

Saga Afrika

Le scénario se déroule durant la grande guerre en 1915, au Kenya. Les personnages sont en pension dans cette colonie anglaise. Elles auront affaire avec des allemands vindicatifs, des mercenaires non moins vindicatifs, un mystérieux aventurier, et seront finalement amenées à découvrir une cité perdue au milieu de la jungle renfermant un trésors fabuleux.



Le Kenya, à l'époque, est alors une colonie anglaise. Les personnages sont des filles de diplomates ou de fonctionnaires coloniaux. Leur pensionnat se trouve dans la petite ville de Bumana située au bord du fleuve Tana. C'est le seul établissement de la région à pouvoir les accueillir. Il en existe un similaire pour les garçons dans la ville de Garissa, beaucoup plus au nord... Cette ville est un petit bout d'Angleterre perdu au cœur de l'Afrique. Les grandes maisons coloniales aux pelouses vertes et impeccablement taillées sont disposées à la périphérie. Au centre, se trouvent les commerces et le port fluvial. Sur la place principale, en face de la maison du gouverneur, se dresse la statue de David Livingstone, le célèbre explorateur du XIXème siècle.

La chaleur tropicale est omniprésente toute l'année.

Le fleuve est quasiment le seul lien avec le monde extérieur. Les voies terrestres ne sont que des pistes qui s'enfoncent dans une jungle hostile. Le pensionnat des personnages se trouve non loin de la maison du gouverneur : ce sont les seuls bâtiments en pierre de la ville.

Depuis le début de la guerre, beaucoup de familles sont rentrées en Angleterre. Mais il reste tout de même encore une cinquantaine de pensionnaires dans l'établissement, dont quelques-unes seulement ont leur famille en ville (celles-ci rentrent chez elles après les cours). Les autres ne voient leurs parents qu'une à deux fois par an et logent à la pension toute l'année.

Contexte historique : *en Europe et en Afrique, la guerre dure depuis un an. Dans l'est africain, les forces allemandes menées par le lieutenant-colonel Von Lettow-Vorbeck mènent des actions de guérilla contre des forces anglaises et belges bien supérieures en nombre : aux 130 000 hommes des armées alliées, Von Lettow-Vorbeck dispose seulement de 1 200 Européens, plus de 6 000 indigènes (les fameux Askaris), 45 000 porteurs et 5 000 « boys ». Il est épaulé par 3 bâtiments de guerre dont le croiseur Königsberg. Son but est de détruire les chemins de fer, les ports, et les entrepôts de ravitaillement des colonies alliées. Après des actions menées en Afrique du sud et en Rhodésie, sa prochaine cible est le Kenya.*

Introduction :

Le scénario débute en octobre 1915.

Comme le cadre de jeu est assez « exotique », il est nécessaire, durant cette première partie d'insister sur la couleur locale afin de recréer l'atmosphère très typée des colonies anglaises

d'Afrique orientale durant la première partie du siècle. N'hésitez pas, de ce fait à ressortir tous les clichés du genre vus dans des films ou lus dans des livres...

Deux fois par semaine, le vapeur du fleuve accoste et apporte son flot de marchandises, de courrier, de nouvelles et, plus rarement de voyageurs. Les nouvelles d'Europe, du continent et de la guerre circulent ainsi au rythme des allers-retours du navire qui remonte de la côte jusqu'à Garissa, via Bumana. La vie de la petite ville a jusqu'à présent été plutôt paisible. L'activité s'est même ralentie depuis que la guerre s'est déclenchée puisque beaucoup d'hommes ont été mobilisés dans l'armée et se battent à présent en Afrique ou en Europe.

