



UNE AVENTURE  
NON OFFICIELLE  
POUR LE JDR

## CHEAP TALES

(ÉDITIONS CHIBI)

DANS L'UNIVERS  
DES COMICS

## HELLBOY

CRÉÉS PAR  
MIKE MIGNOLA.

# CHEAP TALES



LE B.P.R.D. CONTRE  
LE FANTÔME DU LOUVRE !

# LE FANTÔME DU LOUVRE

Une aventure 100 % non officielle pour **Cheap Tales** dans l'univers des comics **Hellboy** de Mike Mignola.

**Textes** : Julien Pirou

**Relecture** : Gérard Mercey

**Testeurs** : Angéla, Aurore, Brice, Camille, Gaëlle, Sabine

Illustrations tirées des comics **Hellboy** et **B.P.R.D.**  
publiés par Dark Horse Comics LLC,  
ainsi que du jeu vidéo **Hellboy : Web of Wyrd**  
développé par Upstream Arcade et Good Shepherd Entertainment.  
Illustrations complémentaires par David Guyll et Melissa Fisher  
(Awful Good Games).

Plan du Louvre : Paris 16 (Wikimedia Commons, CC-BY-SA-4.0)

**Hellboy** et le **B.P.R.D.** sont des créations de Mike Mignola.

**Cheap Tales** est un jeu de rôle de John Grümph publié aux éditions Chibi.

## NOTE SUR LA CONTINUITÉ

Autant que possible, j'ai eu à cœur de respecter la continuité et le canon du formidable univers créé par Mike Mignola et ses collaborateurs.

Cette aventure prend donc place en 1995, entre les événements de l'album **Les Germes de la destruction** (se déroulant en 1994) et ceux de l'album **Au Nom du Diable** (1996). C'est une époque qui marque la « fin de l'innocence » pour les équipes du B.P.R.D.. Hellboy et ses alliés ont eu leur première confrontation avec Raspoutine et les Ogdru Hem au manoir Cavendish, mais n'ont pas encore pleinement conscience des forces qui conspirent contre l'humanité, et de la véritable ampleur de la menace...

J'ai toutefois effectué de petits ajustements et « brodé » certains détails, notamment pour proposer suffisamment de variété avec les personnages prêtirés.

# SYNOPSIS

**1995.** Durant la nuit du dimanche 22 au lundi 23 octobre, les caméras et systèmes de sécurité du Louvre tombent mystérieusement en panne durant environ 30 minutes. Une figure mystérieuse — une silhouette vêtue d'une cape noire, dont le visage est dissimulé par un masque de métal, et tenant une sorte de chandelier — apparaît brièvement sur les caméras de sécurité, quelques secondes avant leur extinction.

Peu de temps après, un gardien du Louvre — **RENÉ ALVAREZ** — trouve la mort alors qu'il effectue sa patrouille dans la galerie des antiquités égyptiennes, dans le pavillon Sully. Les circonstances évoquent le feuilleton populaire **Belphégor**, grand succès à la télévision française trente ans auparavant (et librement inspiré d'un roman d'Arthur Bernède paru en 1927)...

Quelques détails de l'affaire ont été cachés à la presse. Le corps d'Alvarez est comme desséché : il semble avoir été vidé de son sang, et sa main gauche a été sectionnée !

L'inspecteur **FRANÇOIS DARY**, en charge de l'enquête, soupçonne l'implication d'une secte. Mais **LOUISE RÉNIER**, du département des enquêtes spéciales (rattaché à la direction de la Surveillance du territoire), pense que l'affaire est bien moins conventionnelle et convainc ses supérieurs de faire appel au **Bureau de Recherche et de Défense contre le Paranormal** (Hellboy est déjà intervenu en France à plusieurs reprises par le passé).

Il s'avère que deux objets ont bel et bien été volés :

Au deuxième étage du pavillon Sully, un tableau issu de la collection de **Jeanne de La Rochefoucauld, marquise d'Urfé**, a été vandalisé. La toile représentant le mystérieux **COMTE DE SAINT-GERMAIN** ; des notes laissées par ce fameux alchimiste y étaient dissimulées.

