

Où les investigateurs se lancent sur les traces de la fille enlevée d'un riche millionnaire un peu sorcier sur les bords et font moult rencontres pas toujours plaisantes... **Scénario Michel Rodriguez**

L'histoire : réservé au gardien

Tout commença le 8 août 1868, en Europe Centrale, jour qui vit la naissance de Joshua Eastmann, fils d'un couple juif. Dans cette famille apparemment quelconque naissait à chaque génération un mâle aux pouvoirs de sorcier terrifiants. La famille vouait un culte irraisonné à Nyarlathotep, ce depuis des siècles. Les membres de la famille étaient ses puissants serviteurs pour l'aider à semer le chaos dans notre plan d'existence. A sa majorité, Joshua devait tuer son père, pour revêtir son apparence et revendiquer le titre de Haut Sorcier, ainsi que le voulait le vieux rite. Joshua réalisa l'horreur du culte de sa famille et s'enfuit. Il partit aux Etats-Unis où il fit fortune et où il fonda un foyer. Il eut une fille, Elizabeth, mais sa femme mourut à l'accouchement. Joshua réalisa plus tard que sa fille avait les mêmes pouvoirs que lui. Il l'éduqua et elle devint sa disciple dans les arts occultes.

Mais le père d'Eastmann réussit à retrouver son fils. Ne pouvant mourir que de la main de celui-ci, il tenta de le ramener dans le "droit chemin", tandis qu'il intensifiait son culte et ameutait des fidèles à travers les Etats-Unis. Joshua lui essayait de paralyser son père en rachetant les lieux maudits où le culte et les sacrifices avaient lieu.

Au cours d'un combat épique qui opposa le père et le fils, Joshua réussit à emprisonner son père dans une enceinte mystique. Croyant enfin s'être débarrassé de ce démon, il déchantait vite quand les disciples du culte enlevèrent sa fille.

Après plusieurs mois d'attente, désespéré, Joshua Eastmann décide de contacter plusieurs personnes dont il sent la force, afin de mener une attaque de front pour libérer sa fille. Malheureusement, un soir où il avait abaissé toute sa garde un fidèle du culte s'introduisit dans son bureau et le tua de plusieurs coups de poignards...

Informations réservées aux joueurs

A Boston, le 29 décembre 1919 chaque investigateur reçoit une lettre provenant de Joshua Eastmann :

Monsieur, j'ai entendu parler de vous et de votre attrait pour les choses... disons occultes. Je possède certaines propriétés que l'on cherche à me racheter. Je suis certain que ces acheteurs ne sont pas indifférents au fait que ces maisons sont dites "étranges". De plus je subis des pressions, en vue de m'obliger à vendre.

J'aimerais vous entretenir de ce problème le lundi 5 janvier à neuf heures. Sachez aussi que vos prestations si elles résolvent mes problèmes seront convenablement rémunérées. Dans l'attente de vous voir, je vous prie, Monsieur, d'agréer l'expression de mes sentiments distingués.

Joshua Eastmann

Ce que connaissent les joueurs sur Joshua Eastmann

Millionnaire connu, petit émigrant juif, il a réussi à bâtir un empire commercial dans la confection. Il a entamé une carrière politique en tant que sénateur. Il a voté pour la prohibition. Cependant il était aussi réputé pour des sympathies Bolcheviks, et s'était violemment opposé à l'entrée en guerre des Etats-Unis contre l'URSS. Il pense aussi se présenter aux prochaines élections présidentielles pour le parti démocrate. C'est un personnage droit et honnête, dans cette période houleuse de l'histoire des Etats-Unis. Les journaux avaient parlé il y a quelques mois de l'enlèvement de sa fille, Elizabeth Eastmann, alors qu'elle partait en vacances dans une des nombreuses résidences secondaires de son père.

Il a aussi fait la Une des journaux bien malgré lui quand à une époque il rachetait les maisons hantées ou réputées comme telles.

A BOSTON

Le bureau d'Eastmann

Si les joueurs se présentent au rendez-vous, ils verront un attroupement et plusieurs policiers. Là ils apprendront que Joshua Eastmann a été assassiné. L'inspecteur Harvey Sweetfeel qui s'occupe de l'affaire les interrogera sur leur présence et les convoquera le mardi 6 janvier au commissariat de Boston. Il donnera peu de renseignements quant aux circonstances du meurtre, il indiquera l'adresse de Eastmann à Boston. En réussissant un jet sous l'éloquence les Investigateurs apprendront de Sweetfeel que la victime a succombé à une dizaine de coups de poignard.

Si parmi les Investigateurs il y a un policier ou un détective privé, Sweetfeel acceptera de le faire entrer dans le Bureau où a eu lieu le crime, mais seul.

Dans le bureau, il y a plusieurs policiers en civils qui relèvent des empreintes et dans un coin, sous un drap, gît le corps de Joshua Eastmann, transpercé de plusieurs coups de poignard. Aucune fouille ne sera tolérée, on fera comprendre à l'Investigateur qu'il n'a rien à faire ici. Si devant les policiers les joueurs se montrent un peu trop bavards sur le sujet de leur visite, la secte connaîtra leur existence par l'intermédiaire de ses fidèles infiltrés dans la police (voir le paragraphe "attitude de la secte"). Au dehors, on peut trouver la secrétaire de Joshua Eastmann, interrogée par l'inspecteur. C'est une jeune personne d'une vingtaine d'années nommée Ruth Simmons. Elle refusera de répondre aux questions que lui poseront les Investigateurs devant l'inspecteur. Après l'interrogatoire, elle rentrera chez elle, et se montrera plus loquace ; elle révélera ce qu'elle sait, pour peu que l'on soit gentil avec elle. Selon

elle, Joshua Eastmann était quelqu'un de très bien, mais très secret, et elle-même, sa secrétaire, n'avait pas le droit de ranger ses dossiers et ses affaires. Elle parlera volontiers de l'enlèvement d'Elizabeth la fille d'Eastmann qui a selon elle beaucoup affecté son employeur, au point qu'il ne s'en était jamais tout à fait remis. Elle ne sait rien sur les propriétés d'Eastman car il n'en parlait que rarement, elle sait cependant qu'Elizabeth se dirigeait vers l'une d'elle lorsqu'elle a été enlevée.