Les PJ ont une vie assez monotone dans leur pensionnat dont la discipline, bien que sévère est plus lâche que dans les établissements Londoniens. Les élèves sont divisées en plusieurs clans non officiels: le clan des «Nobilities», qui rassemble les jeunes filles possédant de la fortune et dont les parents occupent de hautes fonctions ou possèdent un nom ou des titres illustres, celui des «Gentries» qui sont issues de la classe moyenne ou dont les parents sont des fonctionnaires coloniaux et enfin le clan des «commoners» qui sont des filles de colons nées en Afrique. Toutes les filles sont blanches à l'exception de quelques «commoners» qui sont métissées. Il existe une petite rivalité de façade entre ces clans. Seules les «Nobility» ont un sentiment de supériorité qui rend certaines d'entre-elles parfois désagréables dans leurs propos ou leurs comportements. Libre à vous d'accentuer ses rivalités ou de les aplanir selon l'atmosphère que vous voulez donner. Afin de gommer les différences sociales entre les élèves, elles portent toutes un uniforme fait d'une robe blanche avec col en dentelle et serrée à la taille par une ceinture de couleur bleue. Un chapeau de paille tressées à large bord et des gants blanc en dentelle complètent l'habit. Pour les courtes excursions autour de la ville, les filles possèdent aussi une tenue plus adéquate composée d'une veste et d'une jupe longue de couleur beige ou kaki ainsi que l'incontournable casque colonial.

Première partie : Le conte Salster, le vase, la lettre, la grotte...

Le scénario débute comme n'importe quel scénario standard de Lycéenne : le MJ peut faire jouer la vie quotidienne dans le pensionnat avec ses petites rivalités habituelles pendant autant de temps qu'il le souhaite avant de faire débiter réellement l'action.

Note : Il est important qu'un des PJ fasse la collection de vases et que son grand-père ait été archéologue dans la région.

L'histoire commence un jeudi matin. C'est le jour de l'arrivée du vapeur et donc, le jour de l'arrivée du courrier, de marchandises et de quelques passagers.

Le personnage qui collectionne des vases est appelé au « parloir » car un de ses cousins (qu'elle n'a jamais vu) vient lui rendre visite. (Il serait nécessaire que ce PJ soit pensionnaire, ses parents n'habitant pas l'endroit). Le PJ se rend vite compte que la personne en question n'est pas son cousin et d'ailleurs, celui-ci le lui avoue : il n'a trouvé que ce stratagème pour pouvoir lui parler. Il s'agit d'un bel homme d'une quarantaine d'année, habillé de manière très élégante et s'exprimant avec une politesse extrême. Il se présente comme le Conte de Salster. Si le PJ lui en laisse le temps, il expliquera qu'il a bien connu le grand-père du personnage : lord Arold Hamilton et qu'il a fait parti de l'équipe de fouille qui a travaillé dans la région il y a une dizaine d'année. Il prétend qu'il est devenu collectionneur d'objets africains et qu'il sait que le personnage fait la collection de vases et que son grand-père lui a donné il y a quelques années, un vase africain ancien trouvé justement par l'équipe de fouille dont il faisait parti. Il explique que cet objet a pour lui une valeur sentimentale car c'est le premier objet qu'il a trouvé et qu'il souhaiterait le récupérer. Il exhibe une lettre de son grand père dans laquelle il demande à sa petite fille d'accepter de céder le vase au conte. Le conte offre d'ailleurs une forte somme d'argent : 2000 livres qu'il se propose d'envoyer à sa famille en attendant qu'elle puisse les toucher à sa majorité.

Il est peu probable que le personnage accepte la proposition du conte : tout paraît louche, à commencer par la manière dont il a réussi à obtenir l'entretien. Qu'il soit raccompagné poliment ou jeté dehors avec fracas, il gardera son clame et son amabilité. Il demandera tout de même au personnage de réfléchir car il a l'intention de revenir. La directrice, si elle est mise au courant se confondra en excuse auprès du personnage, lui promettant que ce genre d'incident regrettable ne se reproduirait plus. La directrice signalera l'existence du conte aux autorités de la ville, mais il sera impossible de retrouver sa trace.

