



THE BLACK SUN AFFAIR

Dossier Ashdown - 1936

Document narratif complémentaire

CONFIDENTIEL

Notes, fragments et rapports retrouvés
autour de l'affaire Ashdown.
A lire avant ou après l'aventure.

A CPC PULP ADVENTURE



NOTE AU LECTEUR

Ce document accompagne The Black Sun Affair, une aventure pulp pour Amstrad CPC.

Il ne contient pas la solution du jeu. Il rassemble des notes, fragments et rapports retrouvés autour de l'affaire Ashdown.

Lisez-le avant de jouer pour entrer dans l'ambiance. Relisez-le après l'aventure pour mieux comprendre ce que vous avez traversé.



1. RESUME CONFIDENTIEL

En 1936, Percy Ashdown reçoit à Londres un paquet scellé provenant d'Alexandrie.

À l'intérieur : quelques notes brûlées, un fragment de traduction, et le nom d'un ancien officier britannique, le major Wren.

Wren n'est pas un simple rival. Il cherche un lieu dont les archives parlent à demi-mot : un sanctuaire enterré, lié à un culte ancien appelé le Soleil Noir.

Ashdown part pour l'Égypte. Evelyn, une enquêtrice aussi froide que lucide, le rejoint sur place.

Leur piste mène d'abord aux rues d'Alexandrie, puis au port, à un cargo, à un monastère blanc accroché à la falaise, puis à une tombe qui n'est qu'un leurre.

Au-delà commence le vrai désert.



2. PERCY ASHDOWN

Percy Ashdown n'est pas un héros de guerre. Il n'a ni escorte, ni arme lourde, ni certitude.



Il a surtout trois choses :

- une memoire solide ;
- une mefiance tardive ;
- un paquet que plusieurs hommes veulent recuperer.

Ashdown a longtemps cru que les vieilles pierres ne tuaient personne. L affaire du Soleil Noir va lui prouver le contraire.

Il note tout. Il observe plus qu il ne parle. Il comprend parfois trop tard, mais il comprend.



3. EVELYN

Evelyn n aime pas les grands discours.

Elle observe les sorties, les mains, les regards. Elle sait quand un homme ment avant meme qu il parle.

Elle suit Ashdown parce qu elle sait que Wren est dangereux. Elle ne le dit pas toujours. Elle prefere charger son revolver, verifier une lampe ou garder une porte.

Dans le desert, elle devient plus qu uneallee. Elle devient parfois la seule chose entre Ashdown et le vide.



4. MAJOR WREN

Le major Arthur Wren porte des gants propres dans des lieux sales.

Il parle calmement. Il sourit trop peu. Il ne menace presque jamais directement.

Cela le rend pire.

Wren connaît les usages, les consuls, les ports et les hommes qui ferment les yeux. Il ne cherche pas seulement un trésor. Il cherche une preuve, un pouvoir, un nom à effacer de l'histoire.

Ses hommes arrivent souvent avant lui. Ses idées arrivent toujours avant ses hommes.



5. LE SOLEIL NOIR

Les textes anciens ne parlent jamais clairement du Soleil Noir.

Ils évoquent :

- une lumière qui ne chauffe pas ;
- un roi sans visage ;
- une ombre qui reste quand le corps disparaît ;
- une salle où les murs ne renvoient pas les pas.

Le Soleil Noir n'est pas simplement un symbole. C'est une marque laissée par un culte ancien.

Certains le prenaient pour un dieu. D'autres pour une arme. Les plus prudents ont scellé les passages et brûlé les cartes.

Ils avaient raison.



6. LES LIEUX DE L AFFAIRE

Alexandrie

La ville ouvre l affaire. Le port, les ruelles, le consulat, les hotels et les marches forment un meme piege. Tout le monde voit quelque chose. Personne ne dit tout. Les premiers indices se cachent dans le bruit : un paquet suivi, un train sabote, une valise echangee, un cargo attendu avant midi.

Le consulat britannique

Le consulat promet l ordre. Il offre surtout des dossiers incomplets et des hommes presses. Dans cette affaire, les papiers protegent moins qu ils n exposent. Un nom de cargo suffit a deplacer toute la piste vers le port.

