

# Le temps d'un week-end

## Introduction

Ce scénario est prévu pour un groupe de 4-5 investigateurs peu expérimentés. L'action se déroule mi-novembre 1890 dans le petit village de Camerton (400 habitants) situé dans le comté de Somerset à une dizaine de kilomètres de la ville de Bath, réputée pour ses sources d'eau chaude. Les investigateurs sont invités à passer le week-end dans la demeure campagnarde de leur ami Lord Merrill Nash. Ils vont remarquer des comportements troublants chez certains habitants du village. Ces derniers sont sous l'emprise d'une plante monstrueuse ramennée de Madagascar par l'anthropologue Alan Dilbridge, et ils tenteront de convertir le reste des habitants ainsi que les investigateurs à la volonté de cette plante.

## Un week-end à la campagne

Début novembre, les investigateurs reçoivent chacun une invitation de leur ami Lord Merrill Nash. Ils sont invités à venir passer le week-end du 14 novembre dans sa demeure campagnarde de Camerton pour une partie de chasse au brocard (chevreuil). Lord Merrill est à la tête d'une fortune conséquente depuis le décès de son père Horatio survenu en 1883 (des suites d'une tuberculose). Ce dernier disposait de nombreux bons au porteur et titres ; Merrill est à l'abri du besoin. Fasciné par les progrès techniques et scientifiques, il profite de sa fortune pour financer projets et expéditions à travers le globe. Philanthrope, il ne supporte pas la misère et finance également la construction d'orphelinats, d'asiles ou de maisons de réinsertion. Les investigateurs ont pu bénéficier d'une aide de sa part. Dernièrement Merrill a financé une expédition en Egypte (conduite par Willem Carlson) et envisage d'en financer une autre pour l'Antarctique. En plus des investigateurs, d'autres personnalités sont invitées à séjourner chez Lord Merrill : la médium Miss Gladys Lowell, l'écrivain Lady Georgia Ashcroft, et l'archéologue Willem Carlson. Des personnalités de Camerton sont également conviées à venir dîner le vendredi soir : le constable Adam Baldwin, le médecin Thomas Pitt, le Père John Merrick et l'anthropologue Alan Dilbridge.

## L'intrigue et ses participants

L'anthropologue Alan Dilbridge s'est rendu en expédition à Madagascar pour côtoyer et étudier la tribu des Tanalas qui vit en autarcie dans la forêt vierge. Cette dernière procure aux membres de la tribu tout le nécessaire pour vivre.

Dilbridge se fait rapidement accepter par les Tanalas en participant aux tâches de la communauté. Un jour, ces membres le guident à travers la forêt jusqu'à un arbre bien précis se présentant sous la forme d'un tronc large et noueux de deux mètres et demi de hauteur : Mère Nature. Il s'agit en fait d'une entité végétale qu'ils vénèrent, lui adressant prières et offrandes. Le sommet de l'arbre abrite une cavité. Son accès est protégé par de longues branches hérissées d'épines, sinueuses et tentaculaires.

Quelques jours avant son départ, Dilbridge est témoin d'un sacrifice humain. Armés de lances, les Tanalas forcent une femme de la tribu à escalader le tronc de l'arbre jusqu'à son sommet. L'arbre s'anime alors ; ses branches s'agrippent autour du cou et des membres de la jeune femme. L'orifice au sommet de l'arbre s'ouvre et ingurgite son corps. A la fin du sacrifice, les Tanalas célèbrent leur offrande en buvant une coulée blanchâtre dégoulinant de l'orifice végétal. Dilbridge assiste à la scène sans réagir et, fasciné, accepte de boire le liquide laiteux qu'on lui propose.



Le lait de Mère Nature provoque un contrôle instantané et total de l'arbre sur ses adeptes. Un lien télépatique et empathique se crée entre les adeptes eux-mêmes, mais aussi avec l'arbre. Il ressent leurs envies, leurs sensations et leurs émotions. En retour, ils perdent leur sensibilité et leur humanité.

Les Tanalas offrent à Dilbridge un « enfant » de Mère Nature : une pousse de l'arbre qu'il ramène avec lui en Angleterre. Durant le trajet, il conserve la pousse à la chaleur, non loin de la salle des machines. Dilbridge nourrit la plante de son sang, puis de rats. Le lien fusionnel s'établit. A son retour en Angleterre le 7 novembre

1890, Dilbridge s'installe dans une petite demeure de Camerton non loin de la ville de Bath. Le 8, il achète un stock de bois conséquent et aménage une pièce constamment chauffée pour le bien de la plante. Il la nourrit avec des bestiaux de ferme.

Le 9, il découvre une grotte en se promenant dans la forêt; celle-ci est traversée par une source d'eau chaude qui recrée un climat chaud et humide, idéal à la croissance de la plante. Dilbridge a une vision : faire des habitants de Camerton des adeptes de sa plante bien-aimée.

Elle commence à produire sa sève blanche. Toutefois, pour que Mère Nature puisse produire davantage de lait, elle a besoin du sacrifice régulier d'êtres humains. L'ingestion d'un adulte lui permet de produire du lait pour dix personnes.

Le 11, Andrew, le fils cadet Berry, effectue sa tournée de livraison de lait. Dilbridge en profite pour le faire entrer chez lui. Il le force à boire la sève de la plante pour le convertir. Dans les minutes qui suivent, le jeune garçon devient un sujet de Mère Nature et reprend sa tournée en substituant quelques bouteilles de lait par la sève de la plante. La conversion des habitants de Camerton à Mère Nature a commencé.

Dilbridge décide de s'installer définitivement dans la grotte ; il brûle ses notes dans la cheminée du salon et prépare des affaires. La nuit, il transporte la plante avec Andrew Berry, son père et deux autres villageois jusqu'à la grotte à l'aide d'un chariot. Ils y installent du matériel pour mettre en bouteille la précieuse sève. Tous repartent à l'exception de Dilbridge.

Le 12, il se rend à la ferme des Berry pour poursuivre le processus de contamination des habitants. Dès lors la mission des victimes ralliées à la cause de la plante est de convertir les autres habitants en leur faisant ingérer de gré ou de force le lait produit par la plante.

