

un scénario de Bast3x8

LA COMMISSION CARTER : "NVUMBI YA YOKA TIENO, YI PAMUNI"

Ce scénario est le second d'une série qui prend pour cadre les années 60 à travers le monde et plus spécialement au Cameroun et les pays voisins dans ce scénario-ci. L'orientation de cette campagne s'oriente plus vers la conspiration et la présence d'entité biologique extraterrestre.

Aucune statistique, aucun système de jeu ou jet de dés ne sont mentionnés pour inclure ceci à n'importe quel jeu de rôle.

Après avoir découvert l'existence d'une entité biologique extraterrestre, désormais nommé par la Commission CARTER « énochéen », il n'avait pas été possible de répondre à certaines questions surtout en ce qui concerne les papiers volés par le présumé « énochéen » Tony Harris. Ces papiers étaient toujours introuvables, la Commission fit le nécessaire pour mettre en place une réunion au Cameroun avec les personnages et quelques représentants du nouveau gouvernement provisoire du Cameroun.

Le Cameroun découvre une indépendance déjà contestée depuis plusieurs années par le parti clandestin de l'UPC (Union des Populations du Cameroun).

En ce début de mois de janvier 1960, le Cameroun n'est pas totalement devenu indépendant la partie britannique est encore sous le contrôle de la Couronne d'Angleterre mais dans l'année avenir des référendums auprès de la population va être bientôt effectuée et ce n'est qu'en février 1961 qu'il y aura une réponse pour l'heure les premières contestations et les premières émeutes mené par l'UPC viennent perturber le début du mandat du président Ahmadou Batoura Ahidjo.

La Commission commence à douter que le gouvernement camerounais ait pu déjà mettre en place sur le sol américain un réseau d'espion aussi faible soit-il. Si les membres de la commission n'avaient encore rien décidé en ce qui concerne des présumés espions camerounais, ils découvriront que tous ces espions et leurs familles (incompris les enfants Ahidjo) ont mystérieusement disparu sans laisser de trace derrière eux.

Ce second scénario prend comme cadre l'Afrique Noire dans sa décolonisation. Les personnages vont pouvoir comprendre les motivations des « énochéens » et les raisons étranges de l'intrusion de « Tony Harris » chez Honoré Ahidjo.

Traduction du titre : Si vous donnez trop de consignes à un mort, il peut refuser d'obéir. (Proverbe Kongos)

A lors que les membres de la commission n'ont pas encore pu passer quelques jours avec leurs familles ou leurs proches depuis Noël, ils sont de nouveau contactés par la Commission, le numéro deux de la commission : Nathan Mannerheim. L'appel téléphonique n'est pas très long, cela caractérise bien le personnage : bref et précis. Il mentionne que le Sénat a fait le nécessaire pour qu'ils puissent s'entretenir avec l'une des représentants du nouveau gouvernement de la république du Cameroun. Ils doivent partir immédiatement dans un avion militaire pour rejoindre l'aéroport de Douala où ils seront accueillis par un interprète français. Lorsqu'ils arriveront à Yaoundé, ils devront de nouveau rentrer en contact avec lui.

Les personnages embarquent en avion alors que la précédente aventure n'est pas finie, ils vont devoir s'absenter le temps qu'il faille au moment où il le faudra pour pouvoir se rendre aux lieux qu'ils ont visités après la date du Mercredi 06 janvier 1960. Le vol se passe calmement pendant que les personnages s'occupent comme ils peuvent dans un avion subissant les perturbations aériennes de plein fouet.

Après plusieurs heures de voyage, de décalage horaire (neuf heures de décalage entre San Francisco et Yaoundé) et une chaleur étouffante, les personnages se retrouvent sur le sol camerounais. Quelques mètres plus

loin, un homme crie leurs noms : il doit être l'interprète français. Il se présente sous le nom de Jean-Marc Cartello, il sera leur guide et leur interprète pendant leur séjour dans la région. Leur guide les mène à Yaoundé, la capitale. La route va être longue.

Pendant ces cinq heures de voiture, Cartello les met immédiatement dans le bain. En ce qui concerne la survie propre des membres de la commission, Cartello leur dit qu'ils doivent toujours voir leur papier sur eux, de l'argent et de quoi se défendre au besoin. Il n'est pas facile de prouver qui on est dans les pays africains alors il est nécessaire de palier aux moindres problèmes.

