

CEUX QUI SORTENT DE LA BRUME



Mise en situation



L'enfer de la guerre

Mai 1940, seconde guerre mondiale, début du conflit. Le Corps expéditionnaire britannique est envoyé en France pour participer aux combats. Les Allemands ont atteint la Manche, scindant en deux l'armée française et la division britannique. S'ils ont, pour la plupart, réussi à échapper à la mort lors de la bataille de Dunkerque, la quasi-totalité de l'équipement en blindés et en artillerie est détruite. Commence alors le grand rapatriement des troupes anglaises au pays.

Cependant, quelques divisions de soldats d'élites restent sur le continent avec pour mission de ralentir la progression de l'armée du troisième Reich. C'est dans une de ces divisions que vos investigateurs se sont rencontrés. Ils étaient tous militaires de carrière et excellaient chacun dans leur domaine : sabotage, ingénierie, explosif, pilotage, combat rapproché, maniement d'armes lourdes... N'ayant que très peu de contacts avec les généraux anglais, ces divisions ne connurent jamais la reconnaissance qui leur était due. Elles travaillaient dans l'anonymat le plus total. Abandonnées de tous, sans soutien ni support, elles ne pouvaient compter que sur leurs compagnons d'armes. Les alliés doivent beaucoup à ces hommes de l'ombre qui ont, pendant plusieurs années, tenté de déjouer le plan allemands et qui ont, jour après jour, mission après mission, préparé le terrain pour D-Day.

Retour amer

Mai 1945, Armistice, fin du conflit. Après la reddition de l'Allemagne, le conflit en Europe prend fin. Les investigateurs rentrent donc au pays après cinq années de batailles incessantes dans des conditions déplorables. Malheureusement, personne ne sera là pour les accueillir, ni femme ni famille, tous morts ou portés disparus, sans doute victimes des bombardements incessants de la Luftwaffe, l'aviation allemande. Ils ne recevront aucun honneur, il n'y a plus personne pour témoigner de leurs batailles passées. Comme seule reconnaissance ils toucheront une maigre pension d'anciens combattants.

C'est ainsi qu'ils décident de quitter l'armée et de créer leur agence de détectives privés. En façade, le travail principal sera de retrouver des personnes disparues pendant la guerre, le plus souvent pour le compte de cabinet d'avocats et de notaires en droit de succession. Mais ils s'adonnent également à d'autres activités moins conventionnelles, espionnage, protection rapprochée, intimidation... Même s'ils tentent de conserver une certaine éthique, ils ont depuis longtemps perdu leurs illusions, l'honnêteté ne les fera pas vivre.

Une Angleterre en chantier

À l'aube de l'armistice, l'Angleterre a la gueule de bois. De nombreux civils ont péri dans les bombardements incessants de la Luftwaffe et les infrastructures londoniennes sont dans un triste état. Le parti Travailleur accède au pouvoir et tente de mettre en œuvre un État-Providence moderne pour la protection sociale, la santé, les retraites. Mais cette vision sociale démocrate de la Grande-Bretagne peine à se mettre en place. De nombreuses familles restent sans logement ainsi née une révolte sociale, la manifestation des sans-logis. La récession économique ne s'inverse pas contrairement à celle de la première guerre mondiale. Les structures de propagande ne sont pas non plus démantelées comme par exemple le journal Britain To-day. Le peuple attendait avec impatience les nombreuses avancées sociales promises à la fin du conflit et, avec l'arrivée au pouvoir du parti travailliste, l'espoir d'un avenir meilleur et plus juste était grand. Mais les réformes tardent trop pour le peuple qui s'impatiente.

L'Angleterre est en effet très tournée vers l'international et elle s'inquiète pour ses colonies. Les prémisses de la décolonisation se faisaient déjà sentir. Avant le début de la Guerre, le Japon s'était emparé de la Malaisie, de Singapour, de la Birmanie, de Hong-Kong. Les Britanniques craignaient également de perdre l'Inde et l'Australie. Et c'est ce qui se produit. L'Inde se révolte et l'indépendance intervient le 15 août 1947. En 1952, Elisabeth 2 accède au trône britannique.

Actuellement, nous sommes le 06 Décembre, le climat économique et social est au plus bas. L'empire colonial est sur le déclin et, pour enfoncer le clou, la ville de Londres est recouverte d'un épais nuage de pollution "le grand smog de Londres" considéré comme la pire pollution de toute l'histoire du Royaume Uni. On parle de 100 000 personnes tombant malade suite à cette pollution dense qui s'infiltré dans toute la ville. Dans la rue des gens s'arrêtent pour vomir et tombent inconscients.

Une mission facile, la vente aux enchères.

Le 01 Décembre 1952, les investigateurs reçoivent à leur cabinet une lettre accompagnée d'un chèque de banque d'un montant significatif de 150 livre sterling. À cette époque le salaire hebdomadaire moyen d'un homme est de 9 livres. La lettre est une offre d'emploi signée par Lord Borthwick qui aimerait engager nos investigateurs pour le représenter lors d'une vente aux enchères ayant

lieu à Londres le samedi 6 décembre au sein de la prestigieuse maison de ventes aux enchères Christies. Il aimerait acquérir un manuscrit original et non publié de Howard Phillips Lovecraft, un auteur américain de nouvelles fantastiques. Ce dernier est mort le 15 mars 1937. Il n'a pas connu un grand succès de son vivant mais commence à avoir une certaine notoriété. Même si les enchères ne devraient pas s'envoler, vous n'avez pas de limite d'enchère. Votre objectif est d'acheter le livre et de le ramener en Écosse, à Castle Fog demeure de Lord Borthwick, sur l'île d'Arran sur la côte de BlackWaterFoot. Un banquier sera présent à vos côtés et se chargera du paiement. Dans le château, un second chèque de 150 livres attend les investigateurs. La vente aux Enchères débute à 8h le matin, le manuscrit de Lovecraft est le premier lot.

Un ferry part de la ville de Prestwick à 20h. Avec une bonne automobile, cette ville se trouve à 9h de route de Londres. La traversée est de 2h et le ferry déposera les investigateurs à Whitinbay. Le ferry possède des cabines pour 2 et 4 personnes, il continuera sa traversée en direction de Southend et vers son terminus sur l'île d'Islay.

L'aventure des investigateurs commence le matin de la vente aux enchères le samedi 6 décembre

Frise Chronologique

Samedi 6 Décembre 1952

6h Les investigateurs se retrouvent à leur cabinet pour préparer la mission

8h Vente aux enchères. L'objet convoité sera le premier lot, les investigateurs se rendent compte que beaucoup de gens sont intéressés par le manuscrit. On tente de leur racheter. Un des investigateurs aperçoit furtivement l'homme encapuchonné.

9h Départ pour Prestwick le manuscrit en poche, le trajet durera entre 9 et 10h. Le ferry part à 20h. La fin du trajet va être le théâtre d'une course poursuite entre les investigateurs et vraisemblablement le gang de gangsters rencontré plus tôt à Londres.

20h Le ferry commence son trajet vers l'île d'Arran. Un gangster s'est infiltré à bord et va tenter de récupérer le manuscrit.

22h30 Arrivée à Castle Fog la recherche de Lord Borthwick commence, celle du collier va s'en suivre

00h De curieux invités font leur apparition...

Un manuscrit convoité

Le Grand smog

Après s'être retrouvés dans leur cabinet pour planifier leur journée, les investigateurs se rendent à la salle d'enchères Christie's sur King street, rue proche du palais de Buckingham dans le centre de Londres.

Un épais nuage de pollution rend la visibilité quasi nulle et la respiration difficile. Les rues sont peu fréquentées et les quelques personnes qu'ils croisent portent des linges sur leurs visages afin de protéger leurs voies respiratoires. Ca et là des badauds s'arrêtent dans la rue pour tousser et vomir. Le soleil peine à éclairer de ses rayons ces rues qui ont une allure apocalyptique. L'ambiance qui règne ce matin là dans les rues de Londres est irréaliste et donne l'impression que la fin est proche. Les lancés de dés d'action effectués en extérieur subissent un dé de malus à cause du smog.

Une entrée mouvementée

Les investigateurs arrivent aux abords de Christie's. L'un d'eux aperçoit du coin de l'œil, au détour d'une ruelle, une forme. Il se concentre pour essayer de mieux la distinguer dans cette brume toxique et distingue au loin un grand homme portant une longue soutane de couleur sombre. Il ne voit pas son visage qui est caché sous un vaste capuchon. L'homme regarde dans leur direction, lève doucement son bras et semble les pointer du doigt. L'investigateur entend au loin une rumeur, un son étrange, d'abord difficilement perceptible, un bourdonnement dense qui s'intensifie et devient rapidement assourdissant. Il se retourne quelques secondes pour interpellier ses camarades lorsque son regard se porte à nouveau sur la ruelle. L'homme a disparu, il semble s'être évaporé dans la brume toujours plus sombre malgré le soleil qui monte dans le ciel. Cette étrange vision perturbe l'investigateur (0/ID3 point SAN).

Faire monter le suspense

Il n'y a pas vraiment de stratégie à adopter pour les enchères, les investigateurs repartiront avec le livre quoiqu'il se passe. Le gardien peut cependant essayer de faire durer un peu le suspense :

- Faire relancer Derleth toujours de 10 livres au dessus des investigateurs.
- Attendre plus longtemps avant de faire sortir le loupard.
- Rajouter un autre enchérisseur qui peut-être au téléphone avec un greffier.
- Mr Twining peut devenir très anxieux à partir de 350 livres, il peut notamment dire que le prix est plus élevé que ce que Mr Bortwick pensait, il faut que ça arrête.

Le but étant de leur faire penser qu'ils peuvent perdre l'enchère.

Arrivés devant Christie's, les investigateurs assistent à une scène inhabituelle dans ce quartier. Un groupe d'hommes vêtus de guenilles tentent de rentrer dans la salle. Il s'agit d'un groupe de quatre grands gaillards à la mine patibulaire et à la gueule cassée. Ils parlent avec un fort accent des quartiers populaires de Londres et gesticulent dans tous les sens. Le ton commence à monter, ils veulent absolument entrer pour participer aux enchères. Si les investigateurs interviennent il est fort probable que la situation s'envenime. Au bout de quelques minutes, un responsable suivi de plusieurs agents de sécurité sortent. Ils ne laisseront rentrer qu'un seul des quatre hommes. Cette scène questionne les investigateurs. Il est rare de voir ce genre d'individu à quelques rues seulement de Buckingham. Et encore plus improbable de les voir entrer chez Christie's, que comptent-ils trouver ici?