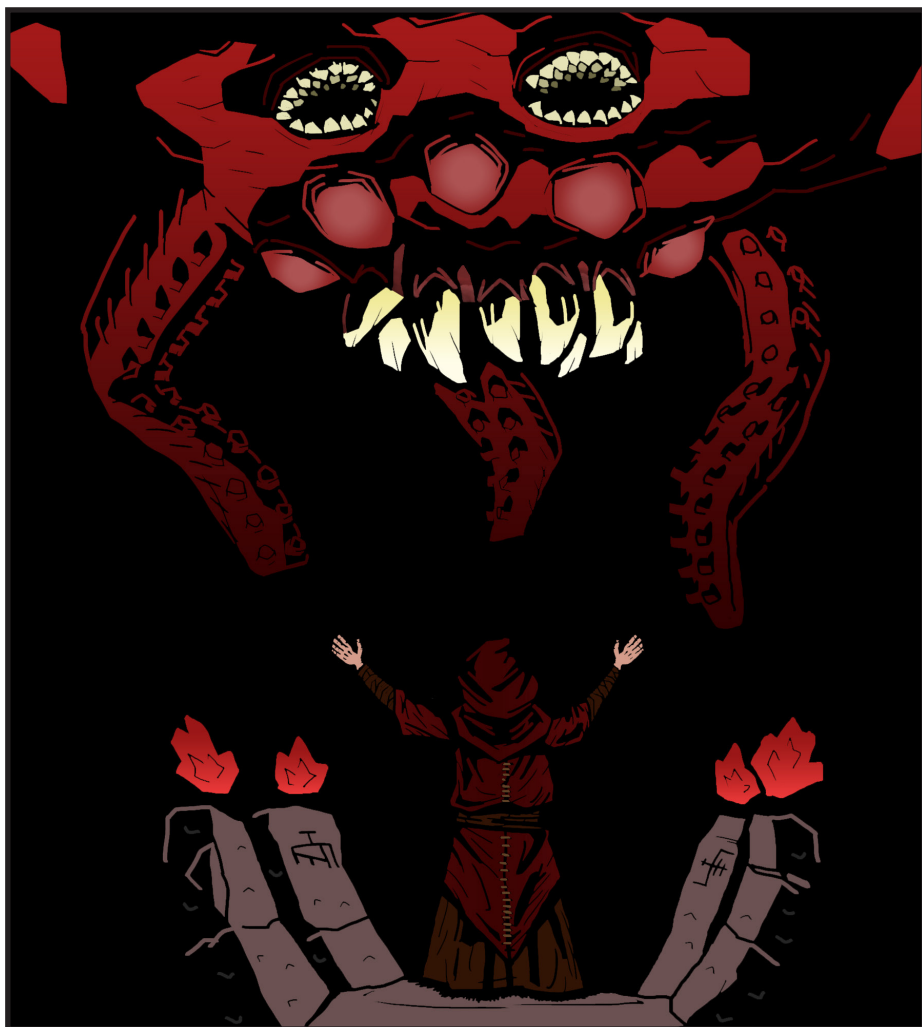
Dans les anciens appartements Napoléon III situés au premier étage de l'aile Richelieu, c'est une pierre précieuse qui a été dérobée : un diamant orange (une variété que l'on ne trouve normalement qu'en Australie et en Afrique du Sud). Cette pierre étrange, connue sous le nom d'*Éclat du Soleil*, appartenait autrefois elle aussi au Comte de Saint-Germain, qui fascinait Napoléon III. Dans son ouvrage **La Très Sainte Trinitosophie**, l'alchimiste évoque ce diamant et le désigne comme n'étant rien de moins que la **PIERRE PHILOSOPHALE**, ou *Splendor Amonis* — « semence d'Amon »... Elle serait selon ses dires le catalyseur de l'émergence « d'un nouveau paradis et d'une nouvelle humanité »...

Le voleur s'est ensuite éclipsé par les souterrains du musée (les fondations de l'ancienne forteresse médiévale), reliés à l'immense réseau des Catacombes parisiennes. C'est sur le chemin qu'il a tué le malheureux Alvarez et prélevé sa main et son sang...



Le coupable n'est autre qu'un disciple de Saint-Germain : **GIUSEPPE BALSAMO**, plus connu sous le nom de **COMTE DE CAGLIOSTRO**. Cet alchimiste, adorateur du dragon Ogdru Jahad, a été ressuscité par son dieu quelques mois plus tôt. Désormais, il cherche à invoquer **SORATH-HEM**, un des 369 Ogdru Hem (rejetons de l'Ogdru Jahad et « germes de la destruction ») afin de continuer le processus apocalyptique mis en branle par Raspoutine un an plus tôt (comme raconté dans l'album **Les Germes de la destruction**). Pour parvenir à ses fins, il a besoin de la « pierre philosophale » de son ancien mentor (en réalité un fragment de la prison cristalline de l'Ogdru Jahad, contenant l'essence de Sorath-Hem).

