



L'Horreur d'Argile

et autres révisions

Quatre Scénarios Fantastiques dans les univers d'H.P. Lovecraft

Un supplément pour

**L'APPEL de
CTHULHU®**

Années Folles

Par Zabal



«... Mais *je ne goûterai jamais plus un sommeil paisible en songeant aux horreurs embusquées au delà de notre vie, dans l'espace et dans le temps ; en évoquant ces créatures impies et blasphématoires, plongées dans leurs rêves au fond de la mer, connues de certains sectateurs qui leur vouent un culte cauchemardesque et sont prêts à les lâcher sur notre globe la prochaine fois qu'un nouveau tremblement de terre élèvera leur cité cyclopéenne jusqu'à la lumière du soleil.»*

*Howard Phillips Lovecraft
L'appel de Cthulhu, 1926*

L'Horreur d'Argile

et autres révisions

Quatre Scénarios Fantastiques dans les univers d'H.P. Lovecraft

Un supplément pour

**L'APPEL de
CTHULHU®**

Années Folles



Table des matières

*Je remercie tous les amis ainsi que tous les proches, joueuses et joueurs de la première heure ou à l'essai, chevronné(e)s ou débutant(e)s, qui ont accepté d'incarner des investigatrices et des investigateurs le temps de tester ces scénarios. Merci à toutes et à tous d'avoir contribué à enrichir l'écriture de ces pages au fil des années.
Bien à vous dans les abîmes insondables de R'Iyeh.*

A Claire et Laurent

Howard Phillips Lovecraft
Table des matières
Remerciements
Dédicaces

Le libraire nécrophile

Un scénario pour un investigateur débutant

Informations d'ordre général 3
Informations destinées au joueur 3
Informations destinées au Gardien 3
Une route dans le brouillard 4
Un étrange regard vaïron ! 4
La carte des environs d'Hénouville 4
Jamais deux... Sans trois ! 5
Encart n°1 : Extrait du Culte des Goules 5
Une course poursuite sous l'orage 5
Le rez-de-chaussée de la maison 5
L'étage de la maison 5
Les abords de la maison 6
Au hameau d'Hénouville 6
Les plans de la maison Balfour 6
Encart n°2 : À propos du Comte d'Erlette 6
Encart n°3 : À propos du Culte des Goules 7
Au cimetière d'Hénouville 7
Le terrier 8
Épilogue 8
Caractéristiques des Pnj 8

L'écueil des fous

Un scénario pour 2 ou 3 investigateurs débutants

Informations d'ordre général 12
Informations destinées aux joueurs 12
Informations destinées au Gardien 12
Une traversée nauséuse 13
La carte du récif 13
Bienvenue à l'asile ! 14
Les pensionnaires de l'asile 14
Encart n°1 : Extrait des Cultes Innommables 14
Les patients normaux 14
Cas n°103 : Blanche Godard 14
Cas n°208 : Valentin Clairefontaine 14
Cas n°572 : Le Colonel Ludovic Billonet 14
Cas n°109 : Mlle Cécile de Neuville 15
Les patients spéciaux 15
Encart n°2 : À propos de F. W. von Junzt 15
Cas n°23 6789 : Adélaïde - 15

1 Cas n°23 5679 : Léonard Alnet 15
2 Le rez-de-chaussée de l'asile 16
2 **Encart n°3 : À propos des Cultes Innommables** 16
2 L'étage de l'asile 17
Les plans de l'asile d'aliénés des îles Chausey 17
Les sous/sol de l'asile 18
Les abords de l'asile 18
Caractéristiques des Pnj 18
Le reste du récif 18
La pierre sacrificielle 19
Caractéristiques des Pnj (suite) 19
Le phare abandonné 19
Épilogue 19

L'horreur d'argile

Un scénario pour 2 ou 3 investigateurs débutants

Informations d'ordre général 27
Informations destinées aux joueurs 27
Informations destinées au Gardien 27
Une ancienne liaison amoureuse 28
Le plan du quartier Beauvoisine 28
Au Musée des Antiquités de Rouen 29
Au lycée Corneille de Rouen 30
Encart n°1 : À propos de la famille Calentier 30
Une veillée rue d'Ernemont 30
Encart n°2 : À propos du Texte de R'Iyeh 31
Le jardin de la maison Calentier 31
Le rez-de-chaussée de la maison 31
Le 1^{er} étage de la maison 32
Le 2^e étage de la maison 32
Les plans de la maison Calentier 32
Un réveil bien matinal ! 33
Un rendez-vous au «Café des Automnibus» 33
Une perquisition, heu... pas tout à fait légale 33
L'arrestation du Professeur Grimault 33
Pris qui croyaient prendre ! 34
Le plan de l'appartement Grimault 34
Pour se rendre à Yport 34
À Yport 34
La villa Calentier 35
Les abords de la villa 35
La carte des environs d'Yport 35
Le rez-de-chaussée de la villa 36
Le 1^{er} étage de la villa 36
Les plans de la villa Calentier 36
Le 2^e étage de la villa 37
La cave de la villa 37
Un inquiétant cortège nocturne 37

Caractéristiques des Pnj 37
La falaise creuse 37
La 1^{ère} couche d'excavations 37
Le plans des excavations crayeuses 38
La 2^{ème} couche d'excavations 39
Épilogue 39
Caractéristiques des Pnj (suite) 39

Air froid

Un scénario pour 2 ou 3 investigateurs débutants

Informations d'ordre général 46
Informations destinées au joueur 46
Informations destinées au Gardien 47
Sur le coteau d'Ernemont 47
Sur la place centrale du bourg d'Ernemont 47
Le plan du bourg d'Ernemont 47
Encart n°1 : Extrait des Manuscrits Pnakotiques 48
À L'église Saint-Joseph d'Ernemont 48
Encart n°2 : À propos des Lentilles stellaires 48
Les voisins de Cornélius Moulinot 49
Encart n°3 : À propos de la drogue plutonienne 49
La maison Moulinot 49
Le jardin de la maison 49
Le rez-de-chaussée de la maison 50
Encart n°4 : À propos du Comte Alexis Vorski 50
L'étage de la maison 50
Les plans de la maison Moulinot 50
Encart n°5 : À propos des Manuscrits Pnakotiques 51
La cave de la maison 51
Les sous-sol de la maison 51
Quand les Fungi s'en mêlent ! 52
Caractéristiques des Pnj 52
Épilogue 52

Les aides de jeu

à distribuer aux joueurs en cours de partie

Pour *Le libraire nécrophile* de 9 à 11
Pour *L'écueil des fous* de 21 à 26
Pour *l'horreur d'argile* de 40 à 45
Pour *Air froid* de 53 à 55

Toute similitude entre les personnages de ces scénarios et des personnes réelles existantes ou ayant existées serait purement fortuite.



Le libraire nécrophile

Un scénario pour un investigateur débutant et le Gardien



Comment une enquête sur un mystérieux cambriolage peut conduire l'investigateur à basculer dans d'insoupçonnables profondeurs qui cachent les preuves d'une sombre destinée...

Informations d'ordre général

Grégoire Balfour a vécu la majeure partie de son existence dans une gentilhommière normande du 18^e siècle, sur la petite route menant au hameau d'Hénoville, aux environs de Rouen. C'était un homme solitaire, d'âge moyen, qui ne vivait que pour ses livres et la lecture en général.

Il lisait au lit, il lisait la journée. Il avait même l'habitude d'emmener de la lecture quand il se rendait au cimetière situé non loin de sa maison. Il pouvait rester des heures à lire, assis sur une tombe particulièrement effondrée.

Une fois il se fit surprendre par la nuit alors qu'il était encore plongé dans un livre. La pleine lune se leva et sa clarté lui permit de distinguer un bien étrange phénomène : une pierre tombale glissa doucement sur sa gauche et révéla un espace par lequel surgit le museau d'une créature de cauchemar qui piaulait doucement. Il pris ses jambes à son cou, mais ne put s'empêcher de penser en tout instant à sa rencontre nocturne.

Avec le temps et s'étant lancé dans d'incessantes recherches sur les légendes locales évoquant les esprits souterrains, il finit par mettre la main sur un ouvrage d'occultisme qui allait changer radicalement le cours de sa vie, le *Culte des Goules* écrit par le Comte d'Erlette, son propre ancêtre. De soir en soir, d'année en année, précisant ses découvertes du *Mythe de Cthulhu*, il entreprit d'appivoiser la créature du cimetière. Une amitié des plus inhabituelle s'instaura alors entre Grégoire et la créature. Elle dura cinq années, jusqu'à ce que Grégoire, reclus qu'il était, acquit rapidement un nouveau mode de vie d'exilé aux yeux des hommes. Il accepta d'accompagner son ami rejoindre une colonie d'autres créa-

tures dans le monde crépusculaire des *Goules*.

Depuis ce temps, Grégoire, non sans avoir subi de très impressionnantes modifications corporelles, s'est remis à lire la nuit, mais on ne peut lire éternellement toujours les mêmes ouvrages. Deux soirs de suite, il s'introduisit par effraction dans son ancienne demeure, qu'occupe encore aujourd'hui son petit neveu, et récupéra quelques-uns de ses livres bien-aimés.

Désormais, chaque nuit, Grégoire s'assoit sur sa tombe et lit en toute quiétude quand il n'erre pas avec ses congénères dans le cimetière abandonné d'Hénoville. La colonie ayant décidé de quitter le hameau, il projette dès à présent d'aller récupérer le *Culte des Goules* afin de protéger son secret.

Informations destinées au joueur

L'investigateur, un policier, un détective privé ou un journaliste de profession, est contacté par un certain Philippe Balfour qui souhaite l'engager, à titre privé, pour une affaire dont les autorités se détournent avec dédain¹. Il semblerait que sa maison ait été cambriolée pour la deuxième fois consécutive et que cinq des livres préférés de son grand oncle aient été dérobés. Ils n'ont pas une grande valeur marchande. Seul cet aïeul aurait pu en faire quelque chose ; or il a disparu sans laisser de trace depuis la guerre. Philippe Balfour désire que l'investigateur trouve qui a volé les livres et qu'il les récupère, si possible. Il aimerait le cas échéant, avoir des informations sur la mystérieuse disparition de son grand oncle moyennant une petite rétribution complémentaire.

¹ Lire l'*Aide de jeu* n°1

L'investigateur débute le scénario à l'automne 1920, sur la route sinueuse qui mène à la maison Balfour située à flanc de coteau plongé dans un épais brouillard. Là, son hôte l'attend afin de faire un état des lieux. Le rendez-vous est fixé à 21 heures et l'investigateur est logé sur place pour une nuit.

Informations destinées au Gardien

La nuit que s'apprête à passer l'investigateur risque fort de tourner au cauchemar éveillé. En fait, c'est précisément cette même nuit que Grégoire viendra récupérer l'ouvrage occulte. En pleine nuit, il reprendra son chemin habituel depuis le cimetière, à travers les bois, et forcera de nouveau la fenêtre du cabinet de lecture pour pénétrer dans la pièce. Sa visite furtive est de courte durée, ne laissant que très peu de temps aux occupants de la maison pour découvrir l'ampleur des dégâts. A ceux déjà occasionnés lors de ses dernières visites, d'autres viennent noircir le tableau et c'est un triste spectacle qui s'offre aux yeux encore endormis de l'investigateur. Manifestement c'est encore des livres qui sont la cause du cambriolage à en juger par de nouveaux manques au sein des rayonnages. Mais un mobile apparaît bien plus explicite cette fois-là. Le coffre-fort du cabinet, caché derrière une peinture, est ouvert sans effraction, Grégoire Balfour était le seul à en posséder la combinaison. Philippe s'il est questionné à ce sujet, affirme avoir jusqu'alors ignoré cette cachette. À l'intérieur se trouvait le *Culte des Goules*, ouvrage qu'il se devait de récupérer pour mieux protéger son secret. Néanmoins, dans la précipitation, il a omis que le contenu de son journal intime pourrait le trahir s'il venait à tomber dans les mains d'un investigateur perspicace. L'état des



rayonnages témoigne de la violence et de l'imprécision de ses gestes. De retour au cimetière, il attendra patiemment la fin de la nuit, plongé dans quelques précieux recueils. Mais dès l'approche de qui que se soit, il se laissera à nouveau glisser dans les souterrains.

Une route dans le brouillard

La route départementale 982 quitte Rouen par ses hauteurs à l'ouest, traverse la forêt de Roumare et rejoint le méandre de la Seine et ses sentiers de hallage. Cette route récemment goudronnée laisse sur sa droite en un lieu-dit La Cabotterie, un tronçon de route plus ancien qui sillonne le coteau boisé de Melmont. C'est là que le bus, si l'investigateur ne possède pas de voiture personnelle, le laissera, afin de poursuivre sa route à pied. Le bois est assez sombre et il n'y a pas âme qui vive. Un peu plus loin, un panneau délabré, peint à la main, indique le hameau d'Hénouville à 3,5 km. La route se poursuit jusqu'à l'intersection à gauche, d'un petit chemin de terre boueux dans lequel des traces de pneus de voiture ont creusé des ornières. La route au-delà aboutit à la chapelle d'Hénouville. La maison Balfour n'est que très peu visible depuis la route, entourée par une végétation très dense que le brouillard finit d'envelopper. La maison haute d'un étage, semble se recroqueviller sur elle-même pour lutter contre la végétation qui l'encerce. Les lumières des fenêtres du premier étage créent un halo dans les ténèbres. À l'issue de ce chemin, la boue est relayée par du gravier blanc éparpillé de façon régulière jusqu'à la porte d'entrée.

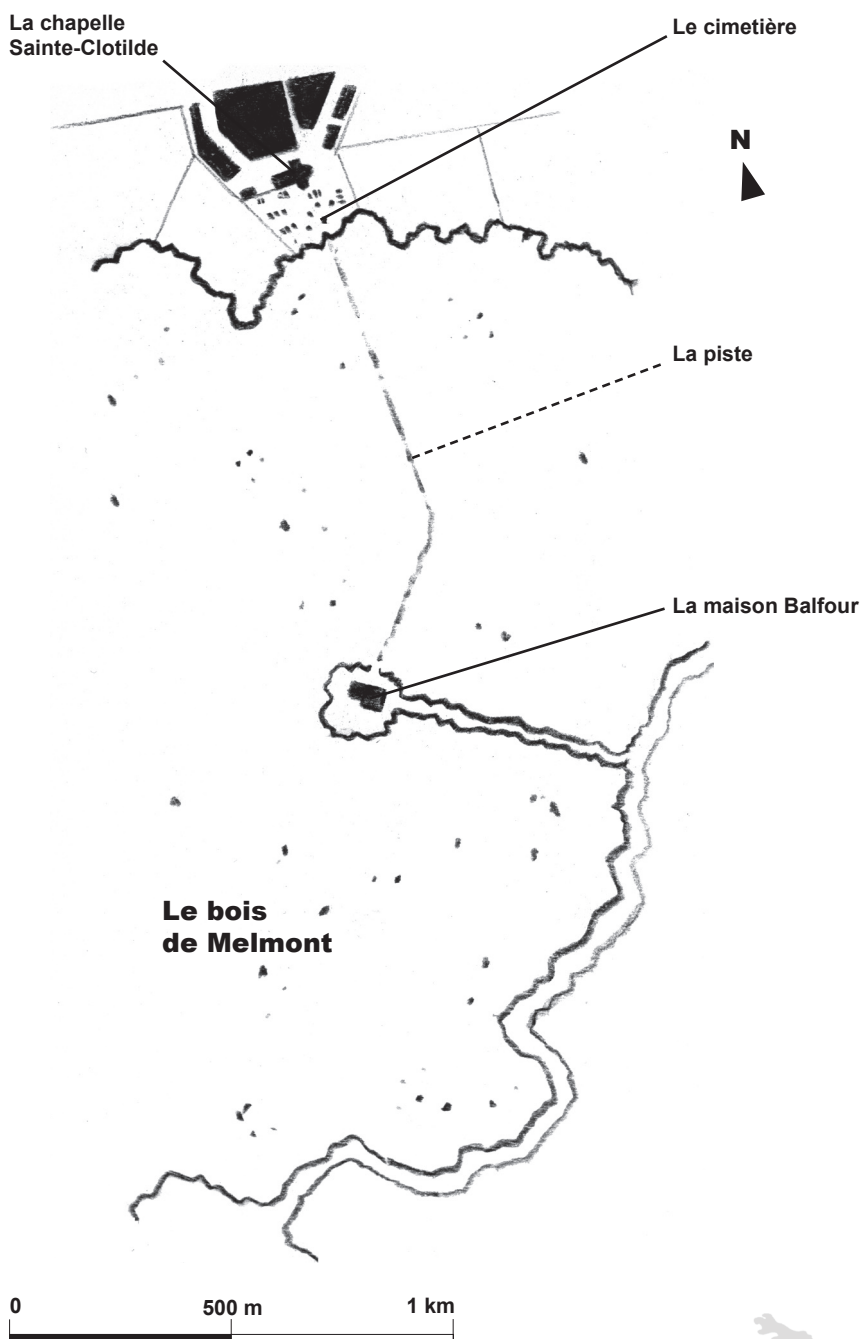
Un étrange regard vairon !