Après ces mises en garde, Cartello n'hésite pas à évoquer la politique camerounaise actuelle qui demeure un sujet très intéressant. L'ascension au pouvoir de Ahmadou Ahidjo ne fait pas l'unanimité dans la population camerounaise, il existe une rébellion menée par un parti devenu clandestin au milieu des années 50 : l'Union des Populations Camerounaises (UPC). Il cherche à faire naître des foyers de révoltes à travers le pays camerounais pour renverser le président Ahidjo. Même si le Cameroun a acquis son indépendance en ce début d'année 1960, le problème de la résistance est ancien. Les autorités françaises avaient offert une autonomie partielle dès 1956 par une loi-cadre avec André-Marie Mbida, président des Démocrates camerounais, puis Ahmadou Ahidjo, président de l'Union camerounaise, au poste de Premier Ministre. Puis une autonomie complète en 1959.

ET SI ...

... les personnages prennent leur guide français pour un espion.

Jean-Marc Cartello n'est pas un espion mais il sert bien malgré lui d'informateur pour les services secrets français de l'époque.

Les espions français ont approché Cartello plusieurs années plutôt alors qu'il venait d'épouser une camerounaise du nom de Djénimia Famoundi. Les français se sont montrés très coopératif pour les papiers et les formulaires de nationalisation française.

L'homme à qui Cartello doit tout, c'est un officier des renseignements français qui se fait passer pour un capitaine : Bernard Dounot. Il est le commandant d'un tanker *le Phare de la Manche*. Le navire se déplace fréquemment entre le Cameroun et la France faisant halte au Maroc et en Algérie pour des raisons politiques car ce bateau dissimule un réseau d'espion dirigé par Dounot.

Ce réseau d'espions sera dans l'ombre des personnages dès qu'ils feront trop de zèle et d'étincelle. Les membres de la Commission pourront les prendre pour cible si les français tombent en possession de certain document que la Commission souhaite garder le contrôle.

Les français sont prêts à déployer beaucoup de moyens pour savoir ce que des américains font au Cameroun dans une région où les USA ne possèdent pas d'intérêt direct. Les personnages peuvent être approchés par des espions et même complètement entouré d'espions si l'intérêt des français ne se détourne pas d'eux.

La police et l'armée sont sur la défensive et sont prêt à faire usage de leurs armes à tout instant s'ils pensent qu'une personne est suspecte et prête à menacer l'intégrité de l'état. Les patrouilles sont nombreuses en dehors des villes et de nombreux contrôles s'effectuent sur les grands axes pour essayer de contrôler l'entrée d'armes à feu.

Les personnages seront arrêtés une dizaine de fois entre Douala et Yaoundé par l'armée et la police. Ils devront montrer à chaque fois leur papier et dès le premier contrôle, ils auront bien du mal à faire passer les armes à feu potentielles que les personnages traînent avec eux. Après toutes ses épreuves, ils arrivent enfin à leur hôtel et ils

vont pouvoir prendre un peu de repos, ils ont un rendez-vous avec un représentant du gouvernement camerounais dans la soirée.

Nous sommes le 7 janvier 1960.

Chapitre Un : le Visage de la Vérité

Les personnages doivent prendre leurs ordres auprès du Sénateur Mannerheim. Lorsqu'ils arrivent enfin à avoir une ligne avec Washington, la liaison est mauvaise et elle subit des perturbations importantes. Ils réussissent tant bien que mal à entendre les instructions de leur supérieur. Ils ont les pleins pouvoirs pour négocier les informations que le Cameroun détient et est prêt à vendre. Mannerheim reste évasif sur l'enveloppe qui leur est allouée et n'hésitera pas à souligner qu'ils doivent négocier au mieux .

Le soir venu, les personnages sont menés au siège du gouvernement, dans un salon privé où il rencontre un officiel du gouvernement qui est pleinement capable de répondre aux demandes des personnages. Il se présente sous le nom de François-Marie Moubada et se montre très conciliant. Il essaye de savoir qui sont les personnes que le gouvernement américain vient d'envoyer sur son pays. Si les joueurs ne se montrent pas incisifs et trop peu autoritaires. Les membres de la commission seront pris pour des faibles qui devra soit manipuler, soit tuer pour le gouvernement américain n'en sache pas plus sur cette histoire.

La meilleure des solutions repose sur le fait que les membres de la commission insistent sur le fait que les espions de leur pays ont été repérés et neutralisés à l'heure qu'il est. Il est aussi possible de mettre en évidence une orientation plus subtile où les personnages se montrent autoritaires et fermes sans montrer un quelconque exercice de force apparent ou direct. Les personnages laissent ainsi le gouvernement camerounais comprendre qu'ils ne sont pas enchaînés et qu'il est parfaitement possible de considérer une coopération et non une obligation imposée par la sacro-sainte puissance américaine.