La folie des enchères

Le calme revenu, les investigateurs pénètrent dans le hall d'entrée, une vaste pièce ornée de colonnes antiques en marbre situées de chaque côté d'une grande réception. Des gens empruntent de part et d'autre un large escalier et s'engouffrent derrière une porte massive en bois sculpté. Un homme s'approche des investigateurs, les inspecte de haut en bas avant de se présenter, Charles Twining, banquier de Lord Borthwick. Mr Twining conseille aux investigateurs d'aller à la réception s'inscrire au plus vite afin qu'ils puissent rejoindre la salle des enchères à l'étage.

L'inscription terminée on leur attribue un numéro d'enchérisseur le 46.

À l'étage, la salle des enchères est tout aussi somptueuse que l'entrée. Les murs sont parés de dorures et des toiles de maîtres y sont accrochées à intervalle régulier. Un immense lustre de cristal pend du plafond. Sur le côté de la salle, de grandes fenêtres permettent, en temps normal, de voir la Tamise car, aujourd'hui, le smog réduit la visibilité à 3m à peine et filtre la lumière qui entre dans la salle lui donnant une étrange couleur rouille. Il doit y avoir une cinquantaine de personnes présentes. Les investigateurs aperçoivent le grand gaillard de tantôt, la brume était à son avantage, il est encore plus laid et massif dans la clarté de la salle.

Le commissaire priseur fait son entrée sur l'estrade et salut l'assemblée pendant qu'un homme vient déposer devant lui sur une tablette un petit livre relié en cuir. Le commissaire priseur annonce le premier lot : un manuscrit original et non publié de Howard Philippe Lovecraft. Le texte comprend des extraits de correspondances, des nouvelles et des poèmes. Il est daté du 7 Août 1936 et fait une cinquantaine de pages. Les enchères débute à 50 Livres. Au début des enchères, celui qui semble être le leader de la bande de loupards se lève et enchérit à 200 livres. Toute la salle surprise se tourne vers l'homme qui affiche un beau sourire complaisant. Au premier rang, un homme lève sa pancarte, le numéro 3, l'enchère est à 250 livres. Mr Twining vous informe que cet homme se nomme August William Derleth, c'est un écrivain et éditeur



Loupards Londoniens Brutes épaisses

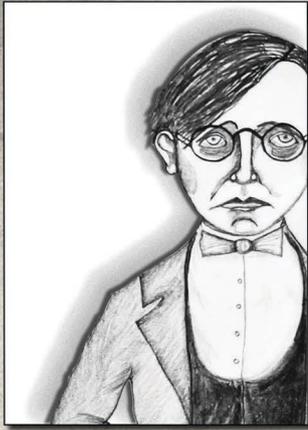
Ces hommes ont vraiment la tête de l'emploi, une véritable caricature du truand, des grandes gueules cassées, pleines de balafres et autres stigmates de bagarres antérieures. De grands nez massifs signes de multiples cassures, des bras gros comme des cuisses. Cela est sûr, ils ne brillent pas par leur esprit, par contre on ne doute pas de leur force et de leur endurance. Ils viennent des quartiers pauvres de la banlieue londonienne élevés à la dure, dans la violence et la privation. Ils seraient prêts à tuer n'importe qui pour une petite somme d'argent. La vie n'a pas beaucoup de valeur pour eux qui n'ont pas connu la tranquillité d'un foyer. Personne n'aimerait se retrouver dans une ruelle sombre en leur compagnie.

Agressifs, impulsifs et irréfléchis, les investigateurs vont devoir réagir vite face à eux pour ne pas leur laisser le temps de prendre l'ascendance.

Statistiques

Dext 68
Connaissance 05% savoir faire 05% Sensoriel 25% Influence 30% (persuasion 60 lorsqu'ils sont plusieurs) Action 50%

Armes : Matraque, couteau et revolver (seulement pendant la poursuite et au château)



Charles Twining, Un banquier Antipathique

C'est un homme maigrelet, de taille moyenne. Sur son petit nez aquilin repose une paire de lunettes rondes qui cachent un regard fuyant. Il doit avoir une trentaine d'année, mais fait partie de ces personnes à qui l'on donnerait facilement quinze ans de plus que leurs âges. Son visage est fermé et son mince sourire pincé laisse apparaître furtivement une rangée de dents blanches. Il n'a pas l'air méchant mais toutefois ne paraît pas très amical non plus. Il est vêtu d'un complet costume noeud papillon de couleur marron, son pantalon noir tombe sur des chaussures assorties en cuir qui brillent comme si elle venaient d'être cirées pendant de longues minutes.

Mr Twining sera capable de renseigner les investigateurs sur le déroulement des enchères et pourra les conseiller sur la marche à suivre. En dehors de cela il n'entretiendra aucune conversation avec les investigateurs leur conseillant de se concentrer sur leur objectif commun. Si un investigateur le questionne sur Lord Bortwick, il lui explique sèchement que ce dernier ne les paye pas grassement pour se livrer à des commérages.

Statistiques

Compétence Juridique et financière
70%, bureaucratie 60%.

Froid et Antipathique

Américain propriétaire de Arkam house, maison qui a publié Lovecraft en premier. Lord Bortwick se doutait qu'il serait là. Suite à cette enchère, le loubard s'énerve et insulte Monsieur Derleth. Il se fera sortir par la sécurité, non sans avoir renversé quelques chaises sur son passage. Mr Derleth sera la seule personne à enchérir et arrêtera à 400 livres. A la fin des enchères, il viendra féliciter les investigateurs et leur remettra sa carte car s'ils veulent se séparer manuscrit il sera toujours disposé à leur racheter, H.P Lovecraft était plus qu'un client, c'était un ami pour lui.

Les investigateurs et monsieur Twining quittent la salle des enchères pour aller régler la somme due et récupérer le livre. Une fois cela fait, il vous invite à partir immédiatement pour le remettre au plus tôt à Lord Bortwick. Il vous salue de la manière la plus antipathique qui soit et vous rappelle qu'une cabine est réservée à votre nom sur le ferry à destination de l'île D'Arran. Le Ferry va quitter le port de Prestwick à 20h précises et il serait mieux pour les investigateurs qu'ils soient à bord. Ces derniers mots sortent de la petite bouche pincée de Twining comme une menace. Le banquier maigrelet en paraît presque inquiétant. Il pose un dernier regard lugubre sur les investigateurs et disparaît dans la brume. (Le contenu du manuscrit est détaillé en Annexe 01)

Une longue route

Faux départ

Les investigateurs, quelque peu perturbés par les salutations de Twining, se dirigent vers leur auto rapidement (Voir encadré Morgan). Ils devraient atteindre Prestwick sans encombre en 9h30, leur automobile est un bon modèle et, en cas d'imprévu, ils pourront toujours accélérer la cadence. Devant leur voiture se trouve le groupe de gueules cassées mené par l'affreux de la vente aux enchères. Ils s'avancent vers les investigateurs et leur proposent de racheter le manuscrit pour 1000 livres. Cette offre est bien entendu une tentative désespérée des loubards pour subtiliser le manuscrit. En fonction de la réponse des investigateurs les loubards vont réagir différemment :

- Un oui dans le but de remettre le manuscrit n'est bien sûr pas envisageable, le gardien devra les en dissuader, leur rappeler leur engagement, leur sens de l'honneur...

- Ils peuvent cependant dire oui en espérant soutirer l'argent aux loubards, cela peut se jouer avec un test de persuasion ou de baratin ou de négociation réussit 3 fois sur quatre lancés. Les loubards sortiront l'argent, 200 livres en fait, toute leur fortune. Les investigateurs devront ensuite leur soutirer en déclenchant une bagarre ou sous la menace d'armes.

- Un non timide va encourager les loubards à sortir leurs armes, des couteaux à cran d'arrêt, les investigateurs surpris vont perdre l'initiative du combat.



- Un non franc va déconter les loubards, l'un d'eux va tenter de frapper un investigateur avec son poing.

- Les investigateurs peuvent aussi sentir venir l'embuscade, un jet de psychologie ou de vigilance peut permettre à un investigateur d'anticiper l'attaque, sortir une arme à feu lui semblera sans doute être la meilleure chose à faire. Cela dissuadera les loubards qui prendront la fuite non sans injurier les investigateurs.

Si au cours de la bagarre les investigateurs sont blessés, notamment au couteau, ils peuvent vouloir soigner leur blessure :

- Lors de leur préparation, ils peuvent avoir pris un kit de premier soin, l'utiliser les retarderait de 30min.

- S'ils n'ont rien pour se soigner, ils peuvent retourner à leur cabinet pour l'utiliser, cela les retarderait d'une heure mais rendrait les soins plus efficaces d'un point.

- Ils pourraient aussi se rendre chez un docteur, les soins seraient plus efficaces de deux points mais ils perdraient deux heures.

L'objectif ici n'est pas de faire rater le ferry aux investigateurs cela ralentirait le scénario et briserait le rythme. Les investigateurs doivent sentir une certaine tension grimper progressivement jusqu'au climax.

Si toutefois il arrivait de gros problème aux investigateurs ils pourraient prendre un ferry à la même heure le lendemain.



A tombeau ouvert

La mort aux trousses

Le voyage de nos investigateurs touche à sa fin. Ils ont passé leur journée dans l'auto à traverser la campagne anglaise. Le temps est couvert et le ciel, même s'il est visible ici contrairement à celui de Londres, reste bas et menaçant. De gros nuages sombres viennent l'assaillir de leur noirceur. Depuis une heure la luminosité baisse, signe que le soleil absent est en train de se coucher derrière les nuages. Il reste une heure et demie avant d'atteindre Prestwick.

Les investigateurs décident de faire le plein d'essence une dernière fois. Au départ de la station service, un investigateur avec un bon sens de l'observation, remarque une voiture suspecte qui semble les suivre depuis déjà plusieurs miles. Ils sont actuellement sur une route en ligne droite, mais elle va bientôt devenir sinueuse lorsque ils vont descendre de la plaine pour atteindre la cote, l'embranchement est dans moins de deux miles.

Les investigateurs sont suivis par une voiture sombre de marque Austin (voir encadré) celle-ci est moins rapide que la leur cependant si les investigateurs tardent à réagir et atteignent la route qui descend vers la cote, ils risquent de perdre cette avantage. Ils leur sera difficile de rouler à pleine vitesse sur ce chemin qui descend en serpentant vers le littoral. Si les investigateurs agissent avant le carrefour, la poursuite commence et ils partent avec 5 lieux d'avance. S'ils attendent de passer le carrefour pour confirmer qu'ils sont bien suivis en déboitant au dernier moment pour prendre la petite route par exemple, ils auront perdu une précieuse avance et n'auront que 3 lieux d'avance.