Les associés et le reste du personnel ne sait rien de particulier. Dans la nuit du même jour, entre minuit et une heure du matin, un fidèle de la secte visitera le bureau d'Eastmann et le fouillera. Si les investigateurs décident de visiter le bureau pendant la nuit, ils rencontreront le fidèle, ou trouveront le bureau sens dessus dessous. Dans le bureau : une table de travail, sur le mur gauche, un coffre caché sous un tableau, que les joueurs trouveront si ils réussissent un T.O.C. Dedans il y a des factures, des titres de propriété, mais pas ceux des propriétés "étranges". On trouvera aussi des dossiers confidentiels et 2000\$ en petites coupures ; sur la droite une porte donne sur un petit cabinet qui ne contient rien de particulier.

L'attitude de la secte

La secte lorsqu'elle apprendra l'existence de personnes s'intéressant de près à ses affaires tentera d'abord de les effrayer :

Au moment où le gardien le jugera propice, un Investigateur sera frappé par l'odeur putride qui règne dans la pièce où il se trouve, odeur que rien ne pourra dissiper ; au bout d'un certain temps une sorte de brouillard prendra forme. Cette brume se solidifiera et alors apparaîtra tangiblement une créature (cette vue plongera le PJ dans un état de terreur ancestrale et il perdra 1d6 de SAN s'il rate son jet). La forme, haute de deux mètres, vaguement humaine prendra la parole :

"Vous qui êtes ici, ne cherchez pas davantage. Ne vous occupez plus des affaires des Eastmann, faute de quoi les griffes des ténébres pénétreront votre âme".

Puis les dirigeants de la secte réaliseront qu'ils peuvent utiliser les Investigateurs pour mener à bien des recherches qu'ils ne peuvent entreprendre (voir le paragraphe "A Colombus"). Ils laisseront donc les investigateurs tranquilles pour un temps.

La résidence d'Eastmann à Boston

Eastmann résidait habituellement à Boston au 9, Newton Street. Les Investigateurs peuvent obtenir l'adresse auprès de Ruth Simmons ou Harvey Sweetfeel.

C'est une grande résidence entourée d'un vaste jardin bien entretenu. La maison est gardée par Thomas Landon, domestique et fondé de pouvoir d'Eastmann. Ce que celui-ci ignorait c'est que depuis peu, Landon était



devenu le jouet passif de la secte qui l'avait endoctriné. Landon répondra à peu de questions et refusera catégoriquement l'entrée de la propriété aux Investigateurs. Il admettra qu'Eastmann possède bien trois propriétés mais qu'il ne sait pas où exactement (c'est un mensonge). Il rapportera aux dirigeants de la secte tous les faits et gestes des Investigateurs. Durant la journée, l'accès de la maison est interdit par Landon mais la nuit, celui-ci dort dans une petite maison située dans le fond du jardin. Pénétrer à l'intérieur sera donc facile la nuit. La maison est luxueuse et ne contient rien de particulier, sauf dans le bureau du premier ; là en effet si un T.O.C. est réussi les Investigateurs découvriront un tiroir secret dans le secrétaire. Celui-ci contient un plan des Etats-Unis sur lequel ont été rajoutés des lignes étranges qui suivent des schémas bizarres et trois ronds entourant respectivement les villes de Madrid dans l'Iowa, Colombus en Géorgie et Leadville dans l'Alabama ; c'est dans ces villes que sont situées les résidences d'Eastmann. Si un jet sous Occultisme est réussi par un des PJ, celui-ci comprend que les lignes sur la carte suivent les mystérieux champs de forces qui parcourent notre planète et qui traversent souvent les lieux où les énergies mystiques sont intenses. De plus dans un petit coffret les joueurs trouveront un étrange pentacle chaud au touché et qui change de couleur suivant la position qu'il prend (si les joueurs ratent leur jet sous la SAN ils perdront 1d4 point). Enfin en fouillant la cheminée ils découvriront des restes de papiers brûlés mais encore déchiffrables (voir les annexes).

Si en sortant de la maison au moins un des Investigateur rate un jet sous la Discrétion, Landon, réveillé, devinera leur présence et lâchera sur eux des chauves-souris apprivoisées que lui ont données les membres de la secte. Si les chauves-souris sont tuées, il appellera la police et sortira avec son fusil de chasse, tentant de faire emprisonner les Investigateurs.

A partir de ce moment l'inspecteur Sweetfeel commence à soupçonner les Investigateurs et les fait suivre. Si les joueurs se lancent dans cette équipée nocturne ils révèlent leur présence à Elizabeth Eastmann. En effet celle-ci est prisonnière de la secte (voir le paragraphe "A Leadville"). Elle tentera de contacter le joueur qui a le POU le plus élevé, lui apprenant qu'elle est vivante et conseillera aux Investigateurs d'aller à Colombus chercher les objets qu'y a laissés son père. Ce contact se fera de la même manière que l'avertissement de la secte et aura les mêmes effets sur la SAN.

La vente aux enchères

Si les Investigateurs ont l'idée de lire les journaux le 6 janvier ils verront, outre un article sur la mort de Joshua Eastmann, l'annonce de la vente aux enchères des biens du millionnaire dans la matinée du 6, à la salle des ventes municipale.

Sur place, le greffier questionné dira que la procédure est normale, que tout est en règle, et que Thomas Landon est autorisé à procéder à cette vente en tant que fondé de pouvoir. Les trois résidences sont mises en vente et achetées par trois hommes différents, les deux premiers donneront les titres de propriété au troisième à la faveur de la bousculade à la sortie. En cas de filature, les

deux premiers restent à Boston où ils ne font rien de particulier. Le troisième, qui est le dirigeant actuel de la secte (voir le paragraphe "A Madrid"), se dirige vers la gare de Boston (si un PJ le suit, il faut qu'il réussisse un jet de discrétion pour ne pas être repéré ; si le jet est raté, l'homme sèmera notre Investigateur trop voyant). Le dirigeant prend un train pour Madrid.