En réalité : *Le conte de Salster n'est en fait qu'un aventurier qui est à la recherche d'un trésor antique dont il pense que le vase détenu par le personnage est la clef. Sa proposition d'acheter le vase est tout à fait sincère et il est même prêt à monter jusqu'à 50 000 livres, toute sa fortune, pour l'obtenir. La lettre du grand-père archéologue est par contre, un faux grossier facile à déceler. Il n'a jamais fait parti de l'équipe de son grand-père. Il est à la recherche d'un trésor fabuleux caché au cœur d'une cité antique perdue dans la jungle. Il a rassemblé des documents prouvant l'existence de cette cité, mais ses recherches pour en déceler l'emplacement l'ont amené à penser que la clef menant à la cité perdue n'était autre qu'un vase. Ce vase est mentionné dans plusieurs écrits antiques. Après bien des recherches, il découvrit, dans les rapports des expéditions archéologiques, l'existence d'un vase similaire à celui qu'il cherche : les dates, la région de la découverte, la description de l'objet, tout correspond à ce qu'il recherche. Il est donc allé rendre visite au grand-père du personnage qui réside à présent dans son château en Angleterre, afin d'avoir de plus amples renseignements sur ce vase. Lors de leur rencontre, il se fit passer pour un collectionneur d'objet archéologiques africain. Lord Hamilton lui apprit qu'il ne possédait plus le vase, car, le jugeant sans intérêt à l'époque, il l'avait donné à sa petite fille qui collectionnait ces objets. Le vase était de ce fait resté dans la région où il avait été découvert. Le conte de Salster décida alors de partir en Afrique pour essayer de persuader la jeune fille de lui céder le vase.*

A la suite de cette étrange visite, Lord Hamilton se replongea dans les archives afin de déterminer si le vase qu'il avait considéré comme sans importance à l'époque pouvait en fait se révéler digne d'intérêt. Il possédait des croquis du vase réalisés à l'époque, ce qui lui permit de faire le rapprochement avec une découverte effectuée par un groupe d'explorateurs quelques années après son départ d'Afrique. Sur les parois curieusement sculptées d'une grotte, des signes étranges avaient été découverts. Lord Hamilton se rendit compte que ces signes étaient semblables à ceux décorant le vase. Et cette grotte se trouve au sommet d'une des colline entourant la ville de Bumana ! Il voulu entrer en contact avec les explorateurs qui avaient décrit la grotte, mais il ne put y arriver pour la bonne raison qu'ils combattaient à présent dans les rangs de l'armée et que la plupart avaient d'ailleurs été tués. Se sentant un peu trop âgé à présent pour se rendre lui-même sur place, et ne sachant pas si cela avait une importance ou non il entreprit d'écrire une lettre à sa petite fille pour lui expliquer la visite du conte de Salster et ce qu'il avait appris sur le vase et la grotte. Mais ses recherches et ses hésitations ayant pris du temps, sa lettre va arriver à destination par le vapeur, le même jour que Salster... Le courrier étant d'abord trié avant d'être distribué, la lettre arrivera à sa destinataire à peine quelques minutes après la visite de Salster.

Donc, peu après la visite inopportune du conte, arrive la lettre de Lord Hamilton à sa petite fille, lui expliquant l'étrange visite qu'il a eu et l'emplacement exact de la grotte. A partir de cet instant, il pourrait être nécessaire que les autres personnages soient impliqués dans l'action : la visite étrange du conte ainsi que les révélations de la lettre provoqueront des réactions chez le personnage qui risquent de ne pas passer inaperçues aux yeux de ses amies. Le personnage pourra alors leur confier ce qu'elle sait. Elles peuvent aussi aller examiner le

vase en question qui se trouve parmi tous ceux de la collection du personnage. Elle en possède une cinquantaine de toute sortes. Le vase en question est haut d'une trentaine de centimètres. Il semble fait en pierre transparente et orné de dessins étranges faits de lignes brisées. Sa base n'est pas plane : elle a une forme étrange. Les personnages connaissent l'emplacement de la grotte bien qu'elle n'y soient jamais allées.