La poursuite devrait être rapide, la route ne descend que sur 3 miles ayant de redevenir plate. Les investigateurs regagneront l'avantage de leur puissante automobile et distanceront rapidement les poursuivants. Cependant, elle promet d'être épique car leur chemin est pavé d'embûches, virages en épingle, animaux à éviter et, pour finir, il vont devoir faire un dépassement très périlleux en fin de course. Pour le déroulement de la course, se référer à l'encadré, récapitulatif et au plan de poursuite.

Récapitulatif poursuite.

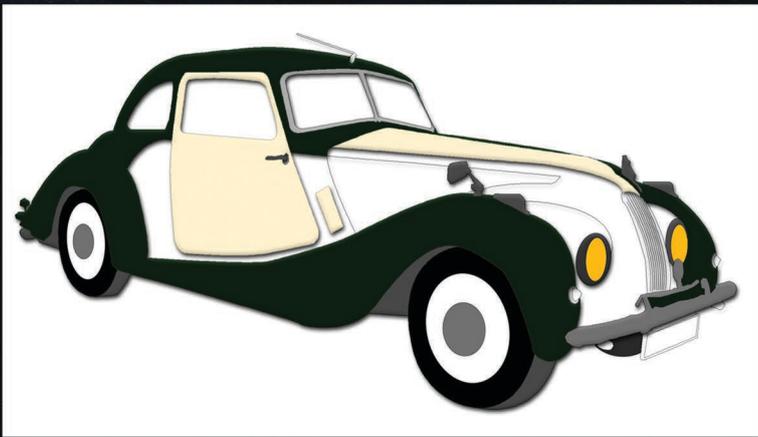
L'investigateur aux commandes de la voiture effectue un test de conduite, les loubards aussi. Pour une réussite normale ou ordinaire pas de modification de MVT du véhicule. Pour une réussite extrême +1 à la valeur de MVT Pour un échec -1 à la valeur de MVT En fonction des résultats, déterminer la valeur de mouvement pour la poursuite de la manière suivante. De base, un point de mouvement aux deux voitures et ajouter la différence entre les deux valeurs de mouvement des véhicules à l'équipe qui dispose de la plus grande valeur. Attention à ne pas confondre valeur de mouvement, celle du véhicule, et point de mouvement, ce sont les points dont vont disposer les équipes pendant la poursuite. Le véhicule avec la plus faible valeur de mouvement aura donc seulement 1 point de mouvement. Les points de mouvement vont servir aux investigateurs pour se déplacer pendant la poursuite

d'un lieu. Ils vont aussi leur permettre d'effectuer une action, comme par exemple utiliser une arme pour tirer sur le véhicule adverse ou donner un dé bonus pour effectuer un test afin de passer un obstacle et utiliser la compétence « pied au plancher ». Il est possible de dépenser des points de mouvement du prochain round de déplacement.

Les obstacles désignent une difficulté rencontrée sur le parcours. Ils ne sont pas nécessairement infranchissables, mais peuvent ralentir,

bloquer ou même endommager les véhicules. Pour les franchir, les joueurs vont devoir effectuer un test de conduite réussi. Ils peuvent, comme mentionné plus haut, dépenser un point de mouvement pour rajouter un dé bonus ou deux points pour deux dés. Si le test est un échec, le gardien peut faire subir des dégâts au véhicule et/ou ralentir le véhicule de 1D3 mouvement. La compétence pied au plancher permet pour un point de mouvement d'effectuer une grosse accélération et de traverser de 2 à 5 lieux pour le même coût. Le nombre de lieux traversés doit être annoncé d'avance et tous les tests pour passer les obstacles rencontrés vont subir un dé malus pour un déplacement de deux à trois lieux et deux dés malus pour quatre à cinq lieux. Les joueurs peuvent bien sûr anticiper les obstacles en observant leur environnement seulement la route sinueuse et la luminosité déclinante ne leur permettront pas de voir la route sur seulement 1D3 lieux. Si le test est un échec, le déplacement prend fin et les conséquences du lancé raté sont appliquées. Effectuer une attaque pendant la poursuite peut s'avérer décisif. Ainsi les joueurs peuvent tenter de crever les pneus de l'automobile adverse par exemple. Viser de petites cibles en mouvement ne leur facilitera pas la tâche et leur coûtera un dé malus. Les pneus disposent d'une armure de trois et de deux point de vie. Pour plus de précisions, notamment sur les collisions, les barrières, ou les dégâts aux véhicules, vous pouvez vous référer au chapitre 7 du manuel du gardien 7^{ème} édition, p.120

Morgan Plus 4



C'est un modèle de voiture réservé aux classes aisées. Le modèle plus 4 est le premier à offrir un mix entre une motorisation sportive et de l'espace pour 4 personnes. Même si la place à l'arrière du véhicule reste restreinte et quelle reste beaucoup moins performante que le modèle deux places.

Marque : Morgan
Modèle: Plus 4 Series 1

Pays d'origine : GB United Kingdom

Période de production du modèle :
Octobre 1950 - Octobre 1953

Classe: sports roadster / convertible

Portes: 2

Puissance: 68 chevaux
vitesse maximum 137 KM/h 85 Mp/H
100km/h en 14sec 060 mp/h en 13sec

Reservoir: 40L 8,8 G
Consommation: 9L/100km
Autonomie: 442 km / 274 miles

Mvt: 14 Carrure: 06

Prot Pass: 02 Passagers: 4

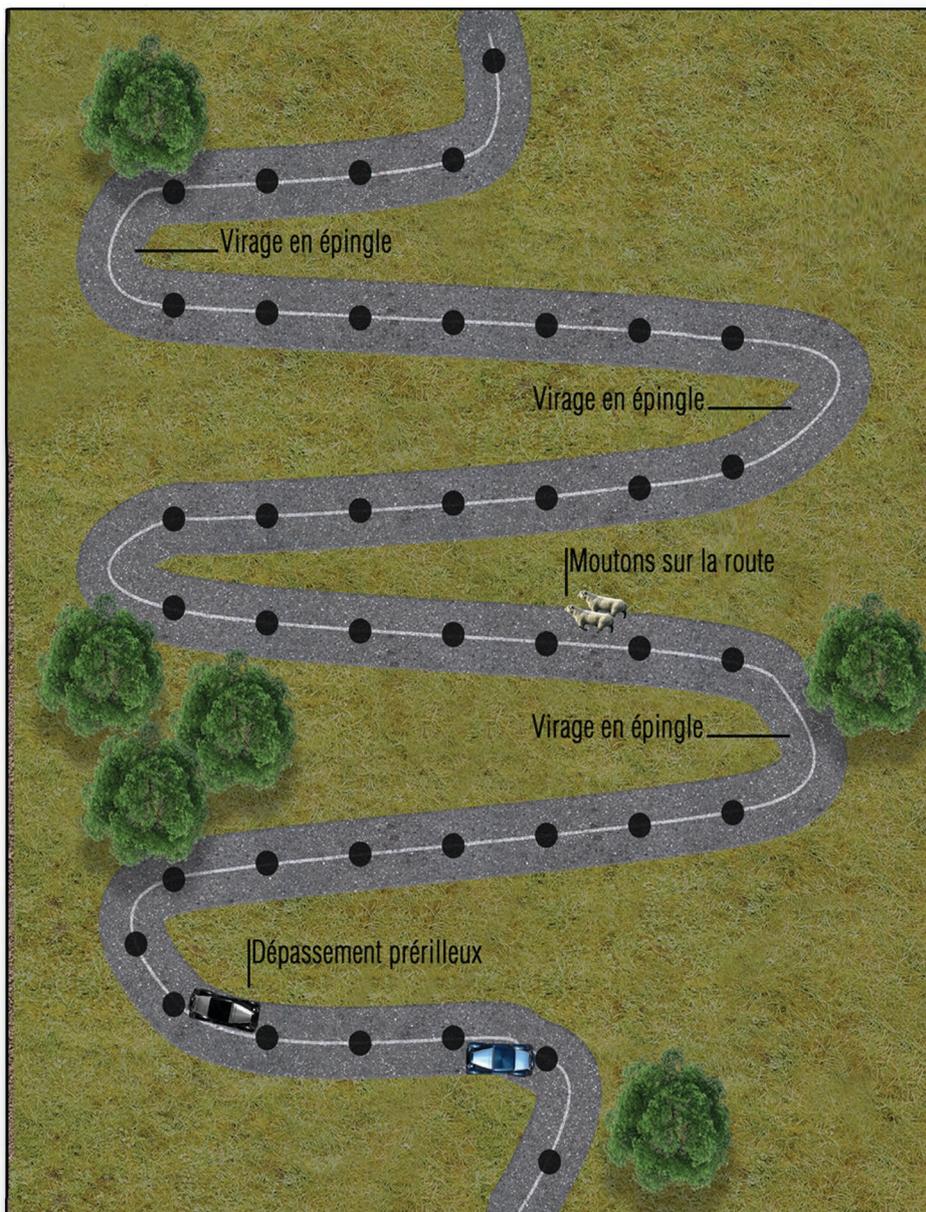
Ci Contre le plan de la poursuite, les obstacle sont représenté pas les trait noire entre deux lieux .

Une croisière nocturne.

La ville fantôme

Les investigateurs arrivent finalement à Prestiwick, la ville paraît anormalement calme, les rues sont désertes, aucune lumière aux fenêtres des maisons. Le temps semble ici à l'arrêt. Une fine neige commence à tomber, la nuit est noire et un vent glacial se déverse par intermittence dans les artères mortes de la petite bourgade. Ils trouvent rapidement le modeste port non loin du centre et le ferry, seul élément éclairé des environs.

Arrivé sur le pont ils sont accueillis par un jeune matelot taciturne qui remonte la passerelle immédiatement après leur passage. Il tinte une cloche qui résonne dans la nuit comme le glas d'un prédicateur de mauvaises nouvelles. Le bateau dans un tressautement enroulé (métallique) commence à se mouvoir. Une corne de brume retentit, et son écho semblable à un long râle d'agonie, se propage sur le littoral endormie. Ça y est le bateau, est en route. Une mince couche de brume recouvre les flots mouvementés, l'obscurité des cieux et de la mer donne l'impression aux investigateurs de traverser le Styx. La houle projette sur le pont des nuages d'écume qui sentent le poisson en putréfaction. Un léger frisson parcourt la colonne vertébrale des investigateurs, sans doute le froid mordant... L'un d'eux aperçoit sur le quai un homme, il peine à bien le distinguer, il semble porter une soutane sombre, et un capuchon sur la tête, il entend un bruit étrange aux lointains, son esprit vacille, il ferme les yeux quelques secondes, les ouvre à nouveau, la silhouette a disparu. Il sort de ça torpé (SAN 0/2) Le mousse scrute les investigateurs sans mot dire et après quelques secondes d'un silence interminable, les invite à le suivre.