Pendant ce repas, Moubada n'hésitera pas à dire que le certain Honoré Ahidjo n'est pas le frère du président camerounais mais que cette personne se nommait Honoré Hamidjo. Selon Moubada, un Honoré Hamidjo a quitté le Cameroun il y a un peu plus de deux ans. La femme était enceinte d'un enfant qu'elle allait bientôt mettre au monde. Donc quatre personnes ont quitté le Cameroun pour les Etats-Unis. Toujours selon les dires de Monsieur Moubada, ils vivaient dans un petit village non loin de Ngaoundéré.

A l'issue de cet entretien, qu'il faut considérer comme une sorte d'introduction, ils commencent un repas copieux où les personnages discutent et prennent des notes. Moubada n'hésitera pas à leur fournir des noms, des adresses et différents papiers prouvant ces dires. Peu importe pour lui que ces papiers soient vrais ou non, ce qu'il compte avant tout c'est qu'il faut montrer aux puissances internationales qu'ils formeront un puissant pays d'Afrique et ceux-ci n'est qu'un exercice comme un autre permettant qu'il arrive à leurs fins.

Bien évidemment, Moubada est leur intermédiaire avec le gouvernement camerounais et ils seront, pendant tout leur séjour dans le pays, uniquement en rapport avec lui.

Après ce repas, le guide français (qui a calmement assisté à ces échanges verbaux) propose aux membres de la commission de se joindre à lui pour boire un verre avec différents diplomates européens agissant sur le territoire américain. C'est une bonne occasion pour les personnages de se faire quelques relations et de pouvoir espérer compter sur d'autres personnes que le français, Jean-Marc Cartello. Ces diplomates peuvent être d'Allemagne Fédérale, l'Angleterre, d'Italie ou de tous autres pays occidentaux pouvant avoir un intérêt économique dans une présence sur le territoire camerounais. En nouant une quelconque relation avec l'une ou plusieurs de ces personnes, les personnages pourront multiplier leur champ de possibilité lorsqu'ils se trouveront isolés.

L'intérêt premier de ces diplomates dans le scénario repose sur le fait qu'ils voyagent tous à travers le Cameroun et qu'ils se trouveront pendant plusieurs jours dans les différentes villes du pays. La moitié d'entre eux partent dès le lendemain pour plusieurs destinations et bon nombre d'entre eux ne se limitent pas à faire simplement de la politique et de l'investissement financier, ils n'hésitent pas à user de leurs pouvoirs pour tenter de mettre en place dans le cadre de différentes agences internationales des programmes d'aides sanitaires ou éducatives. Par exemple, l'un d'entre eux part pour Douala dans la matinée le lendemain pour aller chercher une cargaison de livres scolaires en provenance d'écoles européennes ne se servant plus de ces livres.

L'avantage de voyager avec des personnes connaissant bien le terrain permet d'avoir moins de problèmes et de ne pas devoir être obligés d'user des moyens moins louables que Cartello leur a proposés. Si les membres de la Commission tentent de voyager sans l'aide d'un guide fiable et connaissant bien le pays, ils risquent de tomber

sur la résistance, l'Union des Populations Camerounaises mené par Félix Moumié. Leurs voitures seront arrêtées et ils seront sans doute pris en otage. Ils devront alors négocier avec l'UPC. De la sorte, il est possible de lier des relations avec l'UPC et le parti en place, l'UC (l'Union Camerounaise). Pour leur liberté, il est possible de négocier de l'argent ou des armes. Même si les armes représentent un intérêt fort pour l'UPC, les membres de la commission préfèrent leur donner de l'argent pour essayer de mettre le plus de murs entre eux et la résistance camerounaise.

Chapitre Deux : Le Jeu des Puissants

Les personnages ont sans doute pris l'ensemble des informations transmises par le représentant du gouvernement camerounais avec des épingles. Il est impossible d'envisager un nouveau rendez-vous avec le représentant du gouvernement et de lui présenter des preuves contestant la position du Cameroun sur l'affaire qui les concerne pour cela il est nécessaire de rechercher ses preuves.

Selon le représentant du Cameroun, cette famille aurait vécu non loin de Ngaoundéré. Il faut donc apporter la preuve qu'il n'existe partiellement ou aucun recensement ou enregistrement de la population dans cette région du Cameroun. Et c'est le cas. Ensuite Monsieur Moubada leur a dit qu'il y a un peu plus de deux ans la famille Hamidjo a quitté le pays mais aucune trace d'un départ d'une famille portant ce nom dans les environs de Ngaoundéré. Les personnages se présentant avec des témoignages et des enregistrements audio ou vidéo pourront apprendre de nouvelles informations. Des personnages se présentant sans preuves papiers devront réussir un exercice de force et de manipulation contre le diplomate Moubada. De plus les membres de la commission pourront apprendre au Cameroun que leurs espions ont été arrêtés et sont actuellement en train de se faire interroger.