Dès que les joueurs savent dans quelles villes se trouvent les propriétés, ils peuvent s'y rendre. Il est néanmoins préférable de les faire rester à Boston s'ils n'ont pas trouvé tous les indices leur permettant de continuer l'aventure dans de bonnes conditions. Ce fait est évidemment laissé à la discrétion du gardien...

A COLOMBUS

Informations réservées au gardien

Cette maison a appartenu auparavant à un vieil occultiste européen, rompu au culte de Shub-Niggurath. Le lieu de sa construction se situe à l'intersection de lignes telluriques et mystiques, qui confèrent à ce lieu un puissant pouvoir invocateur.

L'occultiste était parvenu, de nombreuses années auparavant, à contacter un chevreau de la créature maudite. Il avait pour cela érigé un lieu de sacrifice dans son jardin ; mais le temps passant, des gens sont venus s'installer dans le voisinage et guetté par la folie il dut arrêter ses expériences et mourût quelques temps après. La propriété fût rachetée par la secte de Nyarlathotep, qui voyait là un moyen facile de contacter le Chaos Rampant, mais Joshua Eastmann au terme d'une longue procédure juridique parvint à entrer en possession de ce lieu maudit. Le jour de sa mort, la secte est revenue, et de sombres créatures souterraines vivent maintenant là-bas. Le chevreau convoqué par l'occultiste revient parfois en quête de nouvelles victimes...

La ville

Elle est située en pleine campagne, il y a cependant une gare, et différents magasins : alimentation, quincaillerie, etc.

Dans la ville, les Investigateurs qui interrogent les habitants recueilleront différents témoignages sur Joshua Eastmann.

"C'était quelqu'un de très sympathique, il offrait souvent des tournées et était très serviable. Mais il ne nous a jamais invité chez lui."

"Il était gentil mais bizarre. Il avait de drôles d'idées et nous posait d'étranges questions : tout est calme ici ? Pas de problèmes ?"

Une autre personne avouera, si un jet sous Eloquence est réussi, qu'elle a entendu des bruits bizarres et vu des lumières allumées quand la maison était déserte.

Les habitants de la ville diront, s'ils sont interrogés sur la propriété, qu'elle avait précédemment appartenu à un vieil occultiste européen. En mourant, il avait fait jurer à ses héritiers de ne vendre la maison sous aucun prétexte. Mais ceux-ci, cédant aux difficultés financières, décidèrent de passer outre. Il paraît qu'ils sont morts de manière bizarre... (Cette information n'a pour but

que de semer la confusion dans l'esprit des joueurs. Il convient donc au gardien de la divulguer au bon moment!) En général, tous les habitants orienteront les Investigateurs vers Harry : Harry est un personnage pittoresque qui a rarement dessaoulé de sa vie, il sait peu de choses mais il est le seul qui acceptera d'accompagner les Investigateurs à la propriété. Il est un grand ami de Tom Teillet, le gardien de la propriété d'Eastmann. Harry est un peu inquiet, en effet son ami Tom lui a laissé une lettre lui demandant de ne plus venir le voir et de déposer la nourriture sur les marches du perron. Harry laissera les Investigateurs en vue de la maison, en demandant aux joueurs de ne pas dire que c'est lui qui les a accompagnés.

La propriété

La propriété est au-dehors de la ville, sur le faite d'une petite colline, isolée dans une lande à peine défrichée. Elle est entourée d'une grille à moitié rouillée. Sur le devant, à côté de la porte, une maisonnette, à moitié en ruine. A l'intérieur il n'y a qu'une seule pièce. Une fenêtre, un petit lit, un poêle froid et une table. Sur la table un mot écrit d'une main maladroite :

Harry, dépose les provisions devant l'escalier de la propriété. Continue à mettre le tout sur le compte d'Eastmann, comme d'habitude, mais surtout, surtout ne passe plus par ici à la nuit tombée.

Tom

La propriété de loin paraît sombre et abandonnée, elle dégage comme une odeur maléfique qui ne fera qu'augmenter le trouble des Investigateurs, surtout s'ils viennent le soir venu. La maison comporte deux étages. Au deuxième on peut voir une grande terrasse.

Le jardin n'est pas entretenu. De plus, une partie du malaise qu'inspire l'endroit semble venir du jardin même ; si un jet sous Idée est réussi par un des PJ, il remarquera le positionnement des grosses pierres qui jonchent le sol, en observant mieux celles-ci, il pourra voir qu'elles forment plusieurs cercles concentriques, et qu'au centre une trace brunâtre marque l'emplacement d'une antique stèle. Si un jet sous Archéologie est réussi, l'Investigateur fera le rapport entre ces pierres et les menhirs des régions bretonnes et anglaises, plus spécialement avec le site de Stonehenge.

Si les investigateurs viennent de jour ils rencontreront sur le perron Tom Teillet, armé d'un fusil. Il nouera facilement conversation, trop heureux de voir de nouvelles têtes. Il ne voudra pourtant pas faire entrer les investigateurs tout de suite, à moins qu'un jet sous le Baratin et l'Eloquence ne soit réussi par un même joueur. Dans ce cas pour briser sa solitude et pour montrer à ces visiteurs que cette maison sent la diablerie, il acceptera qu'une courte visite soit faite mais il refusera catégoriquement de les faire monter au premier.

Tom Teillet répondra à toutes les questions, sauf dès que le sujet a à voir avec ce qui se passe dans la maison durant la nuit. Tom, si on insiste un peu, acceptera que les Investigateurs restent avec lui la nuit. Dès la fin du jour, il manifestera un trouble croissant, refusant de bouger de la cage d'escalier. De plus, le temps passant, les Investigateurs entendront une sorte de grattements venant de sous le plancher, et, à intervalles régu-



liers, un crissement viendra du premier. Les bruits deviendront de plus en plus angoissants au fur et à mesure que la nuit avancera, à un tel point que les PJ perdront 1d4 en SAN s'ils ratent leur jet.