Le fait de frapper à la porte provoque après un bref instant l'éclairage du rez-de-chaussée de la maison. Un grand jeune homme mince aux cheveux roux coupés courts, vêtu d'une robe de chambre, ouvre la porte et se présente : « Bonsoir, Philippe Balfour, je ne vous attendais plus, je m'apprêtais à me coucher, entrez donc. » Son visage à la lumière révèle que ses yeux grands et ronds sont vairons, de part et d'autre d'un nez aquilin. Cette bizarrerie confère à son faciès un mystérieux aura. Il précède l'investigateur dans le couloir. « Puis-je vous débarrasser de vos vêtements. » La voix de Philippe est posée, malgré un certain pincement irrité trahissant son inquiétude vis-à-vis des derniers événements. Après avoir introduit l'investigateur dans la salle de séjour, il accepte autour d'un verre de calvados de répondre à d'éventuelles questions sur les

livres volés et les environs de la maison. Au sujet de son grand oncle, il ne déclare que très peu le connaître et conseille de questionner plutôt les gens d'Hénouville. Il ajoute : « Je ne vis pas ici, m'étant juste contenté de venir passer quelques jours de repos. Je travaille le reste du temps à Bar-le-Duc en tant que Clerc de notaire. J'ai demain à faire en ville, je vous laisse un double des clefs de la maison. » À propos du cambriolage, il livre : « Les cambrioleurs se sont introduits par la fenêtre du cabinet de lecture de mon grand oncle à qui appartient cette vieille maison. » Il propose ensuite de visiter le lieu du cambriolage. Il ouvre la porte dans un soupir.

« Voyez, je ne comprends pas. Si seulement des valeurs quelconques qu'elles soient avaient été dérobées, mais voyez, tout ça pour quelques livres sans intérêt... » déclare-t-il avec amertume. Il précise alors à l'investigateur qu'une chambre à l'étage est à disposition de l'investigateur pour la nuit et ajoute avant de prendre congé : « Je compte sur vous pour faire le point sur cette affaire. La gendarmerie ne s'en est pas plus inquiétée que la fois précédente, leur seul intérêt semble se borner aux affaires criminelles. Je pars tôt demain, la nuit va être courte. Je vous souhaite le bonsoir Monsieur. » Philippe retourne à sa chambre pour s'y recoucher.

La carte des environs d'Hénouville



Jamais deux... Sans trois !

Après le coucher de son hôte, l'investigateur peut prendre du temps afin d'inspecter le cabinet de lecture et pour éventuellement tenter de déchiffrer le carnet de Grégoire. Dans tous les cas, il devra finir par se mettre au lit pour reprendre des forces. Si l'investigateur a mis la main dessus, la lecture du carnet du grand-oncle Balfour est difficile et cela devrait le bercer rapidement (*un jet sous la CON échoué à chaque paragraphe, achève de l'endormir, le carnet sur le visage*). La nuit très orageuse contribuera certainement à rendre les rêves de l'investigateur très agités.

Encart n°1 : Extrait du Culte des Goules

«... **Même** si d'aucuns doivent parler de blasphème, j'ai choisi d'expliquer certaines actions et croyances et laisserai Dieu être le juge suprême.»

François-Honoré Balfour, 1703

Vers 2 heures du matin, un prodigieux éclair déchire le coteau et réveille les dormeurs. Il est suivi en quelques secondes d'un coup de tonnerre qui fait vibrer les murs de l'ancienne demeure. Puis c'est un fracas délirant provenant du rez-de-chaussée qui retentit, prenant le pas sur le roulement déclinant du tonnerre. Le temps de s'habiller, la porte de la chambre de l'investigateur s'ébranle. Philippe est blême, sur le seuil, en robe de chambre et ébouriffé : «Vous entendez ça ? Y a quelqu'un en bas ! Ils sont encore revenu ! Allez voir... Je vous suis !»

Une descente silencieuse de l'escalier permet d'identifier plus distinctement le bruit comme provenant du cabinet de lecture, un bruit de verre mêlé à des coups sourds de pas précipités sur le parquet. Durant les quelques mètres qui restent avant la porte du cabinet résonne à nouveau le fracas de verre. Quand l'investigateur pénètre dans la pièce, elle est de nouveau vide.

Le cabinet est une désolation, la fenêtre du nord a volé en éclats et les morceaux de verre recouvrent le sol. Certains ont été projetés jusque devant la porte. Le vent s'engouffre avec violence en courant d'air, soulevant les pages de livres renversés çà et là. Le sol, le tapis sont recouverts de boue fraîche et nauséabonde qui s'amoncelle sur le montant inférieur de la fenêtre. Un tableau gît à présent par terre témoignant qu'il a été arraché avec violence. Il laisse à son emplacement initial

sur le mur le fronton d'un coffre-fort à combinaison. Celui-ci est béant et vidé de son contenu.

Philippe revient très vite avec une lampe à pétrole dans une main et un pied-de-biche dans l'autre, pris tous deux dans le garage : «Il est peut-être encore temps de les identifier ! Sortez, êtes-vous armés ?» Si ce n'est pas le cas, il ajoutera en tendant à l'investigateur l'objet contondant : «Tenez, prenez ça !»

Une course poursuite sous l'orage

L'observation à la lampe à pétrole des abords de la maison dans les minutes qui suivent le cambriolage révélera à l'investigateur la présence d'une petite silhouette arquée dans la lisière du sous-bois à 50 mètres à l'est de la maison. Un éclair trahit sa fuite derrière un gros arbre (*un jet d'Ecouter réussi permet d'identifier la course dans les feuilles d'une paire de jambes accompagnée d'un curieux halètement rauque. Un jet d'Anthropologie réussi confirme à l'investigateur que la silhouette ne dépasse pas 1 mètre cinquante et que le pas précipité du fuyard relève plutôt d'une galopade irrégulière que de la course à grandes enjambées d'un homme de constitution normale*).

En un éclair, le bruit disparaît au loin et le sous-bois redevient silencieux sous l'orage. Si l'investigateur décide de suivre la direction empruntée par le fuyard, elle le conduit à flanc de coteau sur les bords de la route goudronnée qui mène à Hénouville.

Le rez-de-chaussée de la maison

Le couloir du rez-de-chaussée carrelé de tommettes, distribue les pièces de plain-pied et l'escalier permettant l'accès à l'étage.

La cuisine est équipée d'une vêtuste pierre à évier et d'un poêle à charbon. Les placards d'un buffet contiennent de nombreuses denrées non périssables pour plusieurs jours.

Le séjour a été aménagé dans l'ancienne pièce à vivre de la maison. Il est organisé autour d'une grande table en bois massif. Un grand vaisselier garni trône en face d'une cheminée de briques où des braises achèvent de se consumer.

Le garage accueille la Renault 6 CV très entretenue de Philippe. De couleur jaune moutarde, elle est immatriculée à Nancy. Philippe a pris soin de mettre de côté un assez grand nombre de bidons pour palier la pauvreté de l'approvisionnement en carburant dans cette région. En effet, le garage le plus proche d'ici se trouve à l'entrée de la commune de Du-

clair. Si l'investigateur s'est rendu sur les lieux au moyen de son propre véhicule, une place à l'abri lui est garantie aux côtés de la voiture Balfour. C'est ici aussi que Philippe stocke le bois sec et sain, destiné au chauffage de la maison.

Le cabinet de lecture a été aménagé dans la plus vaste pièce du rez-de-chaussée. Philippe y a rassemblé les effets personnels de son Oncle disparu. Mais cette pièce entièrement dédiée à la lecture est restée telle qu'elle servait à Grégoire de nombreuses années. Les rayonnages débordent d'ouvrages de littérature principalement française. Il y en a de toutes sortes, de toutes tailles et de toutes formes. La seule chose qu'ils ont en commun est qu'ils sont bien entretenus. Le centre de la pièce est occupé par un bureau en loupe d'orme qui enjambe un tapis oriental et près de la fenêtre un bridge recouvert d'un drap servait à Grégoire de fauteuil de lecture. Une lampe sur pied à abat-jour, lui permettait de veiller tard après la nuit tombée. Le bureau est complètement recouvert de livres. Sur une portion de mur entre deux rayonnages, un tableau à l'huile anonyme représente un paysage de la côte d'albâtre (*un jet de T.O.C. réussi révèle un curieux décrochement dans le mur, correspondant à la largeur du châssis, de la peinture, un coffre à combinaison à été scellé dans l'épaisseur du mur. Il est de constitution très solide équivalente à 27 sur la Table de Résistance*). Les deux cambriolages n'ont rien épargné, le châssis de la fenêtre nord a été forcé mais sans bris de glaces. Le sol est jonché de livres éparses et de la boue séchée s'est colmaté dans les rainures du parquet, trahissant les allées et venus des intrus. Le tiroir du bureau contient un petit carnet relié écrit de la main de Grégoire, un étuis à lunettes vide, ainsi que du matériel d'écriture ancien. Ce carnet ne comporte pas beaucoup de pages écrites. Les lignes à l'encre ont été rédigées à la plume sans syntaxe respectée et d'une main lamentablement tremblée (*un jet de Lire le Français réussi est nécessaire pour en déchiffrer le contenu approximatif et prend 3D20 minutes par paragraphe déchiffré*).

L'étage de la maison

L'escalier aboutit à un couloir de l'autre côté d'un rideau de velours épais.

Les chambres sont disposées sur la totalité de l'étage. La plus grande est celle que Philippe s'est appropriée. Les deux autres sont destinées aux amis. Toutes comportent de confortables lits normands aux matelas douillet et une armoire pour disposer les vêtements. La vue sur l'extérieur depuis les fenêtres est en majeure partie dissimulée par la présence

2 Lire l'Aide de jeu n°3



envahissante de la végétation. L'étage à été vidé de tout objet évoquant la mémoire de Grégoire.

La salle de bain est équipée du minimum nécessaire pour la toilette même si les canalisations vétustes, rendent l'accès de l'eau capricieux à cet étage.

Les abords de la maison

Tout l'espace autour de la maison est recouvert d'herbes folles et de lierre d'ici au vieux muret d'enceinte de la propriété.

Un vieux puit couvert ne sert plus depuis le raccordement de la maison à l'eau courante.

Un tas de bois est composé de solides bûches taillées dans des chênes du coteau. Mais l'ensemble est éboulé et rongé par l'humidité, les champignons et les insectes (un jet de **T.O.C. réussi** révèle la présence d'empreintes de petits sabots dans la boue meuble, en assez grand nombre autour du tas de bois. Elles ont la taille de celles qu'aurait laissées un gros bouc. Un jet de **Suivre une piste réussi** permet à l'investigateur de remonter ces traces ininterrompues depuis la fenêtre du bureau jusqu'à une brèche dans les moellons du mur nord de la propriété. Au-delà les empreintes fraîches se poursuivent en direction du nord avant de n'être plus perceptibles dans les feuilles mortes et les ronces. C'est la direction que l'investigateur peut suivre pour couper à travers bois et déboucher, 700 mètres plus loin, au cimetière d'Hénouville).

Au hameau d'Hénouville

La route d'Hénouville aboutit à un hameau blotti sur le plateau, bordé par le bois de Melmont au sud et les champs de colza au nord. Le clocher de la chapelle est le point le plus élevé mais ne dépasse qu'à peine les cimes des plus hauts arbres. Les bâtisses de briques ont l'air de subir la même léthargie que celle qui semble avoir touché les habitants. En pleine journée les fenêtres demeurent closes. Il n'y a en fait pas âme qui vive en ces lieux. Même un bistrot dont les lettres peintes sur un mur lépreux a fermé ses portes depuis longtemps, à en juger par les planches de bois et les chaînes qui entravent l'entrée. Il semble la seule trace de commerce existant. Les mauvaises herbes ont envahi les terre-pleins aux pieds des maisons.

La chapelle romane Sainte Clotilde date du 12^e siècle. Il n'est pas difficile de se rendre compte qu'elle n'est plus utilisée pour le culte. Les bancs vermoulus s'effondrent çà et là et la dalle du maître-

Encart n°2 : À propos du Comte d'Erlette

François-Honoré Balfour était un noble excentrique qui avait l'habitude de se rendre dans son village simplement vêtu d'une robe de chambre. On ne sait pas grand-chose d'autre sur ce comte original, bien qu'il coure encore des rumeurs et des histoires, jamais corroborées, sur ses activités privées. Son appartenance au culte décrit dans son ouvrage n'a jamais été prouvée, mais selon l'opinion la plus répandue, il en était un membre actif.

autel s'est brisée en son centre. Les murs de pierre sont ornés de peintures murales mutilées qui constituent un témoignage du 13^e siècle (un jet d'**Histoire réussi** révèle à l'investigateur que les scènes du Christ et de la Vierge, de celle de Saint-Jean Baptiste sont complétées par une curieuse version de l'Apocalypse : les créatures qui surgissent des tombes pour avaler les âmes damnées ont une apparence canine et des pieds de bouc empruntant plutôt au registre formel des faunes de l'Antiquité grecque. Une copie conforme de la chapelle d'Hénouville et de son champs de tombes confère au paysage de la fresque

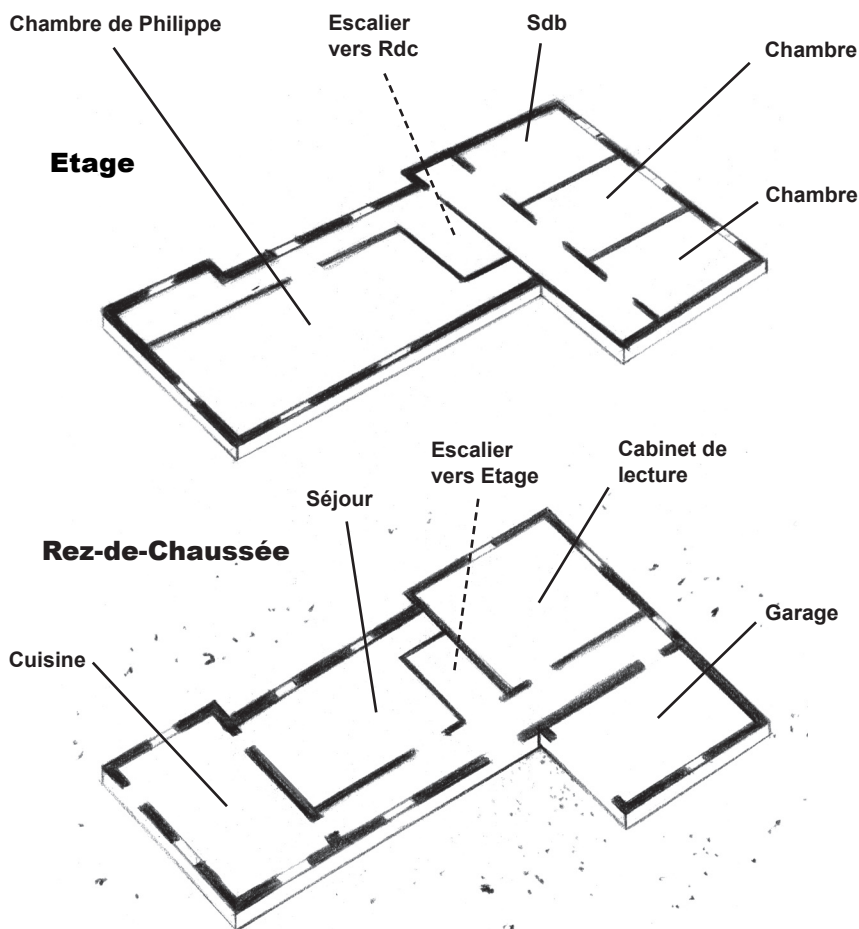
*une troublante ressemblance avec le hameau réel). La sacristie est abandonnée, remplie d'un bric-à-brac sans intérêt (un jet de **T.O.C. réussi** permet néanmoins de mettre la main sur un exemplaire de L'écho de Duclair daté de janvier 1902³ ainsi qu'une lettre adressée au curé de la chapelle et datée de mars 1909⁴).*