Il se terre désormais dans la Cour du Dragon, une « rue secrète » de Paris accessible aux seuls alchimistes. C'est là, dans l'ancien Temple Héliopique, que Cagliostro débute son rituel destiné à créer un homoncule qui pourra servir de vaisseau à Sorath-Hem...



# ACTE 1 : LE LOUVRE

Les agents du B.P.R.D. arrivent au Louvre le matin du 24 octobre 1995. Ils sont informés de la situation par Louise Rénier. L'inspecteur Dary n'est quant à lui pas très collaboratif, et s'accroche à sa théorie selon laquelle le vol et le meurtre seraient les actions d'une secte.

En octobre 1995, les travaux du « Grand Louvre » sont toujours en cours. De nombreuses salles du pavillon Sully sont fermées au public.

## MENER L'ENQUÊTE

Les agents amateurs de littérature (comme Abe Sapien) pourront faire le parallèle avec l'histoire de **Belphégor** (*Difficulté* : -1). Ils sauront notamment que dans le roman (et contrairement à la croyance populaire), Belphégor n'est pas un fantôme ni un être surnaturel, mais bien le déguisement utilisé par un criminel très ordinaire cherchant à subtiliser le trésor des Valois.

Un examen attentif de la scène de crime (*Difficulté* : -3) permet de déceler la présence de poussière de **MYRRHE**, utilisée autrefois pour embaumer les cadavres. Celle-ci permet de retracer les mouvements du voleur, jusqu'aux escaliers descendant dans les fondations de la forteresse, le Louvre médiéval.

Un examen du tableau vandalisé (*Difficulté* : -3) permet de découvrir un morceau de papier jauni.

Le visionnage de l'enregistrement vidéo sur lequel apparaît brièvement le voleur permet de déterminer que son « chandelier » est en fait une **MAIN DE GLOIRE**, un objet magique capable d'ouvrir toutes les portes.

La lecture du rapport d'autopsie du malheureux Alvarez révèle enfin que la cause de la mort est l'exsanguination. Une trace de piqûre se trouve au niveau de la jugulaire. La main semble avoir été sectionnée après le décès.

## LE COMTE DE SAINT-GERMAIN

Les vols effectués au Musée semblent liés à un personnage appelé Comte de Saint-Germain. Cet aventurier du XVIII<sup>e</sup> siècle, dont l'identité réelle demeure inconnue, se disait philosophe et alchimiste — il prétendait également être vieux de plusieurs siècles. Les esprits les plus cartésiens le considéraient comme un escroc, voire un espion...

Très populaire auprès de la noblesse, il comptait parmi ses disciples la marquise d'Urfé (Jeanne de La Rochefoucauld), qui lui prêta de grandes sommes d'argent pour permettre l'acquisition de la fameuse « pierre philosophale ». Le **COMTE DE CAGLIOSTRO** et **GUSTAV STROBL** se réclamaient également de son héritage...

Le Comte serait par ailleurs l'auteur d'un ouvrage ésotérique, **La Très Sainte Trinosophie**, dont la seule copie originale est conservée à la bibliothèque de Troyes. On dit par ailleurs que Saint-Germain fut l'un des membres fondateurs de la **CONFRÉRIE HÉLIOPIQUE DE RÂ**. Son influence sur les sociétés occultes perdurera jusqu'au XX<sup>e</sup> siècle : Helena Blavatsky déclarera qu'il était l'un des « Maîtres de l'Ancienne Sagesse », ou Mahatma, de la Théosophie.

# LE LOUVRE

Appartements Napoléon III  
(1<sup>er</sup> étage)