Après avoir fait plier les autorités camerounaises, Moubada semblera vaciller et il multipliera les appels à ses supérieurs en essayant de masquer sa voix et sa peur. Au final, Moubada acceptera de révéler les objectifs camerounais dans l'opération *Fil du Tisserand*. *Fil du Tisserand* reposait sur une découverte faite en 1955 lors des troubles à Douala qui ont poussé à la dissolution de l'UPC. Parmi les victimes de ses troubles, un agent de renseignement belge en possession de documents confidentiels à destination des Etats-Unis. Les documents prirent plusieurs semaines avant de retomber dans les mains de personnes sachant que faire de ses documents. Dès que le gouvernement camerounais découvrit ces documents, le dossier fut caché du regard occidental pour que le savoir ne leur soit pas volé. Après analyses, enquêtes et études, les officiels camerounais découvriront qu'il avait en leur possession les originaux et les seuls exemplaires.

En juin 1955, la presse couvrira l'affaire en passant que la Belgique livrera de l'uranium congolais aux USA et aux Royaumes Unis mais ces documents ne concernent pas des matériaux nucléaires mais une technologie inconnue. Selon les documents, le véritable transfert se fera avec un avion sous couverture israélien qui partira à la date du 27 juillet de la même année qui partira depuis Luxembourg après avoir traversé la Belgique en convoi motorisé militaire sous haute surveillance. L'avion-cargo devait livrer la marchandise sur l'île Howland de la République de Howland, Baker et Jarvis (sous tutelle américaine).

Le Cameroun finança alors une unité de mercenaire qui avait pour mission de faire s'écraser l'avion au-dessous de la Bulgarie et de récupérer la marchandise mais la marchandise tout comme l'unité de mercenaire ont disparu après le crash. Après ces pertes importantes, le gouvernement camerounais décide de mettre sur pied l'opération *Fil du Tisserand* pour voler la technologie nécessaire aux Américains afin de faire aboutir l'opération. Le moyen de communication entre les espions et le Cameroun était des messages laissés dans des journaux américains variant selon une fréquence définie pour laisser le moins de trace possible.

Moubada niera connaître les raisons pour lesquels les énochéens ont approché les espions camerounais. La piste du gouvernement s'arrêtera là.

Chapitre Trois : Derrière les Apparences

Pendant les nombreuses rencontres que les membres de la Commission vont faire lorsqu'ils seront avec Jean-Marc Cartello, ils entendront parler de corps boursoufflés correspondant aux corps découverts dans la boucherie quelques jours plus tôt à San Francisco. La piste les oriente vers un prêtre catholique d'origine camerounaise se nommant Sangharé.

L'homme se trouve généralement dans la région de Douala et se déplace fréquemment dans les villages dans les environs pour des missions humanitaires catholiques. Cartello peut les emmener jusqu'à lui-même si les personnages possèdent quelques méfiances sur leur guide. Il faudra deux jours à Cartello pour emmener les

personnages auprès du père Sangharé. Selon le jour où la rencontre à lui, il se trouve soit dans un village proche de Douala, soit à Douala même. Après la rencontre, Cartello restera en recul pendant que les personnages discuteront de cela avec le père Sangharé.

Son expérience en ce qui concerne les corps boursoufflés se limite à un village non loin du volcan Mbabo du Massif de l'Adamaoua. Les habitants de la région respectent la religion catholique et les croyances tribales en mêlant chacun des deux rites dans leur vie sans renier un culte ou l'autre. Sangharé a eut la possibilité de parler à de maintes reprises avec le sorcier du village, il n'est pas le maire mais il possède une influence certaine.

Le sorcier du village est respecté dans toute la région et respecté le prêtre catholique. Lors d'une de ses missions humanitaires, il assista à l'enterrement d'un homme qui possédait tous les symptômes des corps boursoufflés. Après cette cérémonie, le sorcier lui parla du village d'origine de ce malheureux. Le village était contaminé et le sorcier ne pouvait rien faire car les Puissants Anciens surpassaient sa magie des morts (à ne pas confondre avec la nécromancie qui serait plus selon cette définition la magie sur la mort).

Plusieurs semaines plus tard, alors que le prêtre avait oublié les dires du sorcier, une rumeur concernant la dilapidation d'un village par un agent biologique inconnu arrive jusqu'aux oreilles du prêtre. Par curiosité, le prêtre se fait transmettre des photographies et reconnaît les marques caractéristiques du cas.