Le gardien du cimetière, un certain Roger Galibert de 65 ans, à la retraite anticipée depuis la fermeture de la chapelle, vit dans un morne appartement en briques qui s'affale sur l'enceinte du cimetière. Il a

3 Lire l'Aide de jeu n°2

4 Lire l'Aide de jeu n°4

Les plans de la maison Balfour



reçu de l'Evêché l'autorisation de conserver la jouissance de son piètre logement de fonction. Il est dans un état d'ébriété sérieux quand l'investigateur entre en contact avec lui et ne se montre pas coopératif sans une monnaie d'échange (*un jet de **Crédit réussi**, accompagné d'une somme d'argent raisonnable, suffit à le faire chanter et l'entendre déclarer avoir bien connu Grégoire qu'il surnommait «le libraire nécrophile» en raison de son goût prononcé pour les tombes du cimetière. Il y venait lire ses maudits bouquins tous les jours de la semaine et ne parlait que rarement aux habitants du hameau. Il ajoutera avoir cessé l'entretien régulier du cimetière après la découverte de restes d'ossements grignotés autour des tombes. Un autre jet de **Crédit réussi**, accompagné d'une bouteille de calvados, permet de lui faire admettre qu'il lui arrive fréquemment d'apercevoir en pleine nuit, une silhouette assise sur une des pierres tombales du cimetière. Il reconnaît avoir été trop éfrayé pour aller voir de qui il s'agissait. Il ne fait pour lui aucun doute que la peur rôde dans ces lieux et que le vieux Balfour y est pour quelque chose*). Roger Galibert est rongé par l'alcool, il congédie dès que possible l'investigateur prétextant qu'il a sommeil. Il le raccompagne à la porte en titubant et se met à montrer le bistrot abandonné en beuglant : «T'façon tout le monde s'en fout d'ces histoires. Y se sont tirés depuis belle lurette de c'patelin. Le cureton lui-même s'est barré ! D'mandez plutôt c'qu'elle sait à la vieille Ghézala !» S'il est encore questionné, il ne parlera pas davantage et sombre dans une quinte de toux nauséuse.

Ghézala est la dernière occupante des maisons du hameau. Nonagénaire et insomniaque, cette femme au visage buriné par les années, vit seule au-dessus de l'ancien bistrot et semble observer de ses yeux chassieux et ahuris une clientèle fantomatique par ses persiennes (*un jet de **T.O.C. réussi** permet d'identifier sa boîte à lettres derrière le lierre qui recouvre le chambranle de la porte. On peut y lire Ghézala Trocard, écrit d'une main tremblante à l'encre violette. Un numéro de l'illustration de ce mois est coincé dans la fente de la boîte ce qui donne un bon prétexte à l'investigateur pour frapper à sa porte*). Le seul fait de lui monter son courrier suffit à la rendre loquace. À la lueur d'une bougie, elle informe l'investigateur de la peur qui a depuis toujours frappé le hameau et ses habitants : «Le Diab' est vicieux ! Il ne nous reste plus qu'à prier.» Si elle est interrogée sur la disparition de Grégoire, elle rétorque : «L'vieux, l'avait les yeux du Diab'. L'en était l'allié et pour pénitence, y cours le Varou ! On l'a vu dans le cimetière se vautrer, forniquer en jappant jusqu'au lever du jour avec d'autres à têtes de chiens... La famille Balfour s'est dégénéré au fil des âges qui disait l'curé.

Encart n°3 : À propos du Culte des Goules

L'édition originale de 600 pages in-quarto, imprimée et diffusée à titre privé, apparut à Paris dans les premiers mois de l'an 1703. Le clergé condamna immédiatement le livre et l'imprimeur fut l'objet d'un procès. On peut supposer que l'auteur, François-Honoré Balfour, comte d'Erlette, échappa à une accusation ou condamnation officielle parce qu'il appartenait à l'aristocratie.

On ne compta pas plus de soixante exemplaires et Balfour fut accusé d'en posséder trois copies spécialement reliées en peau humaine. Il en existe au moins quatorze, la dernière est réapparue à Paris en 1896, lors d'une vente à Drouault, l'enchère a été remportée par un descendant de la famille. Balfour ne publia jamais rien d'autre et, d'après ce que l'on sait, a passé les vingt années suivantes à vivre volontairement en reclus. Il serait mort dans les Ardennes au début de 1724, dans des circonstances mystérieuses.

Le livre évoque l'existence, à grande échelle, de pratiques nécrophiles et nécromantiques, à l'aube du nouveau siècle. Même si le pillage de tombes n'était pas rare à l'époque, c'est toute une société de détresseurs de cadavres et de pilleurs de tombe que décrit d'Erlette présentant leurs rituels et leurs pratiques de manière détaillée. Les cérémonies d'initiation étaient l'occasion de pratiquer la nécrophagie, les participants se qualifiant par la suite de «Goules». Parmi les autres descriptions figuraient celles, non moins répugnantes, de prétendues résurrections, de réanimations des morts à des fins divinatoires et de conjurations. Le culte est devenu clandestin après la publication du livre et on a jamais trouvé les preuves suffisantes pour confirmer son existence.

Les sujets abordés traitent des sabbats de sorcières françaises et de leur lien avec une société d'êtres sous-humains qui coloniseraient les sous-sols d'un grand nombre de cimetières de France.

Langue : Lire le Français, effet sur la santé : -1D10 SAN, savoir : +14% au Mythe de Cthulhu, multiplicateur de sorts : X2 (Contacter une Goule, Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath)

l'avait prédit, ces lieux sont hantés depuis la nuit des temps à un point où la rémission n'apporte plus de repos, l'Diab' est vicieux. On ne doit pas s'occuper de certaines choses... C't'aux curés d'surveiller leurs morts et leurs cimetières.» C'est tout ce qu'elle révélera avant de congédier son hôte.

Au cimetière d'Hénouville

En pleine journée, que l'investigateur accède au cimetière par le sentier du bois ou qu'il y entre par la grille rouillée du hameau, il se rendra aisément compte qu'il est laissé à l'abandon depuis un bon moment. Les sépultures sont effondrées et la végétation a repris ses droits sur les pierres tombales éclatées ça et là (*un jet d'**Histoire réussi** révèle que les plus anciennes datent du 17^e siècle et les plus récentes de la dernière moitié du 19^e siècle. Il est troublant de constater que personne ne semble avoir été inhumé depuis. Un jet de **T.O.C. réussi** permet de déchiffrer quelques noms gravés sur les dalles mais aucune ne porte le nom Balfour*).

À ce stade de ses recherches, l'investigateur devrait comprendre que c'est de nuit que le cimetière lui révélera ses secrets. À la nuit, l'aspect romantique du cimetière aperçu en plein jour, laisse place à un décor sinistre. La pluie est torrentielle, le brouillard à couper au couteau

et marcher parmi les tombes sans glisser dans la boue nécessite une grande concentration.

S'il décide de se poster en observation à l'orée du bois, il lui est possible de distinguer nettement au bout d'une heure, des jappements canins à l'opposé du cimetière. Puis ce sont des silhouettes trapues révélées fugacement entre deux éclairs qui semblent sauter lestement de tombes en tombes (*un jet d'**Ecouter réussi** valide la nature identique des bruits entendus la veille derrière la maison. Un jet de **T.O.C. réussi** révèle qu'autour de l'investigateur, les traces de pieds de bouc sont omniprésentes et fraîches. Cette découverte fait perdre à l'investigateur 1/1D8 SAN. Si l'investigateur subit une **Perte Temporaire de la Raison**, il craque nerveusement et prend la fuite confusément. S'il échoue alors son jet d'**Idée**, il recouvre ses esprits couvert de boue dans le noir complet du terrier sans avoir de souvenir précis de sa chute qui lui a infligé 2D6 PV. Dans tous les autres cas, s'il fuit ou s'approche des silhouettes, il sera happé de tout son corps par un effondrement de terrain entre deux caveaux 5 mètres plus bas. Cette chute fait perdre 2D6 PV, -1D6 PV si un jet de **Sauter** est réussi. Après cette chute, conscient ou non, si son jet sous la **CON** est échoué en cas de dommages conséquents, la seule issue possible est de ramper dans le boyau du terrier qui s'ouvre devant lui*).



Le terrier

La terre, gorgée des eaux de pluie de la surface, ruisselle le long de la pente douce d'un boyau étroit dont la voûte grossière ne tient que par l'enchevêtrement de racines tentaculaires. Après avoir parcouru à plat ventre une dizaine de mètres, le boyau s'élargit suffisamment pour permettre de poursuivre sur les genoux. Il se prolonge devant l'investigateur dont la progression est stoppée par un long roulement de tonnerre qui fait trembler le sol. Ce bruit en s'éloignant laisse place à un halètement animal très proche et une exhalaison putride s'empare des narines de l'investigateur. Une lampe de poche, s'il ose l'allumer, permet de distinguer à bout portant de lui, au centre du boyau, un corps recroquevillé qui n'est plus qu'une caricature d'homme. La créature est petite et mince. Le sommet de sa petite tête, juchée sur des épaules disproportionnées, laisse deviner ce qui reste d'une chevelure rousse éparse. Le faisceau de la lampe fait briller deux petits cercles de métal que chausse maladroitement une protubérance malsaine. Percée de deux trous qui inspirent, elle semble faire office de naseaux. La créature est le stade final d'une dégénérescence mammifère, effroyable résultat d'alliances consanguines et de nutrition cannibale. Et dans cette atrophie générale, deux pupilles décolorées et hétérochromes rappellent un signe particulier familial : ces yeux sont vairons (*cette découverte accompagnée de la prise de conscience de la destinée de la famille Balfour fait perdre 0/1D10 SAN à l'investigateur. S'il subit une Perte Temporaire de la Raison, il ne peut retenir un cri avant de sombrer dans une inconscience d'1D20 minutes. Au réveil, la goule aura griffé avant de s'enfuir effrayée, lui causant 1D6 (+1D4) PV. Dans le cas contraire, il peut tenter un round offensif contre la goule qui commence à grogner. Située à 2 mètres de l'investigateur, elle est à bout portant d'une arme à feu maniée par une DEX supérieure ou égale à 8. En cas d'Empalement, la goule touchée à la tête s'effondre lourdement devant lui dans un bruit sourd. Elle laisse échapper de ses mains le Culte des Goules, rongé d'humidité, qui tombe entre deux extrémités velues terminées par des sabots. Si elle n'est pas abattue ou en cas de tir manqué, elle s'enfuit après avoir répliqué d'un coup de griffes, laissant une dernière chance à l'investigateur de la terrasser.*)

Le boyau abouti 20 mètres plus loin à la surface, au pied d'un orme du cimetière, non loin de la grille d'entrée. Il pleut toujours à torrents.

Épilogue

C'est à l'investigateur de décider ce qu'il compte expliquer à Philippe concernant la destinée de sa famille. Il sera difficile de convaincre son esprit rationnel. Dans le cas où l'investigateur décide de révéler le secret de Grégoire, Philippe ne peut admettre raisonnablement la réalité et reste incrédule à l'idée que son aïeul ait pût-être «rencontré» dans le cimetière. S'il insiste davantage, son témoignage passe pour la conséquence d'un

Caractéristiques des Pnj :

Philippe Balfour, riche
Clerc de notaire
FOR 04 DEX 12 INT 13
CON 11 APP 12 POU 11
TAI 16 SAN 98
EDU 18 PdV 13 PdM 11
Att./Par. : Poing 75%
Dommages : 1D3
Crédit 14%,
Cuisiner 85%,
Conduire auto 50%,
Ecouter 54%, Electricité 40%

Roger Galibert, alcoolique
paranoïaque
FOR 14 DEX 11 INT 08
CON 13 APP 12 POU 06
TAI 16 SAN 37
EDU 18 PdV 14 PdM 06
Att./Par. : Poing 20%, Fusil de chasse ^{cal.12} 10%
Dommages : 1D3, 4D6
Boire 95%,
Crédit 64%, Cuisiner 85%,
Se cacher 55%
Munitions : ①②

Ghézala Trocard, insomniaque
illuminée
FOR 07 DEX 06 INT 12
CON 18 APP 09 POU 05
TAI 08 SAN bof...
EDU 18 PdV 14 PdM 05
Att./Par. : Pied 04%
Dommages : même pas mal !
Baratin 20%,
Chanter 30%

Grégoire Balfour, libraire
dégénéré
FOR 17 DEX 04 INT 14
CON 06 APP - POU 17
TAI 16 SAN 37
EDU 18 PdV 14 PdM 06
Att./Par. : Griffure 75%,
Morsure 30%
Dommages : 1D6 (+1D4), 1D6 (+1D4) (+Harcèlement)
Déplacement : 9
Armure : aucune
Discrétion 95%,
Ecouter 64%,
Grimper 55%
Mythe 95%
Sauter 75%, Se cacher 95%
Perte de SAN : 0/1D10

traumatisme dû aux circonstances de la journée et l'investigateur, pour un illuminé. Il refuse en outre de le rétribuer si aucun livre n'est rendu. Une solution consiste à conclure à une enquête sans suite.

Néanmoins, la valeur estimée du *Culte des Goules* dépasse de loin toute forme de rétribution d'ordre financière. L'investigateur a de très intéressantes raisons de ne rien dévoiler en conservant l'ouvrage pour en approfondir l'étude et faire plus ample connaissance avec les sombres secrets blasphématoires du *Mythe de Cthulhu* - au risque cependant d'y sacrifier sa santé mentale.

De son côté, la colonie des *Goules* du cimetière d'Hénouville a pris la décision d'abandonner ces tombes devenu trop «fréquentées» et quittera le terrier dès la nuit prochaine...

L'APPEL de CTHULHU®

©1993 Zoluf

Libre adaptation du scénario «La Course aux documents» du supplément français *Le supplément de Cthulhu* pour la 2^e édition française de *L'Appel de Cthulhu*® et inspiré de la nouvelle *La Peur qui rôde* de H.P. Lovecraft.



Aide de Jeu n°1 : Une lettre de Philippe Balfour adressée à l'investigateur et reçue à son domicile



Hénouville, le mardi 12 octobre 1920

Monsieur,

Je vous remercie de la réponse positive à la proposition que je vous ai faite. Je m'en réjouis. Mon métier très prenant ne me laisse guère le temps de mener quelconques recherches plus avant. Pourtant, je souhaiterais vivement que soit faite toute la lumière possible concernant les deux cambriolages dont j'ai été victime et qui n'ont pas le moins du monde inquiétés la gendarmerie. Il est vrai que les objets dérobés sont de valeur plus sentimentale que marchande : il s'agit de livres ayant appartenus à mon grand oncle qui a vécu ici une grande partie de sa vie.