L'entrée : elle est meublée d'un petit guéridon, et d'une table basse, la tapisserie bien qu'usée est de très bonne qualité. La pièce est mal éclairée car il n'y a pas de fenêtres, et les portes sont toutes fermées ; une porte à gauche donne sur le fumoir, en face une autre s'ouvre sur l'escalier, à droite une dernière donne sur un débarras.

Le débarras : c'est une longue pièce encombrée de vieux vélos, de tonneaux et de barres de fer (pouvant à l'occasion servir d'arme, l'équivalent d'une batte). Le mur du fond est occupé par un atelier, éclairé par une petite lucarne, délivrant une lumière blafarde. Sous l'atelier les joueurs pourront trouver cinq bonbonnes fermées, qui ouvertes laisseront échapper une étrange odeur médicamenteuse. Si l'un des joueurs réussit un jet sous Chimie +30%, il reconnaîtra l'odeur d'un acide très puissant, l'acide chlorhydrique.

Le fumoir : c'est la pièce la plus agréable de la maison, elle est éclairée par de larges fenêtres sur chaque mur. Le centre de la pièce est occupé par une table basse, entourée de confortables fauteuils, au fond de la pièce une porte donne dans la salle à manger.

La salle à manger : pièce richement meublée, occupée en grande partie par une longue table, entourée de chaises. Une large baie vitrée donne sur l'extérieur. Le mur de gauche est en partie occupé par une cheminée, ou aucun feu n'a été allumé depuis longtemps. Si un jet sous l'Idée -30% est réussi par l'un des joueurs, celui-ci remarquera que le mur de la cheminée semble plus avancé qu'il ne l'était dans le fumoir, ce qui l'entraînera à penser qu'il y a peut-être sur la gauche une pièce occultée. En réussissant un TOC, sur la cheminée, les Investigateurs pourront faire jouer un passage secret et à droite de la cheminée un pan de mur s'ouvrira sur une pièce inconnue de Tom.

La salle secrète : elle ne contient aucune fenêtre, l'atmosphère semble viciée, comme lourde d'un quelconque secret. Il est difficile d'y allumer une bougie et la flamme vacillera longtemps avant d'éclairer la pièce. Le sol est en terre battue, contrairement au reste de la maison, où il est recouvert d'un parquet de bois. A même le sol et sur plusieurs étagères, les PJ peuvent voir des jarres et des récipients de toutes tailles, tous recouverts d'un bouchon d'émeri, ces jarres cependant ne leurs apprendront rien, les produits qu'elles contiennent s'évaporant dès que le bouchon est enlevé. Au fond de la salle, une couverture noire dissimule une sorte de cimetière, recouvert d'étranges symboles. Un "occultiste" décèlera une grande force mystique liée à ce cimetière.

La cuisine : elle est encore en bon état, bien qu'elle ne semble pas avoir servi depuis longtemps, Tom se faisant à manger sur un réchaud qu'il garde dans les escaliers. Sur la droite, il y a un monte-plat qui communique avec le premier. Sur la gauche une petite pièce est accessible, elle ne contient rien. Le plancher de bois semble en mauvais état par endroits. Cette pièce devait servir de local de stockage des denrées, selon Tom.

Les escaliers : Tom a aménagé les degrés en posant des planches dessus. Il avouera que la nuit il ne bouge pas de là, et qu'il

ferme les portes d'accès au premier et au rez-de-chaussée. On y trouve un réchaud à gaz, des vivres et des couvertures, ainsi qu'une trousse à pharmacie.

Le premier étage : si malgré Tom les investigateurs décident de monter, ils seront marqués par le fait que toutes les pièces sont vides de meubles. Ils sont tous par terre, réduits à l'état de simples morceaux de bois, comme s'ils avaient été soufflés par une force terrible. Les murs eux-mêmes sont fissurés à plusieurs endroits et semblent avoir subis de fortes poussées par un corps massif. Au centre de la salle de réception, les Investigateurs remarqueront une différence de densité de l'air, qui crée un phénomène de diffraction. Si un Investigateur s'approche de cette zone de turbulence, il ne la distinguera plus et il lui semblera qu'il se dissout dans une sorte de monde second, expérience qui lui fera perdre 1d8 en SAN s'il rate son jet.

La cérémonie

Tom invitera les Investigateurs à les rejoindre dans l'escalier. Il se recroquevillera et ne dira plus rien de cohérent. Le temps passant les bruits venant de sous terre et du premier s'intensifieront (voir paragraphe suivant). Les membres de la secte viendront vers minuit, et s'installeront dans le fumoir, où ils accompliront un vieux rite dans le but de faire venir le chevreau de Shub Niggurath. Ils dépèceront vivante une chèvre. Les Investigateurs n'entendront rien de la venue des membres de la secte avant que la chèvre ne soit dépecée. Ils entendront alors un hurlement atroce, suivi d'une longue mélodie qui continuera des heures s'ils n'interviennent pas. S'ils décident d'aller dans le fumoir, en entrant dans la pièce, ils verront sur la table basse le corps d'un quadrupède dont on a mis à nu les organes internes qui palpitent encore. La vue est atroce. Les Investigateurs perdront 1d4 de SAN en cas de jet raté. Jaillissant du sol où ils étaient tapis, quatre membres de la secte s'attaqueront aux Investigateurs, l'un d'eux hurlant :

"Vous avez interrompu le rituel, soyez maudits !"

Certains des membres cesseront leur attaque et s'enfuiront vers la pièce de stockage derrière la cuisine, les autres combattront jusqu'à la mort. Ceux dans la pièce du fond appelleront à leur aide les terribles habitants des sables. Les bruits souterrains s'intensifieront, et au bout de trois tours, les habitants des sables briseront le parquet, jailliront du sol (il y en aura 1d6), et se ruent sur leurs adversaires. Les membres de la secte, eux, délivreront les chauves-souris qu'ils avaient cachées dans le repère des hommes-sables et les lâcheront sur les Investigateurs. Au premier, les crissements prendront de l'ampleur. Si un Investigateur se trouve dans la salle de réception à ce moment là, il pourra constater que la zone de turbulence gagne à chaque fois plus de place, pour bientôt occuper toute la pièce.