Austin Ruby

Marque : Austin
Modèle : Austin Ruby 10

Pays d'origine : GB United Kingdom

Période de production du modèle :
1932-1947

Classe: ordinaire

Portes: 2

Puissance: 32 Chevaux
Vitesse maximum 107 KM/h 66MP/h

Reservoir: 32 L 7 G
Consommation: 8L/100km
Autonomie: 400Km / 248 Miles

Mvt: 13 Carrure: 05

Prot Pass: 02 Passagers: 4



Modèle de milieu de gamme cette voiture est très populaire dans les années 50 car elle propose des caractéristiques techniques très compétitives.

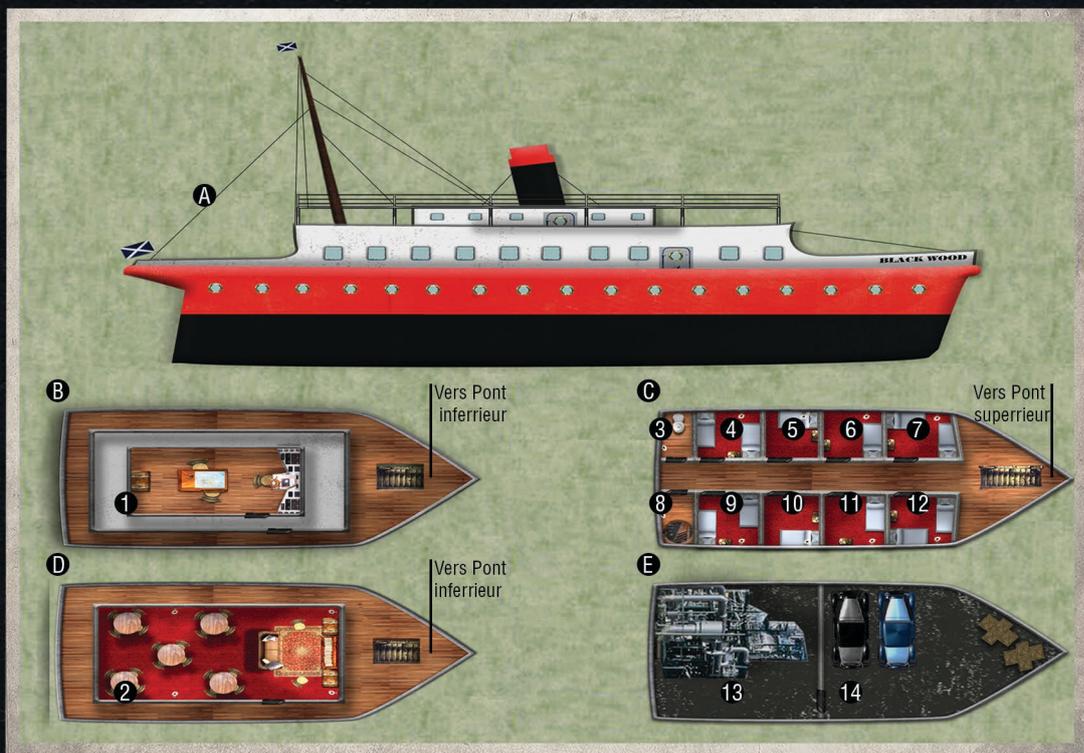
Black Wood Ship



C'est le navire du capitaine Marsh, il l'a acheté en 1946 après être rentré de la guerre. Le bateau se nommait précédemment le Brittany. Il était en service entre Jersey et Guernesey et les ports français de Saint-Malo, Granville et Cherbourg. Aujourd'hui, Il effectue la traversée des îles d'Ecosse deux fois par semaine pour le compte de la Southern Railways. Il fut construit en 1933, mesure 73 mètre de long pour 12 de large, et se déplace à une vitesse de 16 noeuds. L'intérieur du navire est en bon état, il a une bonne réputation dans la région, c'est un bateau chic et confortable.

L'Écosse et ses îles

L'Écosse fait partie, bon gré mal gré, du Royaume-Uni depuis le 1er mai 1707. C'est une région montagneuse qui contient de nombreux archipels regroupant près de 790 îles. Le climat y est humide et souvent froid. La neige tombe habituellement début octobre dans le nord et fin décembre dans le sud. La superstition est très commune en Écosse, elle fait même partie de la culture de ce pays. On y trouve sorcières, lutins et autres monstres aquatiques. Certaines îles y sont très isolées ; les habitants vivent de cultures, d'élevage et de commerce. Nombre d'entre-eux produisent du scotch qu'ils vendent en Angleterre et sur le continent. En hiver le ciel est souvent gris et la mer sombre, ce qui n'est pas des plus rassurants. Les pierres, centenaires et noircies par le temps semblent abriter des créatures malfaisantes. Les insulaires ne sont pas très accueillants avec les étrangers qu'ils tentent souvent de faire fuir en leur contant de sombres histoires issues d'un folklore qui se confond avec la réalité. Vous qui allez pénétrer ces terres mystiques, soyez averti que votre voyage ne se déroulera pas sans embûches. Sur la mer noire, ou dans un village de morts, l'innommable vous attend déjà. Impatient de vous tourmenter, prêt à vous dévorer, il s'aura s'amuser de vous avant de vous achever et de vous laisser sans vie, noyé dans votre propre sang, déjà froid, glacé par des terres désolées, trop éloignées de tout pour bénéficier d'une quelconque faveur divine, abandonné aux créatures sinistres qui attendent dans la brume.

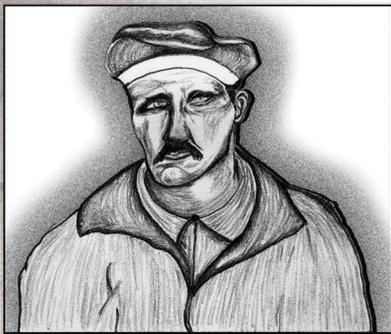


Le Bateau

- A Bateau vue de Tribord
- B Pont superieur
- C Pont
- D Pont linferieur
- E Cale

- 01 Cabine de pilotage
- 02 Salle comune, salon, salle a manger
- 03 Sale de bain
- 04 Chambre de Miss Blaire
- 05 Chambre inoccupé
- 06 Chambre du professeur Logan
- 07 Chambre des investigateur
- 08 Echelle vers la calle

- 09 Chambre Du Capitaine
- 10 Chambre d Harry
- 11 Chambre inoccupé
- 12 Chambre inoccupé
- 13 Salle des machine
- 14 Garage



Harry

Un mousse d'apparence réservé

Ce mousse d'une trentaine d'année, qui porte fièrement son uniforme de matelot, ne semble pas très causant. Sa fine bouche, cachée derrière une grosse moustache, a tendance à beaucoup s'ouvrir une fois le marin désaltéré... Il est en effet porté sur la boisson, comme en témoigne son gros nez rouge et boursofflé. Harry est en fait une véritable commère. Il connaît tous les potins des îles et il se vante même de savoir les secrets de la bourgeoisie des Highland. Il sera d'une aide précieuse pour apprendre à nos investigateurs les secrets et les mystères des îles écossaises.

Statistiques

Navigation 55% Action 30%
Réservé, amical



Miss Blaire

Vieille fille aigrie

Cette vieille fille, issue d'une famille bourgeoise de Prestiwick, effectue régulièrement la navette dans les îles pour aller visiter une grande tante à Islay. Elle est elle-même l'éducatrice de sa jeune nièce Isabelle et tâche de lui apprendre la morale et les règles de bienséance. Elle porte toujours de longues robes bouffantes de couleur grise assorties au ruban qui vient attacher ses cheveux en chignon. Sa bouche tombante lui confère un air de bull-dog et son regard inquisiteur, plein de mépris, foudroie toute personne faisant preuve d'allégresse. Pour Miss Blaire, l'amusement est une preuve de vulgarité.

Sévère et austère

Il va leur montrer leur cabine qui se trouve sur le pont intérieur.

Le bateau est en assez bon état et paraît plutôt récent, une moquette rouge vive recouvre les sols intérieurs, les cabines sont de taille normale et disposent de leur petit confort. A l'intérieur, un hublot s'ouvre sur une mer maintenant recouverte d'une épaisse couche brumeuse. Harry, le mousse, avant de laisser les investigateurs devant leur cabine, leur donne la clef et les informe qu'une collation sera servie d'ici trente minutes dans la salon sur le pont. Une salle de bain commune se trouve au bout du couloir à droite.

Si les investigateurs l'interroge, Harry leur répondra rapidement, il doit s'afférer à l'étage, ils peuvent toutefois lui poser une question :

- Ce soir dix personnes avec les investigateurs se trouvent sur ce vieux rafiote, lui, le capitaine, une grosse dame et sa nièce, le prof et son fils. Le mécanicien et la bonne sont malades. Il y a donc beaucoup d'ouvrage.

- Lord Borthwick ? Il ne sait rien à son sujet. Harry paraîtra mal à l'aise, marmonnera quelques mots incompréhensibles et partira. Un dé de psychologie assurera les investigateurs qu'il ment. Les mots prononcés par Harry sont « soillearachadh thugainn le ur solas agus sgapaidh an ceò » à moins que l'un des investigateurs ait une prédisposition à parler le Gaélique écossais, cette phrase restera incompréhensible.

- Des hommes louches aux abords du ferry ? Harry n'a vu personne ce soir, en dehors des passagers.

Voguez sur la brume

(Voir encadré secret du gardien)

Après avoir pris quelques minutes dans la cabine, les investigateurs peuvent ressentir le besoin de se rassasier. Une longue nuit les attend, du moins il faut faire en sorte qu'ils quittent leur cabine pour monter sur le pont et qu'ils se rendent dans le salon. Lorsque les investigateurs montent sur le pont, le gardien doit savoir si oui ou non ils prennent le manuscrit avec eux, cela va déterminer la suite de leur croisière. Si jamais les investigateurs ne quittent pas leur cabine, le passager clan destin va essayer de les déloger en déclenchant un feu sur le pont, avec un peu d'essence trouvée dans la cale. Le feu parti les investigateurs seront alertés par les cris des passagers au dessus de leur tête. Dans la salle à manger les investigateurs vont faire la rencontre de Miss Blair, une vieille fille d'allure bourgeoise qui se rend sur l'île d'Islay pour le week-end avec sa petite nièce Isabelle sept ans. Elle est attablée avec la petite tout au fond de la salle. Elle n'est pas très disposée à discuter avec les investigateurs. Il va falloir beaucoup de tact pour l'aborder, un jet de crédit, un cercle d'influence proche du sien, un jet de baratin, ou un investigateur faisant preuve de grande habileté dans l'art du rôle play.