Attention : si les personnages veulent s'y rendre, il ne faut pas oublier qu'on ne laisse pas à l'époque des jeunes filles se balader seules, surtout sur les pistes serpentant sur les collines entourant la ville. Ceci dit, ce n'est pas non plus une promenade vraiment risquée car l'endroit recherché est très proche, même si le chemin à suivre passe à travers la jungle. Il se peut même que certaines filles aient déjà gravi la colline en étant accompagnées et même vu l'intérieur de la grotte. Sa présence n'est pas un secret. Il y a simplement qu'on n'avait jamais réellement attiré leur attention dessus. Si les personnages décident d'y aller, elles n'ont en fait qu'une seule solution : attendre le week-end, car à ce moment là, les pensionnaires peuvent être invitées à venir passer le samedi et le dimanche chez leurs amies qui ont la chance d'avoir leur famille en ville (il serait de ce fait intéressant qu'un ou plusieurs personnage ait des parents sur place ou bien qu'un Pnj puisse les inviter). Le fait d'inviter une ou plusieurs amies à passer le week-end chez soi est une pratique très courante qui permet à de nombreuses jeunes filles dont les parents sont trop loin, d'avoir un semblant de vie familiale. Il y a de ce fait très peu de pensionnaire qui restent au pensionnat durant le week-end.

Si les personnages décident d'y aller durant cette période, elles peuvent essayer de convaincre leur famille d'accueil de les emmener se promener en haut de la colline ou bien, si on le leur refuse, essayer d'y aller par leur propre moyen. Cette seconde solution est plus excitante, mais plus risquée. Elle laisse aussi plus de libertés d'action et nécessite une petite préparation pour que l'expédition réussisse sans trop de risques. Laissez les PJ agir comme ils le veulent.

Juste un détail : dissuadez les PJ de s'y rendre de nuit. Non seulement c'est très dangereux de la faire, mais elles risqueraient de ne pas « voir » ce qu'il y a à y découvrir (voir plus loin).

Durant la nuit :

Deux individus vont s'introduire discrètement de nuit dans la pension afin de dérober le vase. Ils sont armés de bâtons et ne s'en serviront uniquement que pour couvrir leur fuite. Si les PJ les surprennent, elles se rendront vite compte qu'ils sont étrangers. Il parlent Néerlandais et Allemand. Ils essayeront de faire parler les PJ. Ils sont très nerveux, mais si l'une d'elles donne l'alerte, ils prendront la fuite sans demander leur reste.

Ce sont en fait des mercenaires Boers au service de l'armée Allemande. Le chef des mercenaires, Enrich Mölders est lui aussi sur la piste du trésor car le conte de Salster qui cherchait des alliés dans sa quête, a eu la mauvaise idée de lui proposer une association. Mais Mölder qui n'est intéressé que par l'argent et qui souhaite garder le trésor pour lui seul, a fait mine de ne pas croire au projet alors qu'il y a vu le moyen de s'enrichir rapidement. Il est donc lui aussi, avec sa bande de mercenaires, à la recherche du vase. Il a envoyé deux hommes pour s'en emparer. Etant au service des Allemands, il a suggéré à ceux-ci d'effectuer un raid en profondeur sur les arrières ennemis afin de les surprendre et de détruire leur lignes d'approvisionnement.

Cette intrusion met la communauté en émoi. Une milice est formée par les autorités de la ville pour garder l'établissement ainsi que les divers bâtiments importants de la petite ville. Les PJ peuvent parler ou non des visites, de la lettre et du vase, au choix. De toute manière, les autorités de la ville ne prêtent guère d'attention aux dires des jeunes filles. Ils pensent que les deux hommes étaient des mercenaires en maraude : des petits groupes de guérillas Allemands ont été signalés dans la région. Le pensionnat est maintenant gardé par deux

miliciens en semaine. Le week-end, on demande aux familles qui le peuvent d'accueillir les pensionnaires chez eux.

La grotte :

Le week-end, les PJ peuvent donc se retrouver chez une des filles dont les parents vivent en ville. C'est le moment d'envisager une expédition vers la grotte en secret. Il est interdit d'aller se promener seule en dehors de la ville depuis les derniers événements. Si les PJ ont des ennemies, n'hésitez pas à leur compliquer la tâche: elles peuvent les voir partir sans autorisation, exercer du chantage, les suivre, etc...