Apparaîtra alors le chevreau de Shub Niggurath, qui s'attaquera à tout ce qui bouge autour de lui, et faute de mieux, aux murs qui l'entourent pour passer sa rage. Cependant, le chevreau ne peut quitter la salle de réception, il y est lié par des sorts très puissants mis en place jadis par Joshua Eastmann. Ses pseudopodes eux par contre peuvent s'étirer dans les autres pièces du premier, et même du rez-de-chaussée s'il dé-

tecte une ouverture. Ils ne peuvent cependant pas dépasser l'escalier. La créature restera à faire ses ravages jusqu'au petit matin. Tom Teillet refusera de quitter la propriété. Il ne voudra pas qu'elle soit détruite non plus, il attend des nouvelles de Joshua Eastmann. Rien de ce qu'on lui dit ne le fera douter qu'un jour son patron viendra prendre des nouvelles de sa propriété, et qu'il appréciera de la trouver en si bon état...

A MADRID

Informations réservées au gardien

La pension de famille sert de lieu de recrutement de la secte, comme le laissent entendre les fragments de lettre trouvés à Boston. Joshua Eastmann avait racheté cette pension alors que le propriétaire venait d'être "converti", mais depuis, lorsque la secte est parvenue à racheter la pension, au cours de la vente aux enchères, l'ancien propriétaire Harry Nolmany est revenu, et sert la secte. Il met dans la nourriture et la boisson une poudre qui a la propriété de détruire la volonté des gens, et qui les rend réceptifs aux tentatives de domination par les dirigeants de la secte. La pension de famille voit donc sans cesse défilé de nouveaux clients.

Peter Newton, le bras droit du Haut Sorcier, vit à la pension et téléguide les nouvelles recrues dans les différentes tâches à mener pour développer le culte. Seul une vieille locataire n'a pas été convertie, jugée inutile et inoffensive. Elle est la seule aussi à avoir connu Harry Nolmany avant sa conversion...

La ville et la pension de famille

Madrid est assez grande, quelques milliers d'habitants, la pension est proche du centre, au numéro 9 de Lincoln Street.

La pension elle-même est un bâtiment du début du siècle de deux étages. Cossue, c'est l'une des plus vieilles maisons de la ville. Elle est cependant en bon état, et accueille beaucoup de personnes de passage. Les habitants connaissent Harry Nolmany depuis longtemps, et ont donc une totale confiance en lui. Ils recommanderont sa pension aux Investigateurs.

A l'entrée de la vieille demeure, un long couloir mène aux différentes chambres et à l'escalier. Le propriétaire sera aimable et veillera à loger les Investigateurs dans les chambres vides du premier étage, le second et le rez-de-chaussée étant complets. Il indiquera les tarifs et les heures des repas.

Les personnages

Harry Nolmany : Personnage assez agréable, la cinquantaine bien portante. Assez réservé, il parlera le moins possible avec les Investigateurs, mangera dans la cuisine avec Peter Newton (voir plus loin), et aura souvent des conciliabules avec lui. En sa présence, Nolmany semblera toujours apeuré et quètera l'approbation de Newton.

Peter Newton : c'est le lieutenant de la secte, le bras droit du Haut Sorcier. Il a trente ans, le teint bistre, et les traits d'un Egyptien. Le Haut Sorcier étant toujours prisonnier, c'est lui le plus haut dirigeant de la



secte. Si les joueurs ont assisté à la vente aux enchères à Boston et qu'ils réussissent un jet sous la Chance, ils reconnaîtront immédiatement le personnage qui leur avait échappé lors de cette vente, et qui avait pris le train pour Madrid. Newton, questionné sur ce sujet, répondra qu'en effet il était présent à la vente et qu'il avait ainsi acquis cette pension de famille.

Peter Newton observera toujours les Investigateurs d'un œil mauvais et ne manquera pas une occasion de se trouver sur leur chemin lorsqu'ils tenteront d'en savoir plus sur cette maison.

Elena Schwartz : c'est une vieille femme de soixante-dix ans, vivant depuis plusieurs dizaines d'années dans la pension, elle est impotente et se déplace en fauteuil roulant. Elle répondra volontiers à toutes les questions qu'on lui posera, du moment que l'Investigateur qui la questionne présente bien et ne ressemble pas aux «jeunes blancs-becs qui élisent domicile ici pour trois ou quatre jours». En effet Elena a remarqué, malgré sa vue basse et son ouïe déficiente, qu'il se trame de drôles de choses ici... Les locataires défilent et ne restent presque jamais plus d'une semaine à la pension. Pour elle ces jeunes fous préparent un coup d'état ou quelque chose comme cela. Jadis (allez savoir quand !) Nolmany était le propriétaire, mais il y a un certain temps (toujours aussi vague), la maison a été rachetée par un homme riche qui était venu une fois en compagnie de sa fille (la description romancée d'Elena permettra quand même aux Investigateurs de reconnaître Joshua et Elizabeth Eastmann). Un nouveau gérant est venu remplacer Nolmany, mais il y a peine un an (la pauvre femme a décidément une notion très approximative du temps), un nouveau propriétaire s'est manifesté : Peter Newton. A son arrivée il a redonné le poste de gérant à Harry Nolmany et tout semblait revenir en ordre... Du moins en apparence ! Car depuis les habitués sont tous partis, les gens qui viennent ne restent pas longtemps, et elle qui est là depuis des années, on lui fait poliment comprendre qu'elle ferait peut-être mieux de chercher une autre pension !

Selon Elena, derrière tout cela, il y a Newton, qui complot pour l'envoyer à la rue, mais ils ont peur qu'elle dénonce leur préparatif de coup d'état. Si Elena est en forme, elle avouera que parmi les gens qui ont défilé, elle s'était liée d'amitié avec la personne qui logeait en face de chez elle, et qui lui semblait aussi avoir remarquée quelque chose. Mais peu de temps après, il est parti comme les autres... Les autres locataires de la pension sont soit des personnes qui n'ont rien à voir avec la secte (du moins pour le moment) soit des nouvelles recrues. Celles-ci manifesteront une hostilité plus ou moins déclarée envers les Investigateurs.