Si les investigateurs essaient de parler à Isabelle en présence de sa tante, il y a de fortes chances pour qu'elle coupe court à la conversation.

Secret du Gardien

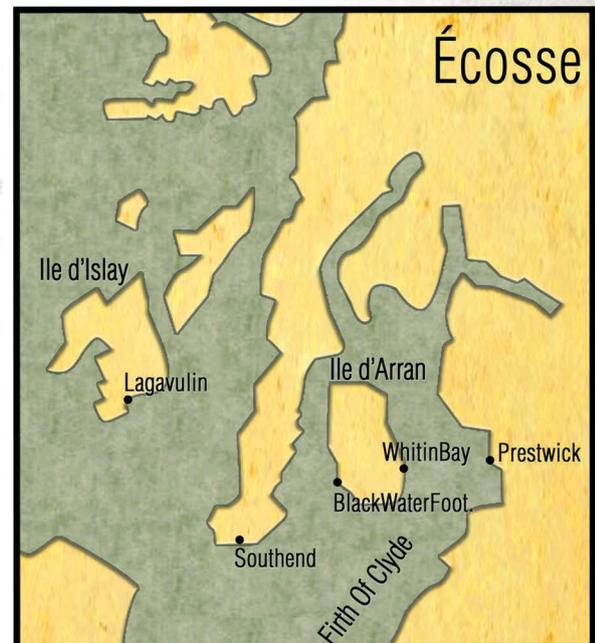
Un membre de la bande de loubards est caché sur le bateau dans la salle des machines. Il s'est introduit dans la cale pendant que l'automobile du professeur y était garée. Il n'est pas très dangereux car il ne dispose pour seule arme que d'une matraque. Son objectif va être de s'emparer du manuscrit à tout prix. Si les investigateurs s'absentent de leur cabine, il va la fouiller au complet. Il dispose d'un double récupéré dans la cale. Si les investigateurs ont laissé le manuscrit dans cette dernière, ils devront le retrouver. S'ils l'ont conservé avec eux, ils seront avertis qu'une personne sur le bateau est à leurs trousses. Une fois la chambre des investigateurs fouillée, le loubard va se réfugier dans la cale, avec les automobiles. Les investigateurs vont devoir le trouver pour remettre la main sur le manuscrit, le cas échéant, ou pour le neutraliser et espérer en apprendre plus sur leurs ennemis.

- Elle n'a rien remarqué d'inhabituel sur le navire, sauf la présence de cet homme et du petit garçon, il a tout l'air d'un anarchiste ou peut-être pire d'un indépendantiste. Elle parle du professeur Logan

- Soillearachadh thugainn le ur solas agus sgapaidh an ceò ? Elle ne connaît pas la signification de cette phrase mais reconnaît le Gaélique quand elle en entend et elle n'apprécie pas cela !!!!

- Il y a une époque où l'Angleterre était grande et puissante et, dans ces temps, un homme comme Lord Borthwick aurait terminé la corde autour du cou !!! Cela résume bien ses sentiments à son égard. Elle ne vous renseignera pas plus, sauf qu'il est assez connu dans la région, principalement pour son hérésie.

- Plus tôt dans la soirée, elle a rencontré le capitaine, un homme charmant. Elles sont montées avec sa petite nièce dans la cabine sur le pont supérieur pour voir le poste de commande. Pendant que les investigateurs discutaient avec Miss Blaire, le professeur Logan est entré avec son fils de six ans, Liam. Ils attendent le dîner assis sur un canapé. Ils sont en train de lire un livre d'histoire semble-t-il.



-Harry est un gentil garçon. Je le vois souvent car on fait la navette ensemble deux fois par semaine pour se rendre à SouthEnd voir ma mère. Il n'est pas très causant, mais si vous le faites boire un peu de scotch, il vous racontera tous les derniers comérages des îles.

-La brume c'est étrange d'en voir en cette saison, surtout quand il neige, mais il doit y avoir un micro climat par là. Sur l'île D'Arran la brume est présente presque tous les soirs et en toutes saisons sur la cote ouest, du côté de BlackWaterFoot.

-Lord Bortwick, oui il vit là bas dans son château « Castle Sea ». Les gens de l'île l'on surnommé CastleFog car la brume y est particulièrement concentré. Le vieil homme a donc renommé son château ainsi. Les gens ont peur de lui. Le Professeur Logan l'a rencontré une fois pour lui poser des questions sur l'histoire de la région et utiliser sa bibliothèque. C'est un homme de science très érudit et qui a été sympathique avec lui. Cela remonte tout de même à quelques années maintenant.

-Il n'a rien remarqué d'inhabituel sur le navire depuis le départ. Harry fait son entrée avec une grosse gamelle qu'il pose sur une table avant de commencer à remplir des bols. C'est de la soupe de têtes de poissons, un repas qui tient bien au corps mais qui n'a pas l'air d'être du goût de Miss Blaire. Elle quitte la salle pour aller se plaindre auprès du capitaine après avoir lancé un regard noir au pauvre Harry qui est devenu rouge comme une tomate. La petite isabelle s'approche de Liam, ils commencent tous les deux à jouer sous le regard bienveillant de Logan qui déguste sa soupe. Les investigateurs peuvent désormais questionner la petite. Elle n'a pas grand chose à dire sauf qu'elle a vu un monsieur autour du bateau quand le professeur et Liam sont arrivés. Il était très grand et avait une grosse cicatrice sur le visage. Il faisait peur... Dans un coin de la salle, les investigateurs peuvent remarquer qu'Harry, à l'écart, sort une flasque de sa poche et en boit une copieuse gorgée. Ce serait le bon moment pour aller lui parler. Il va d'abord répondre timidement aux questions.

-Oui Lord Bortwick, j'ai déjà entendu parlé de lui, je ne sais plus où.

-CastleFog c'est sur l'île d'Islay, non ?

-La brume, oh oui c'est vrai qu'il y en a souvent par ici.

Mais si les investigateurs arrivent à le faire boire, en trinquant avec lui par exemple, ou en discutant scotch, il va proposer de sortir une bouteille spéciale qu'il conserve non loin. Elle vient de la distillerie Bowmore. Elle n'a pas d'étiquette, selon eux c'est invendable. Il y a eu un problème pendant la distillation, le taux d'alcool est monté à 79. Mais, pour Harry, cela a tout l'air d'être un véritable nectar divin. Il sert un verre à tous les investigateurs et commence à parler.

«Lord Bortwick est un homme effrayant. Les gens du coin évitent de passer près de son château. Selon eux, la brume vient de là. Cela ne fait que quelques années que l'on en voit autant. Il paraît même qu'il reçoit des gens tard le soir et qu'ils

repartent seulement aux premières lueurs. Son domestique trouve cela louche lui aussi. Il entend les gens psalmodier toutes les nuits. Il paraît que l'on entend aussi des loup hurler à la lune, sauf que des loups sur l'île D'Arran, il n'est pas supposé y en avoir. Ce que j'ai dit tout à l'heure c'est pour éloigner les démons qui se cachent dans la brume. Sur l'île d'Arran, tout le monde dit cela pour se protéger du malin et je vous dirai que, depuis que Bortwick y est devenu fou, les gens ont vraiment peur.»-

Harry déblatère toutes ces informations d'un bloc sans même être relancé. Il va resservir un verre aux investigateurs, ceux qui acceptent verront leur lancé de dés souffrir d'un dé malus. Cet alcool est vraiment fort..

L'enquête est ouverte

Miss Blaire entre dans la salle visiblement toujours énervée. Elle appelle Isabelle d'un ton autoritaire qui laisse Liam pour aller la rejoindre au fond de la salle. Le professeur et son fils quittent la salle à leur tour. Il semblerait que ce soit un bon moment pour que les investigateurs retournent dans leur cabine. S'ils décident d'aller voir le capitaine, ce dernier ne sera pas très disposé à leur parler, après les dix longues minutes qu'il vient de passer avec miss Blaire il a besoin de silence!

Une fois dans leur cabine, les investigateurs vont remarquer qu'elle a été fouillée, la serrure est intacte. Si le manuscrit était resté à l'intérieur il a disparu. Si un investigateur effectue un jet de dés en criminalistique ou en "trouver objet caché", il va remarquer des petites taches d'huile ça et là dans la pièce. Un autre lancé de dés réussi va lui permettre de déceler une légère odeur de gasoil. Tous les passagers sont potentiellement suspects. Miss Blaire s'est absentée du salon pendant plusieurs minutes. Le professeur Logan est parti un peu avant les investigateurs. Harry n'est arrivé dans le salon qu'après eux. Et il y a cet homme mystérieux qui rodait près du bateau dont parlait Isabelle. Bien sûr, tout le monde se montre très surpris de cette annonce. Le capitaine convoque tous les passagers sur le pont supérieur pour tenter de résoudre ce mystère.

Le capitaine confirme que Miss Blair était présente avec lui pendant son absence. Le professeur Logan n'est parti que quelques minutes avant les investigateurs, trop peu pour les dépouiller et Harry préparait la soupe. Si les investigateurs questionnent Isabelle sur le rôdeur, sa tante s'offusque et crie qu'il n'y a pas de rôdeur et que personne n'a le droit d'interroger une enfant. Les investigateurs peuvent parler des tâches d'huile et de l'odeur de gasoil. Le capitaine les informe que ces éléments sont absents des parties communes, on peut en trouver dans la cale mais elle est fermée. Mais quelqu'un a bien réussi à pénétrer dans leur chambre qui était fermée elle aussi. Harry explique que seul le capitaine et lui-même ont accès au double sur le pont supérieur. Il y en a bien un autre, mais il se trouve dans la cale.

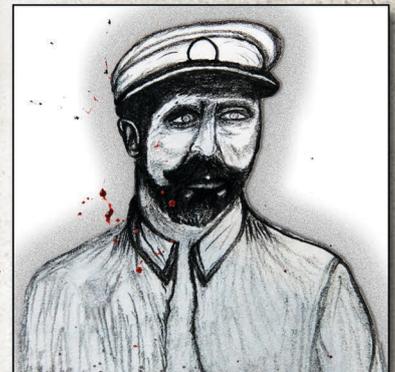
Manifestement, tous les indices convergent vers la cale. Le capitaine accepte que les investigateurs y pénètrent, mais seulement en présence de Harry.