AILE RICHELIEU

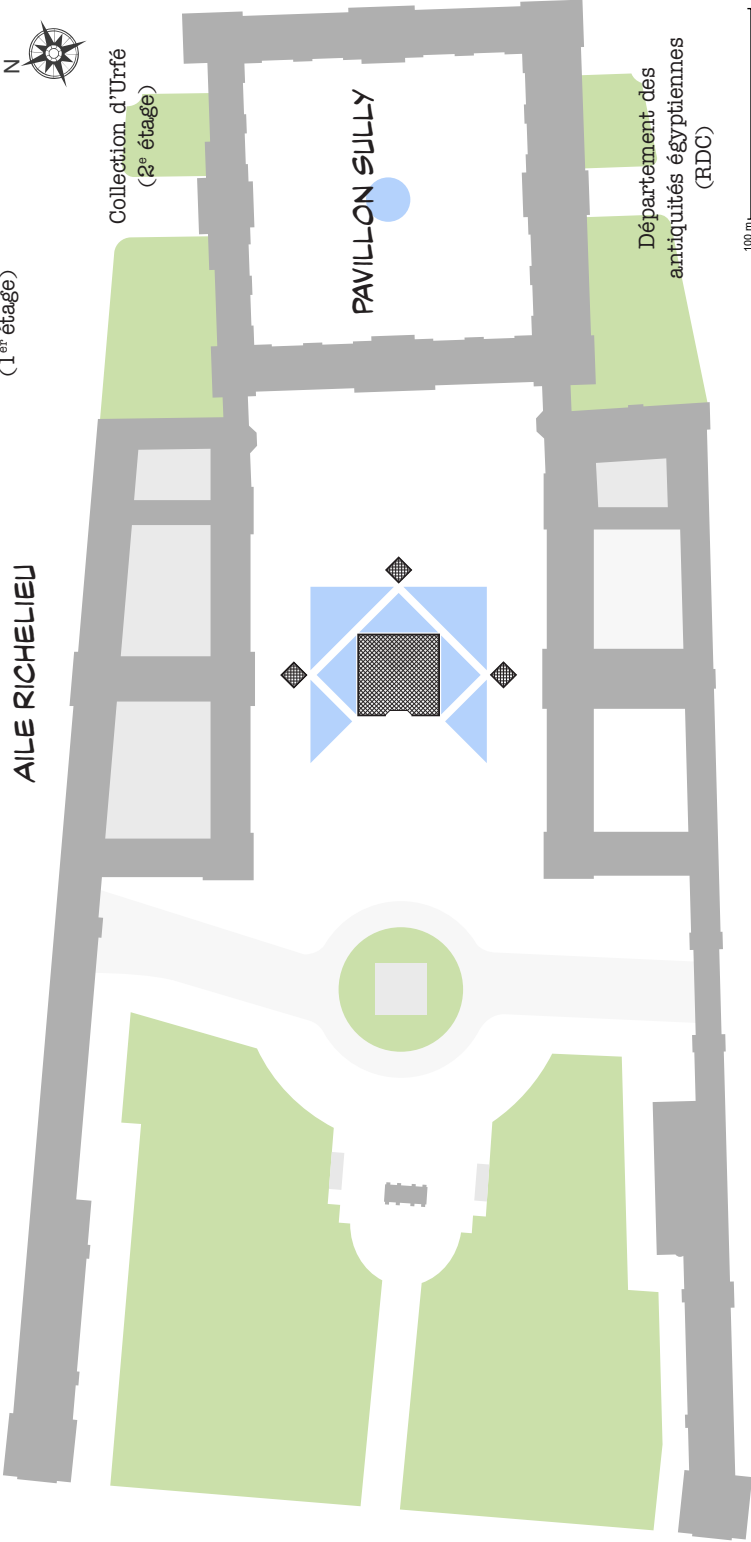


Collection d'Urré  
(2<sup>e</sup> étage)

PAVILLON SULLY

Département des  
antiquités égyptiennes  
(RDC)

100 m



Napoléon III, fasciné par ce prétendu « immortel », chercha à rassembler un maximum d'objets et de documents le concernant. C'est ainsi que le *Splendor Amonis* finit en sa possession.

## **MAIN DE GLOIRE**

Une « main de gloire » est un objet magique permettant d'ouvrir toutes les portes, d'endormir les occupants d'une maison et d'incapaciter les gardiens (y compris les systèmes de sécurité électronique). Il s'agit d'un chandelier conçu à partir de la main momifiée d'un criminel. La magie opère tant que brûlent les chandelles.

## **OBJETS**

**Morceau de parchemin** : peut être découvert dans la doublure du portrait de Saint-Germain.

**Rapport d'autopsie** : doit être demandé à Dary.

**La Très Sainte Trinosophie** : une copie peut être obtenue auprès de Rénier.

## **FIGURANTS**

**Louise Rénier**, agent du DES-DST : 6, 10 PV.

**François Dary**, inspecteur de police : 5, 10 PV.

**Agents de police** : 4, 5 PV. (*Hommes de main*)

**Sécurité du musée** : 3, 5 PV. (*Hommes de main*)



## ACTE 2 : LES SOUTERRAINS

Seule une petite partie des tunnels médiévaux du Louvre sont ouverts au public ; la piste du voleur conduit jusque dans les tréfonds de la forteresse et ce qui devait autrefois être un tunnel d'évasion. Celui-ci passe en dessous de la Seine et est en partie inondé. Il est également envahi d'énormes rats, qui n'ont rien de surnaturel mais sont quand même dangereux.