Les repas

Si les Investigateurs prennent leurs repas à la pension, ils seront soumis à l'influence de la poudre qui attaque la volonté :

Pour chaque PJ ayant mangé ou bu à la pension, le gardien doit faire la moyenne de sa CON et de son POU, et comparer ce nombre sur la table de résistance avec un indice 16 sur l'actif, cela donnera la chance qu'a le personnage de succomber au pouvoir maléfique de cette poudre. Le jet devra être effectué à chaque repas. L'Investigateur ne

se rendra compte des effets de la poudre que s'il réussit un jet sous la Chance.

Si l'Investigateur rate son jet de résistance : à la première absorption, il est saisi d'un calme profond et d'une étrange lassitude, une envie d'arrêter l'enquête qui lui apparaît dénuée de sens. A la deuxième absorption, il se sent très fatigué et perd 1d6 points de vie et -1 en CON et FOR (il ne s'en rend compte que s'il réussit un jet sous la Chance !) A la troisième absorption, il laisse tout tomber, et fait désormais partie de la secte, avec tous les désagréments que cela entraîne. L'Investigateur ne pourra redevenir lui-même que si une psychanalyse poussée lui fait regagner l'équivalent de 5 points de SAN. Il n'y aura pas de gain de SAN, mais on pourra considérer que le joueur est sorti de son état de soumission.

Pour un Investigateur qui aura cessé la prise du produit la première ou la deuxième fois, on prendra le plus mauvais score qu'il aura fait sur la table de résistance, et à chaque tranche de 5% au-dessous de la réussite correspondra 1d3 jours nécessaires à son rétablissement.

Les mystères de la pension

En règle générale, les joueurs auront du mal à se déplacer dans la maison sans attirer l'attention des membres de la secte. Au fur et à mesure qu'ils approcheront de la vérité, l'hostilité se muera en agressivité, et une attaque de front sera envisagée. Le gardien décidera des "modalités".

La chambre en face de celle d'Elena Schwartz : c'est une pièce meublée mais qui est inoccupée semble-t-il depuis un certain temps. Elle est cependant arrangée pour accueillir un nouveau locataire. Si les Investigateurs réussissent un T.O.C., ils trouveront sous le tapis un journal tenu par un certain Paul Mac Fly. Le journal relatera les recherches de Mac Fly, qui était un détective privé engagé par la famille d'une personne qui avait disparu à la pension. Mac Fly rapporte qu'il se méfie de Newton, et que selon lui cette disparition sur laquelle il enquête n'est pas un cas isolé. Il ne comprend cependant pas comment la secte peut enlever les gens sans que personne ne se doute de rien. Le journal s'arrête brutalement le 20 octobre 1919.

La cuisine : est normalement équipée. Si les Investigateurs réussissent un T.O.C. ils ne trouveront rien de caché, à part des pots d'épices rangés dans une armoire. Si un joueur réussit un jet sous la Chance ainsi que sous la Botanique, il lui semblera qu'une des poudres trouvées dans l'armoire n'a pas l'aspect d'une épice ou de quelque chose d'approchant, car étrangement elle n'a pas de saveur. Ce pot contient en effet la fameuse poudre qu'utilisent Nolmany et Newton pour soumettre les volontés des pensionnaires.

La chambre de Nolmany : elle est pauvrement meublée par rapport au reste de la pension. Dans l'unique armoire de la chambre, les Investigateurs pourront trouver une bure noire parmi les vêtements. Cette bure leur semblera familière ; c'est celle que portent les membres de la secte, s'ils en ont rencontrés. De plus au fond de cette armoire, se dissimule une grande boîte qui contient une réserve de poudre.

La chambre de Newton : les Investigateurs qui voudront entrer dans la chambre devront d'abord confronter leur pouvoir à

celui de Newton sur la table de résistance. En effet, celui-ci a pourvu sa chambre d'un sortilège très puissant qui empêche les gens d'entrer. Affronter ce sortilège coûte 1d8 points de SAN si on rate son jet. Si le sortilège est vaincu, Newton sera informé que quelqu'un est entré chez lui. Paul Newton est cependant quelqu'un qui se déplace beaucoup, et il n'est à la pension qu'un jour sur trois en moyenne cependant il pourra prévenir Nolmany par téléphone. Sa chambre est plus grande que les autres. Les Investigateurs en entrant remarqueront l'odeur étrange qui y règne, semblable à celle d'un animal sauvage. La pièce est bien meublée, il y a un lit, une table de chevet, une armoire sur la gauche et à droite un grand coffre en bois travaillé. Comme Newton fait entièrement confiance à sa porte "blindée", il a laissé négligemment traîner un carnet contenant le nom de toutes les personnes membres de la secte, ainsi que sa propre bure noire sur le lit.

Mais ce que ne savent pas les Investigateurs, c'est qu'ils ne sont pas seuls dans la pièce. En effet, dans le coffre, dort une drôle de bête, qui est l'animal favori de Newton. Cette bestiole ne se manifestera que si on s'approche du coffre. Elle bondira alors et attaquera ce qui se trouve dans son plus proche entourage. Cet animal est un Mignon de Shudd M'ell, et c'est terriblement féroce (voir caractéristiques).

L'attitude de la secte

Une fois que les Investigateurs auront réussi à empêcher le recrutement de nouvelles personnes, la secte ne cherchera plus à se dissimuler d'eux. Tous les efforts seront canalisés vers leur destruction. Dans chaque lieu public où ils iront, il y aura 4% de chances qu'un membre les repère, et les file. Ce membre avertira ses supérieurs et tentera à tout prix d'arrêter les joueurs, en leur tendant des embuscades, en les mettant sur des fausses pistes, etc.