Mr Logan Un professeur dandy

Ce jeune père aux allures de dandy est professeur dans une école de garçons à Prestwick où il enseigne l'histoire et le gaélique. Il connaît très bien l'histoire de l'Ecosse dont il défend les richesses culturelles et le passé chargé de mythes et de légendes duquel il s'inspire pour composer des poèmes et des chansons. C'est un beau garçon, séducteur, qui porte toujours d'élégants costumes. Ses yeux verts malicieux pétillent de joie de vivre, c'est un épicurien qui adore apprendre en s'amusant. C'est d'ailleurs ce qu'il enseigne à son fils Liam et à ses jeunes élèves.

Statistique
connaissance 45% Histoire et Gaélique 70%
Charme, Sympathique



Obed Marsh Un capitaine préoccupé

Capitaine du BlackWood, cet homme d'une cinquantaine d'années a passé plus de temps en mer que sur la terre. Issu d'une famille de matelots, il commence sa carrière maritime comme mousse sur des bateaux de croisière sur les lacs des Highland avant s'embarquer sur des navires de pêche en haute mer. Il devient rapidement capitaine de son propre bateau et sera officier dans la marine anglaise pendant la guerre. Depuis l'armistice, il effectue des navettes entre les îles. C'est un homme calme et charismatique, une force tranquille, qui possède un grand pouvoir de médiation. Son regard triste et romantique serait en mesure de faire tomber bien des carapaces
Navigation 75, Action 45, Influence 50
Calme et sécurisant.

A. 1.		POST OFFICE TELEGRAPHS.		Gold Coast	
Préfix 5923 Code 219 x12		(Inland Telegrams)		Government	
Office of Origin and Service Instructions.		Words.	Sent.	At M.	
cannish		25		To	
Post office		Charge.		By	
NOTICE.—This Telegram will be accepted for transmission subject to the Telegraph Acts, the Regulations made thereunder, and the Notice printed at the back hereof.					
TO { William Scrooge					
Devez impérativement les intercepter					
vont prendre ferry pour île Arran					
20h L'ordre Toléréra pas nouvelle					
Échec existe châtiments pires que mort					
nous faut absolument manuscrit					
FROM { D. MacBain					
The Name and Address of the Sender, IF NOT TO BE TELEGRAPHED, should be written in the Space provided at the Back of the Form.					
PRINTED BY M'CORQUODALE & CO. LIMITED. 1,000,000—1991. W. 16472/999.					

nish. C'était un jeune homme étrange qui vivait en reclus sur les bord du loch Mullardoch. Il était le leader d'un regroupement de fanatiques, des gens qui vouaient un culte à des créatures innommables. Lui, n'a jamais cru à cela mais d'autres oui. Cela s'est terminé dans un bain de sang. MacBain et ses amis sont tous morts emportant avec eux quelques villageois sacrifiés sur un hôtel au bord du lac.

Si les investigateurs mentionnent un certain Ordre, le capitaine se rappellera soudainement le nom, l'ordre du crépuscule d'argent... Il demandera aux investigateurs de le laisser seul et leur conseillera de rejoindre Londres au plus vite. L'Ecosse est une contrée d'ombre et de magie. Et même si, personnellement, il ne croit pas en toute ces superstitions, il sait que les investigateurs sont en prise avec des forces qui les dépassent et qui pourraient bien finir par les tuer.

Un passager clandestin

Pour pénétrer dans la cale, les investigateurs suivent Harry, passent par le pont inférieur et, au bout du couloir, prennent la porte à gauche. C'est une écoutille épaisse, Harry la déverrouille, elle s'ouvre difficilement en faisant un bruit métallique. Une échelle mène à la salle des machines, sombre et bruyante. Le moteur souffle, crache en produisant des sons assourdissants qui éclatent, s'arrêtent et recommencent de façon régulière. On dirait les ronflements d'une créature gigantesque qu'on ne voudrait pas réveiller. Les investigateurs doivent crier pour couvrir le bruit de la bête de fer. Dans cette salle, ils ne trouvent rien de particulier. C'est dans la salle adjacente que se cache la brute épaisse qui se sait désormais traquée.

Si les investigateurs ne prennent pas un maximum de précautions en ouvrant la porte, leur ennemi assènera un brutal coup de matraque au premier entrant, le mettant chaos pour 1D3 rounds en plus des dégâts. Les investigateurs plongés dans la pénombre reçoivent un dé malus à leur lancée d'actions. Le brigand lui est dans l'obscurité depuis longtemps, ses yeux sont habitués, il ne subit donc pas ce malus. Une fois neutralisé, le brigand, s'il est encore en vie, se contentera d'insulter les investigateurs en leur promettant une fin longue et douloureuse. S'ils le fouillent, ils vont trouver un télégramme d'un mystérieux Duncan MacBain à l'intention de William Scrooge. Le Lourbard ne connaît pas MacBain, il sait juste que c'est lui qui paye, Scrooge c'est son patron, la description qu'il en fait correspond à celle de la grande brute de la vente aux enchères.

Les investigateurs peuvent questionner les passagers au sujet de ce D. MacBain. Miss Blaire deviendra soudainement blanche comme un linceul, fera un signe de croix et refusera catégoriquement de parler aux investigateurs les traitant de démons. Le capitaine prendra une expression lugubre et mettra un certain temps avant de parler: « Cela ne peut pas être lui, non, c'est impossible, cela fait plus de trente ans maintenant... » Il a connu un certain Duncan MacBain du temps où il était mousse sur un ferry qui passait par la ville de Can-

Castle Fog.

Les investigateurs arrivent sur l'île d'Arran et reprennent leur route en direction de la demeure de lord Borthwick de l'autre côté de l'île.

Le château est plongé dans le silence. On entend seulement au loin le tic-tac d'une horloge qui se répercute sur les murs de pierre du hall d'entrée (01) orné de tapis, de tableaux et d'un mobilier somptueux d'une autre époque. De toute évidence, si l'extérieur du château est des plus lugubres, l'intérieur est en revanche élégant et raffiné. Il semble ici que le temps s'est arrêté en 1890. Il y règne cependant une atmosphère malfaisante, presque palpable.

Le rez-de-chaussée

Le salon. (02)

C'est une vaste pièce divisée en plusieurs parties, un salon chaleureux où trônent deux beaux canapés de cuir près d'une grande cheminée de pierre. Au centre, une table basse qui s'ouvre en deux et dans laquelle on découvre un bar garni de bouteilles de scotch toutes vieilles de 25 ans. Au fond, on peut apercevoir de grandes bibliothèques pleines de centaines de livres magnifiquement reliés. Des vitrines renferment une collection d'armes anciennes, tromblon, masses, fléaux, Remington, espadons et un lance-flammes. Le tromblon et le Remington ne semblent pas en état de marche. Les investigateurs disposent de suffisamment d'expérience pour en être certains. Pas contre, le lance-flammes semble en bon état. Ils reconnaissent le modèle, un M2 Américain. Il n'est cependant pas chargé.

La salle à manger (03)

Au milieu de la salle repose une grande table en bois massif capable d'accueillir, à vue de nez, une vingtaine de personnes. La pièce est elle aussi bien apprêtée. Aux murs on aperçoit plusieurs tableaux qui semblent être les portraits des différents Borthwick ayant régné sur ces terres désolées. C'est ainsi que les investigateurs mettent un visage et un prénom sur Lord Murchadh Borthwick.

Les toilettes (06)

La pièce est recouverte de carreaux d'un blanc aveuglant qui vient trancher avec le rouge vif du sang éparpillé sur la faïence. Au fond de la pièce, des corps éventrés laissent échapper des morceaux de chair qui se répandent sur le sol. Cette vision entraîne une perte de 1/ID3 de SAN. Si les investigateurs décident de s'approcher, ils pourront distinguer trois corps. Ils reconnaissent l'homme de la vente aux enchères de ce matin, la grande brute. S'ils fouillent les corps, ils trouveront rapidement un revolver. Pour approfondir leur recherche, ils auront besoin d'un jet de dé en Criminologie ou en Trouvé objet caché, qui permettra aux investigateurs de remarquer des traces de griffures et des morsures profondes sur les victimes. Les entailles ne correspondent pas à celle d'un loup ni d'un chien. Il n'y a pas d'ours sur cette île. Ils découvrent également un papier plié en deux dans une poche.

A. 1.
Prefix Code

Office of Origin and Service Instructions.

POST OFFICE TELEGRAPHS.
(Inland Telegrams.)

Gold Coast
Government
Telegraphs.

Words. 25
Charge. 1/

At To By

NOTICE.—This Telegram will be accepted for transmission subject to the Telegraph Acts, the Regulations made thereunder, and the Notice printed at the back hereof.

12 words, 6 D.
Every additional word, 1 1/2 D.
Every word telegraphed is charged for, whether in addresses or text.

TO { William Scrooge
vont se rendre chez vieux Borthwick
Tuez-les tous, ils doivent plus immiscer
abs plans rencontre demain
Cannich Le tout en un et un en tout

FROM { D. MacBain

The Name and Address of the Sender, IF NOT TO BE TELEGRAPHED, should be written in the Space provided at the Back of the Form.

(PRINTED BY MCCORQUODALE & CO. LIMITED.)
1,000,000—10991. W.L. 1647/498.

Le sous-sol

Pour rejoindre le sous-sol, les investigateurs vont devoir passer par la cuisine (04) et le garde-manger (05) dans lequel se trouve un escalier de bois qui plonge dans les profondeurs de la maison. Le sous-sol est entièrement constitué de solides pierres sur lesquelles reposent la maison, de grosses poutres en bois traversent le plafond. On entend le bruit d'une fournaise ce qui expliquerait que l'air soit chaud et sec ici.

La Chambre du Major d'homme (15)

C'est une petite pièce rectangulaire assez austère. Il y a pas de mobilier, un simple lit, une armoire et un bureau. Une petite lucarne permet d'entrapercevoir l'extérieur. La lune est toujours absente. Sur le bureau les investigateurs peuvent trouver une lettre. Il n'y a rien d'intéressant dans la pièce la chambre a visiblement été vidée récemment.

La salle de chauffe (16)

Une épaisse porte en métal ferme cette pièce qui est plongée dans l'obscurité, un véritable bunker (insister sur ce fait). Seuls quelques rayons de lumière rouge provenant de chaudières éclairent la pièce. On trouve ici beaucoup de combustible, du bois de chauffage, de gros bidons métalliques d'essence et un monticule de charbon qui grimpe jusqu'à une lucarne de bonne taille qui donne sur le côté Est de la maison.



C'est sans doute par cette fenêtre que le charbon est livré. Il y a aussi dans la pièce un établi qui contient de nombreux outils, des pièces en tout genre et des lampes de poche. La description de la pièce est importante car elle pourrait fournir un abri aux investigateurs.