Que les PJ se rendent à la grotte en cachette ou accompagnée par leur famille d'accueil pour un pic-nique, elles découvriront la même chose : Dans la grotte, il y a des signes comparables à ceux du vase. Plusieurs orifices dans le plafond laissent passer la lumière du jour. L'entrée est masquée par un rideau de verdure mais son emplacement est facile à trouver.

Les PJ découvriront aussi l'emplacement bien visible d'une encoche correspondant à la base du vase. Si Elles ont eu la bonne idée de le prendre avec elles, elles pourront le placer sur l'encoche. Dans le cas contraire, il leur faudra revenir une autre fois ou encore aller le chercher...

Lorsque le vase est placé dans l'encoche, il se produit un phénomène lumineux étonnant à condition que l'emplacement soit baigné par la lumière du soleil, ce qui arrive tous les après-midis, entre 13h00 et 16h00 en cette période de l'année: les rayons solaires, passant par une des ouverture du plafond viennent frapper le vase. Le vase joue alors le rôle d'un prisme qui décompose la lumière. Les rayons suivent des trajectoires précises et complexes dans le vase avant d'en ressortir pour aller frapper le mur du fond. Les PJ remarquent alors que la paroi semble avoir été sculptée afin de représenter un relief. Des jets d'intelligences permettent de reconnaître que cela représente une carte de la région avec ses montagnes, ses collines et ses vallées. Les rayons du soleil éclairent ce « plan en relief » et indiquent par des taches ou des traits lumineux un chemin à suivre à partir de la grotte pour arriver à un lieu précis au pied d'une montagne.

Cela ressemble fort à une carte permettant de se rendre à un point précis. Les PJ peuvent en faire un plan sur papier ou essayer de le garder en mémoire afin de situer les informations sur une carte plus précise.

Que les PJ souhaitent divulguer leur découverte ou non ne dépend que d'elles-mêmes, et peut-être, aussi, du fait qu'elles se soient rendues à la grotte accompagnées ou par leur propre moyen. Si les PJ, une fois revenues essayent de localiser les informations qu'elles ont vues sur une carte, elles découvriront que le point signalé par les rayons lumineux n'est qu'à une vingtaine de miles au nord ouest de la ville, au pied de « la montagne de la source morte ». Si elles continuent leurs recherches, elles découvriront que la montagne est ainsi appelée par les tribus locales car une de leur ancienne légende prétend qu'il y a très longtemps, une source d'eau miraculeuse coulait au pied de la montagne. Mais qu'un jour, un sorcier, jaloux des bienfaits de la source jeta un sort qui la fit disparaître. Depuis, l'endroit a été déserté car maudits. Les autochtones prétendent que la montagne serait encore habitée par l'esprit maléfique du sorcier qui a fait tarir la source. Aucune expédition n'y a encore eu lieu, aucun porteur ne souhaitant s'aventurer dans un endroit hanté par des esprits mauvais.

Quoi que pensent les PJ ou quelle que soient leurs intentions à ce moment du scénario, elles risquent d'avoir leur projet immédiats quelque peu perturbés, car le lundi matin, à l'aube, a lieu l'attaque des allemands et des mercenaires cherchant le vase, appuyés par le croiseur Königsber.

Deuxième partie : l'attaque et l'occupation de la ville.

Le lundi matin à 6h00, une compagnie de soldats allemands composée pour la plupart par des Askaris et d'une dizaine de mercenaires Boers débarquent par surprise du croiseur Königsberg qui a remonté le fleuve à la faveur de la nuit. Le groupe est commandé par le capitaine Werner Von Thor. Enrich Mölders, le chef des mercenaires est là aussi. S'ensuit un combat rapide à la suite duquel les allemands se rendent très vite maître de la ville. L'effet de surprise, l'entraînement de leurs troupes et l'appui des canons de 305mm du croiseur ont vite fait d'avoir raison des quelques hommes de la milice, mal armés et peu entraînés. Durant le combat, quelques obus tombent sur la ville, provoquant de gros dégâts. Le bruit est assourdissants et effrayant. Faites en sorte que les descriptions que vous ferez soient suffisamment éloquentes pour terrifier les personnages. Durant une demi-heure, il sera difficile aux personnages de comprendre ce qu'il se passe, cherchant un endroit pour se mettre à l'abris. A cette heure-là, normalement, les personnages sont encore chez leur famille d'accueil. (Mais si, pour n'importe quelle raisons, le MJ préfère qu'elles soient à la pension lors de l'attaque, on peut différer l'attaque de quelques heures).