En pataugeant dans les tunnels, les agents pourront découvrir les restes d'une main noircie : la main de gloire utilisée par le voleur pour pénétrer dans le Louvre (en réalité, la propre main de Balsamo !). Celle-ci est désormais consumée et vidée de son pouvoir.

Le passage débouche sur une ancienne nécropole romaine, sous les thermes de Cluny. Lorsque les agents du B.P.R.D. y parviennent, ils sont attaqués par des squelettes ranimés par Cagliostro. Après les avoir vaincus, les agents découvrent un sanctuaire qui devait autrefois être dédié à Isis.



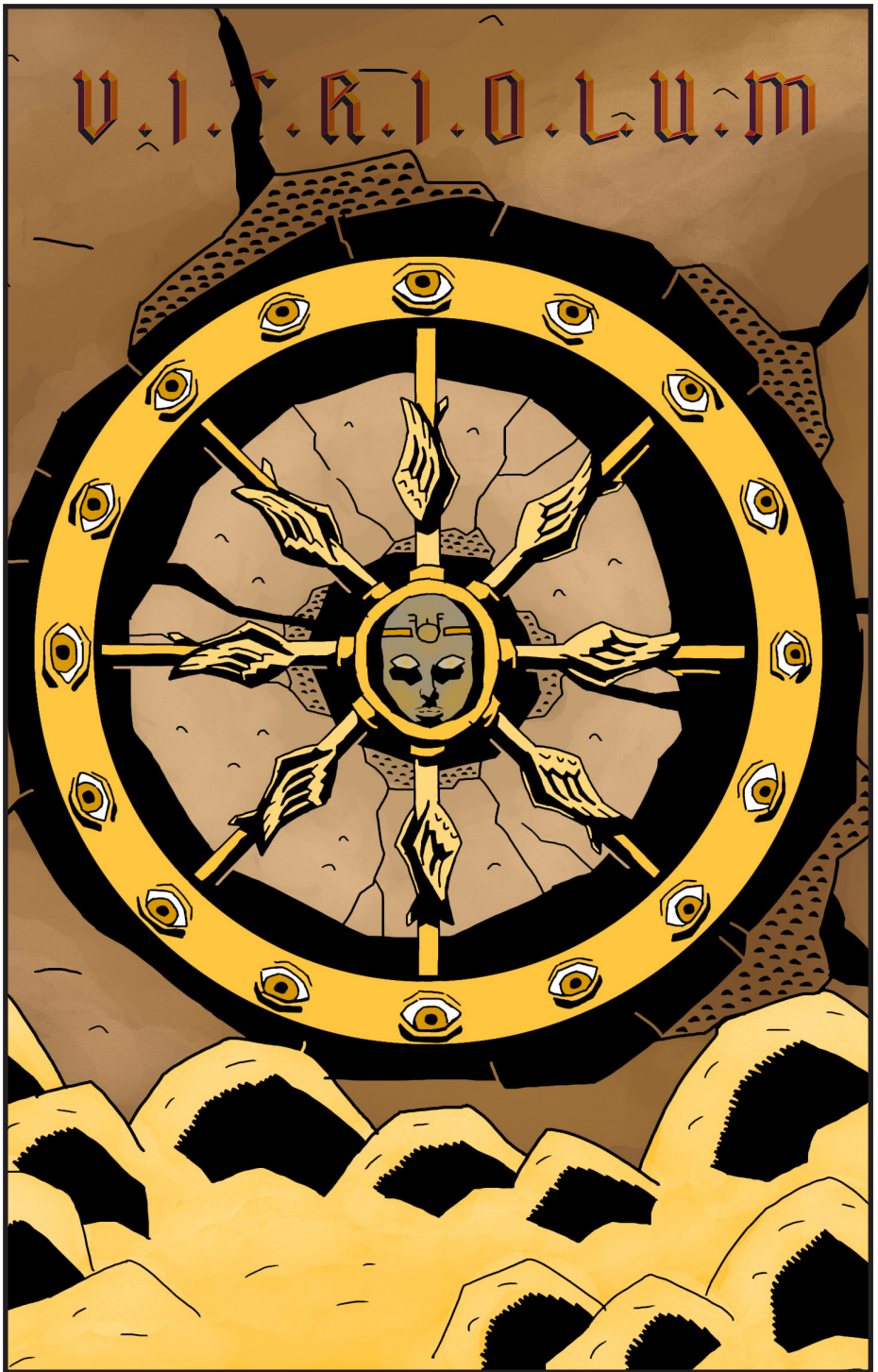
### MENER L'ENQUÊTE

L'ancien sanctuaire d'Isis recèle de nombreux indices :

Aux côtés des artefacts romains se trouvent des objets plus récents, datant du XVIII<sup>e</sup> siècle. Parmi eux, des robes et masques similaires à ceux portés par le voleur lors de sa brève apparition sur l'enregistrement vidéo.