Le père Sangharé est prêt à les mener jusqu'au village et de les mettre en contact avec le sorcier du village et ses habitants. Lorsqu'ils arrivent sur place après une bonne journée de route, les membres de la Commission découvrent qu'il est impossible de retrouver le corps. Le deuil prend dix ans et si personne ne vient mettre un terme au deuil, les croix tombe à terre et se font recouvrir. Mais les villageois accepte de faire un rite en hommage à leurs visiteurs pour montrer leur bonne volonté.

ET SI ...

... les personnages ne remettent pas le corps en terre.

Si une personne se rapproche trop du corps, le cadavre bouge et saisit le malheureux. Si la personne touchée ne tente pas de nettoyer la partie saisie, il va commencer à sombrer dans la démence et déterrer tous les cadavres qui attaqueront les villageois mais pas le sorcier qui semble trop puissant et dangereux pour eux.

Les symptômes vont se montrer très rapidement. Les yeux brûlent tout d'abord. Ensuite, la vue se trouble, les oreilles sifflent et l'équilibre se perd. Avant que les saignements commencent, des maux de ventres intenses se font sentir.

Il ne faut pas beaucoup de temps avant que l'on s'effondre au sol et que les différents orifices naturels du corps humain ne commencent à enfler et à suinter de sang.

Le personnage meurt en moins de vingt minutes.

ET SI ...

... les personnages veulent trouver les traces des corps boursoufflés sans aide.

Si les personnages décident de mener l'enquête par leur propre moyen, ils vont devoir multiplier les recherches dans les milieux humanitaires et médicaux dans l'espoir d'entendre parler d'un fait médical correspondant aux symptômes relevé sur les corps. C'est un tout autre cas qui va les attirer au nord du Cameroun non loin de Garoua.

Les habitants de ce village ont commencé à dévorer les chairs des corps et ils ont commencé à souffrir de maladie diverse et inexistante dans la région. Peu des habitants ont survécu, ils sont tous aujourd'hui mort ou en partie. Des survivants se trouvent dans des hôpitaux humanitaires et délirent dans une langue inconnue (que l'on pourrait appeler *énochéens* par défaut).

La piste sort du scénario et nécessite un peu d'improvisation car il oriente les personnages vers une autre voix : une rencontre direct avec les énochéens.

Tout se passe le lendemain vers midi. Tout le village se réuni autour de la tombe de la première personne enterrée dans le cimetière, considéré dans les croyances comme le gardien du cimetière. La terre st recueilli dans un tissu de couleur noir qui est ensuite noué au milieu d'un long bout de bois sacré (provenant de l'arbre sacré du village) porté par deux personnes choisi au hasard.

Le chef du village muni d'une branche de ce même arbre sacré apostrophe le gardien du cimetière pour qu'il montre l'emplacement de la tombe du défunt. Les porteurs se déplacent alors à travers les tombes. Lorsqu'il passe devant la bonne tombe, la croix enfouie sous terre ressort lentement d'elle-même pour confirmer l'emplacement. Les personnages assistent à cela dans un état certains d'admiration et d'incrédulité.

On se met alors a creusé la tombe pour ressortir le

corps. Cela ne prend pas beaucoup de temps mais lorsque les personnages demandent que l'on ouvre le cercueil, on découvre avec un certain effroi que le corps n'a pas suivi son cycle de décomposition et le corps continue de suinter un liquide qui ne peut plus être du sang. Très rapidement, les personnes se trouvant autour du cercueil ont les yeux qui les brûlent. Il faut refermer la tombe et la remettre en terre.

Après cette expérience douloureuse, les personnages vont sans doute parler avec les habitants. Selon les villageois, il existe d'autres corps comme celui-ci dans le cimetière mais que la terre sacrée protège les vivants des morts. Il est possible que les membres de la commission décident de prendre un échantillon de terre pour essayer de l'étudier. C'est possible mais il va falloir être méfiant et discret car les habitants n'aiment pas les hommes blancs et ils gardent toujours un œil sur l'expédition.

En se plongeant plus dans les croyances locales, il est possible de mettre l'accent sur la vénération des habitants mais pas de la part du sorcier vers le volcan considéré comme un objet de crainte forte. Il est impossible de tirer quelque chose du sorcier sur ce sujet. Si les personnages décident de passer une nouvelle nuit dans le village et qu'ils ont appris la vénération étrange des habitants sur le volcan, il rêve du volcan et semble eux-aussi effrayer de se rendre là-bas. Ils devront effectuer un effort intense pour ne pas prendre la fuite et ne jamais revenir.