Quoi qu'il en soit, aussitôt le combat terminé, les Allemands tentent de rassembler toute la population sur la place afin de faire une déclaration aux habitants. Pendant ce temps, Enrich Mölders et ses hommes cherchent le vase ainsi que le conte de Salster dont on lui a signalé la présence dans la région depuis quelques jours (il pense qu'il a peut-être récupéré le vase ou qu'il sait où le trouver). Il fait fouiller la pension et interroge les pensionnaires. A ce moment là, la situation peut varier selon les circonstances : les PJ peuvent avoir eu le temps de cacher ou non le vase. Elles peuvent aussi s'être cachées ou enfuies, avec ou sans le vase. Selon les cas, la suite de l'action sera très différente. Lors de l'interrogatoire des pensionnaires à la pension, il est possible qu'une de leur ennemie les dénonce comme étant en possession du vase si elle les a surpris avec. A moins que le sentiment patriotique ait plutôt tendance à les rapprocher pour faire front. Cela dépend de l'ambiance dans laquelle vous voulez jouer... Le capitaine Werner Von Thor n'est pas au courant des buts réels de Mölders et interdit à ses troupes toute violence non justifiée sur les civils. Mais rien n'empêche Mölders, si les personnages tombent entre ses mains, d'exercer discrètement du chantage ou de tenter de terrifier les personnages dans le but de parvenir à ses fins. Il connaît le nom de la petite fille du professeur Hamilton et essaiera de la retrouver.

Durant le rassemblement des civils sur la place, le jour de l'attaque, le capitaine Von Thor déclarera la ville et sa région « zone de guerre ». Les civils n'ont plus le droit de sortir la nuit. Chacun est consigné chez lui et ne doit quitter la ville sous aucun prétexte. Tout contrevenant étant abattu sans sommation. Toutes les armées à feu sont réquisitionnées chez les particuliers, y compris les fusils de chasse. Les soldats ne sont pas assez nombreux pour fouiller toutes les maisons de la ville et beaucoup de choses peuvent leur échapper (y compris à la pension qui, elle, est fouillée par les mercenaires). Dès le second jour, les civils pourront sortir durant la journée, mais leurs allées et venues seront surveillées par les soldats afin que personne ne puisse s'échapper de la ville. Il y a un poste militaire anglais, à 15 miles au nord et les Allemands ne veulent pas que quelqu'un puisse s'y rendre pour donner l'alerte. Les soldats, de ce fait, vérifient surtout que personne ne tente de partir. Mais là aussi, leur nombre est insuffisant pour que leur surveillance soit réellement efficace partout et des personnages déterminés à fuir peuvent y arriver sans trop de problèmes. De plus, le but des allemands est de détruire les installations portuaires et les dépôts de la ville, continuant ainsi leur œuvre de guérillas sur les arrières de l'ennemi. De ce fait, beaucoup de soldats sont occupés à installer des charges explosives sur les docks et les hangars.

Quelles sont les possibilités d'action des personnages ?

Elles sont multiples et variées et dépendent aussi du fait qu'elles soient dans le collimateur de Mölders ou non.

Quoi qu'il en soit, la pression exercée par les mercenaires, à la recherche du vase et de la manière de s'en servir, sans compter l'atmosphère pesante que l'occupation Allemande fait régner sur la ville devraient inciter tôt ou tard les personnages à tenter de s'enfuir.

Elles peuvent s'échapper de la ville pour aller prévenir le poste militaire cité plus haut. Et en profiter aussi pour partir à la recherche de l'endroit mystérieux localisé au pied de la montagne de la source morte (le poste militaire se trouve plus ou moins sur le chemin). En cas d'expéditions de ce genre, elles peuvent trouver le matériel nécessaire dans leurs familles d'accueil (sac, cordes, cartes, vivres et même des armés comme des machettes...).