Lorsque les investigateurs arrivent le vendredi 14 en fin de journée, un tiers des habitants sont déjà contaminés. Dilbridge envisage de convertir tous les habitants à la cause de Mère Nature et de leur distribuer des pousses. Ensuite Mère Nature, Dilbridge et les habitants convertis monteront avec les pousses à bord du train de Camerton à destination de Londres afin de les faire proliférer à travers toute l'Angleterre ! Ce sera chose faite à moins que les investigateurs n'agissent d'ici là.

## Le village de Camerton

Camerton est un petit village de 400 âmes. En 1882, une petite gare a été construite pour rejoindre Hallatrow. Les mines de charbon situées aux alentours et accessibles en train ont fait de Camerton un village habité par des familles de mineurs. Quelques familles de fermiers se sont également ins-

tallées ici pour vivre de leur labeur.

Un conseil municipal, composé du maire Joseph Cutton, du constable Adam Baldwin et du docteur Thomas Pitt, s'occupe des affaires courantes du village.

Parmi les lieux notables de Camerton nous avons :

- l'hôtel de ville : petite bâtisse à un étage où se trouve le bureau du maire Joseph Cutton, celui de son adjoint, un troisième bureau utilisé par Adam Baldwin ou Thomas Pitt et une salle de réunion. L'étage est aménagé en résidence et occupé par Joseph Cutton et son épouse.

- l'église anglicane de Saint Peter : elle se trouve à la périphérie du village. Le Père John Merrick y prêche la bonne parole. Il se montre à l'écoute de ses fidèles.

- le Sullivan's Pub: le seul pub du village est tenu par Sullivan. De nombreux mineurs s'y retrouvent après une dure journée de labeur.

- l'épicerie de Jack Kinley : le seul établissement de Camerton qui propose la vente de fournitures et de produits alimentaires.

- la ferme des Berry : la plus grande exploitation agricole de Camerton ; des produits fermiers sont vendus par la famille Berry : lait, volailles, légumes, fruits, cochons...

- la gare de Camerton : construite en 1882 pour rejoindre Hallatrow et permettre aux habitants d'aller travailler aux mines alentours. Ted White est le chef de gare de la station ; il s'occupe également de transmettre des télégrammes, d'expédier et de réceptionner les lettres et colis. Bill Sax est le conducteur du train. Le hangar, situé à proximité de la gare, permet d'entreposer la locomotive et ses deux wagons.

- le poste de police : petite bâtisse à un seul niveau contenant le bureau du constable Adam Baldwin, celui de ses deux adjoints Ed Tanley et Mat Guffin, une cellule pouvant contenir 2 prisonniers ainsi qu'une petite salle. Actuellement la cellule est occupée par Chris Hawkins.

- le cabinet du Docteur Thomas Pitt : petite maison à un étage dont le rez-de-chaussée est aménagé en cabinet de consultation et salle d'attente. Le docteur Pitt est le seul docteur de Camerton. Les consultations sont sans rendez-vous les après-midis.

## Enjeux et récompenses pour les investigateurs

- Découvrir que Dilbridge est responsable des événements étranges de Camerton
- Ne pas tuer les habitants contaminés
- Sauver les habitants prisonniers de la ferme des Berry
- Se rendre dans la grotte

## Le lait de Mère Nature

L'ingestion du liquide chez les humains engendre les phénomènes suivants :

- un lien télépathique se crée entre l'être contaminé et la plante
- le contaminé vénère la plante et est à son service
- le contaminé devient dénué d'émotions vives
- le sang du contaminé a une couleur orangée et la texture de la sève



- Stopper Dilbridge et détruire Mère Nature

### Enjeux pour Dilbridge

- Prendre soin de Mère Nature
- Convertir les habitants de Camerton
- Leur fournir des pousses de Mère Nature
- Réquisitionner le train de Camerton pour se rendre à Londres avec Mère Nature et les habitants convertis
- Etendre la domination de Mère Nature en Angleterre

### Arrivée à Camerton

Les investigateurs ont la possibilité d'arriver à Camerton le vendredi avec le train de 15h45 ou le train de 17h45. Il se peut que les investigateurs aient croisé dans le train la médium Miss Gladys Lowell, l'archéologue Willem Carlson et Lady Georgia Ashcroft (à la discrétion du Gardien). Winston, le cocher de Lord Merrill, accueille les invités du week-end pour les conduire chez leur hôte. La demeure de Lord Nash se trouve à la sortie du village. Durant le trajet à travers le village, les investigateurs peuvent remarquer les bâtiments suivants :

- le Sullivan's Pub
- l'Hôtel de Ville
- l'épicerie de Jack Kinley
- le poste de police
- l'église anglicane de Saint Peter

Le village semble assez animé et les habitants visibles plutôt accueillants. Il est important d'insister sur ce point : les villageois saluent les personnages qu'ils croisent, sont expressifs, discutent tranquillement et ouvertement... La demeure de Lord Nash est une grande bâtisse victorienne à 2 étages située à l'extérieur du village (voir plan). Les invités sont accueillis par leur hôte tandis que le majordome et le cocher s'occupent des bagages. Si un des investigateurs interprète un personnage de basse extraction,

il est installé dans la chambre de Winston. Un apéritif ou un thé leur est proposé au salon en attendant les autres convives. En effet, Lord Merrill a invité pour le dîner des personnalités de Camerton : l'anthropologue Alan Dilbridge, le Père John Merrick, le maire Joseph Cutton et le docteur Thomas Pitt.

Les personnages présents au dîner sont décrits ci-dessous (le constable Adam Baldwin n'est pas présent au dîner même s'il est décrit). Brenda et Winston ne dînent pas avec les convives; ils s'occupent des invités. Les informations en italique sont à considérer une fois le personnage converti à Mère Nature (à l'exception de Dilbridge qui est déjà contaminé).