Le lance-flammes M2

Type de l'arme : lance-flammes

Munition : essence ou gasoil dans de rares cas
Utilise 0,7 litre de carburant par tir

Dégâts : 2D6 + 1D6 par round pendant 1d10 round

Modificateur de précision : -15 %

Dysfonctionnement : 98+

Servants : 1

Le lance-flammes M2 est un modèle portable individuel américain qui fut utilisé pendant la seconde guerre mondiale, principalement dans le Pacifique. Son « burn time » est de 7 secondes et sa portée d'environ 33 mètres. Dessiné en 1940, il pèse 20 kgs vide et 31 plein. Le réservoir a une capacité de 7,5 litres

N'importe qui, avec un minimum de perspicacité, peut faire fonctionner un tel engin de sorte que le pourcentage de base pour son utilisation est de 35%.

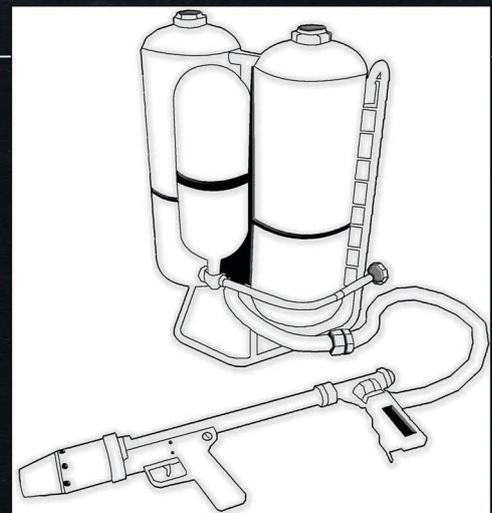
En cas d'échec lancez 1D10 dans le tableau ci-dessous :

- 1-5 - Rien ne se passe, le lance-flammes ne fonctionne tout simplement pas ce coup-ci... Le servant aura potentiellement la possibilité de tirer à nouveau au prochain round.

- 6-7 - Le lance-flammes est enrayé (oui), et ne fonctionnera pas démonté et remonté de nouveau (avec un jet de Mécanique)

- 8-9 - Le lance-flammes ne se déclenche pas et doit être démonté et assemblé à nouveau. Le servant lance le dé comme pour un jet de Mécanique. En cas d'échec, l'arme est endommagée et le servant reçoit un 1d3 points de dégât dû à des blessures par le feu ou la chaleur.

- 10 - L'ultime « oups ». Le personnage a commis une erreur grossière en cours de fonctionnement, ce qui peut impliquer d'avoir surchauffé l'arme ou brûlé le tuyau qui alimente le lance-flammes au gaz. 50% de chances pour que le personnage prenne 1d6 points de dégâts et + 1D6 par round si jamais il prend feu ensuite (à la discrétion du MJ).



Castle Fog



Le Château de Castle Fog, appartient à la famille Borthwick depuis neuf générations. Il s'appelait précédemment Castle Sea mais fut renommé par les habitants de l'île ainsi à cause de la mystérieuse brume qui l'entoure. Lord Borthwick est le dernier représentant de cette lignée, fils unique il n'a jamais eu d'enfant et vit seul dans le château depuis la mort de ses parents lorsqu'il avait quatorze ans. Deux domestiques sont à son service, un vieux majordome qui demeure au sous-sol et une jeune bonne qui a sa chambre à l'étage. La demeure massive et lugubre surplombe les récifs de la mer d'Irlande. Elle semble être vieille de plusieurs siècles, le temps a marqué les lourdes pierres sombres qui soutiennent la toiture vétuste en tuile écarlate. Sur le toit une forêt de hautes cheminées noires crachent leurs

fumées brunes, qui vient épaissir le brouillard entourant le château. Une mousse verdâtre recouvre la brique çà et là, donnant au manoir une allure de cadavre en décomposition. L'odeur poignante de poisson qui vient s'écraser sur les récifs complète ce tableau morbide. Une ambiance de mort règne dans ces lieux maudits. Même la lune reste cachée derrière les nuages d'où sortent désormais d'épais flocons gris semblables à de la cendre. Un petit pont mène à un escalier de pierre qui monte à une grande porte de bois massive. Les fenêtres du château sont grandes et toutes éclairées, mais ne laisse transparaître aucune vie à l'intérieur. Des gargouilles hideuses dominent les investigateurs qui au pied du château pénètrent dans cette demeure qui pourrait bien être leur tombeau.



Le rez-de-chaussée

- X Escalier vers 1er étage
- 01 Vestibule
- 02 Salon Bibliothèque
- 03 Salle à manger
- 04 cuisine
- 05 Garde manger
- 06 Toilettes

Premier étage

- 07 Mezzanine
- 08 Chambre de Marta
- 09 Chambre inoccupé
- 10 Salle de bain
- 11 Chambre de Lord Borthwick

Deuxième étage

- 12 Grenier
- 13 Pièce secrète

Sous Sol

- 14 Débarras
- 15 Chambre de Duca
- 16 La salle de chauffe



Le 1er étage

La chambre de Marta (08)

Cette pièce est joliment décorée, une douce fragrance de musc et de fleurs sauvages embaume la pièce. Des posters recouvrent les murs, il y a des photos encadrées sur le bureau et des vêtements féminins reposent sur un paravent. Cette pièce est une bouffée d'oxygène dans ce château. On a l'impression de revenir en 1952 comme si le château était ancré dans un autre espace temps.

Sur le bureau il y a une lettre.

Marta, comme l'évoquait Duncan dans sa lettre, a donc dû quitter le château à la réception de la lettre de sa mère. Cependant quelque chose cloche dans tout cela. Toutes ces affaires semblent être restées ici, ses vêtements, des disques vinyles, des photos... Si les investigateurs fouillent la pièce, ils trouveront une valise vide sous le lit.

La Chambre de Lord Bothwick (11)

Dans la chambre, un feu de bois finit de se consumer silencieusement dans l'âtre près du lit. De l'autre côté de la pièce, il y a une bibliothèque et un bureau éclairés par une petite lampe qui produit une lumière brunâtre. Affalé sur le bureau, les investigateurs aperçoivent un corps en train de se vider de son sang. C'est lord Bothwick, même s'il est difficilement reconnaissable car défiguré par une balle reçue en pleine tête. Des morceaux de matière grise recouvrent les murs derrière lui. Devant lui, une lettre datée du jour :

"Ca y est, enfin, le manuscrit va être à nous et je vais pouvoir le livrer au maître en même temps que le collier. Le texte va nous mener directement à l'artefact et le collier devrait donner suffisamment de force au maître pour qu'il puisse s'en emparer. Il va me récompenser cette fois, l'éternité est à moi."

le 2e étage

Grenier (12)

Dans la chambre de Lord Bothwick une petite porte s'ouvre sur un escalier en colimaçon qui monte au grenier. La visibilité dans cette pièce est nulle, les investigateurs doivent avoir une source de lumière pour pouvoir l'explorer.

Cette pièce poussiéreuse est remplie de boîtes, malles et autres cartons contenant tous de vieux objets sans intérêt aucun. Un lancé de dés en trouver objet, caché, pister, observer, permet aux investigateurs de remarquer que la pièce ne couvre que la moitié de la surface du château en longueur. Au centre du mur suspect se trouve une bibliothèque. Elle semble être fermement fixée au mur. En observant de plus près, on peut remarquer des traces de frottement sur le sol.

Dans la bibliothèque, trois ouvrages sont différents des autres : Dracula de Bram Stoker, l'Affaire Charles Dexter Ward Howard de Philippe Lovecraft, le Corbeau d'Edgar Allan Poe. Les livres donnent l'impression d'être moins altérés par l'humidité et le temps passé dans ce grenier.

Mr,

Après toute une vie passée au service de votre famille, veuillez prendre réception de ma démission immédiate.

En effet, quand vous trouverez cette lettre, j'aurai quitté cette demeure qui m'est devenue insupportable.

Les souvenirs heureux de vos parents ne me suffisent plus à oublier ce que vous êtes devenu et combien cette maison me fait horreur. Je ne peux plus supporter vos messes nocturnes au grenier, ni vos étranges et les dieux immondes que vous vénerez. Cette brume, et ce qui s'y cache, ce n'est pas naturel et je sais que vous en êtes responsable.

Vous tentez de réveiller des choses qui dorment dans l'ombre et j'espère que la colère divine s'abattra sur vous avant que vous n'accomplissiez votre sombre dessein. La jeune Marta semble être partie, elle aussi, depuis plusieurs jours. Je vais l'imiter et tâcher d'oublier ces dernières années à votre service.

Le petit garçon que j'ai connu il y a maintenant plus de soixante ans est mort depuis déjà longtemps. Puisse son âme innocente reposer en paix.

Duncan

Si les investigateurs tentent d'en attraper un, il va sortir de moitié faisant retentir un clic métallique en se bloquant. Les trois livres doivent être actionnés dans le bon ordre pour que la bibliothèque pivote et découvre une pièce secrète.

Les livres doivent être sortis en ordre chronologique de parution : Le Corbeau 1845, Dracula 1897 et l'Affaire Charles Dexter Ward 1941

Si les livres ne sont pas actionnés dans le bon ordre, rien ne se passe et ils retrouvent tous leur position d'origine.

Si les investigateurs peinent à trouver la solution, ils peuvent demander un indice au gardien, un jet de dés réussi pourra leur fournir l'indication de l'ordre chronologique. En principe, les auteurs sont suffisamment connus et d'époques différentes pour que l'énigme ne soit pas trop difficile à réaliser, au pire il n'y a que neuf combinaisons possibles.

Ma douce Marta,

Ton père et moi avons finalement décidé de t'offrir tes études de journalisme à Londres. Même si tu pars loin de nous, nous préférons te savoir là-bas plutôt que dans ce château maudit.

Nous regrettons tellement ton départ et avons l'impression que c'est nous qui t'avons poussée à te fourrer dans la gueule du Loup...

Bref, tout va s'arranger. Tu n'as plus besoin de travailler pour tes études, rentre au plus vite et reprends ta rentrée scolaire ensemble.

Nous pourrions aller à Londres au printemps pour te trouver un appartement et visiter ta future école!!!!

Quitte ce château du plus vite et reviens nous rapidement mon petit cœur.

A ta arrivée, je te cuisinerai le ragout de Lapin que tu aimes tant.