Il faudra une journée de marche complète pour arriver jusqu'au volcan. Il sera possible de commencer et même mener à terme une exploration du volcan. Alors qu'il se rapproche de l'endroit intéressant la Commission, il est possible d'apercevoir un vaisseau extraterrestre disparaître dans le ciel. Il existe sur l'un des flancs du volcan une grotte où les parois sont recouvertes de l'alphabet énochéen prouvant le passage de ces entités biologiques. Si les membres de la commission restent plusieurs jours dans les environs sans rester au pied du volcan et auprès des écritures en permanence, ils remarqueront que de nouveaux symboles apparaissent. La traduction littérale des lettres ne mène à rien et semble n'être qu'un mélange informe. Il serait préférable de mettre des linguistes et des scientifiques dessus dans l'espoir de comprendre la langue des énochéens.

L'étude de la manière dont les lettres ont été inscrites les lettres sont comparables à la technologie du laser mais pourtant rien ne témoigne d'un passage devant les murs des énochéens.

Il est fort probable que pendant la période où les membres de la commission vont rester dans l'un des personnages soit irrémédiablement attiré par le sorcier qui semble comprendre tout ce qu'il se passe et ne semble pas vouloir révéler ses secrets sans que l'on suive les règles qu'il impose. Il parle alors dans son dialecte et ne cherche pas à savoir s'il le comprend. Il essaiera essentiellement d'expliquer sa religion, ses croyances et sa vision du monde.

En gardant cette fascination envers le vieux sorcier, le personnage va commencer à faire des rêves et des cauchemars qu'il ne réussira pas à plier à sa volonté. Si plusieurs personnages s'intéressent au sorcier, ils rêveront ensemble. Il est même possible pour intensifier les rêves de les

ET SI ...

... les personnages écoutent le sorcier.

Les anciens pensent que les structures vivantes ou pensantes, même morte, possèdent le Ndounzi et le Ndounzi ne meurt jamais. Les anciens pensent qu'ils interrogent Ndounzi.

Les Ndounzi peuvent pénétrer tout organisme et en modifier les corps qu'ils habitent. Ils interagissent ainsi dans les relations vivantes et mortes afin d'assurer une communication, un lien entre eux.

faire partager le même cœur donc chaque action est faite par un personnage différent, et l'autre (ou les autres) ne comprend pas pourquoi il agit de cette manière. En gardant cette idée, il serait intéressant de faire une dernière personne qui n'est pas avec eux et qui est joué par le Meneur pour intensifier l'étrangeté de ces rêves.

Ce rêve surviendra si les personnages décident de faire venir la grosse infanterie pour essayer de faire passer le secteur sous leur contrôle et même s'ils ne se sont pas rapproché du sorcier. Le personnage rentre donc consciemment dans le monde des rêves après avoir passé un message pour demander l'intervention de ces forces extérieures. Le personnage se trouve dans le village complètement désert, il commence à entendre des bruits et des voix en provenance du cimetière qui attireront son attention. Lorsqu'il se rapprochera, les cadavres s'extirpent de la terre et commenceront à s'avancer vers le personnage. S'il se rattrape attraper par les morts, il semblera vouloir le « vampiriser » afin qu'il soit comme eux contaminé par ce liquide subsistant dans les corps des cadavres contaminés. Un peu plus loin, le personnage aperçoit le sorcier qui s'observe froidement sans rien tenter pour le sauver. Le rêve s'achève après qu'un choc est assommé le personnage. Le personnage reprend conscience juste avant de passer son appel s'il ne change rien le rêve ne recommencera mais il ferait mieux de ne pas passer cet appel.

ET SI ...

... les personnages ne changent pas leurs ordres.

Globalement, il se passera ce que le sorcier a montré dans son rêve. Les Ndounzi des défunts corrompus par les énochéens semblent agiter et par cette agitation, les morts pervertis sortent peu à peu de leurs tombes mais le gardien du cimetière semble essayer de lutter. Les Ndounzi des défunts prennent alors possession des corps des étrangers (et possiblement même des personnages) pour lutter contre eux et les remettre dans leurs tombes. Le scénario prend alors une orientation plus proche des films d'horreur classique.

Ce rêve survient lorsque le personnage est plongé dans l'étude des symboles sur les murs de la grotte du volcan. Il croit se réveiller et devant lui, se trouve le vieux sorcier qui souhaite le faire venir jusque devant les symboles. Il commence à parler et le personnage ne le comprend toujours pas. Il fait des gestes et un mot revient souvent dans son discours *Ndounzi* (ce qui peut se traduire au mieux à l'esprit). Le rêve cesse lorsque le vieux sorcier claque dans ses mains, le personnage se réveille dans son lit.