Afin de faciliter vos investigations et les mener à bien dans le peu de temps qui nous est imparti, je vous propose de venir me rejoindre sur place samedi prochain, vers 21 heures. Vous pourrez y demeurer sans encombre le dimanche. Vous trouverez ci-joint, les explications nécessaires au bon déroulement de votre trajet depuis Rouen.

Veuillez recevoir, Monsieur, l'entière expression de ma confiance.

Philippe Balfour



Aide de Jeu n°2 : Un vieil article d'un journal local trouvé dans la sacristie abandonnée de la Chapelle d'Hérouville



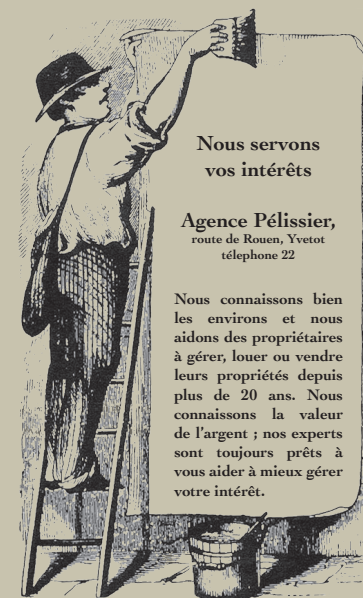
Des cabrioles dans le cimetière

L'Echo de Duclair
Le 24 janvier 1902

C'est une avalanche de délires qui a touché la nuit dernière le coteau de Melmont. Le diable lui-même semble avoir choisi de venir élire domicile dans le petit hameau d'Hérouville, accompagné de ses suppôts, afin de «punir les péchés non avoués des fidèles». C'est en tout cas, ce que le Père Bérioux, curé de la chapelle Sainte-Clotilde d'Hérouville, a déclaré pour jus-

tifier le tapage nocturne d'étudiants qui ont fini leur nuit par une visite du cimetière sous l'orage et la profanation de deux tombes. Les pierres tombales de deux caveaux familiaux ont été ouvertes sans mobile apparent. Il semblerait que ces jeunes gens devaient avoir probablement quelque chose à fêter puisqu'ils ont été décrits par les habitants comme «faisant des cabrioles, complè-

tement nus entre les pierres tombales» et «portant tous les signes du malin...» La petite fête a duré une grande partie de la nuit, et au matin, les gendarmes et le Maire de Duclair n'ont retrouvé aucune trace des étrangers. Seules les très nombreuses empreintes de pas laissées dans le cimetière témoignent aujourd'hui de leur visite échevelée.



Aide de Jeu n°3 : Les transcriptions des notes du carnet de Grégoire Balfour, trouvé dans son cabinet de travail



Les premières pages

(...) Les recherches généalogiques et les actes de naissance prouvent que Le Conte d'Erlette et François-Honoré Balfour ne font qu'un (...) Le Conte d'Erlette est un de mes aïeux ! (...) En 1703, une condamnation du Clergé ne le fait pas céder à ses fonctions de Commandeur de sa Confrérie (...) Son livre est en vente à Drouot, je pars pour Paris ce jeudi 8 oct. 96, D'après le catalogue de la Gazette, il semble que le lot n'est pas très élevée et s'encherira en pas de 10. L'adjudication est pour moi ! (...)

Les pages intermédiaires

(...) première lecture - C'est bien lui ! Le Culte des Goules, un des 14 pourtant introuvables - Relié d'un très étrange vélin (...) Obscure merveille en ma possession - Une copie de l'original in quarto (...) Il me faut recouper le folklore régional et les fresques de Sainte Clotilde (...) La démonologie est semblable au contenu du livre (...) Serait-ce la même légende que celle du Varou des gens d'ici... Dès que possible je dois questionner le Père Bérioux (...) Je suis sûr que c'est bien ce cimetière, mais comment accéder au monde d'en dessous ? Sur quelle distance peut bien s'étendre ce funeste réseau ? (...)

Les dernières pages

(...) Par tous les diables, tout semble converger en ce point du monde (...) Oserais-je retourner là-bas encore (...) La légende s'est incarnée, je suis son serviteur aveugle qui entre dans la lumière... Iä, Shub-Niggurath, La Chèvre Noire des Bois aux Mille Chevreaux... mes frères... Je dois vous rejoindre... Iä, La Mère des Millions d'Elus... Iä, Iä, vous rejoindre... La mobilisation est tombée mais ce n'est pas ma guerre. Je ne veux pas de cette affreuse guerre...



Aide de Jeu n°4 : Une lettre de l'Evêque de Rouen adressée au curé de la Chapelle Ste-Clotilde et trouvée dans la sacristie abandonnée



Evêché de Rouen, le 26 mars 1909

Cher Frère Bévieux,

La nouvelle qui a été rendue publique dans notre Evêché et qui laisse entendre que votre chapelle Sainte-Clotilde est atteinte d'un diabolique maléfice doit être prise avec circonspection. La tonalité du dernier article à ce sujet me paraît relever davantage du pensum anticléricale que d'une réelle prise de conscience de ce qui touche votre petite communauté de fidèles. Cette attaque des plus sérieuses porte tous les signes distinctifs d'un bolchevisme, à peine déguisé. A quoi bon tenter de lutter. Les tentatives d'exorcisme que vous avez menées n'ayant pu rétablir la sérénité dans les âmes, il nous paraît prudent de soumettre les lieux à une fermeture qui leur sera sûrement bénéfique. En aucun cas vous devez vous exposer aux sarcasmes des médias et encore moins à ceux des autorités.

Je suis persuadé que vous aurez toute la sagesse nécessaire pour accepter cette proposition avec toute la discrétion et l'efficacité voulue. En mon nom propre, mais aussi en celui de notre communauté tout entière, je tiens à vous assurer, dans ces moments difficiles, notre solidarité chrétienne.

Votre dévoué,

Monseigneur Marquant

Evêque de Rouen





L'écueil des fous

Un scénario pour 2 ou 3 investigateurs débutants et le Gardien



Un petit séjour chez un vieil ami, sur un récif au large des côtes normandes, peut sembler pour les investigateurs une façon idéale de se détendre. Mais certains asiles d'aliénés ne sont pas recommandés lorsque l'on souhaite prendre un peu de repos...

Informations d'ordre général

Sur un des récifs isolés de l'archipel anglo-normand de Chausey, a été construit un asile d'aliénés réservé exclusivement à une clientèle fortunée. Ce lieu de soins a été fondé par le Docteur Pierre Bretteville, brillant praticien réputé pour ses théories peu orthodoxes sur la psychologie humaine. Peu de temps après avoir ouvert l'établissement, le Dr. Bretteville a commencé à mener ses expériences personnelles avec un grand sérieux. Plusieurs patients non payants, extirpés d'asiles et même de prisons, y ont été placés pour subir d'intensifs traitements conçus par le Docteur.

Des évocations mythologiques apparues au cours de ses thérapies s'étant avérées en rapport avec le *Mythe de Cthulhu*, il s'est débrouillé pour mettre la main sur un ouvrage obscur, écrit en langue allemande : les *Unausprechlichen Kulten*. Il en entreprit la lecture afin d'y trouver des informations susceptibles d'éclairer ses recherches. L'article qu'il a publié ne révèle qu'une infime partie de ce qu'il soupçonnait. Un de ses patients non payants, un mathématicien nommé Alphonse Ruffier, était harcelé par une voie et sujet à d'horribles visions nocturnes. C'est lui qui, la nuit précédant l'arrivée des investigateurs, a construit un *Portail* sur un mur de sa chambre en utilisant son propre sang. C'est par cette voie qu'est venu *Yog-Sothoth* sous l'apparence de sphères iridescentes. L'équilibre mental du mathématicien, à la vue de cette entité monstrueuse, ne pouvait que vaciller. Il est resté bouche bée sans pouvoir s'interposer à cette intrusion dans notre monde.

Yog-Sothoth, n'ayant trouvé personne à qui rendre service s'apprête à infliger folie et destruction sur l'archipel. Bien qu'il soit capable de se nourrir di-

rectement des formes de vies terrestres, le *Dieu Extérieur* est sensible à certains éléments de notre globe. Afin de se soustraire à l'air particulièrement salé du récif, il préfère qu'un serviteur organise des sacrifices rituels en son honneur. C'est dans ce but qu'il a conçu le dessein de prendre le contrôle d'un assistant du Dr. Bretteville nommé Charles Thibert et de l'envoyer chasser les vies humaines qu'il désirait se voir sacrifier. C'est ce même individu qui est responsable du massacre qui attend les investigateurs. Après avoir tué le bras droit du Docteur, il est monté à l'étage pour sacrifier Bretteville lui-même, ainsi que le voulait *Yog-Sothoth*. Ce forfait accompli, il s'apprête à sacrifier, au beau milieu de la nuit, l'infirmière de l'asile, sur un autel de fortune.

Pendant ce temps, le *Dieu Extérieur* a rampé dans les sous-sols, à la recherche d'une sortie. Il s'est dirigé alors vers le sud du récif, après avoir frôlé la servante dans la buanderie. Il a sombré, la nuit de l'arrivée des investigateurs, dans une léthargie latente, au premier étage d'un phare abandonné du sud du récif. Là, il attend un ultime sacrifice avant de regagner ses interstices d'espaces primordiaux...

Informations destinées aux joueurs

Un des investigateurs, médecin de profession est invité par le Dr. Bretteville à lui rendre une visite informelle sur le récif, afin de le tenir informé des résultats de ses expériences, tout en profitant des embruns régénérants¹. À ce titre, les autres investigateurs sont conviés à venir s'y reposer.

Les investigateurs savent que ce médecin travaille à Chausey depuis la

¹ Lire l'*Aide de jeu* n°1

Grande Guerre. C'est une entreprise très saine sur le plan financier. Les patients sont issus de familles riches. La plupart ont été placés là pour mettre leur « indisposition » à l'abri des yeux avides du public. Les honoraires conséquents ont permis au Docteur de prendre en charge quelques patients infortunés sur lesquels il pratique des psychothérapies expérimentales. Les résultats de ces expériences lui ont valu de nombreuses critiques. Bien que son article paru dans la *Société Française de Psychologie*² ait été accueilli avec enthousiasme par certains scientifiques, il reste violemment décrié par une majorité.

Ayant prévu des bagages pour cinq jours, les investigateurs commencent le scénario aux grandes marées de l'équinoxe d'automne 1922, à bord d'un petit caboteur qui fera la traversée du port de Granville au récif du Dr. Bretteville, à la nuit tombante.

Informations destinées au Gardien

Les investigateurs sont en train de naviguer vers un cauchemar. Ils arrivent avec la nuit à l'asile. L'établissement semble avenant. Cependant, lorsqu'ils frapperont à la porte, ils ne seront pas accueillis par le Dr. Bretteville mais par les patients eux-mêmes. A l'intérieur, ils découvriront que la plupart des membres de l'équipe médicale, y compris le médecin ont été sauvagement assassinés ou ont disparus. Tous les pensionnaires rôdent en toute liberté dans l'asile.

Au même moment le vieux marin qui a accosté avec les investigateurs est noyé. Son canot, détaché de ses amarres, est coulé. Charles, le dément possédé qui est l'auteur de ces crimes, erre, armé d'une hache, à la recherche de victimes

² Lire l'*Aide de jeu* n°2

sacrificielles pendant que *Yog-Sothoth* fomenté quelques plans obscènes dans le phare.

Les investigateurs ne tarderont pas à découvrir que *Ebezener* a été assassiné et que son canot était le seul moyen de quitter le récif. Il n'y a pas de poste radio ni de téléphone à l'asile. Il ne leur reste plus qu'à s'occuper des patients du Docteur, à relever des indices, à identifier les victimes et faire le tour des lieux. Le fichier disponible dans son bureau décrit les troubles de chacun d'eux et les traitements préconisés. Tous, encore sous le choc du massacre auquel ils ont assisté, ont tendance à nier les faits. Les gens qui ont été tués sont simplement «en train de dormir» ou ils sont «en train de travailler ailleurs». Il sera difficile de leur faire décrire ce qui s'est passé la nuit précédente. Cela nécessitera des thérapies adaptées.

Tard dans la nuit, Charles sacrifiera l'infirmière. Les investigateurs ne manqueront pas d'entendre retentir le chant rauque qui accompagne le rituel et les hurlements de frayeur de la victime enlevée. Il leur faudra alors empêcher le rituel de s'accomplir au risque de sombrer avec l'archipel tout entier sous les sphères iridescentes de *Yog-Sothoth*.

Une traversée nauséuse

Le port de Granville est établi au pied du Roc de Granville. Il comprend un port d'échouage et un bassin-à-flot séparés par un quai. C'est ici qu'*Ebezener Waite* attend les investigateurs au rendez-vous fixé par le Dr. *Bretteville*, et que les présentations sont faites. Cet anglais sexagénaire a passé toute sa vie en mer ou à Portsmouth d'où il est originaire. Trapu, il porte une salopette ainsi qu'un gros pull-over que recouvre un ciré jaune. Dans sa jeunesse, il a longtemps vécu de la pêche en Atlantique-Nord, avant d'être recommandé par son employeur auprès du Dr. *Bretteville* pour un emploi de semi-retraité. Il effectue dès lors un certain nombre de bricolages et de petits travaux à l'asile. Il vit aux abords de celui-ci et parle bien français, avec une faiblesse sur le genre des articles. Mais il a de la ressource et peut facilement parler pendant l'heure et demie que dure la traversée. Si on l'interroge, il n'a que du bien à dire au sujet du Dr. *Bretteville*, du personnel et de l'établissement. «Oh ! cette chère Doc. il me bien paye bien, me traite bien ! Je n'ai pas à me plaindre ! Oh no.» s'exclame t-il, en tirant sur sa pipe.

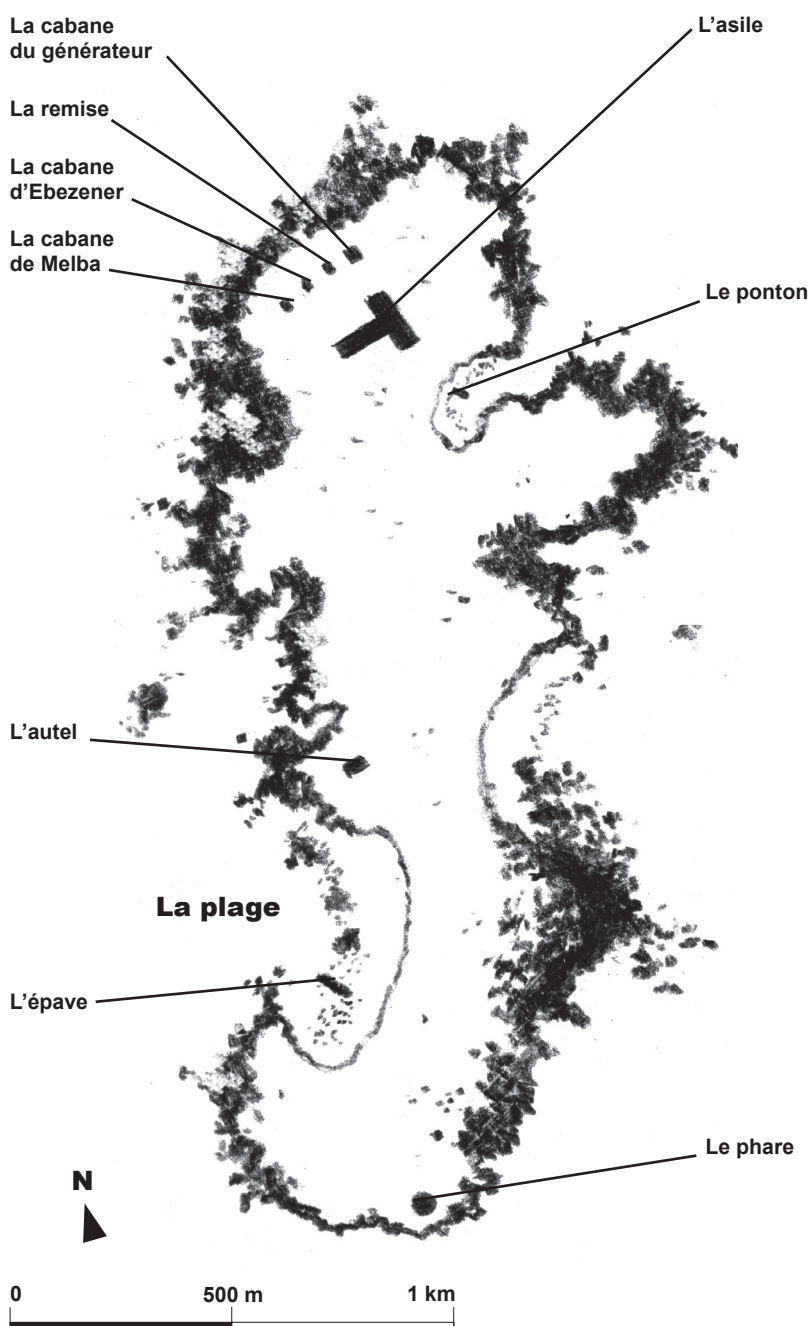
En plus de la pluie battante et le grand vent qui assaille les investigateurs - *Ebezener* leur fourni des cirés - les vagues se creusent au fur et à mesure de la progression du caboteur à la vitesse de 10 nœuds vers le large (*la houle équivaut*

à une FOR de 6 à 8. Des jets réguliers qui confrontent la CON des investigateurs sur la Table de Résistance déterminent s'ils subissent le mal de mer ou s'ils y demeurent insensibles).