A LEADVILLE

Informations réservées au gardien

La propriété de Leadville était le siège d'une grande famille qui fût ruinée lors de la guerre de sécession. La propriété et ses terres furent laissées en friche jusqu'à ce que le Haut Sorcier arrive aux Etats-Unis et décide d'y ériger domicile. Il s'y installa lui et ses suivants, ainsi qu'une tribu de goulas qu'il contacta plus tard, et qui creusèrent un réseau de galerie sous la propriété. C'est dans cet endroit que le Haut Sorcier est emprisonné dans une enceinte d'énergie mystique et qu'il attend avec rage sa libération. C'est aussi ici qu'Elizabeth Eastmann est retenue. Les dirigeants de la secte ont un projet la concernant : puisqu'elle est initiée à la magie et que son père est mort, c'est elle qui prendra la suite du Haut Sorcier.

Celui-ci attaque de plus en plus les murs de sa prison invisible et bientôt il sera libre. Son principal ennemi étant éliminé, les pauvres fous qui ont suivi sa piste subiront le même sort et bientôt, il pourra de nouveau semer le chaos et la confusion sur la terre comme son maître Nyarlathotep.



La ville

En ville, les Investigateurs ne trouveront rien d'intéressant. Les gens connaissent la propriété, qu'ils appellent le château. Ils savent aussi qu'elle a été vendue à un riche politicien, qu'ils n'ont jamais vu. Certains habitants diront que d'étranges personnes vivent maintenant là-bas, et que le garde forestier n'a pas été vu depuis longtemps.

Le château

Le château est situé un peu à l'extérieur de la ville à l'entrée d'une vaste forêt. Toute la propriété est entourée d'un mur d'environ trois mètres de hauteur, infranchissable car recouvert de tessons de bouteilles. On ne peut accéder au château qu'en passant par la porte d'entrée, ou en passant par la forêt. Les Investigateurs ont cependant 30% de chances de se perdre dans la forêt et ils mettront dans ce cas 1d6 heures pour réussir à trouver le parc. La grille de l'entrée est grande ouverte. Par le bois, il n'y a qu'un grillage qui délimite la propriété.

Le parc : il est très vaste. C'est un ensemble d'anciens champs cultivés qui ont été transformés en pelouses. Au Nord-Est, s'étendent des étangs d'agrément. On peut trouver la cabane du garde forestier à l'orée du bois. Au Sud-Ouest des étangs, un accès mène au repaire des goules. La cabane du garde forestier est réduite à un tas de bois noirci par le feu.

L'entrée du repaire des goules : derrière un repli du terrain les Investigateurs découvriront un spectacle macabre qui marque l'entrée du repaire de goules. En effet on trouve là un tas de six mètres environ de hauteur, composé des cadavres en décomposition de dizaines de chiens de chasse, ceux de la propriété. Que voulez-vous, les goules ne supportaient pas leur odeur ! Cette vision coûtera 1d8 points de SAN aux Investigateurs qui rateront leur jet, car bien que les chiens soient morts depuis plusieurs semaines, il leur semblent encore entendre les hurlements de terreur des animaux massacrés.

Au pied du tas, une grande planche de bois. Enlevée, elle démasquera un trou d'un mètre cinquante de diamètre, où la lumière a du mal à pénétrer. De plus, tout Investigateur se trouvant à côté du trou lorsque la planche sera soulevée devra réussir un jet sous la CON. Si le jet est raté, la personne s'évanouira sous l'effet de la terrible puanteur qui s'échappe de l'orifice maudit. Si les Investigateurs décident de pénétrer dans le trou, se reporter au paragraphe "Le repaire des goules".

Le bâtiment principal

Le château a dû au temps de sa splendeur être très luxueux, mais le temps et les membres de la secte ont terni cette image, et ce lieu n'inspire plus que la crainte et la désolation. Elizabeth Eastmann devinera la présence des Investigateurs à leur entrée au château, et elle essaiera de les contacter. Si le contact réussit, elle expliquera qu'elle est retenue au bout de l'aile ouest du château, et qu'il faut venir la délivrer avant de tenter quelque action que ce soit.

Si les Investigateurs passent par l'entrée principale, ils seront repérés par les gardes. S'ils entrent par derrière, ils repéreront l'en-

trée du repère des goules.

L'entrée du repaire des goules : si le soleil est couché, il y a une goule de garde devant l'entrée du repaire. Les PJ devront faire un jet sous la discrétion pour ne pas attirer l'attention de la goule. S'il vient à l'idée aux joueurs de pénétrer dans le domaine des goules, aucun d'entre eux ne ressortira pour raconter ce qu'il a vu... Ce que les Investigateurs ne savent pas, c'est qu'en plus des gardes, les dirigeants de la secte ont décidé de protéger leur saint des saints par des chiens de garde très particuliers. En effet, ils sont parvenus à ranimer deux frères sorciers, qui se haïssaient tellement qu'ils s'étaient entretués en se découpant en morceaux (pour plus ample information, se reporter à la nouvelle "Talion" de Clark Smith, parue chez Presses-Pocket dans le recueil "Légendes du mythe de Cthulhu"). Ces deux sorciers sont chacun d'un côté du château, et ne sont séparés que par une barrière matérialisée par deux traînées blanchâtres, que seul pourra effacer le cimetière trouvé dans la propriété de Colombus. Dès que les Investigateurs entrent dans une pièce, ils sont attaqués par un fragment du corps d'un des sorciers. Même un jet sous la Discrétion ne pourra soustraire les joueurs aux sens aiguisés de ces horreurs. Voir un fragment coûte 1d8 points de SAN si on rate son jet. Si le fragment du corps est une main, celle-ci attaquera en s'agrippant à l'un des Investigateurs et lui fera 1d3 points de dégâts, les autres fragments ne feront que se jeter sur leurs adversaires, occasionnant un point de dégât. Si un fragment reçoit plus de 10 points de dégât (20 pour le torse), celui-ci se retire et appelle à lui le reste du corps, qui viendra à son secours à la vitesse de 5 mètres par round. Le corps réuni se reformera et cet acte coûtera à ceux qui le verront 1d10 points de SAN si le jet est raté, 1d3 s'il est réussi. Le sorcier reformé dira :

"Vous êtes envoyé par mon frère, vous périrez!"

Il ne peut plus être battu, car il est déjà mort. Si les deux sorciers se voient, ils se ruent l'un vers l'autre, n'étant arrêtés que par la barrière mystique. Si celle-ci est effacée par le cimetière, les deux sorciers s'entre-déchireront, et ne prêteront plus attention aux investigateurs.