Ta maman qui t'aime.

veines. Puis une impression de plénitude va s'emparer de lui, son pouls augmente de 10. (Voir encadré L'oeil de Yog Sothot)

Un lancé réussi en objet caché va attirer l'attention d'un investigateur sur un vieux parchemin au fond de la pièce. Il est poussiéreux et écrit en latin. Il ne sait pas pourquoi, mais ce texte lui semble important. A moins d'avoir des compétences en langue morte, les investigateurs vont devoir faire traduire le papier pour pouvoir le comprendre. Ce qui pourrait leur être utile car il s'agit d'un sort d'une puissance redoutable La Charge d'Hastur l'indicible.

Ceux qui vivent dans la brume.

Une fois le collier en la possession des investigateurs, ils vont entendre un bruit étrange, ceux qui ont aperçu l'homme mystérieux en soutane vont le reconnaître, cela vient de l'extérieur, devant la maison. Ils vont pouvoir regarder par la fenêtre ou bien se rendre à la porte d'entrée. Le son va résonner de plus en plus fort autour d'eux et l'homme encapuchonné va apparaître devant eux, sortant de la brume d'un pas lent. Sans aucun mot, il va lever les bras de chaque côté de son corps et quatre créatures immondes vont émerger de la brume à ses côtés (voir encadré chien de Tyndalos).

L'oeil de Yog Sothot

Ce collier a été forgé dans un métal argenté provenant de la contrée des rêves. Une grosse chaîne de maillons épais le relie à un pendentif entourant une grosse pierre bleue nuit. Cette pierre est en fait l'iris d'un globe de Yog Sothot. La personne qui va conserver le collier va recevoir des visions du grand ancien qui vont s'insinuer petit à petit dans son esprit. Désolation, apocalypse, créatures abyssales, voici quelques exemples des images que Yog Sothot va livrer à l'esprit de l'investigateur malheureux qui va garder le collier. Si un investigateur conserve le collier plus de six lunes, le matin du septième jour, il va tomber sous le contrôle du démon qui va pouvoir disposer de son corps et de son âme à sa guise. Le Grand Ancien est perfide, il va préférer user de son emprise avec parcimonie, afin de conserver l'effet de surprise le plus longtemps possible... Toutefois les visions, de plus en plus récurrentes, peuvent être un signal d'alarme pour les investigateurs, si toutefois la personne ciblée les partage. En plus des visions, le Grand Ancien peut décider de parler directement à la personne portant le collier pour semer la confusion dans son esprit et, peut-être, monter les investigateurs les uns contre les autres. Les possibilités sont nombreuses et peuvent venir dynamiser la partie de multiples façons. Il est tout de même conseillé au gardien d'utiliser ses pouvoirs pour servir le scénario. Il serait facile pour lui de rendre la partie impossible, ou très désagréable, pour les investigateurs, leurs chances de connaître une fin heureuse sont déjà assez minces...

La pièce secrète. (13)

La lourde bibliothèque pivote dans un grincement terrifiant et s'ouvre sur une vaste pièce éclairée par des dizaines de bougies dont les flammes dansantes viennent projeter leurs ombres sinistres sur les murs de la grande salle. Au centre de la pièce, des bougies noires dessinent un pentacle sur le sol. Au milieu, l'horreur !

Une jeune femme nue, en partie dépecée, repose inerte, les yeux écarquillés et la bouche tordue. Les lattes du plancher sont recouvertes d'un sang couleur de nuit. L'odeur immonde qui règne dans la pièce est insupportable. Autour du cou de la jeune femme est accroché un collier qui brille d'une étrange lueur. Les ombres sur les murs frémissent curieusement, semblables à une foule furieuse interrompue pendant un rituel impie. Le reste de la pièce est rempli d'objets étranges, de crânes d'animaux, d'horreurs en bocaux, de parchemins vieux de plusieurs siècles, de gros livres pourrissants...

L'atmosphère est chargée de peur et de haine, les investigateurs sont frappés par cette immondice et perdent 3/1D6 SAN Les investigateurs vont devoir se saisir du collier. S'il essaient de l'ignorer, l'un d'eux va sentir une attraction irrésistible qui va le pousser à s'en emparer. Il va ressentir, au premier contact, une douleur insupportable traverser son corps comme si un liquide corrosif coulait dans ses



Les créatures vont se jeter sur les investigateurs dans des hurlements stridents. La distance qui les sépare diminue rapidement, il va falloir réfléchir vite, les affronter ou fuir. Si les investigateurs sont bien armés, et notamment s'ils ont le lance-flammes chargé, ils devraient rapidement venir à bout de cette première salve.

Huit autres chiens sortent de la brume tandis que l'homme en soutane tourne les talon et disparaît dans la brume épaisse. Les investigateurs vont avoir du mal à venir à bout de ces nouvelles créatures, d'autant plus que le lance-flammes semble être en train de rendre son dernier souffle infernal...

Il va être difficile pour des investigateurs qui n'auront pas fait le plein d'armes de ce sortir de cette mauvaise passe. Une alternative s'offre cependant à eux. Ils vont devoir trouver une échappatoire car ils ne vont pas sortir indemne de ce combat.

Si aucune idée ne leur vient à l'esprit, la personne qui porte le collier peut entendre une voix raisonner dans sa tête : « Le sous-sol, brûlez la maison » (Yog Sothoth veut avant-tout jouer avec les investigateurs ils ne doivent pas périr trop rapidement).

Le chemin jusqu'au sous-sol va être dangereux. Les chiens sont à leur trousses. Une dernière salve de flammes peut ralentir les monstres mais ce sera la dernière. La machine tombe en ruine et ne pourra qu'infliger la moitié des dégâts. Fermer la grande porte d'entrée ralentira également un peu les bêtes qui vont traverser les fenêtres dans de grands éclats de vitres, détruisant tout sur leur passage.

La porte blindée de la salle de chauffe va donner aux investigateurs quelques minutes de réflexion avant de plier sous les attaques des bêtes. La pièce contient suffisamment de gazole pour que l'explosion détruise les solides poutres qui soutiennent la maison et que cette dernière s'effondre dans le

sous-sol en flammes. Les investigateurs auront juste assez de temps pour s'échapper par la lucarne. Une fois en sécurité dehors, le son étrange va briser le silence de mort qui règne à nouveau.

Cette fois, il est beaucoup plus audible et effrayant. Il ressemble à celui de milliers d'insectes entourant les investigateurs. La nuit est froide, noire, ils sont à bout de souffle, vacillent et tombent inconscients...

Fin de la première partie



Chien de Tindalos

“Les Chiens de Tindalos viennent du plus profond du temps et de l'espace, là où aucun homme ne devrait jamais aller.”

Quadrupède aux allures de chien en décomposition, décharné, son corps maigre est pourtant doté d'une force surnaturelle. Cet infernal immonde, aux griffes acérées poursuit ses proies sans relâche. Il n'est pas possible de lui échapper à moins de l'éliminer ou de glisser dans une dimension hors de leur portée. Ce monstre aspire la vie de sa victime à l'aide d'un appendice labial qui transperce la chair et collecte les fluides. Véritable chien des enfers, il peut apparaître et disparaître dans un nuage de brume précédé par une odeur de charnier. Il peut voguer de monde en monde, de dimension en dimension, à la recherche de nouvelles proies. Seul, il est souvent mortel. En meute, il est capable d'exterminer des villages entiers, laissant derrière lui des corps mutilés, partiellement dévorés. Ce monstre aime laisser des traces visibles de son passage pour répandre la terreur ce qui donne à la chair corrompue un goût faisandé dont il se délecte. Doté d'une intelligence surnaturelle, il communique avec les siens de façon olfactive de par les odeurs répugnantes émanant de leurs corps. Heureusement, ils tolèrent difficilement la vie en communauté préférant s'entre-dévorés.

Chien de Tindalos

FOR 3D6+06
 DEX 3D6
 TAI 3D6+06
 CON 3D6+20
 INT 5D6
 POU 7D6
 VIE 24-25
 MAGIE 24-25
 BONUS AUX DEGATS 1D6
 DEPLACEMENT 6

Perte de SAN : 1D4/1D20

Sorts : 1D8 sortilèges au choix

Armes : Langue 90%, absorption 1D3 points de POU/round Patte 90%, 1D6+bd + sécrétion

Armure : 2 points de cuir et régénération de 4 points de Vie par round.



ANNEXES

Annexe 01

Le Manuscrit

Si les investigateurs questionnent le gardien sur le contenu du manuscrit de HP Lovecraft, celui-ci devra rester évasif. Il peut cependant révéler le titre des nouvelles, poèmes et lettres qui le composent.

Tous les écrits du manuscrit comportent un point commun, ils évoquent la perte d'un être chère ou encore d'un bien et, la recherche de ces derniers objets de convoitises. Le gardien doit à tous moments si un investigateur le demande, lui donner le nom des nouvelles et en faire le résumé car une énigme se cache dans ces lignes.

Les écrits sont au nombre de neuf

Lettre à ma mère:

C'est une lettre de HP Lovecraft à sa défunte mère. Il parle ici de son innocence perdue qu'il cherche à retrouver à Providence, dans la maison familiale.

Lettre à mon père:

Dans cette lettre adressée à son défunt père, Lovecraft parle d'un étrange livre qu'il avait un jour trouvé dans la bibliothèque peu de temps après l'internement de son paternel. L'ouvrage impie doté de conscience incitait le jeune Philippe à commettre des actes horribles, jusqu'au jour où il décida de l'enterrer dans un cimetière.

Lettre à sa femme:

Dans cette lettre adressée à son ex-femme, HP Lovecraft lui explique que l'anneau, symbole de leur amour lui est devenu trop lourd à porter et qu'il a préféré l'abandonner à New York avec elle.

Tomber dans l'oubli:

Ce poème explique comment retrouver HP Lovecraft dans les méandres de son cauchemar.

L'objet des convoitises

Ce poème parle d'un objet mystérieusement irrésistible pour toute personne qui le toucherait. L'envie de le posséder consumerait l'âme des pauvres diables qui l'auraient ne serait-ce qu'effleuré.

Le goût de la chair

Ce poème parle d'une créature en quête perpétuelle de chair humaine, qui rencontra un soir notre chère Lovecraft, abusait par l'addiction du monstre, Lovecraft disposa des lambeaux de son corps jusqu'à un cercueil dans lequel il s'allongea attendant que la créature le dévore vivant.

L'enfant maudit:

Cette nouvelle raconte l'histoire d'un enfant démoniaque, enfermé dans le sous-sol de l'asile d'Arkham.

La pierre de mort:

Cette nouvelle parle d'une pierre magique capable de provoquer la mort instantanée de toute personne dont le nom serait prononcé par celui qui la tiendrait dans sa main.

Les portes de l'enfer:

Cette nouvelle raconte la quête d'un homme à la recherche de l'entrée des enfers.

Les écrits sont très éloignés du style original de Lovecraft et semblent avoir été produits dans la précipitation.