A une quarantaine de kilomètres du continent et séparé par le passage de la *Déroute*, l'archipel des îles *Chausey* forme au nord-ouest de *Granville* un groupe de récifs de 12 kilomètres. A marée haute, il n'en émerge qu'une cinquantaine mais les grèves qui les séparent sont alors transformées en dédale de chenaux peu praticables à cause des hauts fonds. Une heure et demie après le départ, les écueils sombres du récif de l'asile, aux formes va-

riées et suggestives, apparaissent, cernés d'une brume peu engageante. *Ebezener* avant d'accoster commente ses manœuvres aux investigateurs : «J'ai calé moins d'1,20 mètres. Tenez, voyez les fondations du balise du *Fis-Cous*, ils commencent à découvrir, Y'a environ 1,80 mètres d'eau sur le banc. C'est le marée descendante, nous sommes arrivés à temps.» Sautant lestement sur un ponton, il arrime le canot suffisamment court pour permettre à ses passagers de mettre pied-à-terre sans risque. Il fait presque nuit et une épaisse brume baigne la grève du récif. Celle-ci s'élève rapidement dès le bout du ponton et *Ebezener* montre du doigt les chaudes

La carte du récif



lumières de l'asile, tout là-haut. Cette situation au sommet de la falaise met la bâtisse, dont le style art déco affirme sa modernité, à l'abri de la mer et des tempêtes.

Une volée de marches taillées à même le grès mène vers l'asile. L'escalier est récent et facile à gravir, quoique bien fatigant. Le marin reste sur le ponton et fini d'amarrer le caboteur.

Bienvenue à l'asile !

Le fait de frapper à la porte provoque une réponse de la pensionnaire Blanche Godard : «Restez sur vos chevaux, j'arrive... j'arrive !» Au moment où sa chevelure grise apparaît dans l'entrebâillement de la porte, Léonard Alnet, qui était en train de rôder à l'extérieur de l'asile, arrivera discrètement sur le perron et essaiera d'empoigner un investigateur (*un jet confrontant la FOR du pensionnaire et celle de l'investigateur sur la Table de Résistance déterminera sa capacité à se dégager de l'emprise du patient ; si un des investigateurs réussit un jet d'Ecouter avant qu'il n'apparaisse, il repère son approche et peut alors esquiver son attaque, la parer en réussissant un jet de Lutte ou prendre d'autres dispositions afin de l'empêcher de nuire. C'est un piètre lutteur et la moindre action agressive à son égard arrêtera net son offensive*). Blanche le tance sévèrement avant d'introduire les investigateurs dans l'asile : «Le Dr. Bretteville fait un petit somme au premier étage. C'est moi qui suis la responsable en son absence» expliquera-t-elle ; «Vous pouvez attendre là», elle montre alors la porte de la bibliothèque avant de conduire Léonard vers l'aile des pensionnaires. Lorsqu'elle aura atteint la porte de cette partie de l'asile, elle se retournera et chuchotera : «S'il vous plaît, restez à l'écart du salon, je crains que nous n'ayons eu un petit incident là-bas...» Puis elle disparaît dans l'aile des pensionnaires au bras de Léonard qu'elle accompagne à sa chambre.

Les pensionnaires de l'asile

Les patients résident sur deux niveaux. Dans des chambres confortables au rez-de-chaussée sont installés les malades payants. Ce sont des cas «normaux» qui souffrent de troubles possibles à diagnostiquer. Le sous-sol abrite les cas «spéciaux» sur lesquels le Docteur a expérimenté des traitements de son cru (*des jets de Psychanalyse réussis sur les patients permettent aux investigateurs d'accéder à des informations cruciales du scénario, ces séances informelles prennent 3D20 minutes pour chaque patient*

Encart n°1 : Extrait des Cultes Innommables (Die Unausprechlichen Kulte)

«... J'ai voyagé dans le monde en quête de l'obscurité - un voyage qui s'est terminé en moi-même.»

Friedrich Wilhelm von Junzt,
1839

traité. En cas d'échec, elles ne peuvent être tenté qu'une seule fois par heure).

Les patients normaux

Ils ont en commun de tous venir de familles riches. Ils n'apprendront rien de bien important aux investigateurs n'étant en rien responsables de ce qu'il est advenu à l'asile et ne connaissant rien du *Mythe de Cthulhu*. Ils ne doivent pas être négligés pour autant.

Cas n°103 : Blanche Godard

Infanticide, elle vient d'atteindre la soixantaine et mesure 1,60 m. Ses cheveux grisonnants sont complètement ébouriffés. Elle est vêtue d'une robe bleue imprimée informe. Elle est loquace et sociable. Elle n'a jamais causé le moindre problème et le personnel de l'asile l'a autorisé à circuler librement dans le bâtiment durant la journée.

Elle est paranoïaque et elle peut, sans raison, commencer à considérer que les investigateurs sont ses ennemis. Elle peut alors leur mentir. Elle parle constamment de ses deux fils et de sa fille en les accusant de l'avoir enfermé ici pour poser «leurs pattes avides» sur son argent. En réalité, sa fiche mentionne qu'elle les a tués tous les trois au cours de la nuit de Noël 1912. Déclarée légalement folle, elle a été confiée aux bons soins du Dr. Bretteville. Sa pension est payée par des fonds mis en place par les avocats de la famille.

Elle connaît bien la routine de l'établissement. Si elle décide d'aider les investigateurs, elle les soulagera de toutes les petites contingences matérielles qui pourraient entraver leurs recherches (repas et coucher des patients normaux, changement des draps etc.). Le Dr. Bretteville lui a confié les clefs des placards et cagibis dans lesquels sont entreposés les instruments d'entretien et de cuisine (*un jet de Psychologie réussi révèle qu'elle n'a pas été témoin du massacre et n'a pas vu le meurtrier. Un jet de Psychanalyse*

réussi révèle qu'elle nie inconsciemment la mort des membres du personnel et cache un sombre secret en rapport avec son passé. Un premier traitement réussi lui fera réaliser que les membres du personnel ont été tués et ne sont pas en train de dormir. Les traitements suivants lui feront dire la vérité au sujet de la mort de ses enfants).

Cas n°208 : Valentin Clairefontaine

A 31 ans, il devait être l'héritier de la fortune des Papeteries Clairefontaine. Il a posé tellement de problème à son père depuis le front que celui-ci s'est vu dans l'obligation de le confier aux soins du Dr. Bretteville. La guerre en a fait un maniaco-dépressif aux inclinaisons suicidaires. De plus il affiche toute une panoplie de tendances démophobes qui le rendent asocial. Il n'est cependant dangereux que pour lui-même. S'il venait à être laissé seul pendant une trop longue durée, il tenterait de se suicider en se jetant du haut d'une falaise du récif (*un jet de Psychologie réussi révèle qu'il est maniaco-dépressif avec des tendances suicidaires. Un jet de Psychanalyse réussi lui fera réaliser que tout le personnel a été assassiné et que l'infirmière a disparue - il en est tombé amoureux - et peut lui sortir de la tête ses idées de suicide. Un jet de Diagnostiquer maladie réussi révèle que de mauvaises habitudes alimentaires le rendent très maigre et qu'il faut veiller à l'équilibre de ses repas. Un jet de Pharmacologie réussi révèle que des sédatifs doux suffisent mais qu'en période suicidaire, il faut lui en administrer toutes les quatre heures).*

Cas n°572 : Le Colonel Ludovic Billonet

Il a 92 ans. C'est un ancien cuirassier de la guerre franco-prussienne. Il souffre de sénilité profonde et a été placé à l'asile par ses petits-enfants après sa retraite. Il n'est pas vraiment guérissable, et dans un cas comme le sien, l'établissement rend les services d'une maison de retraite. Il passe le plus clair de son temps dans une chaise roulante en osier à écouter son gramophone. Il est tellement sénile, que même s'il voyait l'entité, sa santé mentale ne serait pas atteinte. De temps en temps, il revit la bataille de Reichshoffen en hurlant : «Vive l'Empereur !» et dévale le couloir principal dans sa chaise, pour charger des ennemis invisibles en brandissant un sabre imaginaire (*un jet de Psychologie réussi ne révèle pas de traumatisme important. Un jet de Psychanalyse réussi se révèle inutile. Un jet de Diagnostiquer maladie réussi révèle qu'il souffre de sénilité. Il n'y a pas de*

traitement efficace pour cet état. Il suffit de le nourrir correctement et de le maintenir propre).

Cas n°109 : Mlle Cécile de Neuville

Agée de 48 ans, elle est la femme d'un magnat de la presse à scandale. Alcoolique depuis très longtemps, elle souffre d'intenses hallucinations et hurle en prétendant que d'horribles monstres s'ébattent dans sa chambre, passent à travers les fenêtres et vivent sous les lames du parquet. Après quelques crises de ce genre, les investigateurs ne la croiront plus, même si elle voyait quelque entité du *Mythe* (un jet de **Psychologie** réussi révèle qu'elle souffre d'intenses hallucinations provoquées par une sévère paranoïa. Un jet de **Psychanalyse** réussi n'empêche pas la patiente de retomber dans son état hallucinatoire dès que la séance prend fin. Un jet de **Pharmacologie** réussi révèle qu'une sédation douce est nécessaire, administrée toute les quatre heures).

Les patients spéciaux

Ce sont les pensionnaires qui sont à la base des très controversées recherches du Dr. Bretteville. Ils ont été issus d'un certain nombre d'établissements publics et dans un cas, de prison. De toute évidence, ils sont la preuve de l'esprit charitable du médecin, mais lui servent de cobayes. Ils souffrent tous les trois des conséquences de leurs expériences respectives du *Mythe* et présentent tous des tendances psychotiques aiguës.

Cas n°23 5678 : Alphonse Ruffier

C'est un mathématicien alcoolique et drogué de 25 ans. Après avoir trop médité sur les régions imprécises que ses formules non-euclidiennes lui faisaient pressentir au-delà des trois dimensions connues, c'est lui qui a favorisé les meilleures découvertes du Docteur, mais c'est aussi lui qui, sur les conseils de la voix qu'il entendait dans ses rêves, a ouvert par erreur l'interstice permettant à *Yog-Sothoth* d'entrer dans notre monde. En utilisant son sang, il a dessiné un *Portail* sur le mur de sa cellule.

Sa découverte en 1919, a donné l'impulsion initiale aux recherches du Docteur. Il fait des rêves outrepassant la raison, peuplés d'espaces aberrants relevant d'angles aux propriétés indescriptibles et entend des mélodies dans sa tête. En plusieurs occasions, il a semblé subir l'effet d'une possession. Il est com-

Encart n°2 : À propos de F. W. von Junzt

Friedrich Wilhelm von Junzt était un excentrique allemand, né dans la ville de Cologne en 1795. A l'âge adulte, il ne cessa de parcourir l'Europe et l'Asie, recherchant des ouvrages anciens, se faisant admettre dans diverses sociétés secrètes. En 1839, il publia son Livre Noir, dans lequel il révélait les secrets qu'il avait découverts. En 1840, il commençait à travailler sur un deuxième volume lorsqu'il fut retrouvé assassiné dans son cabinet de travail, son manuscrit réduit en lambeaux et la gorge déchiquetée. Alexis Ladeau, son associé, fit l'horrible découverte; il parvint à reconstituer quelques éléments du manuscrit déchiré, qu'en toute apparence, il brûla avant de sombrer dans la folie. Selon certaines rumeurs, des morceaux du deuxième manuscrit auraient survécu, mais si cela est vrai, nul ne sait où ils se trouvent.

plètement fou au moment où le scénario débute et son état ne s'arrangera pas (un jet de **Psychologie** réussi révèle qu'il est définitivement dérangé. Un jet de **Psychanalyse** réussi lui fait hurler les choses suivantes : «Je l'ais pas fait entrer ! C'est lui le Gardien de la Porte, il est la Porte et la clef de la Porte. J'aurai jamais fait une chose pareille ! C'est de sa faute, c'est lui qui a voulu, mais quand je l'ai vu, j'ai pas pu lui venir en aide. C'est l'autre qui l'aide maintenant... Il ne veut pas rester ici mais veut tout anéantir avant de repartir. Pour cela il nous veut, et vous, et vous aussi, et moi !» Un jet de **Diagnostiquer maladie** réussi révèle que le mathématicien souffre d'un affaiblissement dû à une infection de ses doigts et à une perte importante de sang laissé durant la création du *Portail*. Un jet de **Soigner maladie** réussi révèle que seuls les sédatifs les plus puissants sont efficaces même après pansage de ses plaies. Un jet de **Pharmacologie** réussi évite l'overdose accidentelle qui entraînerait la mort du patient).

Cas n°23 6789 : Adélaïde -

C'est une indigente qui a été ramassée dans les rues de Cherbourg. Son nom de famille est inconnu. Elle semble être d'un âge proche de la trentaine et elle est relativement jolie. Elle a été témoin de l'arrivée de l'entité et de l'enlèvement de l'infirmière, mais sa mémoire a bloqué ce souvenir. Elle parle rarement.

Ancienne assistante d'un prêtre de *Yog-Sothoth* et sous l'effet de l'hypnose, elle révéla au Dr. Bretteville prétendre connaître l'existence d'un culte de sorcellerie basé sur la création de *Portails* ouvrant les voies des interstices qui séparent les plans d'existence composant notre univers. Elle lui apprit que ce *Dieu Extérieur* cherche à s'introduire dans notre dimension afin de se repaître de la vie qui l'habite, mais que cela ne lui est possible qu'à certains moments. Il accorde généralement à ses adeptes le pouvoir de plonger leur regard dans d'autres plans d'existence. En retour, il exige qu'une voie lui

soit ouverte. Une fois cette voie ouverte, il est nécessaire d'assouvir ses besoins en rituels sacrificiels (un jet de **Psychologie** réussi révèle qu'elle souffre d'une profonde amnésie. Un jet de **Psychanalyse** réussi lui fait admettre la mort du personnel et lui fait révéler l'enlèvement de l'infirmière par Charles Thibert, auquel elle a assisté. Un jet de **Eloquence** réussi lui fait accepter de livrer aux investigateurs les bribes d'informations la concernant et ce dont elle s'est remémoré au cours des séances de thérapies du Docteur).

Cas n°23 5679 : Léonard Ainet

C'est un ancien comptable qui après avoir été blessé à la tête au front de Picardie, a commencé à faire l'expérience d'illusions messianiques. C'est ainsi qu'il a rapidement perdu son emploi, puis sa famille. Il a été arrêté dans la rue à la suite d'une agression d'un gardien de la paix et jeté en prison. Sa femme l'a confié au Dr. Bretteville. Depuis ce moment, lorsqu'il est passé par des épisodes psychotiques, il a plusieurs fois menacé de la tuer.