Ce dernier rêve survient après que les personnages ont compris la raison de la présence des énochéens.

Le personnage fait face à un animal qui correspond selon à la représentation qu'il se fait de l'Afrique (guépard, lion, zèbre ou autre) et qui lui parle des êtres des étoiles (c'est ainsi que les sorciers les nomment dans leur langue) portent leur intention sur plusieurs autres lieux où se trouve d'autre sorcier gardant le secret que garde l'Afrique. Selon l'animal, ces êtres ne comprennent pas leur pouvoir et ils veulent découvrir leur secret. Le rêve cesse par le départ de l'animal qui disparaît à l'horizon.

Chapitre Quatre : Face à Face

Si les personnages se montrent vigilant dans le village, il est possible de sentir une certaine tension comme la peur du voisin. Les membres de la commission peuvent comprendre qu'il existe parmi les habitants des sous-hommes. Ces personnes sont égales aux chiens et ils sont frappés et malmenés sans pitié. Si les membres de la commission poussent leur recherche, ils peuvent mettre en évidence qu'ils sont nés d'un parent qui n'est pas originaire du village et qui est inconnu ou gardé secret par la femme. Si les mères gardent le secret, elles sont expulsées du village et rejetées par les villageois. Les mœurs sont assez choquantes et uniques dans la région pourtant en recherchant les personnages pourront trouver d'autres lieux comme ce village (d'autre endroit où des sorciers vivent). Ces parias n'ont pas le droit de parler. Pour ceux qui sont pris à parler, ils ont la langue tranchée et ils doivent la manger eux même dans le cas contraire, ils sont définitivement tués.

Les membres de la commission peuvent chercher toutes les personnes qui correspondent mais rapidement, ils peuvent se mettre à dos les habitants du village qui les assimileront à ces sous-hommes car ils leur parlent comme des hommes. S'ils se plient bien malgré eux à ce petit jeu macabre, il sera toute fois possible d'apprendre que l'un des cinq sous-hommes qui vivent dans le village va être tué dans la soirée du samedi 16 lors d'un rite. Le sous-homme ne semble pas être au courant de ce qui l'attend. Mais les personnages ne savent pas lequel des cinq sous-hommes va être mené à la mort.

Les membres de la Commission peuvent faire cesser tout le scénario en arrêtant, en quittant le pays avec cet homme. Il est donc nécessaire de s'intéresser à chacun des sous-hommes et seul les mères bannies de la tribu peuvent les aider.

1^{er} sous-homme : les habitants du village l'appelle Twiga (ou girafe), son cou est un peu plus long que la normal et sa tête n'est pas très grande. Les membres de la Commission découvriront en suivant la piste de sa mère qu'elle est morte peu de temps après avoir été rejeté du village. Elle a été tuée par des villageois ennemis. D'anciens amis de la mère pensent qu'elle a connu une relation avec un homme d'une tribu ennemi et ne voulant pas pousser à de nouveau affrontement entre ces villages, elle préféra quitter le village.

2^{ème} sous-homme : Mbu (ou moustique) souffre d'un physique médiocre, voir faible sa mère n'a pas gardé secret l'identité de son père qui était en vérité un scientifique allemand. La mère de Mbu ne possède aucune pitié pour lui et ne le considère pas comme son fils. Elle le rencontra alors qu'elle était sur le bord de la route et il la viola. Elle ne ment pas.

3^{ème} sous-homme : Kifarou (ou rhinocéros) sert principalement pour les travaux de la terre. Il pousse ce que des bêtes pousse normalement. Il est violent et difficile à contrôler. Sa mère est morte lors de l'accouchement. Les proches de la mère pensent qu'elle a eut une relation avec un chasseur du village qui a toujours refusé de reconnaître son fils. En s'intéressant à cet homme, il est possible de remarquer des comportements qui trahissent son affection pour son fils.

4^{ème} sous-homme : Mvua-eusi (sombre pluie) est né lors d'une nuit pluvieuse, sa mère ne sait pas qui est son père. Elle n'a alors jamais connu d'homme dans sa vie. Elle se disait vierge à cette époque. Mvua-eusi semble un bon candidat mais la mère du sous-homme a été violé plusieurs années plus tôt par des chasseurs d'un autre village. Elle refoula ces souvenirs et s'imagine qu'elle reçut cet enfant comme un don. Elle aime beaucoup son fils même si elle ne peut pas lui témoigner son affection.