Un des murs est décoré d'un symbole représentant une roue solaire, au style vaguement égyptien. Des connaissances en occultisme permettent d'identifier l'emblème d'une ancienne société ésotérique : la **CONFRÉRIE HÉLIOPIQUE DE RÂ**. Les lettres V.I.T.R.I.O.L.U.M. sont gravées au-dessus du symbole. C'est une ancienne devise utilisée par les alchimistes : *Visita Interiora Terrae Rectificando Invenies Occultum Lapidem Veram Medicinam* (« Visite l'intérieur de la Terre, en te rectifiant tu trouveras la pierre cachée médecine de vérité »).

Une liasse de feuilles jaunies se trouve sur un autel : il s'agit de notes manuscrites du Comte de Saint-Germain lui-même (son écriture est reconnaissable après avoir consulté *La Très Sainte Trinosophie*), que Balsamo a récupérées dans la toile du portrait. Celles-ci révèlent que « *Sorath-Hem, dont l'essence repose au sein du Splendor Amonis, a besoin d'un réceptacle approprié pour se manifester sur le plan matériel. Les écrits de PARACELSE sont la clé...* », et qu'une telle invocation ne pourra être effectuée qu'au « **PREMIER TEMPLE**, dont l'emplacement a été consacré par Amon-Jahad, le sixième dragon ».



Les notes se terminent par ces mots : « **JOSEPH**, toi qui fus mon meilleur élève, puisses-tu achever mon Grand Œuvre et faire entrer ce monde souillé dans une ère de purification et d'ascension. »

Une pierre saillante arbore la lettre grecque Pi ( $\pi$ ). Cette pierre peut être tournée afin que le symbole pointe vers le bas (vers « l'intérieur de la Terre »). Cela a pour effet d'ouvrir un compartiment secret contenant un grimoire en latin appelé **Liber Rituum Draconicorum**. Un signet marque la page consacrée aux rituels d'invocation d'un « esprit supérieur » nommé **SORATH-HEM**, décrit comme « *semence et splendeur d'Amon, germe de la destruction et de la renaissance* ».

Un passage secret permet d'accéder aux sous-sols du château de Cluny, à la grande surprise des visiteurs du **Musée national du Moyen Âge** qui se trouve en ses murs.

## **LA CONFRÉRIE HÉLIOPIQUE DE RÂ**

Cette société ésotérique fut fondée en 1729 par un Français nommé Eugène Rémy, qui affirmait avoir rencontré un esprit nommé « Larzod ». Cet ancien égyptien lui aurait révélé les secrets d'Atlantis, de Mû et de la Lémurie, et l'histoire occulte du monde.

Grâce au financement de riches mécènes (parmi lesquels le Comte de Saint-Germain), Eugène fonda à Paris le Temple Héliopique dédié à la vénération du dieu solaire Atoum-Râ et à l'avènement de « l'Âge du Verseau ». Ses pratiques peuvent être rapprochées de celles des alchimistes : un de ses « ouvrages sacrés » était d'ailleurs le **Livre des Figures hiéroglyphiques**, attribué à Nicolas Flamel (mais dont le véritable auteur est inconnu).

Fragilisé par des querelles internes, le culte fut démantelé en 1890. Ses enseignements perdurent toutefois sous la forme du **CLUB OSIRIS**, fondé quelques années auparavant par certains de ses membres. Hellboy a notamment déjà eu affaire à ces individus aux motivations ambiguës.

## **OBJETS**

**Glaive ancien** : peut être récupéré sur un des squelettes. Arme de corps-à-corps, 1d6 dégâts.

**Liber Rituum Draconicorum** : dans un compartiment secret.

**Main de gloire consumée** : abandonnée dans les tunnels inondés.

**Notes manuscrites** : éparpillées sur l'autel (peut nécessiter plusieurs jets de dés afin de rassembler les trois parties du message).