Il a passé une grande partie de sa vie sous l'influence d'une secte de *Yog-Sothoth* dont les pratiques l'ont sérieusement ébranlé et qui justifie ses connaissances du *Mythe*. Il a vu passer l'entité depuis sa cellule et cela a encore aggravé sa folie. Il peut devenir violent à tout moment (un jet de **Psychologie** réussi révèle qu'il souffre d'illusions messianiques est qu'il est paranoïaque au point de devenir violent. Sa misogynie est évidente. Un jet de **Psychanalyse** réussi peut l'amener à comprendre ce qui s'est passé donc à raconter ce qu'il a vu de sa cellule. Bien que l'utilisation de cette compétence puisse réfréner ses tendances à la violence, il les retrouvera 2D4 heures après la fin de la séance. Un jet de **Diagnostiquer maladie** réussi révèle qu'il souffre d'une faiblesse cardiaque probablement due à un stress permanent. Sa blessure de guerre, un coup de baïonnette, est évidente. Un jet de **Pharmacologie** réussi révèle que des sédatifs légers, administrés toutes les



quatre heures, peuvent calmer ses tentatives à la violence).

Le rez-de-chaussée de l'asile

Le vestibule est doté d'un sol magnifiquement carrelé, un lustre suspendu depuis le plafond du premier étage, deux escaliers en fer à cheval s'envolent vers le pallier. C'est un endroit très joliment décoré de moulures de plâtre aux plafonds et aux murs représentant des festons, des guirlandes de fleurs et des médaillons.

La cuisine est équipée d'installations largement suffisantes pour nourrir plus d'une douzaine de personnes. Tous les ustensiles sont rangés dans une réserve fermée à clef (C'est Blanche qui a la clef).

Le garde-manger est rempli d'une grande quantité de vivres.

La bibliothèque est garnie de nombreux livres de littérature classique française. La pièce est confortablement meublée. Adélaïde est assise sur un sofa, absorbée dans la lecture d'une version illustrée de l'Enfer de Dante. Si on lui adresse la parole, elle dira : «Chut ! Nous sommes dans la bibliothèque» et refusera de parler d'avantage avant de s'éclipser.

Le salon est doté de beau mobilier. Les investigateurs remarqueront que des objets ont été jetés à bas des meubles. Émergeant de derrière un canapé, ils pourront voir deux jambes habillées d'un pantalon blanc, les pieds tournés vers le sol. Ces jambes appartiennent à Alexandre Petit, l'infirmier (*un jet de Diagnostiquer maladie réussi révèle que son cadavre est à plat ventre depuis 24 heures*). Une large flaque de sang coagulé imbibe le tapis autour de sa tête, mais la cause de sa mort n'est pas immédiatement évidente. C'est quand les investigateurs auront retourné le corps qu'ils pourront voir les anneaux d'une petite paire de ciseaux qui sortent de son orbite gauche (*ce spectacle fait perdre 0/1D6 SAN aux investigateurs. Les investigateurs qui subissent une Perte Temporaire de la Raison restent tétanisés sans pouvoir agir durant 1D10 minutes*).

L'accueil est constitué d'un bureau en bois et d'un fauteuil. Un tiroir met à disposition le matériel administratif (papier de correspondance à en-tête, enveloppes de toutes tailles, tampons, etc.).

La lingerie sert à entreposer les couvertures, les draps utiles à cet étage.

Les chambres des pensionnaires sont toutes spacieuses et confortables. La plupart d'entre eux y ont apporté des meubles personnels, ainsi que leurs vêtements. Autorisés à se déplacer librement dans l'établissement au cours de la journée, ils sont cependant bouclés dans leur chambre à partir de 22 heures. Si un

Encart n°3 : À propos des Cultes Innomables (Die Unausprechlichen Kulturen)

Von Junzt, son auteur, a passé de longues années à parcourir le monde, pendant lesquelles il étudia différents cultes et sociétés secrètes. Il réussit à se faire admettre dans nombre de ces groupes, ce qui l'obligeait souvent à subir de terribles rites d'initiation. Son Livre Noir original comprend plus de mille pages au contenu réparti en chapitres où il est évoqué le lien convergent tissé entre toutes ces sociétés et qui semble épouser une envergure mondiale commune : «Appeler le Gardien de la Porte, le Tout-en-Un», afin d'accéder à ses faveurs.

De la première édition allemande in-quarto, imprimée en 1839, il ne reste que six exemplaires répertoriés, répartis dans les principales bibliothèques du monde. Il est dit que, bien souvent, les possesseurs du livre le détruisent par le feu, après avoir appris le sort tragique de son auteur, d'où la rareté de cette édition. Il existe bien sûr de nombreuses rumeurs sur d'autres rares exemplaires qui demeurent conservés dans des collections particulières. La dernière résurgence d'un exemplaire privé a été repérée l'année 1919 au sein d'un cercle médical à Norwich-Norfolk en Angleterre. Seule l'édition originale allemande contient les magnifiques gravures de l'artiste allemand Gunther Hasse. Une traduction illicite en anglais de Bridewell a été publiée à Londres, en 1845, Les Cultes Innomables regorge d'erreurs de traduction et de contresens. C'est cette édition ordinaire à couverture de cuir, de format in-octavo que le Dr Bretteville s'est procuré. Le texte resserré est parsemé de fautes typographiques : La plupart des sortilèges copiés dans l'original sont incomplets. On sait qu'il en existe plus de vingt exemplaires, mais il est probable que bien d'autres appartiennent encore à des collectionneurs inconnus.

A New-York, en 1909, Golden Goblin a lui aussi publié les Cultes Innomables. Dans cette version expurgée de la traduction Bridewell, il n'y figure que la description des sortilèges, au lieu des rituels complets. Le livre fait à peine les deux-tiers de l'édition Bridewell. Il est toujours possible de dénicher des exemplaires chez les bouquinistes, méconnus, ils sont souvent vendus en dessous de leur valeur.

Langue : Lire l'Anglais, effet sur la santé : -2D8 SAN, savoir : +12% au Mythe de Cthulhu, multiplicateur de sorts : X3 (Créer un Portail, Créer le Signe des Anciens, Appeler Yog-Sothoth)

pensionnaire a besoin de quelque chose au cours de la nuit, il lui suffit d'appuyer sur un bouton qui fait sonner une clochette dans la chambre de l'infirmier.

La chambre 1 accueille Blanche Godard.

La chambre 2 accueille les quartiers du Colonel Billonet. Il ne quitte pratiquement jamais cet endroit. Il y est actuellement et écoute un disque sur un somptueux gramophone.

La chambre 3 est libre.

La chambre 4 accueille Valentin Clairefontaine qui y fait actuellement la sieste.

La chambre 5 accueille Mlle de Neuville, assise sur un fauteuil, près de la fenêtre en train de contempler l'extérieur. En voyant les investigateurs, elle se dressera soudainement pour balbutier des phrases au sujet de créatures ressemblant à des chauve-souris qui volent près de sa fenêtre. Elle n'a pas pris son médicament à temps et va devenir hystérique si l'on ne lui délivre pas rapidement.

Les portes qui isolent cette aile de l'asile du hall d'entrée, de la buanderie et des étages sont habituellement fermées par de solides serrures. Cependant Charles les a toutes ouvertes en utilisant

son propre jeu de clefs.

La buanderie contient un grand chauffe-eau, un bac de lavage et de nombreux draps secs qui se soulèvent dans le courant d'air provenant du carreau de la porte donnant sur l'extérieur qui a été brisé de l'intérieur. Melba, la femme de chambre, est assise à même le carrelage, entre le mur et le chauffe-eau. Ses yeux regardent fixement la porte extérieure et sa bouche est grande ouverte. Elle respire difficilement. La partie supérieure de son corps est en bon état mais ses jambes et ses pieds ne semblent plus être contenus par ses bas et ses chaussures, couverts qu'ils sont, d'aspérités et de cloques de grande taille (*cette découverte fait perdre 1/1D6 SAN aux investigateurs. Les investigateurs qui subissent une Perte Temporaire de la Raison sont subitement pris de nausées*). Melba mourra avant l'aube des blessures infligées par Yog-Sothoth, en ne pouvant prononcer la moindre parole (*un jet de Psychanalyse réussi lui fera hurler : «Rien d'la couleur... ça brûle... froide et pis mouillée mais ça brûle ! J'ai vu ! Un genre de brume... Tout c'qu'est vivant, à tout, ça suce la vie. Rien qu'une brume de couleur» Avant de mourir d'une insuffisance cardiaque*).



L'étage de l'asile

Les trois chambres des invités ont été préparées à l'intention des investigateurs. Elles ont été récemment nettoyées et les draps ont été changés. Bienvenue à l'asile du Dr. Bretteville...

La chambre de l'infirmière Catherine Froge ne contient pas d'indice particulier si ce n'est d'informer les investigateurs de son existence.

La chambre de l'infirmier Alexandre Petit ne contient rien d'intéressant. Au dessus du lit, une clochette en laiton raccordée aux chambres des pensionnaires du rez-de-chaussée tinte à leur demande.

La chambre du Dr. Pierre Bretteville ne contient pas d'indice à première vue (*un jet de T.O.C. réussi révèle cependant, scotché sous le tiroir de la commode, un morceau de papier sur lequel sont inscrits les nombres «32 46 21»*). C'est la combinaison du coffre qui se trouve dans le bureau du Docteur. Un autre jet de T.O.C. réussi révèle la présence d'une petite culotte de soie noire roulée en boule sous le lit du médecin. Elle appartient à Catherine).

Le bureau du médecin contient le corps mutilé du Dr. Pierre Bretteville, sacrifié au *Dieu Extérieur* par Charles. Les mains et les pieds du Dr. Bretteville ont été apparemment liés par des bouts de corde rudimentaires. Sous le cou de la victime, une large flaque de sang brun souille le coûteux tapis oriental qui garnit le centre de la pièce. Il est évident que la tête a été sectionnée avec la scie égoïne ensanglantée qui gît maintenant à ses côtés. Un signe indéchiffrable a été dessiné sur son front à l'aide du sang du crime (*la scène coûte 1/1D6 SAN aux investigateurs et 1/1D8 SAN à celui qui était en relation avec Bretteville. Les investigateurs qui subissent une Perte Temporaire de la Raison s'évanouissent pendant 1D10 minutes*). Sur le bureau, il y a une lettre inachevée, adressée à l'Éditeur du Journal de la Société française de Psychologie³. Dans un tiroir du bureau, il est possible de trouver un trousseau de clés complet pour ouvrir et fermer les portes de l'asile ainsi que les tiroirs du bureau. Dans un autre tiroir fermé à clef, un revolver cal. 38 chargé, une boîte de 50 munitions ainsi qu'un billet d'humeur du Docteur ont été entreposés. Le billet révèle aux investigateurs l'existence des *Unausprechlichen Kulter*⁴. Le livre est enfermé dans le coffre fort du bureau. Il y a relativement peu de livres sur les rayonnages, la plupart d'entre eux sont de nature professionnelle et n'ont pas grand intérêt. De nombreux numéros du Journal de la Société Française de Psychologie, parmi lesquels plusieurs

3 Lire l'Aide de jeu n°6

4 Lire l'Aide de jeu n°3

exemplaires de celui où est paru l'article du Docteur⁶. Un meuble à quatre tiroirs se dresse dans un coin de la pièce. Les dossiers personnels de chaque patient ainsi que ceux des employés informent les investigateurs du nombre précis de personnes présentes sur l'île et leur fournissent leur identité. Cependant, ces précieux documents ont été brûlés et gisent à bas du meuble (*un jet de Lire le français réussi permet néanmoins de tirer quelques bribes d'informations au bout de 3D20 minutes de travail laborieux. Les restes des dossiers des pensionnaires normaux*

5 Lire l'Aide de jeu n°2

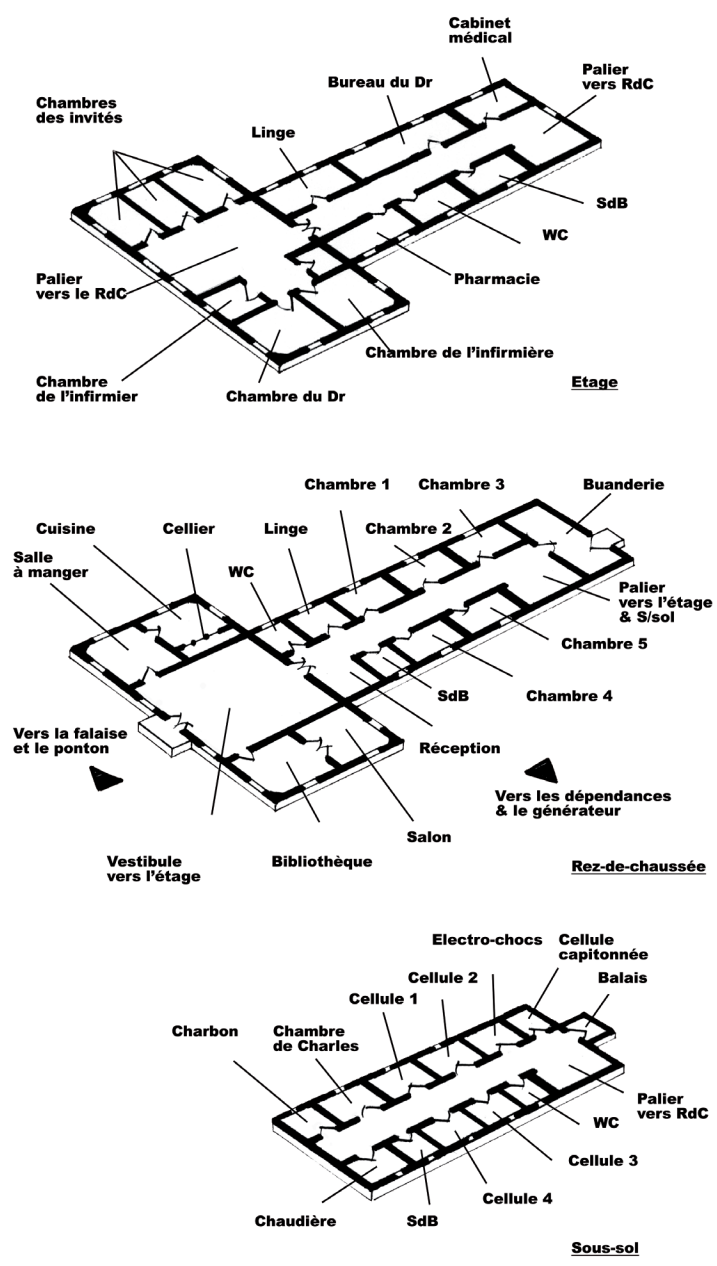
n'apprenons que bien peu de choses aux investigateurs. Les dossiers des pensionnaires spéciaux révèlent les troubles de chacun d'eux⁶. Les dossiers des employés les font apparaître comme compétents et qualifiés⁷. Un jet de Comptabilité réussi permet de se rendre compte qu'ils étaient très bien payés et que les livres de compte étaient bien tenus.

La pharmacie est toujours fermée à clef. Elle contient tous les médicaments et drogues utiles aux traitements des patients de l'asile.

6 Lire l'Aides de jeu n°7

7 Lire et voir les Aides de jeu n°4 et n°8

Plan de l'asile d'aliénés des îles Chausey



Le cabinet médical contient un divan pour l'analyse des patients, un pése-personne, une toise et un tableau ophtalmologiste. Le matériel courant pour les consultations médicales est entreposé dans une petite armoire qui n'est pas fermée à clef. Il n'y a pas d'indice particulier à trouver ici.

La lingerie sert à entreposer les couvertures, les oreillers et les draps propres utilisés à cet étage.