**Certains éléments décrits plus loin ont été introduits pour faire le lien avec un futur scénario : l'organisation la Chambre Noire et l'assassinat de l'archéologue Willem Carlson par Winston. Le Gardien peut faire abstraction de ces éléments et utiliser dans ce cas les annotations en gras concernant Willem et Winston.**

### Lord Merrill Nash :



La trentaine, cet homme séduisant est célibataire. Huit ans auparavant, son père décède d'une tuberculose et Merrill hérite d'une grosse fortune. Curieux, philanthrope, généreux, Merrill n'hésite pas à fournir les fonds pour monter une expédition à l'autre bout du monde ou construire un orphelinat dans les quartiers pauvres de Londres. *Merrill tiendra un discours sur les propriétés bénéfiques du lait, la découverte d'un monde nouveau, sans peur, sans douleur et sans inquiétude. Il encouragera ses invités à en boire de gré ou de force.*

#### Alan Dilbridge :



40 ans, assez mince, les yeux clairs et perçants. Peu loquace, introverti et discret. Cet anthropologue a observé les us et coutumes de quelques tribus d'Afrique. Il rentre tout juste d'une expédition à Madagascar où il a étudié les tribus Tanalas qui vivent en forêt. Il s'est installé à Camerton il y a une semaine. *Dilbridge s'assure que la plante se porte bien et supervise la production de lait.*

#### Miss Gladys Lowell :



La soixantaine, bien en chair et ayant un faible pour les pâtisseries. Enjouée et bonne vivante. Elle est une habituée des réceptions mondaines londoniennes et des can-can. Elle est une médium renommée. En réalité, de par les informations qu'elle a pu glaner sur les autres et grâce à ses talents de comédienne, elle abuse de ses clients

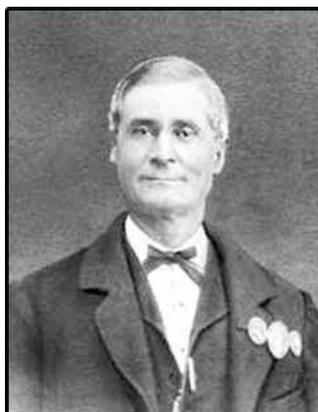
et ne possède aucune capacité psychique. *Miss Lowell proposera aux invités de nouvelles séances de spiritisme pour secrètement contacter Mère Nature ; peut-être que la réussite d'une séance dépendra de l'ingestion de lait ?*

#### Lady Georgia Ashcroft :



Belle femme brune de 25 ans, yeux bleus. Franche et directe, elle peut se révéler agréable. Veuve depuis le décès de Lord Julian Ashcroft 42 ans survenue il y a 6 mois. La cause du décès fut un malaise cardiaque. Selon des ragots elle en aurait été responsable. Elle s'est lancée dans l'écriture et essaie de publier son premier roman : *Lady Brighton*. Cela raconte un adultère dans la haute société londonienne. *Georgia séduit les mâles et les attire dans sa chambre. Elle les ligote au lit pour les forcer à boire le lait.*

#### Joseph Cutton



Homme d'une soixantaine d'années. Jovial, chaleureux et bon vivant. Maire de Camerton depuis maintenant une vingtaine d'années, Joseph est à l'écoute des préoccupations des habitants du village qu'il connaît bien pour la plupart. *Joseph convoquera des habitants à l'hôtel de ville ou aidera Dilbridge ou Baldwin.*

### Père John Merrick :



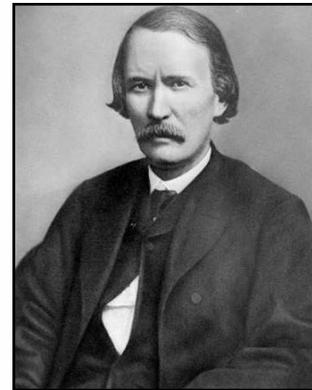
42 ans, très grand et mince, les yeux brillants. Nerveux, a une foi inébranlable. A la mort du Père Edwards, John Merrick est venu s'installer à Camerton s'occuper de ses fidèles. Il s'efforce de maintenir les habitants dans la voie du Seigneur. Il est soucieux et inquiet car ces derniers jours plusieurs personnes sont venues le consulter pour évoquer le comportement changeant, étrange et inquiétant de leurs proches. Le malin se manifesterait-il à Camerton ? *Père John Merrick bénira ses fidèles avec des fonts baptismaux au lait de Mère Nature.*

### Thomas Pitt :



43 ans. Calme et serein. Médecin installé à Camerton depuis maintenant trois ans. Sa pratique de la médecine est quelque peu inhabituelle. Il accorde de grandes vertus à l'utilisation des plantes. Cette façon de pratiquer n'était pas du goût de l'hôpital londonien dans lequel il exerçait. C'est pourquoi il est venu s'installer à Camerton. *Pitt soignera ses patients en leur injectant un « nouveau traitement » contenant du lait de Mère Nature.*

### Adam Baldwin



Chef constable de Camerton. 46 ans, mince et grand à la moustache tombante. Occupé actuellement par la tentative de meurtre de Christopher Hawkins sur sa femme Sally. Il aurait tenté à sa vie car elle était « comme possédée ». *Avec l'aide de ses adjoints, Adam Baldwin arrêtera certains habitants et les amènera à la ferme des Berry pour les emprisonner.*

### Willem Carlson :



41 ans, archéologue, fraîchement revenu d'Egypte. Il a exhumé une crypte contenant le tombeau d'un membre d'une dynastie royale non répertoriée. Il étudie à Londres l'objet de sa découverte. Parmi ses trouvailles se trouvent des parchemins intrigants qu'il garde secrètement en sa possession. Une organisation secrète la *Chambre Noire* s'y intéresse également. ***Discrètement, Willem Carlson proposera de montrer ses trouvailles rapportées d'Egypte à un des invités. Dans sa chambre, il ouvre une malle pleine de lait dans laquelle il plonge l'imprudent.***

## Winston :



35 ans, grand et mince, discret. Cet homme est un imposteur. Il se fait passer pour le neveu du cocher Alfred, apparemment indisposé. En fait, Alfred et Winston ont été exécutés par la *Chambre Noire*. Harvey assassinera cette nuit Willem Carlson. Puis, il récupérera les parchemins égyptiens en sa possession avant de prendre la fuite. **Winston est un employé fidèle de Lord Merril Nash. Le samedi à l'aube, Winston s'occupe de l'entretien des chevaux. Des villageois contaminés l'agressent et le font disparaître. Il est sacrifié à Mère Nature ou emprisonné dans la ferme des Berry (au choix du Gardien).**

## Brenda :



Gironde, tendre et gentille. Cuisinière et bonne de la famille Nash depuis la plus tendre enfance de Merrill. Un lien maternel s'est formé entre elle et Merrill à la mort de sa mère. Ce lien s'est renforcé au décès de son père. *Brenda servira du « lait » aux invités à tous les repas et moments de la journée.*

## Le souper

A 19h00, tout le monde est présent pour le dîner à l'exception d'Alan Dilbridge. Si un membre du personnel est envoyé chez lui, il est absent. Ce n'est qu'une demi-heure

plus tard qu'il se présente au repas en s'excusant. Des traces de terre sont visibles sur ses chaussures.

