des gardes véreux, ils pourront participer au déchargement de caisses de la foreuse.

Ces caisses contiennent l'or volé de plusieurs banques. Si les PJs deviennent curieux, ils risquent de se trouver en mauvaise posture : être abattus dans le dos, être menés dans une cavité bourrée d'explosifs, être attachés sur des caisses de dynamite.

Sinon, si rien ne se passe de fâcheux, les Pjs pourront revenir sur les lieux du déchargement de l'or et suivre le fourgon qui file droit vers Saint Louis où l'or sera blanchi.

## AU FINAL, DU PLOMB ET RIEN D'AUTRE

Libre aux personnages de récupérer l'or comme ils le désirent. L'attaque du fourgon paraît être le meilleur moment. S'ils réussissent à prendre l'or, le soir venu, alors que les Pjs viennent de terminer une casserole de haricot tomate et de boire un bol de café brûlant, surgit le monstre d'acier des profondeurs de la terre.... Au Maître de jeu d'imaginer la suite.

Le final doit être riche en pétarade en tout genre

## LES ANTAGONISTES

### Bartélémo Strongluck

C'est un bandit et fier de l'être. Pour lui, c'est le plus beau métier du monde : on voyage, on fait de brèves rencontres (souvent très brèves d'ailleurs). Il possède une vision romantique de son travail et aime y faire participer des amateurs. Il est pour le partage des connaissances. Cependant, il est très peu fiable et adore fausser compagnie avec le pognon des autres. Et c'est tout naturellement



qu'il disparaîtra pendant le périple des PJs pour apparaître à la fin pour piquer l'or.

### L'ingénieur

Brian est complètement fou depuis son voyage dans l'espace. Il possède des capacités techniques hors du commun. Cependant, il est absolument dépendant du sorcier qui le drogue. Il passe son temps à inventer des trucs et à améliorer sa machine. Il possède le sort de création de portail ce qui lui permettra de s'échapper de sa cellule s'il est interné. Il ne cherchera pas à se mesurer physiquement aux PJs.

### Le sorcier indien

il a convaincu sa tribu de s'allier à des blancs pour exploiter la mine au profit des mi-gos afin d'alléger la charge qui pesait sur les indiens. De plus, grâce à l'argent des blancs, ils vont pouvoir organiser une armée pour réclamer leurs terres et créer un vrai Etat indien. C'est lui l'intermédiaire entre les créatures de l'espace et les blancs. Il a des sorts plein sa besace en peau de bison. Il ne manque pas de vigueur au combat et lance parfaitement le tomahawk .

### Le directeur du pénitencier

C'est une marionnette animée par un mi-go. Il reçoit toujours dans son bureau les rideaux tirés. Le bureau est bien gardé. Et en permanence le secrétaire indien du directeur est planté dans le bureau ou devant la porte.

### Max Priscoff

C'est une raclure de la pire espèce. Seul l'argent l'intéresse. il est prêt à vendre la terre entière pour un peu de billets verts. Il était capitaine durant la guerre de sécession et il a commis les pires des horreurs sous l'uniforme de l'union. c'est tout naturellement que la compagnie l'a engagé. C'est un homme que la guerre a endurci, il ne fait pas de sentiment et il ne pose pas de question. Ce sera un adversaire difficile et hargneux.

### UNE BELLE MECANIQUE

La foreuse de Brian est un monstre de ferraille qui creuse les roches les plus dures à la vitesse de 40 kilomètres à l'heure. D'une hauteur de 10mètres, elle est montée sur d'imposante roues de métal bardées de crampons et de pièces d'acier articulées. On accède au poste de commande par une échelle extérieure. Un sas sur le flanc permet l'accès aux machines. Les dites machines sont alimentées en énergie par une entité extra-terrestre qui batifole dans une immense cuve remplie d'acide. Ce qui produit une énergie qui se concentre dans un fin rayon laser lequel chauffe les turbines hydrauliques. Le système de refroidissement contient une substance qui explose au contact de l'air... donc gare aux balles. Lorsque la foreuse avance, elle expulse le trop plein de terre vers l'arrière. Un équipage de 10 personnes assure la maintenance du monstre.