Les sous/sol de l'asile

Les chambres des pensionnaires de ce niveau ne sont pas aussi agréables à vivre que celles de l'étage supérieur. Des barreaux ont été installés sur les soupiraux à hauteur du sol et le mobilier en fer, est réduit au stricte minimum.

La cellule 1 accueille Alphonse Ruffier. Une fois le *Portail* ouvert sur le mur de sa cellule, et après le passage de l'entité qui l'a rendu complètement fou, il a détérioré une grande partie du dessin dans son effort frénétique pour le refermer de ses mains nues qui y ont laissé les ongles et le bout des doigts jusqu'à l'os. Il est à présent recroquevillé sur son lit, le visage strié de traces de sang laissées par ses mains blessées. Il aurait besoin d'être pansé afin d'éviter l'infection (*ce spectacle coûte 1/1D3 SAN aux investigateurs*).

La cellule 2 est libre.

La cellule 3 accueille Léonard Anet couché sur son lit. Il n'a rien vu de ce qui s'est passé. Après que Charles ait libéré tous les pensionnaires, il s'est enfuit par la porte de la cuisine mais n'est pas allé loin puisqu'il est resté dans le parc de l'asile jusqu'à l'arrivée des investigateurs.

La cellule 4 accueille Adélaïde assise sur son lit en train de terminer l'ouvrage commencé dans la bibliothèque.

La chambre est celle de Charles, l'assistant du Dr. Bretteville qui a basculé dans la folie. Inoccupée, elle contient ses vêtements de grande taille et ses objets personnels. Ils constituent, pour les investigateurs, les premières preuves de son existence.

Le placard à balais contient des brosses, des balais, des serpillières et autres produits d'entretien courants.

La cellule de contention capitonnée est destinée aux patients à problème. Elle semble ne pas avoir servi depuis longtemps au vu des nombreuses toiles d'araignées qui envahissent la pièce.

La salle aux électrochocs contient tout le matériel électrique moderne nécessaire au traitement «lourd» des patients. Elle contient une table à sangles d'où partent de nombreuses électrodes reliées à des machines à électrocardiogramme complexes. Un levier de sécurité alimente

le dispositif électrique.

Les abords de l'asile

Un matou gris qui s'appelle Cicéron est l'animal de compagnie de l'asile. Il était en train de miauler à la porte de la buanderie quand l'entité a quitté l'asile. Il s'est enfuit dans l'un des arbres qui entourent le bâtiment.

Une cabane accueille la femme de chambre. C'est là que vivait Melba. Il n'y a rien d'intéressant à trouver ici.

Une autre cabane semblable est celle d'Ebezener Waite. Il y flotte une

Caractéristiques des Pnj :

Blanche Godard, infanticide paranoïaque

FOR 08 DEX 11 INT13
CON 11 APP 07 POU 16
TAI 16 SAN 10
EDU 16 PdV 08 PdM 16
Att./Par. : Couteau de cuisine 20%
Dommages : 1D6 (-1D4)
Cuisiner 98%,
Discrétion 85%, Discussion 75%,
Eloquence 80%,
Se cacher 45%

Charles Thibert, adorateur possédé

FOR 18 DEX 11 INT 12
CON 17 APP 04 POU 17
TAI 16 SAN Fou à lier !
EDU 13 PdV 17 PdM 25
Att./Par. : Hache 52%, Lutte 75%
Dommages : 1D8 (+1D6),
Etranglement
Discrétion 65%,
Ecouter 35%,
Se cacher 85%

Ludovic Billonet, Colonel sénile

FOR 05 DEX 04 INT 12
CON 18 APP 09 POU 14
TAI 11 SAN 35
EDU 14 PdV 08 PdM 14
Att./Par. : Poing 02%
Dommages : même pas mal !
Chaise roulante 20%

Valentin Clairefontaine, rentier maniaco-dépressif

FOR 08 DEX 11 INT 13
CON 13 APP 10 POU 06
TAI 14 SAN 27
EDU 13 PdV 13 PdM 06
Att./Par. : Poing 10%
Dommages : 1D3
Discussion 64%

odeur de transpiration et de tabac. Dans une boîte en fer, les investigateurs trouvent une lettre reçue d'un ami⁸ ainsi qu'un *Signe des Anciens* gravé dans du plomb et monté en pendentif.

Une dernière cabane aux dimensions plus imposante abrite un groupe électrogène composé d'un ensemble complexe fonctionnant à l'essence qui fournit l'électricité à la totalité des bâtiments ainsi que l'eau courante. Il arrivera à court de carburant et cessera de fonctionner à une heure du matin, la nuit de l'arrivée des investigateurs (*un jet de Mécanique réussi permet de comprendre qu'il fonctionne à l'essence. Un jet d'Electricité est nécessaire pour le redémarrer moyennant l'utilisation des bidons d'essence situés dans la remise*).

La remise est un simple appentis où sont rangés les outils destinés au bon entretien de l'asile (*un jet de T.O.C. réussi révèle qu'une scie égoïne, une hache et une corde de remorque en chanvre manquent à l'inventaire*). Vingt-deux bidons de 15 litres d'essence en tôle épaisse destinée au groupe électrogène sont entreposés ici.

Le ponton est le seul moyen d'accès sécurisé du récif. C'est par là que les investigateurs arrivent. Charles les observe à leur insu, posté derrière un rocher un peu plus haut. Dès qu'ils sont entrés dans l'asile, il sort de sa cachette pour aller noyer le vieil Ebezener. Puis il détache le caboteur après l'avoir sabordé. Si les investigateurs reviennent sur les lieux, ils ne trouveront plus traces du marin et de son embarcation. S'ils avaient laissé leurs bagages dessus, ils pourront leur dire adieu.

Le reste du récif

L'épave est ce qui reste d'un langoustier qui a été drossé sur la plage par une tempête il y a quelques années. Les pêcheurs l'ont abandonné au sable et aux algues. Les parties exposées se sont vite détériorées et il ne reste plus qu'un morceau de la coque et du pont. Une pancarte accrochée à la poupe porte les lettres «GRAN», peintes en noir.

Le sentier principal du récif est tracé dans l'herbe rase. Il part des allées autour de l'asile et serpente vers le sud entre les rochers de granit et les mûriers sauvages, la seule végétation battue par les vents, qui arrive à pousser ici. À mi-parcours, des sons partiellement étouffés par le vent peuvent être perçus depuis le sentier (*un jet d'Ecouter réussi permet d'identifier une mélodie constituée de voyelles répétées provenant du sud-ouest du récif. A cette hauteur, un jet de T.O.C. réussi permet aux investigateurs de repé-*

8 Lire l'Aide de jeu n°5



rer sur le bord droit du chemin que l'herbe humide a été foulée de façon anormale. Un jet de **Suivre une piste réussi** permet de remonter les traces laissées par un corps, traîné depuis le sentier à travers les mûriers et hissé jusqu'au sommet d'un tertre formé de rochers arrondis). Les investigateurs peuvent quitter le sentier et s'enfoncer discrètement dans les mûriers (un jet de **Discrétion réussi** leur permettra de ne pas être repérés et de s'approcher suffisamment pour identifier la source de ce bruit).

La pierre sacrificielle

Au sommet du tertre, un rocher plat a été choisi par Charles afin d'accomplir le sacrifice ordonné par Yog-Sothoth. Cette table improvisée, longue de plus de deux mètres, forme une sorte d'autel primitif, ce qui correspond parfaitement à l'usage qui en est fait : au centre de la pierre, l'infirmière est couchée, débarrassée de ses vêtements, sa peau mouillée, d'une blancheur blafarde, luit à la lumière de la lune. La pluie a trempé les nœuds d'une corde qui maintient solidement la prisonnière au rocher. Les yeux clos, elle demeure inconsciente. Les arbustes ont été grossièrement dégagés sur son pourtour et c'est là que se tient Charles, échelonné, vêtu d'une blouse d'infirmier maculée de tâches brunes et souillée de terre. La mélodie déjà mentionnée fait partie de ce rituel et c'est lui qui en est l'auteur. Il profère des sons inarticulés d'une voix rauque et primitive et lève vers le ciel ses bras qui portent les stigmates du *Dieu Extérieur* (cette scène coûte **1/1D6 SAN** à quiconque l'observe. Les investigateurs qui subissent une **Perte Temporaire de la Raison** ne peuvent retenir un cri qui révèle à Charles leur présence). Si les investigateurs n'ont pas été repérés et ne font rien, Charles étranglera sa pauvre victime en sifflant : «L'iiiiinghui... nn-nlgh... fthagn-ngah, aï Yog-Sothoth !» Si les investigateurs restent à couvert pour tenter d'abattre Charles à distance afin de l'empêcher de nuire mais échouent leurs attaques, il se rue sur eux leur donnant la possibilité de tirer de nouveau. En revanche, si un investigateur est assez courageux pour se risquer à découvert ou si les investigateurs ont été repérés par Charles, les incantations cessent brusquement et un silence de mort s'abat aussitôt. Le fou armé de sa hache s'élançera sur les investigateurs en beuglant. Il est sous l'influence mentale de l'entité est se battra avec une férocité croissante jusqu'à la mort (un premier **round de combat** se déroule à l'initiative des armes à feu. Chaque investigateur peut tirer, puis Charles tentera de porter son coup sur le plus proche d'entre eux. Dans le cas où les inves-

tigateurs n'ont pas pris de précaution pour approcher discrètement depuis le sentier ou s'ils ont échoué leur jets de **Discrétion**, Charles repère l'arrivée des investigateurs, il cesse alors toute incantation et se tient tapi, la hache à la main, dans une déclivité à l'abri des mûriers et cherche à les prendre par surprise). Si Charles est abattu ou empêché d'accomplir son forfait d'une manière ou d'une autre, un chuintement proviendra du sud du récif. Ce bruit anormal est un long sifflement assourdissant qui laisse aux investigateurs la désagréable impression de ne plus entendre les sons autour d'eux : Yog-Sothoth en personne sort lentement de sa léthargie

Caractéristiques des Pnj (suite) :

Cécile de Neuville, paranoïaque alcoolique
FOR 07 DEX 15 INT 09
CON 06 APP 07 POU 07
TAI 09 SAN 12
EDU 17 PdV 07 PdM 07
Att./Par. : Poing 06%
Dommages : 1D4
Boire 98%,
Chanter 80%

Alphonse Ruffier, mathématicien possédé
FOR 12 DEX 15 INT 12
CON 10 APP 14 POU 12
TAI 11 SAN 03
EDU 14 PdV 02 PdM 00
Att./Par. : Morsure 54%
Dommages : 1D4
Mythe 87%

Adélaïde, Ex-prêtresse des Dieux
FOR 09 DEX 11 INT 16
CON 13 APP 16 POU 16
TAI 10 SAN 02
EDU 14 PdV 11 PdM 16
Att./Par. : Pied 20%
Dommages : 1D3
Lire l'Allemand 90%,
Mythe 97%

Léonard Alnet, comptable illuminé
FOR 17 DEX 04 INT 14
CON 06 APP - POU 17
TAI 16 SAN 37
EDU 18 PdV 14 PdM 06
Att./Par. : Poing 45%,
Lutte 55%
Dommages : 1D3 (+1D4), Immobilité
Discrétion 52%

et c'est en direction du phare abandonné que leur attention est attirée.

Le phare abandonné

Le phare en ruine est visible depuis un escarpement qui s'élève de la plage sud. Du bâtiment, il ne reste plus que les fondations en brique, rongées par le sel. En s'approchant à 500 mètres, la progression des investigateurs est stoppée net par un inquiétant phénomène : malgré l'absence de vent violent, une agitation spasmodique fait se mouvoir la végétation autour du phare, les branches des buissons sont promenées dans un délire de convulsions épileptiques. On les dirait secouées par des chaînes de transmissions invisibles au rythme de souterraines horreurs dont leurs racines n'arriveraient à se dégager.

Soudain une constellation de luminosité surnaturelle jaillit de ce qu'il reste du sommet du phare. D'abord un rayonnement suivi d'un déferlement : un flot de couleurs indéfinissables quittent la bâtisse en ruine et semble couler directement dans le ciel, sur une distance difficile à évaluer pour les investigateurs.

Puis sans avertissement, l'hideuse entité s'enlève tout droit vers le ciel nuageux dans un sifflement, un cataclysme de substances insolites s'étend scintillant en conglomérat de bulles iridescentes avant de disparaître par un trou étrangement régulier à travers les nuages sans que nul n'ait le temps d'émettre un souffle ou un cri (cette pure abomination fait perdre **1D4/1D10 SAN** aux investigateurs. Ceux qui subissent une **Perte Temporaire de la Raison** ne peuvent retenir un cri et s'écroulent en catatonie).

Il est 5 h du matin et la pluie se remet à tomber en crachin de fines gouttelettes.

Épilogue

La brigade maritime de Granville, avertie par des lueurs anormales qu'un sémaphore a aperçues depuis la côte, est à pied d'œuvre deux heures plus tard. Une corvette côtière avec à son bord une dizaine d'agents de police et un inspecteur de la criminelle accoste au ponton (les investigateurs ayant été choqués lors de la conjuration de Yog-Sothoth se réveillent **1D10 heures plus tard** et risquent de développer une phobie latente, liée au contexte de ce scénario). Durant toute la journée suivante, les forces de police constateront rapidement les pertes humaines et poseront des scellés sur le récif. Les malades de l'asile seront pris en charge par une unité médicale chargée de



les conduire sous camisole dans un établissement de soin à Caen. Les investigateurs encore sains d'esprit seront interrogés une fois rapatriés au commissariat de Granville. Ils doivent réfléchir à la formulation de leur témoignage auprès de la police. Elle peut les disculper en considérant Charles Thibert comme le principal coupable s'ils témoignent contre lui. Mais dans le cas où les investigateurs évoquent des événements du *Mythe de Cthulhu* ou font référence à la véritable cause qui a provoqué les lueurs du sud du récif, leurs propos peuvent rapidement les rendre suspects. Les autorités peuvent alors choisir de les considérer comme mentalement atteints, et par conséquent les engagera manu militari à rejoindre le convoi de transfert des patients du docteur vers d'autres asiles de la région.

La police s'en tiendra à entériner le dossier à partir du moment où elle considère Charles Thibert hors d'état de nuire et les aliénés de l'asile, sous bonne surveillance.

L'APPEL de CTHULHU®

©1994 Zolaf

Libre adaptation du scénario «Le Sanatorium» du supplément français Les Demeures de l'épouvante pour la 4^e édition française de L'Appel de Cthulhu® et inspiré de la nouvelle La Couleur tombée du ciel de H.P. Lovecraft.





Asile d'aliénés des îles Chausey

Le Récif

Etablissement de soins privés

Directeur

Docteur P. Bretteville
Diplômé de la Faculté de Médecine de Paris
Conventionné Honoraires Libres

Chausey, le 05 septembre 1922

Mon cher collègue et ami,

Je suis très heureux que vous ayez pu accepter mon invitation à venir me rendre visite le samedi 23 septembre, à l'heure du souper. Je suis si impatient de vous faire part des derniers développements de mes recherches.

Je suis aussi très pressé de vous mettre à jour sur les résultats de mes expériences. J'ai fait bien des découvertes passionnantes depuis la parution de mon article dans le Journal de La Société française de Psychologie, il y a quelques mois. Je vous réserve quelques petites surprises à ce propos.

Mon isolement est relativement supportable. Mon équipe et moi-même, nous nous considérons comme une petite famille. Le vieux Elezener - c'est à lui que vous vous adresserez au port de Granville pour faire la traversée - est toujours prêt à nous transporter sur le continent si nous éprouvons le besoin de rentrer en contact avec cette bonne vieille civilisation.

Dans l'attente de vous voir, je vous prie de recevoir, cher collègue et ami, l'expression de mes sentiments les meilleurs.

Pierre Bretteville



Aide de Jeu n°2 : Un article du Docteur Pierre Pretteville, paru dans un numéro de la Société Française de Psychologie



Si nous acceptons, pour un moment, l'idée que c'est l'inconscient collectif qui est la source de tous les mythes, nous pouvons nous demander s'il ne serait pas possible d'exploiter consciemment cette source. Certaines expériences menées sous hypnose, parfois combinées avec l'utilisation de drogues adaptées nous ont apporté des preuves qui ont amené à le penser.