Durant le dîner voici les informations des autres convives que peuvent glaner les investigateurs :

- Une expédition scientifique pour le Pôle Nord est à l'étude (Lord Merrill Nash)
- Willem Carlson a découvert le tombeau d'un membre d'une dynastie royale non répertoriée (Carlson ou Lord Merrill Nash)
- Le tombeau fait l'objet d'analyses à Londres (Carlson)
- Sally Hawkins a été victime d'une tentative d'assassinat par son mari (Cutton, Merrick ou Pitt)
- Selon Chris Hawkins, sa femme était possédée (Cutton, Père Merrick ou Pitt)
- Alan Dilbridge rentre d'une expédition à Madagascar (Dilbridge ou Lord Merrill Nash)
- La tribu des Tanalas vit dans une forêt et vénère la Mère Nature (Dilbridge)
- Les habitants de Camerton doivent expier leurs péchés (Père Merrick)
- Certains habitants pourraient être possédés par le Malin (Père Merrick)
- Miss Ashcroft est responsable du décès de son époux (Miss Lowell)
- La communication avec les personnes de l'au-delà est possible (Miss Lowell)
- Les plantes ont des vertus surprenantes que se doit de découvrir l'homme (Pitt)

Après le dessert, les invités peuvent poursuivre leurs discussions auprès d'un bon brandy. Une partie de billard ou de bridge peut se lancer.

## Séance de spiritisme

Miss Lowell propose d'organiser une séance de spiritisme dans la bibliothèque. Les volets sont fermés et les rideaux tirés. Une bougie est allumée sur la table et le reste de la pièce est plongé dans l'obscurité. Miss Lowell demande à tous de se tenir par les mains, de fermer les yeux et commence une litanie occulte.

Au bout de quelques minutes, elle pousse un cri d'effroi. Elle a eu la vision d'un arbre monstrueux duquel coulait du sang. Elle semble réellement effrayée. Un ou plusieurs des investigateurs ont eu la même vision (perte de SAN). Miss Lowell quitte la table et se rend dans sa chambre. Brenda monte lui apporter un verre de lait de chaud.

En rejoignant sa chambre, un investigateur est témoin de la scène suivante dans le couloir : Willem Carlson s'entretient avec Lady Georgia Ashcroft. Elle le gifle et rentre dans sa chambre.

## Des animations nocturnes

Dans la nuit, si des investigateurs ne sont pas encore couchés et qu'ils décident de faire un tour au village, ils peuvent être témoins de l'intrusion d'une quinzaine de villageois dans une demeure. Ils viennent abreuver de

## Radix Pedis Diaboli

Le Radix Pedis Diaboli plus connu sous le nom de racine du pied du diable, est un obscur poison d'Afrique de l'Ouest. Son nom provient de la forme particulière de sa racine : elle ressemble à un pied mi-humain mi-bouc. Le secret de cette racine est la poudre marron qui en est extraite ; elle est utilisée par les chamans dans certaines régions d'Afrique de l'Ouest. Sa combustion provoque la mort ou la folie.

**Inoculation :** Nasale

**Rapidité :** Fulgurant (Rounds)

**Virulence :** 18

**Stade 1 :** Folie. Le personnage est submergé par une peur irrationnelle et profonde. Il peut hurler ou ricaner nerveusement. Cet état peut être permanent ou temporaire (au choix du Gardien).

**Stade 2 :** Mort

**Antidote :** Aucun

lait les occupants pour les convertir.

Plus tard, une grosse averse éclate. Winston se rend discrètement dans la chambre de Carlson. Une fois dans la chambre, il allume une bougie, s'approche discrètement de Carlson et la pose sur la table de nuit. Puis il sort une poudre extraite d'un champignon exotique « Radix Pedis Diaboli » et la consume avec la bougie avant de quitter la pièce. Les émanations provoquent chez Carlson une crise d'horreur entraînant rapidement son décès. Winston attend un moment avant de rouvrir la porte de la chambre et de fouiller les affaires personnelles de Carlson. Il trouve les parchemins qu'il est venu cambrioler ; puis quitte la demeure avec ses affaires. Il se dirige vers la rivière Cam Brook. Là, deux complices attendent Winston sur une petite embarcation ; il monte à bord et l'embarcation se laisse porter par le courant. Ils n'apparaîtront plus dans la suite de l'aventure.

Dans la maison une porte se ferme et une personne marche dans le couloir. C'est Miss Lowell qui se dirige vers sa chambre. Si des investigateurs sortent et se dirigent dans le couloir, ils la voient impassible et calme ; elle se tourne et les regarde avec insistance avant de rentrer dans sa chambre.

## Un réveil difficile

Le lendemain matin Miss Lowell a perdu de sa bonne humeur et demeure impassible ; le lait de Mère Nature a fait son effet. Winston s'est volatilisé et demeure introuvable. Willem ne s'est pas levé.

La chambre de Winston est vide ; à l'extérieur des traces de pas sont visibles dans la terre humide. Elles mènent à la rivière Cam Brook, puis s'évanouissent dans l'eau.

A l'intérieur de la chambre de Carlson, une odeur de brûlé est perceptible. Une lanterne ainsi qu'une bougie consumée traînent sur sa table de chevet. Willem

Carlson gît dans son lit inanimé ; le visage livide, déformé par la peur. Aucune trace n'est présente sur son corps. Un arrêt du cœur suite à une très grande peur semble être la cause du décès. Ses affaires ont été fouillées.

## Des comportements étranges

Durant leur séjour au village, les investigateurs peuvent être témoins d'éléments troublants :

- Les villageois sont peu loquaces
- Le fils Berry effectue sa livraison laitière sans dire un mot
- Les habitants se regardent dans les yeux sans s'adresser la parole
- Certaines maisons du village semblent inhabitées (les membres ont été sacrifiés à Mère Nature)
- A la gare, Ted (un adepte) les informe qu'aucun train ne peut circuler samedi suite aux intempéries de la veille (la voie a l'air pourtant dégagée)

• Un gars du village, nerveux, les alerte sur le comportement bizarre des habitants. Les investigateurs le rencontrent de nouveau quelques heures plus tard parfaitement calme : l'homme les rassure sur les habitants d'un ton mécanique.