L'assaut final

Si les Investigateurs réussissent à libérer Elizabeth Eastmann, celle-ci parlera peu. Elle demandera à tout le monde de la suivre pour détruire le Haut Sorcier, si les deux sorciers n'ont pas été anéantis, ils n'attaqueront pas sur le passage d'Elizabeth. En chemin elle expliquera qu'elle va tenter de détruire le Haut Sorcier, et que pour cela elle a besoin de la force spirituelle de tout le monde ; mais celle-ci n'est efficace que si elle est cédée de plein gré par le possesseur.

Le système de jeu est un peu compliqué à cet endroit de la partie, il est donc nécessaire de l'expliquer un peu : Elizabeth Eastmann a besoin du Pouvoir des Investigateurs pour vaincre le Haut Sorcier. A chaque round, les PJ doivent faire un jet sous le POU. Si ce jet est réussi, on considère que l'Investigateur a donné sa force spirituelle de son plein gré. Elizabeth ajoutera le POU du joueur au sien, mais le joueur diminué par cette opération devra réduire de moitié ses pourcentages d'attaque. Si le jet sous le POU est raté, l'In-

vestigateur n'a pas la force morale de déléguer sa force spirituelle et pour ce tour, ses pourcentages seront normaux.

Elizabeth a besoin de ce surcroît de pouvoir pour réduire le volume de la prison du Haut Sorcier ; elle doit confronter son POU, ajouté éventuellement de celui des joueurs à celui du Haut Sorcier. Le volume de la prison est classé de 1 à 10, au départ, son volume est de 5. Si Elizabeth réussit son jet, le volume diminue de 1 sinon il augmente de 1.

Dans la pièce il y a 1d6 dirigeants de la secte, plus Peter Newton, s'il est vivant. Ils se ruent sur le groupe. Elizabeth se mettra au centre et commencera son rituel. En face d'elle apparaîtra un homme, qui ne semble pas être dans ce plan d'existence, enfermé dans une sorte de cube. Si le volume atteint 10, Elizabeth disparaîtra brusquement et le Haut Sorcier sera libre, avec tous les désagréments que cela comporte. Si le volume de l'enceinte atteint 0 le Haut Sorcier dans un horrible cri s'éteindra, étouffé par sa cage. Dans ce cas, tous les serviteurs de la secte s'écrouleront inanimés, toute trace maléfique disparaîtra dans les trois propriétés, et les membres de la secte seront libérés de leur emprise mentale.

Elizabeth racontera alors l'histoire de son père et la sienne (voir l'introduction).

Les Investigateurs au terme de cette aventure gagneront 1d20% en Mythe de Cthulhu, s'ils ont assisté du début jusqu'à la fin à l'aventure. Ils pourront rester avec Elizabeth Eastmann pour apprendre un sort de contact avec une race inférieure (au gardien de décider laquelle), consulter les règles pour l'apprentissage.

Enfin les joueurs seront très contents d'en avoir enfin terminé avec les horreurs, du moins je l'espère !



Les Protagonistes

Le lieutenant Harvey Sweetfeel

FOR 10 DEX 9 INT 13 CON 15
APP 12 POU 13 TAI 11 SAN 80
EDU 13 PV 13 B/M Dom -
Colt 55%, Camouflage 48%, Elo-
quence 75%

Thomas Landon

FOR 7 DEX 11 INT 15 CON 7
APP 14 POU 11 TAI 16 SAN 60
EDU 16 PV 12 B/M Dom -
Droit 80%, Fusil 35%, Psychologie
62%

Tom Teillet

FOR 15 DEX 14 INT 11 CON 12
APP 9 POU 5 TAI 9 SAN 20
EDU 5 PV 11 B/M Dom -
Baratin 75%, Discrétion 35%, Fu-
sil 75%

Un membre subalterne de la secte

FOR 14 DEX 13 INT - CON 11
APP var POU 9 TAI var SAN 1
EDU var PV 12 B/M Dom -
Gourdin 65%, Pistolet 55%

Dès qu'on les interroge, les membres de la
secte perdent leur unique point de SAN et
deviennent définitivement fous.

Le chevreau

FOR 35 DEX 18 INT 20 CON 25
POU 15 TAI 15
PV 20 B/M Dom +2d6
Tentacules 80 % plus combustion
forces

Elizabeth Eastmann

FOR 5 DEX 10 INT 18 CON 10
APP 16 POU 24 TAI 14 SAN 50
EDU 17 PV 12 B/M Dom -
Occultisme 75%, Mythe de Cthulhu
55%, Psychanalyse 40%, Contacter
télépathiquement quelqu'un 52%,
coût : 1 point de magie par
round.

Le Haut Sorcier

FOR 16 DEX 9 INT 25 CON Inf
APP 2 POU * TAI 11 SAN ???
EDU 20 PV ? B/M Dom +1d4
Son score de POU est égal au
nombre de joueur + 1 + 3d6 + 2

Un nouveau monstre : Le Mignon de Shudde M'ell

Il est ainsi appelé car il vit souvent sous
terre, domaine de Shudde M'ell. C'est un
quadrupède de la taille d'un léopard, mais
nettement plus trapu. Il est recouvert d'une
épaisse fourrure blanche. Sa bouche possède
une rangée de dents, d'une dizaine de centi-
mètres de long. Ses pattes sont munies de
griffes acérées. Il peut occasionnellement se
mettre debout sur ses deux pattes arrière
Son cadre de vie est polaire, un mâle a
d'ailleurs été ramené par une expédition sur
le continent Arctique, en 1834 (je n'invente
rien, vous n'avez qu'à regarder Creep-show!)
Malheureusement, on a perdu la trace de ce
spécimen unique On sait ce pendant que
l'animal est très féroce.

FOR 5d6
CON 3d6+10
POU 1d6
APP 1d6
EDU ...
SAN ???
TAI 2d6

Attaques : Coup de griffe 60%,
1d6 + Bd ; Morsure 55%, 1d6
Perte de SAN : 0/1d4