**Robes et masques de la Confrérie** : en quantité égale ou supérieure au nombre des PJ.

## **FIGURANTS**

**Rats** : 0, 2 PV. (*Brutes*)

**Squelettes romains** : 3, 5 PV. (*Hommes de main*)

## ACTE 3 : LE QUARTIER LATIN

Armés de quelques indices, les agents du B.P.R.D. font la tournée des librairies occultes du quartier Saint-Michel, dans l'espoir d'y découvrir de nouvelles pistes.

### MENER L'ENQUÊTE

En cherchant à se renseigner sur les mots-clés découverts dans les notes de Saint-Germain, les agents pourront découvrir les informations suivantes :

La mention de **PARACELSE** les met sur la piste d'un recueil d'anciens traités d'alchimie, le *Theatrum Chemicum*. Y sont notamment inclus des écrits de Paracelse, de son vrai nom Théophraste von Hohenheim. Il y décrit la création d'homoncules, des êtres artificiels. Le processus nécessite diverses herbes... et une grande quantité de sang.

Des informations sur la Confrérie Héliopique de Râ peuvent être trouvées dans les *Mémoires de Sir Edward Grey*. Le « *Witchfinder* » y raconte en effet la fin de cette société ésotérique, et révèle que son Premier Temple se trouvait à Paris, dans la **COUR DU DRAGON**. Cette ruelle parisienne fut démolie en 1925. L'endroit est également très lié à l'histoire de l'alchimie dans la capitale française...

Le prénom « Joseph », une fois associé au Comte de Saint-Germain, pointe rapidement vers Giuseppe Balsamo, le « Comte de Cagliostro ».

### FIGURANTS

**Bouquinistes : 3, 3 PV.**



# ACTE 4 : LA COUR DU DRAGON

Officiellement, la Cour du Dragon n'existe plus. Seule une façade ornée d'une sculpture de dragon marque son ancien emplacement, entre la rue de Rennes et la rue du Dragon. Mais les lieux imbibés de pouvoirs mystiques n'appartiennent plus tout à fait au temps et à l'espace traditionnels. Il est toujours possible d'y accéder, sous certaines conditions...

## MENER L'ENQUÊTE

En effectuant quelques recherches au sujet de la Cour du Dragon (*Difficulté : -1*), les agents du B.P.R.D. découvriront que l'endroit est lié à une légende urbaine. Celle-ci affirme que des promeneurs passant dans le quartier aux alentours de minuit se seraient retrouvés dans l'ancienne cour, alors que cela devrait être impossible vu que celle-ci a été purement et simplement démolie. Plusieurs disparitions mystérieuses ont également été rapportées depuis environ deux mois...

Il apparaît donc rapidement que la Cour du Dragon — ou du moins une manifestation de cet endroit — devient accessible à la nuit tombée. Bizarrement, les phénomènes surnaturels ont tendance à se produire en présence des agents du B.P.R.D. (en particulier si Hellboy lui-même est dans les parages), ces derniers n'auront par conséquent aucune difficulté à y entrer. Pour corser un peu les choses, ils pourraient devoir revêtir les robes et masques de la Confrérie, ou bien confectionner leur propre main de gloire pour ouvrir les portes de la Cour.

La Cour du Dragon prend la forme d'une ruelle étroite et oppressante, dont les parois sont hérissées de grilles et de piques (elle abritait en effet autrefois de nombreux ateliers de ferronnerie, dont les productions étaient ainsi mises en valeur). Le Temple Héliopique occupe un hôtel particulier situé en plein milieu de la cour.

Dès lors que les agents du B.P.R.D. pénètrent dans la cour, ils sont attaqués par des monstres-grenouilles au service de Balsamo (il s'agit des malheureuses victimes disparues au cours des dernières semaines, transformées malgré elles en serviteurs dociles).

La lourde porte du Temple est scellée par un sortilège. Elle devra être ouverte par la force brute (*Difficulté : -6*), ou les agents devront essayer d'entrer par les fenêtres en faisant attention à ne pas s'empaler sur les piques érigées le long de la façade.

## LE RITUEL

Naturellement, les agents du B.P.R.D. arrivent au Temple Héliopique alors que Balsamo est en plein rituel d'invocation de Sorath-Hem. La salle centrale, décorée à la manière d'un temple égyptien antique, évoque le laboratoire du Docteur Frankenstein dans les vieux films de la Hammer : des cuves remplies de liquides immondes côtoient des machines infernales.