• Les investigateurs croisent un groupe de villageois. Le groupe dépasse les investigateurs, puis fait volte face et se met à les suivre au pas. Si un investigateur est isolé, il peut être capturé en vue d'être sacrifié ou converti (au choix du Gardien).

• Les investigateurs entendent, la nuit, des cris gutturaux provenant du village.

• Un villageois (un adepte) fixe un/les investigateurs. Il le pointe du doigt et se met à pousser un cri guttural. D'autres villageois accourent pour tenter de les capturer

• Des groupes de villageois font barrage sur les routes de Camerton pour éviter à toute personne de quitter le village à monture ou à pied.

Les invités du dîner ne sont pas en reste :

• Lady Georgia séduit les mâles avec insistance

• Thomas Pitt vient s'assurer de la bonne santé des pensionnaires et leur propose une petite injection

• le constable Adam Baldwin convoque Lord Merryl ou un investigateur au poste de police

• le Père John Merrick contacte les investigateurs pour leur présenter un cas de « possédé »...

## La chasse au brocard

La partie de chasse est prévue le samedi après-midi. Le Gardien peut tout à fait la déplacer selon leurs besoins et l'avancée des investigateurs. Des personnalités du village (Thomas Pitt, Adam Baldwin, le fermier Berry) peuvent se joindre à l'évènement. Cela peut être l'occasion d'introduire un ou plusieurs des éléments suivants :

- des traces de sang sont découvertes dans l'herbe

- remonter la piste des traces de sang amène les investigateurs à la ferme des Berry

- un objet appartenant à une de leur connaissance qui a été contaminée/emprisonnée est trouvé

- un adepte tente d'assassiner un ou plusieurs investigateurs devenus une menace pour Mère Nature.

- au détour d'un fourré, un villageois vomit tant qu'il peut plié en deux. Deux autres villageois (au regard fixe) l'emmènent pour le « soigner ».

## Une petite pinte ?

Si les investigateurs se rendent au Sullivan's Pub, ils pourront se rendre compte que l'ambiance y est sinistre. Trois clients seulement sont en train de consommer une bière. Derrière le comptoir se pose un homme d'une quarantaine d'années, petit et gros à la barbe et aux cheveux roux : Sullivan. Dès que les investigateurs entrent dans l'établis-

sement, le silence s'installe.

Si les investigateurs tentent l'approche amicale, Sullivan et ses clients peuvent se montrer enclins à discuter avec eux. C'est l'occasion pour eux de glaner des informations sur Camerton et sur les événements récents. « Y' se passe de drôles de choses dans not' village depuis queq' jours. D'habitude les gens y v'naient boire une 'tite chopinne le soir. Y'avait pleins d'gens. Et v'la qui viennent pu. Certains y nous parlent pu comme si qu'on n'existait pô. »

« Y'en a qui disent même que les gens changent comme possédés par l' diable. Le Hawkins, c'est pour ça qui aurait essayé d'tuer sa femme. »

## Une visite chez Dilbridge

Si les investigateurs se rendent chez Dilbridge, personne ne leur ouvre ni ne répond. Les rideaux sont tirés. Une énorme quantité de bois se trouve dans la réserve accolée à la maison. A une fenêtre, une ouverture permet de voir l'intérieur de la pièce; la pièce semble vide. La porte d'entrée est fermée à clef. A l'intérieur la présence d'une fine couche de poussière laisse supposer que la demeure ne semble pas avoir été occupée depuis plusieurs semaines. Une pièce est complètement vide. Dans la cheminée, un amas de cendres cache les restes d'un carnet brûlé. Celui-ci relate les derniers mois de Dilbridge. Certains passages sont encore lisibles :

*« Les membres de la tribu des Tanalas semblent m'avoir accepté parmi eux. Ils semblent vénérer une divinité la Mère Nature qui selon eux leur fournit la nourriture et les ressources nécessaires pour vivre en harmonie dans la forêt »*

*« L'horrible arbre cannibale, qui était jusqu'à inertes et mort, revint soudain à la vie. Les vrilles minces et délicates, avec la fureur de serpents affamés, frémirent un instant au-dessus de sa tête puis, comme s'ils étaient animés par une intelligence démoniaque, s'attachèrent autour d'elle »*

*« Elle semble s'être acclimatée à la température de la salle des machines. Elle croit à une vitesse impressionnante. Je dois m'assurer à notre retour que la maison est conforme à son bien-être. Je m'en voudrais s'il lui arrivait malheur. »*

Interroger le voisinage permet d'apprendre sur Dilbridge les éléments suivants :

- Dilbridge s'est installé à Camerton il y a un peu plus d'une semaine
- Il s'est fait livrer une impressionnante quantité de bois
- Depuis son arrivée la cheminée était utilisée jour et nuit
- Depuis trois jours la cheminée ne l'est plus

## La ferme des Berry

La ferme des Berry regroupe plusieurs champs et plantations entourant une grange

en bois et une demeure de pierre sur un niveau. Un chemin de terre permet d'y accéder. La ferme est constamment sous surveillance par un des fils Berry.

Un cadenas verrouille la porte de la grange. A l'intérieur, de nombreux pots de terre et des bouteilles de lait (pour la plupart vides) sont rangés parmi les outils agricoles et les bottes de foin.. Le lait en question est issu de Mère Nature.

Dans la demeure des Berry, la seule particularité est la trappe cadénassée qui se trouve dans la cuisine. L'ouverture de cette trappe permet d'accéder à un cellier. A l'intérieur douze villageois sont attachés et bâillonnés. Ils sont destinés à être sacrifiés à Mère Nature.

## Une balade en forêt

Une balade en forêt peut permettre aux investigateurs de découvrir des traces de chariots et/ou de pas. Ces traces conduisent vers une ancienne carrière. Des villageois font le guet devant l'entrée d'une grotte (voir plus bas).

## La grotte

L'entrée de la grotte est gardée par 4 villageois. Un tunnel d'une vingtaine de mètres conduit à la grotte. Une source d'eau chaude la traverse. Deux possibilités s'offrent au Gardien; la première introduit le climax du scénario dans la grotte, la seconde offre un indice aux investigateurs sur les motivations de Dilbridge et s'oriente vers un final à bord du train.