Le cargo d Ashdown

Le cargo n est pas seulement un passage. C est un tri. Les bagages changent de mains. Les hommes changent de camp. Wren y apparait comme s il avait paye le decor. A partir de la, l affaire cesse d etre discrete.

Le monastere blanc

Le monastere blanc s accroche a la falaise. Ses portes sont fermees, mais ses archives gardent une trace. Le fragment d Ashdown ne mene pas au sanctuaire annonce. Il mene a une tombe. La nuance sauve peut-etre sa vie.

Le faux tombeau

Le tombeau est trop propre. Des signes ont ete repeints. Une dalle n a pas pris la poussiere. Quelqu un a prepare la salle pour tromper les curieux. Ce lieu n est pas une fin. C est une porte.

Le puits des casques

Au fond du puits, les casques rouilles couvrent les morts oublies. Sous le metal, quelque chose luit encore. Le sceau du Soleil Noir n a pas ete perdu. Il attendait seulement une main assez imprudente.

Le camp du Feu Bleu

La nuit y brule d une couleur impossible. Les tentes claquent. Les notes tombent dans la cendre. Le sceau roule vers les flammes. Au matin, il ne reste qu un camp noirci et

des traces vers l est.

Les Dents du Desert

Les roches sortent du sable comme des machoires. La piste devient mince. Le guide hesite. Le vent efface les pas, mais pas tous. C est la que l affaire quitte le monde des hommes.

Les salles souterraines

La Galerie des Dalles, la Salle du Banquet, la Salle du Miroir et le Trone sans Visage ne sont pas de simples ruines. Elles forment un parcours. Chaque salle teste autre chose : la peur, la memoire, l avidite, la loyaute. Le sanctuaire ne se trouve pas. Il se merite.





7. FRAGMENT TRADUIT

Les lignes suivantes proviennent d'un fragment abîmé retrouvé avant le départ d'Ashdown.

*Le roi sans visage ne dort pas sous l'or.
Il attend sous la pierre froide.*

*Le faux soleil n'éclaire pas les hommes.
Il prend leur ombre.*

*Celui qui vient pour posséder perdra son nom.
Celui qui vient pour comprendre doit repartir avant l'aube.*

*La porte noire ne s'ouvre pas au courage.
Elle s'ouvre au prix juste.*

La traduction reste incertaine. Evelyn a souligné trois mots : ombre, pierre, prix.



8. TELEGRAMME RETROUVE

CONSULAT BRITANNIQUE - ALEXANDRIE
TRANSMISSION PARTIELLE - ARCHIVE ENDOMMAGÉE

ASHDOWN STOP
WREN VU PRES DU PORT STOP
NE LUI REMETTEZ AUCUN DOCUMENT STOP
LE SOLEIL NOIR N'EST PAS UNE LÉGENDE STOP
SI VOUS TROUVEZ LE SANCTUAIRE STOP
N'ENTREZ PAS SEUL STOP



9. RAPPORT WREN

Nom	Major Arthur Wren
Statut	ancien officier britannique
Signalement	costume clair, gants impeccables, diction posee
Derniere position connue	Alexandrie, puis desert interieur
Risque estime	tres eleve

Wren dispose de relais dans les ports. Il a acces a des papiers officiels, des hommes armes et des archives privees.

Il ne cherche pas a vendre le Testament. Il semble vouloir le controler.

Note manuscrite d Evelyn :

*Wren ne croit pas aux legendes.
C est pour cela qu il est dangereux.*



10. CONSEILS AU JOUEUR

Observez les details. Un choix prudent peut sauver des preuves. Un choix rapide peut sauver une vie.

Votre etat compte. Vos blessures, vos indices et le niveau de danger changent la maniere dont l affaire avance.

Le jeu n est pas une chasse au tresor classique. Il vaut parfois mieux repartir avec une preuve qu avec une relique.

Wren veut posseder. Ashdown doit comprendre.





11. DERNIERE NOTE D EVELYN

Percy,

si vous lisez ceci, c est que vous avez encore le dossier.

Ne faites pas confiance aux hommes qui parlent de civilisation avec une arme dans la poche.

Le Soleil Noir n est pas seulement sous la pierre. Il est dans ce que certains hommes sont prêts a faire pour l atteindre.

Brulez ce qu il faut bruler. Gardez ce qu il faut prouver. Et si Wren sourit, courez.

E.

Fin du document narratif complémentaire.