5^{ème} sous-homme : Mesa (ou table) est le semi extraterrestre mais la mère pour le protéger a fait croire qu'elle avait eut une relation avec un homme du village. Elle coucha d'ailleurs avec cet homme après l'expérience de l'enlèvement extraterrestre. Elle n'en parla qu'à une seule personne : sa mère sur son lit de mort. On dit que la vieille mourut avec un visage de terreur. C'est bien là la puce qui pourrait créer le doute dans l'esprit des membres de la commission.

Après avoir repéré le bon où le mauvais sous-homme, les membres de la commission vont devoir quitter le village sans avoir le village au trousses car ils considèrent qu'il ne mérite pas de vivre sur ce monde. Il peut s'en suivre une petite course poursuite jusqu'à l'endroit d'extraction (qu'il aurait été préférable de fixer avant de fuir) dans un hélicoptère ou dans un avion (dans un camion ou autres véhicules terrestres les problèmes ne sont pas réglés).

A la date du vendredi 15 janvier 1960, d'autres sorciers arrivent au village. Ils restent silencieux auprès du sorcier du village sans la moindre possibilité d'apprendre quelque chose d'eux. Ils ne semblent pas être venus pour discuter mais il semble attendre quelque chose. Ils attendent un événement astral qui surviendra le lendemain soir pour agir.

Le lendemain soir, sous la tente du sorcier, des personnes sont réunies pour célébrer le rite. Les membres de la commission peuvent tenter de se rapprocher mais il est possible qu'ils se fassent remarquer et qu'il soit tenu à l'écart par quelques villageois robustes pendant tout le rite qui s'étale en plusieurs phases. Les personnes participant au rite chantent ou dansent pour conter une légende. L'un des danseurs, le sous-homme, porte une sorte de costume complet qui ressemble un scaphandre en osier. Des protubérances sortent du costume bourré avec du foin laissant penser que le costume ne représente pas un être humain mais sans doute un extraterrestre ou, selon les sorciers, un être des étoiles. Les chants et les danses s'enchaînent. Il semblerait qu'un homme nu personnifie les humains qui semblent tour à tour accueillir, découvrir, fuir, étudier, combattre et vaincre cet être des étoiles qui personnifie lui les êtres des étoiles. La danse est très ancienne, il est possible de se rendre compte que la légende semble être faire partie depuis la nuit des temps dans leur culture.

Lorsque la fin de la danse arrive, l'homme nu se saisit d'une torche alimentant le feu et met le feu au costume avec le sous-homme à l'intérieur. Rapidement, l'homme se saisit d'une lance et l'attaque. On laisse le corps brûlé. On pousse les cendres pour révéler la peau à peine carbonisée par des flammes pourtant importantes. L'homme nu utilise la pointe de sa lame pour libérer le cœur du corps qu'il tend enfin au sorcier. Le sorcier mord le cœur à pleine dent et le tend à son voisin. Tout le monde dévore un morceau du cœur jusqu'à la dernière bouchée qui est offerte à l'homme dansant nu. Il s'effondre finalement au sol comme fatigué d'avoir connu plusieurs vies. Les autres saisissent le corps du sous-homme qu'il transporte dehors, sur la place du village et tout le monde disparaît.

Le temps passe jusqu'au moment où apparaît dans le ciel un objet volant non identifié, un vaisseau énochéen. Un halo de lumière s'abat sur le corps et il commence à s'envoler vers la navette. Surgissent alors les sorciers qui entourent le halo de lumière et qui commencent à rentrer en transe. Le corps cesse de s'élever. Il est possible de discerner des tremblements du vaisseau énochéen jusqu'au moment où le halo cesse et le corps s'écrase sur le sol. Le vaisseau commence alors à se désagréger et à chuter. Ce ne sont plus que des cendres qui touchent le sol. Les sorciers se séparent tous et ils prennent tous la direction de leur village respectif. Le sorcier du village regard le corps qui semble toujours vivre malgré l'extraction du cœur. Les autres participants du rite vont enterrer le corps du sous-homme qui s'avère être au passage (mais ce n'est pas vraiment important) à demi extraterrestre. Le corps est enterré au petit matin dans la terre sacrée.

Les membres de la commission reçoivent la visite d'un homme qui leur dit qu'ils n'ont plus rien à faire en Afrique, les énochéens ont été détruits et ils ne vont pas revenir avant plusieurs années. Les membres de la commission peuvent partir mais il est toujours possible de laisser des personnes sur place car il est dit qu'ils sont partis pour l'instant et d'autres lieux sous le regard des énochéens existent toujours en Afrique.