- Une trentaine d'adeptes s'affairent dans la grotte. Vous pouvez ajuster leur nombre selon vos souhaits. Quelques-uns s'occupent de nourrir Mère Nature avec des prisonniers (prévoir une perte de SAN). Les autres récoltent le lait dans des bassines pour le verser dans les bouteilles ou mettent en pot les pousses sur 5 longues tables. Si les investigateurs ne se sont pas montrés discrets, un des adeptes pousse un cri guttural en les pointant du doigt. Tous sont alertés de la présence des intrus; en fonction des actions des investigateurs, le Gardien peut envisager une course-poursuite dans les bois ou un affrontement violent dans la grotte (surtout si Mère Nature s'en mêle). Autrement vous pouvez les laisser échaffauder un plan.

- Mère Nature, des pousses et des bouteilles de lait ont déjà été déplacées dans le hangar de la locomotive. Des caisses contenant des bouteilles de lait et des pousses en pot sont encore entreposées sur 5 longues tables en bois. Sur l'une d'elles se trouve une carte ferroviaire de l'Angleterre. Une voie a été tracée depuis Camerton jusqu'à Londres avec des villes entourées tout le long. Des villageois sont susceptibles de revenir emporter les dernières caisses.

## Des animations nocturnes bis

## Mère Nature

FOR 26  
CON 20  
TAI 24  
INT N/A  
POU 14  
DEX 14  
Mouv 2  
PV 22

Impact +1D6

Combat : Branches 45% dégâts : Impact + 1D6 ; enserre, agrippe, retient sa victime ; Digestion automatique une fois la cible tenue, dégâts : 2D6

Protection : 5 points d'écorces ; 1D4 points de vie de régénération par tour.

Compétences : Attirer sa proie 75%, Sentir sa proie 75%.

Perte de SAN : 1/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu Mère Nature.

## Villageois

FOR 12  
CON 10  
TAI 11  
INT 10  
POU 09  
DEX 12  
PV 10

Impact +0

Combat : Corps à corps : bagarre 35% dégâts : 1D4; Armes blanches : armes de mêlée (pioche, pelle) 35 % dégâts : 1D6 ; Arme à feu : fusil 30% dégâts : 4D6

## Sources d'inspirations

L'invasion des profanateurs de Philip Kaufman (film)

La plante carnivore de Madagascar (web)

L'aventure du pied du diable de Arthur Conan Doyle (livre)

Dans la nuit de samedi à dimanche (ou au moment souhaité par le Gardien), un groupe de villageois arrivent à la demeure de Merrill Nash. Si des invités ont été converti à Mère Nature et non neutralisés par les investigateurs, ces derniers permettent aux villageois d'entrer pour convertir ou sacrifier les invités restants. Dans le cas contraire, les villageois peuvent employer la force pour entrer. Les investigateurs devront être réactifs pour échapper à leurs poursuivants.

## La traversée du village

Les investigateurs doivent traverser le village pour se rendre à la gare. Des villageois patrouillent toujours. Il va falloir se faufiler discrètement le long des bâtisses ou récupérer des chevaux pour tenter un passage en force. De l'animation provient de la gare de Camerton; le train est sorti du hangar, la locomotive crache de la vapeur et des villageois montent à bord. Logiquement les investigateurs, exténués et blessés, devraient arriver sur les lieux (coursés éventuellement par des villageois hostiles) tandis que le train quitte la gare. Espérons qu'ils arrivent à monter à bord.

## A bord du train

Le train se compose d'une locomotive et de deux wagons voyageurs. Dilbridge, Mère Nature, Ted et Bill le conducteur du train ont pris place dans la locomotive. Les deux wagons sont occupés par une cinquantaine de villageois et de leur pot de terre contenant une pousse de Mère Nature. Le seul moyen pour rendre aux convertis leur état normal est la destruction de Mère Nature. Les investigateurs vont devoir se frayer un passage jusqu'à la locomotive en luttant contre les villageois qui feront tout pour protéger la plante. Les investigateurs pourront aussi tenter d'accéder à la locomotive par les toits ou de décrocher les wagons. Le combat final aura lieu dans la locomotive. Mère Nature, dont la taille est maintenant de deux mètres de haut, peut se mouvoir sur ses racines. Ce phénomène risque de surprendre les investigateurs. Elle utilisera ses branches pour attaquer les investigateurs tandis que Dilbridge et Ted utiliseront une pelle.

## Que peuvent faire les investigateurs ?

La situation au sein du village risque d'être de plus en plus difficile et dangereuse pour les investigateurs au fil du temps.

Ils chercheront peut être à avertir et obtenir de l'aide auprès des villageois non contaminés. Encouragez les dans ce sens.

S'ils désirent fuir le village à travers les bois, n'hésitez pas à les mettre à cran avec une horde de villageois à leurs trousses. Certains pourraient même les poursuivre à chariots.

Vous pouvez même pousser le vice à les faire atteindre un autre village et là ils découvrent que le fléau s'est étendu au delà de Camerton.

Si les investigateurs décident de se barricader et de repousser les villageois, vous pouvez très bien la jouer « Fort Alamo ». Vous faites intervenir plusieurs vagues de villageois de plus en plus grosses. S'ils sont nombreux dans la maison à tenir le siège, ils n'ont pas suffisamment de vivre ou de munitions. Il va falloir sortir et fouiller les habitations alentours...

Les investigateurs souhaitent se rendre à la grotte et détruire Mère Nature. Faites leur comprendre que cela risque d'être une tâche meurtrière mais laissez les faire. Ils ont recruté des villageois, sont bien équipés et ont un plan (sans accroc) qu'il en soit ainsi.

Il reste enfin l'évasion en train. Les joueurs vont être confrontés à une cinquantaine de villageois. Vu la configuration des wagons et l'espace disponible, chaque investigateur ne devrait pas être confronté à plus de trois assaillants.

Toutes ces indications et précisions sont bien sûr données à titre d'informations. C'est votre scénario et vous en faites ce que bon vous semble.