Evidemment, toute préparation devra se faire dans la plus grande discrétion.

Remarque :

Un groupe de civil va tenter une opération de sabotage afin de détruire le croiseur allemand. Ils vont aller voler de nuit les explosifs destinés à détruire le port pour faire sauter le navire. Si les personnages ont envie d'un peu d'action ou si elles ont l'esprit suicidaires, elles peuvent s'y retrouver mêler. Par exemple, si les participants à l'opération sont des membres de leur famille d'accueil ou qu'elles sont amoureuses de l'un d'eux... Evidemment, des représailles risquent d'être exercées si l'opération est tentée, avec la collaboration ou non des personnages.

Notes :

Toute la partie concernant l'attaque et l'occupation de la ville est assez ouverte. Selon le degré de «vacherie» du MJ, ce passage peut être extrêmement pénible pour les personnages. Libre aux PJ d'agir, et au MJ d'installer l'ambiance qu'il souhaite, du moment que les personnages finissent par quitter la ville à un moment ou à un autre.

Le conte Salster n'a pas quitté les parages. Il observe les moindres faits et gestes des personnages à distance. L'arrivée des Allemands lui a compliqué la tâche mais il poursuit néanmoins sa surveillance. Il pourrait de ce fait, si les personnages se retrouvent vraiment en trop mauvaise posture intervenir en leur faveur pour les aider, dans la limite de ses moyens.

Troisième partie : la jungle

Si les personnages décident de partir, que ce soit pour rallier le poste militaire, l'endroit secret ou bien les deux, elles se retrouveront dans une jungle hostile et dense. La route suit des petits cours d'eau et des sentiers étroits. Comme il est précisé plus haut, il n'est pas très difficile de s'enfuir de la ville pour qui est vraiment déterminé. Il suffit de faire attention. Les Allemands ne sont pas assez nombreux pour surveiller tous les abords de la ville.

Aussitôt leur fuite découverte, Mölders et ses mercenaires se lancent à leur poursuite.

S'ils les rattrapent, les personnages risquent de passer un sale moment : Mölders n'apprécie pas qu'on se moque de lui. A moins que certaines puissent échapper à la capture, il risque aussi de tomber sur le vase et de s'en emparer. Sinon, il essaiera de les faire parler en leur faisant peur. Au cas où ça tournerait vraiment mal, il est possible de faire à nouveau intervenir Salster.

Au cas où elles échapperaient aux mercenaires, le comte Salster essaiera de leur prendre le vase ou de négocier avec elles son aide en échange d'une partie du trésor (il est persuadé qu'il y en a un). Au MJ de faire des choix en fonction de la situation.

Durant toute cette partie du scénario, il est nécessaire d'insister sur l'ambiance : les personnages sont en pleine jungle, avec tout ce que cela comporte d'inconvénients et de problèmes divers... Au mieux elles auront préparé leur expédition, moins pires seront leurs conditions de voyage : Humidité, chaleur, bestioles plus ou moins dangereuses ou nuisibles, possibilité de se perdre, vivres s'épuisant, fatigue, etc... sans compter leurs poursuivants.

Si elles se rendent au poste militaire, elles seront prises en charge et protégées par l'armée. Le bataillon stationné là sera aussitôt envoyé vers la ville pour la reprendre. Pendant ce temps, les filles peuvent reprendre des forces. Elles peuvent rester là et attendre que les Allemands soient chassés de la ville pour y revenir. Elles seront alors considérées comme des héroïnes. Une expédition vers la montagne de la source morte peut alors se faire par la suite, dans de bonnes conditions (ou dans un autre scénario). Elles peuvent aussi décider de se remettre en route vers la montagne de la source morte qui n'est pas très loin de là. Si elles parlent du vase et de ce qu'elles ont découvert au commandant du poste, il se pourrait, si elles sont assez convaincantes, qu'il les autorise à s'y rendre sous escorte de quelques soldats. Si Salster ou les mercenaires se sont emparés du vase, il est d'ailleurs nécessaire d'agir rapidement. Elles peuvent aussi, si elles n'arrivent pas à être suffisamment convaincantes, chercher à s'y rendre par leur propre moyen. Si elles possèdent encore le vase, Salster essaiera à nouveau de s'en emparer, quitte à se faire prendre par les sentinelles du poste. Là aussi il y a plusieurs possibilités qui dépendent de la situation et de la témérité des personnages, d'autant plus que les circonstances peuvent les amener à avoir été séparées.