Au cœur de ce dispositif impie, un homoncule répugnant créé à partir d'herbes et de sang humain (dont celui du pauvre Alvarez) s'apprête à accueillir l'es-



sence de l'entité cosmique. Balsamo, juché sur une chaire à prêcher, surplombe la scène. Il tient au creux de ses mains le *Splendor Amonis*, qui illumine la pièce d'un éclat orangé. Dans le diamant orange semble se tortiller quelque chose d'indicible et de vivant, projetant une ombre sinueuse et tentaculaire sur les murs de la nef...

D'autres monstres-grenouilles surgissent des ténèbres pour empêcher les agents d'interrompre le « Grand Œuvre ».

Si les agents parviennent à abattre Balsamo, celui-ci bascule dans le vide et s'écrase au pied de la machine. Le *Splendor Amonis* se brise et son essence infuse l'homoncule, dont la chair se déforme et s'étire pour devenir un monstre tentaculaire : **SORATH-HEM**.

Par chance, Balsamo n'a pas réussi à compléter l'invocation, et le monstre commence rapidement à se décomposer, occasionnant la perte de 1 PV par tour de combat. Il a néanmoins le temps d'attaquer les agents.

Si les agents détruisent plutôt l'homoncule, ou les machines censées lui donner vie, Balsamo pousse un cri de rage et décide qu'il lui reste une ultime option : offrir son propre corps comme réceptacle à l'entité. Il avale alors le *Splendor Amonis* et est dévoré de l'intérieur par la bête qui naît de ses entrailles. Cette version de Sorath-Hem gagne rapidement en taille et en puissance et doit être détruite par les agents avant qu'elle ne puisse s'échapper du Temple.

Si les agents ne font rien, ou ne sont pas en mesure d'atteindre Balsamo ou l'homoncule à cause des monstres-grenouilles, Balsamo parvient à invoquer Sorath-Hem dans le corps qu'il a créé pour lui. Les agents devront donc faire face à la fois à l'immonde créature et au nécromancien.

Si les agents ont trouvé (et pris avec eux) le *Liber Rituum Draconicorum*, ils pourront utiliser les formules contenues dans ses pages pour bannir Sorath-Hem (*Difficulté* : -6).

## **GIUSEPPE BALSAMO**

Giuseppe Balsamo, passé à la postérité sous le nom de Comte de Cagliostro, est un alchimiste et sorcier italien. Membre de la Confrérie Héliopique de Râ, il fut un des disciples de Saint-Germain et continua son Grand Œuvre auprès de la marquise d'Urfé et du cardinal de Rohan. Il cherche surtout à mettre la main sur le journal de Saint-Germain, contenant les secrets du rituel d'invocation de Sorath-Hem. Il comprend trop tard que le journal a été dissimulé dans la toile du portrait de Saint-Germain commandé par la marquise.

Mêlé à « l'affaire du collier de la reine », il est emprisonné à la Bastille puis expulsé de France. Après quelques années d'errance à travers l'Europe, durant lesquelles il affine ses talents de sorcier et de nécromancien, il retourne finalement en Italie. Arrêté par l'Inquisition, il est condamné pour hérésie et enfermé dans une cellule de la prison de San Leo baptisée « le puits ». C'est là qu'il décède, le 27 août 1795...

Deux siècles plus tard, jour pour jour, il est ramené d'entre les morts par l'Og-dru Jahad afin de reprendre sa mission : libérer le dragon de sa prison cosmique.

Balsamo est désormais un mort-vivant, un cadavre ambulante à la chair putréfiée qui dissimule son apparence décharnée sous la robe et le masque de la Confrérie de Râ. Après avoir sacrifié sa main gauche pour confectionner une main de gloire et faciliter son cambriolage du Louvre, il l'a remplacée avec celle prélevée sur le corps d'Alvarez.

## **FIGURANTS**

**Monstres-grenouilles** : 3, 5 PV. (*Hommes de main*)

**Giuseppe Balsamo**, alchimiste mort-vivant : 8, 15 PV. (*Antagoniste*)

**Sorath-Hem**, horreur cosmique : 10, 25 PV. (*Antagoniste*)

## **DÉNOUEMENT**

Avec la mort (cette fois-ci définitive) de Balsamo et la destruction de Sorath-Hem, la Cour du Dragon commence à s'effondrer, comme avalée par les ténèbres du néant, obligeant les agents à prendre la fuite. Ils se retrouvent alors rue de Rennes, au lever du jour. La Cour a disparu pour de bon, et si la légende urbaine perdure encore quelques années, les Parisiens ne risquent désormais plus de s'y égarer...