## En conclusion

Si les investigateurs ont réussi à détruire Mère Nature, les convertis reprennent leurs esprits dans les minutes qui suivent. Dans le cas contraire, les villageois descendent dans plusieurs villes d'Angleterre avant l'arrivée de Dilbridge et Mère Nature à Londres. Le même procédé qu'à Camerton se reproduit à une échelle nationale. A vous de voir si vous souhaitez que le mal soit identifié et éradiqué par les forces armées britanniques ou qu'au contraire la majorité de la population soit sous le joug de Mère Nature. Quelques interrogations demeurent : Toutes les pousses de Mère Nature ont-elles été récupérées et détruites ? Quels sont les desseins de *la Chambre Noire* ? Qu'est-il advenu de Winston ?

## Crédits :

**Rédaction :** Carter

**Relectures :** Woulf et Vonv

**Conseils :** Woulf

L'Appel de Cthulhu est publié par les éditions Sans-Détour sous licence de Chaosium Inc.

La 6e édition de L'Appel de Cthulhu est copyright © 2008 Chaosium Inc., tous droits réservés. Call of Cthulhu® et L'Appel de Cthulhu® sont des marques déposées par Chaosium et les éditions Sans-Détour.

*Nash's House, Calandare Square, Londres*

*Cher Ami,*

*J'ai l'honneur de vous inviter à la chasse au brocard dans mon domaine de Camerton, comté de Somerset, du vendredi 14 novembre au dimanche 16.*

*Vous êtes prié de confirmer votre présence.*

*Cordialement.*

*Merrill Nash*

*Veillez vous tenir de la présente invitation à la gare de Camerton.*

**Document 1**

Carte d'invitation envoyée par Merrill Nash

*Les membres de la tribu des Tanalas semblent m'avoir accepté parmi eux. Ils vénèrent la Mère Nature, une divinité qui selon eux leur fournit la nourriture et les ressources nécessaires pour vivre en harmonie dans la forêt.*

**Document 2**

Extrait journal de Dilbridge #1

*L'horrible arbre cannibale, qui était jusque-là inerte et mort, revint soudain à la vie. Les vrilles minces et délicates, avec la fureur de serpents affamés, frémirent un instant au-dessus de sa tête puis, comme s'ils étaient animés par une intelligence démoniaque, s'attachèrent autour d'elle*

**Document 3**

Extrait journal de Dilbridge #2

*Elle semble s'être acclimatée à la température de la salle des machines. Elle croît à une vitesse impressionnante. Je dois m'assurer à notre retour que la maison est conforme à son bien-être. Je m'en voudrais s'il lui arrivait malheur.*