Quatrième partie : la cité perdue et son trésor

Si les personnages tentent de se rendre à la montagne de la source morte, qu'elles soient accompagnées ou non par des soldats ou Salster ou bien encore prisonnières des mercenaires, elles n'auront pas de difficultés à trouver la montagne. Celle-ci se dresse à plus de 700 mètres de haut. Elle est recouverte de jungle. Très rapidement, les personnages localiseront le point matérialisé sur la carte et qui indique le lieu à trouver. A cet endroit, il y a une rivière et une cascade qui jaillit de la montagne. Apparemment, la source n'est plus tarie. Et derrière la cascade, on découvre l'entrée d'un tunnel dont les parois sont décorées de dessins similaires à ceux du vase et de la grotte. S'ensuit une série de grotte et de tunnels qui montent le long de la montagne et dont des ouvertures percées à travers la roche permettent de laisser entrer la lumière du jour. Il est facile de se perdre dans ce dédale. Il est aussi possible d'escalader la montagne en passant par la pente, même si cela risque de prendre plus de temps.

Au sommet de la montagne se trouvent les ruines d'une cité très ancienne dévorée par la jungle. Il s'agit d'une des cité perdue de la reine de Saba. Dans la dernière grotte du tunnel avant la surface, les personnages trouveront une table de pierre dans laquelle on a percé une encoche similaire à celle déjà vue dans la première grotte. Mais si les PJ font attention aux dessins peints sur les parois de la grotte, il se rendront compte que le vase doit être rempli d'eau avant d'être posé dans l'encoche : les dessins en partie effacés de la grotte sont explicites à ce sujet. L'eau change l'indice de diffraction du vase et les rayons sont déviés différemment. Les rayons se concentrent alors sur une des parois qui elle aussi a été sculpté en relief et représente la cité telle qu'elle devait être à l'époque de sa splendeur. Les rayons montrent un endroit de la cité qu'il va être difficile de localiser puisque la ville est maintenant en ruine. Après un certains temps et les jets de compétence nécessaires, il est possible de trouver l'endroit : un ancien édifice (palais ou temple ?) dont il ne reste que les murs. En fouillant les décombres, on peut découvrir un passage en parti bloqué par une dalle brisée qui mène dans des sous-sols obscurs. Et dans une grande salle en pierre, les personnages découvriront... le trésor !

Le trésor se compose de plusieurs centaines de pierres précieuses et d'objets en or ainsi que des archives du royaume de la reine de Saba sous la forme de tablettes d'argiles. Il s'agit de plus d'une découverte inestimable d'un point de vue historique et archéologique.

Si Salster ou les mercenaires sont présents, ils essayeront de s'emparer du trésor, mais ne seront de toute manière pas assez nombreux pour tout emporter. Salster justifiera son geste en

prétendant avoir la preuve d'être un descendant de la reine de Saba et donc, un héritier du royaume (mais des personnages particulièrement fins peuvent l'amener à changer d'avis). Si les personnages ont affaire aux mercenaires, Salster les aidera à s'en débarrasser. Il est armé et les personnages pourront ensuite négocier avec lui la suite des événements, notamment en ce qui concerne ce qu'il faut faire du trésor et de leur découverte. Notons au passage que les personnages peuvent aussi ne pas être insensibles aux charmes de Salster, ce qui pourrait arranger les choses, ou les compliquer encore plus.

Ensuite, il ne restera plus qu'à faire le chemin inverse et revenir à la ville si elle a été libérée ou alerter le poste militaire si cela n'est pas encore fait. Plus facile à dire qu'à faire...