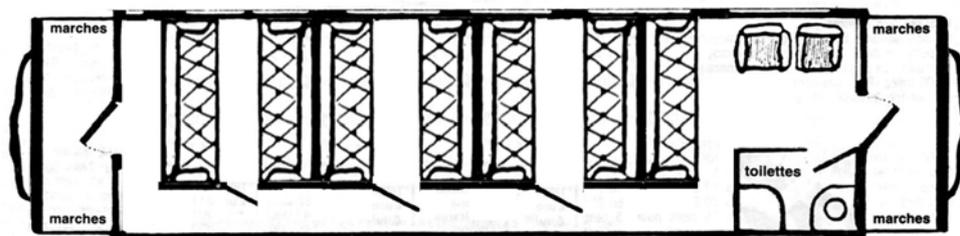
**Document 4**

Extrait journal de Dilbridge #3

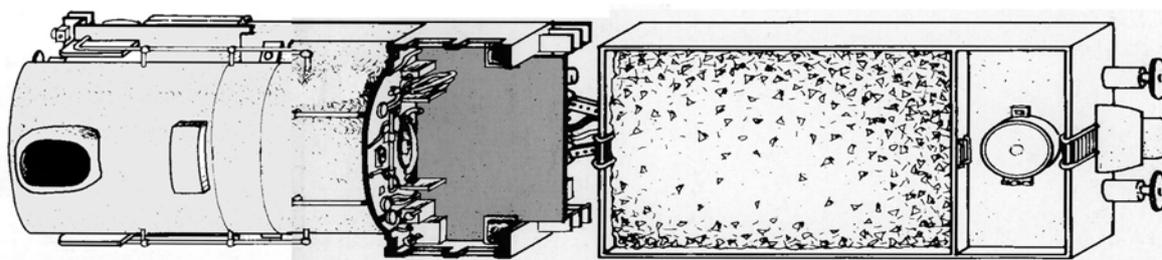
Wagon 2ème classe



Wagon 1ère classe



Locomotive



Document 6  
Plan du train de Camerton



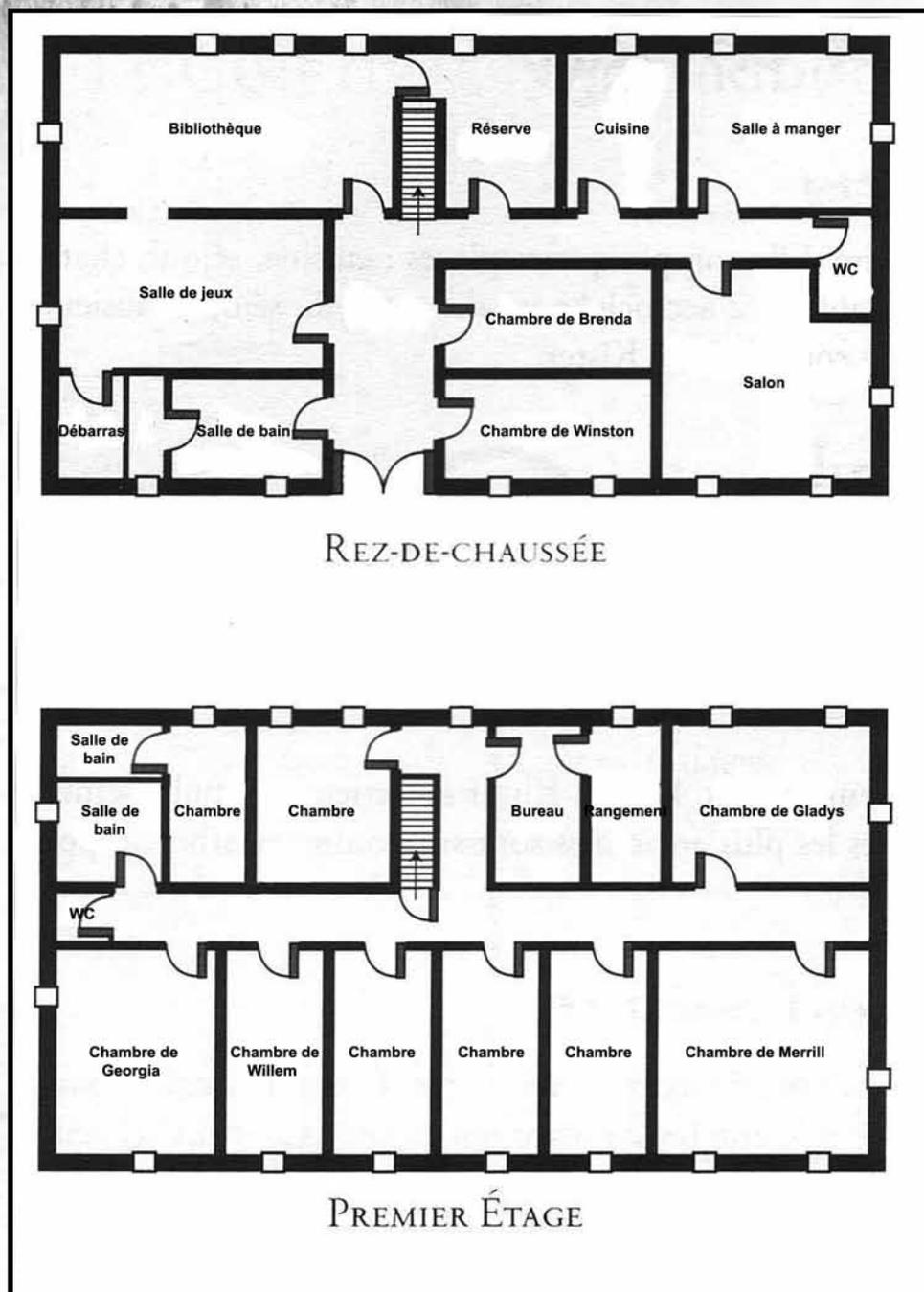
**Plan de Camerton :**

- 1 Demeure de Dilbridge
- 2 Eglise Saint Peter
- 3 Sullivan's Pub
- 4 Epicerie de Jack Kinley

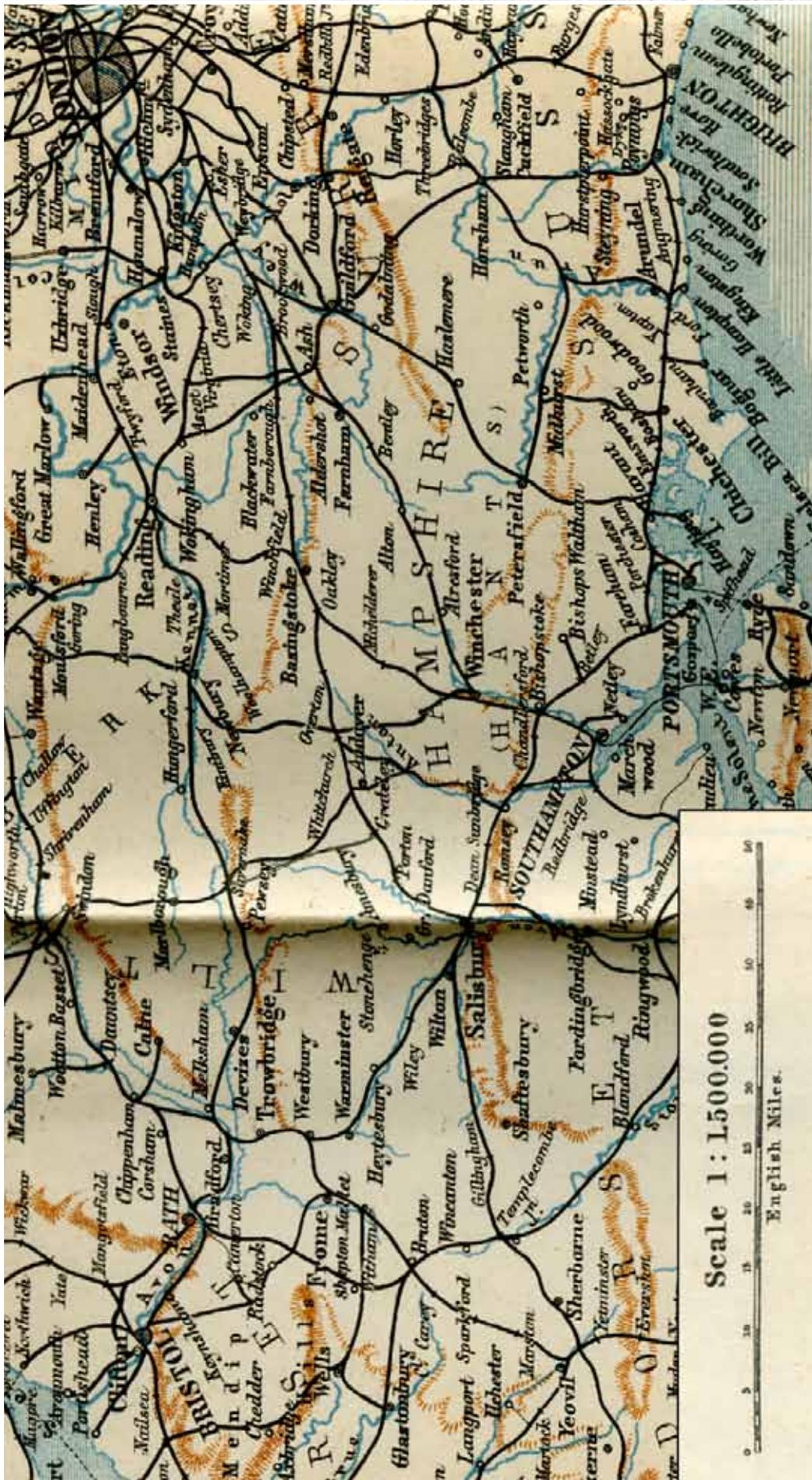
- 5 Poste de police
- 6 Demeure de Thomas Pitt
- 7 Hôtel de Ville
- 8 Demeure de Alan Dilbridge

- 9 Vers la gare de Camerton
- 10 Ferme des Berry
- 11 Vers la grotte

**Document 7**  
Plan du village de Camerton



**Document 7**  
Demeure de Merrill Dilbridge



Document 8  
Plan des lignes de chemin de fer du sud de l'Angleterre