Le sujet A n'a montré qu'une faible sensibilité aux traitements, mais le sujet B a eu des réactions relativement positives. Non seulement des zones insoupçonnées de connaissance ont été révélées au cours des séances, mais de temps à autres ce dernier a semblé posséder une personnalité entièrement différente. Sous cette personnalité, pendant les rares occasions où il l'a manifestée, il a utilisé une syntaxe archaïque, ce qui laisse à penser qu'une forme archétypale a été atteinte. L'émergence de cette transe est très puissante et pratiquement irrésistible, ce qui nous a conduit à imaginer que ce sont sans doute

des phénomènes de ce genre qui sont l'explication des cas de possession du Moyen-Age.

Le sujet C, n'ayant jamais atteint le niveau archétype de B, n'a pas manqué d'être aussi intéressant en ce sens qu'il a montré une sorte de communauté dans la forme mythique qu'il exprime, avec les deux autres sujets.

Dr Pierre Pretteville

Aide de Jeu n°3 : Un billet d'humeur trouvé dans le tiroir du bureau du Dr Pretteville



Si ces imbéciles de Mouchard et Tallandier pouvaient entendre ce que j'ai entendu, je suis sûr que ça les ferait tomber du haut de leur gradin. Je ne sais pas encore dans quoi j'ai fourré mon nez mais la puissance de la voix de R, lorsqu'il est sous influence de cette personnalité est étonnante. Jamerson, de Londres, a trouvé un bouquin - un très vieux bouquin - dans lequel il prétend qu'il y a des références similaires à bien des choses mentionnées par R et A. Il m'a promis de me le faire parvenir très rapidement. Cet ouvrage daté du XIXe siècle est censé être la première édition allemande d'une reconstitution par l'associé de l'auteur, d'un manuscrit original détruit. C'est un recueil de récits des voyages effectués autour du monde, au sein de sociétés secrètes.

J'ai enfin récupéré les Unausprechlichen Kulten. Ils m'ont été livrés hier et j'ai passé un long moment dessus. La plus grande partie est incompréhensible et semble même absurde, mais Jamerson avait raison. Les pages qu'il a eu la gentillesse de marquer sont indéniablement en rapport avec beaucoup des choses auxquelles A et R ont fait référence et plus occasionnellement aussi avec celles que LA mentionne. La lecture de ces pages choisies m'a donné un frisson inquiétant. C'est comme si j'entendais la voix de A une fois de plus, une expérience qui n'a pas manqué de m'affecter réellement.



Aide de Jeu n°4 : Une lettre épargnée des flammes, trouvée dans le bureau du Dr Bretteville



Moussy-Le-Vieux, Seine-et-Marne, 20 juillet 1919

Cher Confrère,

Je peux chaudement vous recommander M. Thibert. Son travail à l'institution a été exemplaire et je suis sûr que vous trouverez ses services plus que satisfaisants. Peut-être est-ce le fait qu'il ait été malade pendant plusieurs années qui a développé chez lui une si bonne compréhension des patients. Je l'ai vu plusieurs fois se rendre maître des pensionnaires les plus violents d'une façon très efficace et en limitant les risques de blessures. Bien entendu, il n'est pas nécessaire d'insister sur le fait que sa taille et sa force plaident aussi en sa faveur. Je vous joint un tirage photographique de lui, posant avec nos gueules cassées.

Veillez croire à mon meilleur souvenir,

Jean Demoly

Aide de Jeu n°5 : Une lettre adressée à Ebezener, trouvée dans sa cabane



Cher vieux

Je laisse cet lettre à des amis dans le port car je suis sûr qu'il te la donneront à ton retour. Je serai probablement parti à ce moment. Je ne sais pas quand je te reverrai c'est pour ça que je te dit bonne chance maintenant.

Dans l'enveloppe tu trouvera un petit cadeau. C'est un gri-gri que m'a donné un canaque sur lequel je suis tombé dans les îles. Je ne sais pas si il est efficace mais je l'ai toujours porté spécialement quand je suis allé dans ces pays. Je ne sais pas quelle sera mon adresse en Afrique. Je t'écritai pour te la donner.

Bien à toi.

Cabouza



Aide de Jeu n°6 : Une lettre trouvée sur le bureau du Dr Bretteville et adressée à l'éditeur du *Journal de la Société française de Psychologie*



Asile d'aliénés des îles Chausey

Le Récif

Établissement de soins privés

Directeur

Docteur P. Bretteville

Diplômé de la Faculté de Médecine de Paris
Conventionné Honoraires Libres

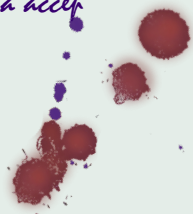
Chausey, le 23 septembre 1922

Cher Editeur,

En réponse aux lettres des Docteurs Moucharid et Tallandier, parues dans votre numéro de juin, je dois dire que je m'attendais à une meilleure réaction de deux personnalités aussi en vue dans notre profession. J'admets qu'on puisse ne pas être d'accord avec moi ; mon travail n'est qu'expérimental et tout résultat, comme j'ai pris bien soin de le préciser dans mon article, n'est pour le moment, que purement spéculatif par nature. Je ne prétends rien, je me contente d'établir des observations.

Depuis le temps que cet article a été écrit, j'ai approfondi mes expériences et les résultats obtenus semblent confirmer mes précédentes observations. Néanmoins, je ne publierais plus rien tant que je n'aurais pas réuni des preuves concrètes, des preuves qui pourront convaincre même le plus fossilisé des sceptiques.

Par ailleurs, je ne m'abaisserais pas à accep



Aide de Jeu n°7 : Éléments d'un dossier médical épargné des flammes, trouvé dans le bureau du Dr Bretteville



N° 23 6789 **NOM PATRONYMIQUE:** INCONNU **Prénom:** Adélaïde

Initialement placée par la police dans un établissement public de soin, après avoir été trouvée, errante complètement nue, près d'un club à Deauville.

De nombreuses tentatives vaines ont été faites pour l'identifier. On ne connaît toujours pas son nom de famille. Elle approche probablement la trentaine.

Les thérapies traditionnelles se sont montrées impuissantes, mais il semble qu'elle ai mieux réagi à l'hypnose ou à des combinaisons particulières de médicaments. Des traitements ou des interrogatoires serrés ont révélé l'émergence de souvenirs où sont mentionnés les constituants d'un mythe rappelant les possessions dont souffre A et les délires occasionnels de L A. Elle semblerait même durant sa vie avoir eu un rôle à jouer très lié à ce mythe. Cela indique peut-être une racine commune aux mythologies de tous les hommes et permettra d'établir la théorie de l'existence d'un inconscient collectif tel que Freud l'entend dans ses Entretiens.

N° 23 5678 **NOM PATRONYMIQUE:** RUFFIER **Prénom:** Alphonse

Après des études approfondies sur la mathématique non-euclidienne, il a disparu et l'on ne sait ce qu'il a fait pendant les six mois suivants. On pense qu'il a passé tout ce temps dans un état d'hébétude induit par une utilisation intensive d'alcool et de drogues, état dans lequel il a été retrouvé.

La détérioration de son mental est telle, qu'elle rend l'utilisation de médicaments inutile parce que sans doute, sans effet. Mais il est relativement sensible à l'hypnose.

Il n'a révélé qu'une seule personnalité, vers laquelle il retourne systématiquement. Cette personnalité parle d'une voix grave et péremptoire très différente de celle du mathématicien. Parfois elle ne parle pas, mais sa présence est trahie par les modifications de physionomie de Ruffier. Ce qui lui donne l'air d'observer, de contempler quelque chose au-delà de l'horizon. Les déclarations que produit la voix quand on réussit finalement à la faire parler sont généralement de la plus sombre espèce. Ce sont des sortes de proférations rituelles agrémentées de l'annonce de la venue du «gardien de la porte».

N° 23 5679 **NOM PATRONYMIQUE:** ALNET **Prénom:** Léonard

Il a mené une vie tout à fait normale et tranquille jusqu'à sa soudaine dépression. Il est resté dans l'inconscience pendant plus d'une semaine avant de reprendre conscience en manifestant une intense paranoïa. Au cours des quelques jours suivants, il fut dans l'incapacité de reconnaître sa femme, et les médecins ont donné comme raison à ses troubles, l'ancienne blessure à la tête qu'il a subi au front, en Picardie. Toute sa mémoire lui est revenue dans les deux mois qui suivirent.

Peu de temps après avoir repris son travail de comptable chez Renault, il a commencé à montrer les signes d'une conversion religieuse et s'est engagé dans une secte baptiste ultra-conservatrice. Quelques mois plus tard, il fut sérieusement admonesté par son supérieur parce que son prosélytisme devenait irritant pour les autres employés. Ayant quitté la secte, il s'est mis à prêcher dans les rues. Il quitta le domicile familial et plusieurs mois plus tard, il fut arrêté pour outrage à Gardiens de la Paix.

Il manifeste une violente haine, avec des tendances à la violence ouverte, à l'encontre de sa femme, motivée sans doute par le fait que c'est elle qui a demandé son internement à l'asile.

Il refuse de parler de ses sources de connaissance de la venue du «gardien de la porte», mais continue à prêcher sa foi dans cette prédiction.



Aide de Jeu n°8 : Élément d'un dossier épargné des flammes, trouvé dans le bureau du Dr Bretteville





L'horreur d'argile

Un scénario pour 2 ou 3 investigateurs confirmés et le Gardien



Comment une ancienne liaison amoureuse, un éminent anthropologue et une antique sculpture exposée au musée, conduisent les investigateurs à mettre à jour un culte impie, tapis dans les profondeurs salées...

Informations d'ordre général

Le Professeur Jules Calentier, anthropologue exerçant au Lycée Corneille de Rouen, est un homme honorable et respecté de ses collègues. Il travaille sans relâche depuis de nombreuses années pour le compte des collections de protohistoire du Musée des Antiquités de la ville. Il a pour seule obsession de compléter les collections de nouvelles découvertes insoupçonnées qui lui permettraient de le rendre célèbre à une plus grande échelle. Après de longues études consacrées aux rituels protohistoriques de Normandie, le Pr. Calentier a mis à jour un culte marin ancestral qui a entretenu un rapport troublant avec l'histoire de sa lignée familiale.

Entre temps, contacté par le notaire de la famille, il s'est vu hériter de la villa de sa mère située à Yport. Un court séjour sur la côte d'Albâtre lui a permis de découvrir des excavations naturelles, formant des salles successives et accédant à la mer, situées sous la villa. Dans l'une de celles-ci, il mit la main sur une figure protéiforme en argile à l'effigie de *Cthulhu*. La découverte de cette figure d'argile allait réveiller de sombres secrets anciens et profondément affecter la santé mentale du Pr. Calentier. De retour de son séjour sur la côte, la thèse assimilant sa découverte à un mythe antédiluvien est demeuré très controversée dans le milieu historien. Un amical rival du Professeur fait partie des détracteurs de sa thèse. En fait, le Professeur Eugène Grimault, qui n'est autre que son cousin, tente de mettre en garde le Pr. Calentier contre certaines choses qui doivent demeurer enfouies dans le secret familial. Il refuse en outre de restituer au Pr. Calentier le *Texte de R'lyeh*, un ensemble de rouleaux manuscrits ayant appartenu à son père et dont il est pourtant le proprié-

taire légitime. En réalité, Eugène Grimault a considérablement approfondi depuis plusieurs années des recherches généalogiques sur ses ancêtres d'Yport. La découverte récente qu'une souche dégénérée de la famille Calentier s'est ralliée au culte de *Ceux des Profondeurs* l'a amené à penser qu'il y avait d'excellentes raisons pour que son cousin ait été mis, étant petit, à l'écart de la mer par sa mère. Son père quant à lui, porté disparu, a choisi de rompre définitivement avec l'humanité en rejoignant *Ceux des Profondeurs*.

La nouvelle lune coïncidant avec la fête de Beltane des calendriers occultes et un alignement propice des astres, annoncent les nuits prochaines la célébration par le culte, d'une cérémonie pour contacter *Cthulhu* dans les excavations crayeuses d'Yport. Projetant de mettre hors d'état de nuire le *Texte de R'lyeh* car son contenu risquerait d'ébranler définitivement l'équilibre mental de son cousin, le Pr. Grimault s'apprête maintenant à subtiliser la figure en argile du musée afin de lui faire subir le même sort qu'à l'ouvrage.

Depuis son retour à Rouen, l'état de santé mentale du Pr Calentier ne cesse de s'aggraver : de curieux troubles du sommeil le poussent à une schizophrénie croissante. Le précédent avec le Pr Grimault n'a pas arrangé cette situation.

Informations destinées aux joueurs

Les investigateurs reçoivent un carton d'invitation au vernissage d'une exposition des chef-d'oeuvres des Compagnons Sculpteurs du Devoir¹. Plusieurs raisons de s'y rendre peuvent être invoquées en fonction des professions respectives des investigateurs : un historien

1 Lire l'*Aide de jeu n°1*

viendra juger les projets de restauration de motifs pour des façades d'église, un journaliste sera envoyé pour la rédaction d'un article de presse locale, un artiste viendra chercher l'inspiration. Cependant, l'invitation de l'un des investigateurs est accompagnée d'une lettre signée d'une ancienne liaison amoureuse - une certaine Joséphine Calentier. Dans sa lettre dont le ton traduit une grande anxiété, elle lui demande s'il accepterait, à l'occasion du vernissage auquel elle assistera, de parler d'un problème qu'il pourra l'aider à résoudre².

Joséphine Calentier et l'investigateur ont été des amis très proches. Il l'a rencontrée pour la première fois alors qu'elle suivait des cours de métaphysique médiévale à l'université. Leur relation s'intensifia et à la longue prit fin, mais non du fait de l'investigateur. Il a toujours conservé un sentiment profond pour elle bien qu'il ne l'ait pas revue depuis. Elle est la fille du Pr. Calentier et l'investigateur a pu le croiser quelques fois au moment de leur liaison. Joséphine vit chez son père veuf rue d'Ernemont, à quelques rues du Lycée Corneille de Rouen, où il enseigne l'histoire en classe préparatoire.

Les investigateurs débutent ce scénario au printemps 1921, à l'atelier Beauvoisine de Rouen où ils sont conviés à 14 heures.

Informations destinées au Gardien

La véritable cause de l'état dans lequel se trouvent le professeur et sa fille est que la figure d'argile est une effigie de *Cthulhu* par laquelle le *Grand Ancien* entre en contact avec l'humanité. C'est à son insu que le Pr. Calentier reçoit les rêves du *Grand Ancien* après avoir longtemps

2 Lire l'*Aide de jeu n°1 (bis)*



entendu des rumeurs sur son existence. Lorsqu'il découvrit la figure d'argile, il n'eut plus qu'une idée en tête : celle de retourner à Rouen afin de s'en servir pour étayer ses thèses et sortir de l'anonymat. Mais depuis, son état de santé mental a basculé dans une schizophrénie grandissante l'incitant à vouer sa cause à *Ceux des Profondeurs*, à qui il est héréditairement lié.

La colonie de *Profonds* à qui appartient cette figure d'argile a élu domicile sous la villa de ses ancêtres, dans un réseau de salles excavées à même la craie des falaises normandes. Elle s'est constitué d'années en années, mêlant le sang de nombreuses familles d'Yport et n'est pas pour rien dans la maladie contagieuse qui sévit durant des mois de l'année 1864 et qui n'épargna pas son père, Joseph Calentier, disparu cette année-là. Les descendants de ces familles continuent de pratiquer d'abominables rites sexuels avec les habitants pour assurer la pérennité de leur race. La lignée Calentier a pendant longtemps versé dans ces pratiques et le sang familial en est souillé depuis des générations. Joseph Calentier a en réalité, rejoint la colonie. Le Pr. Calentier, depuis sa prime enfance, a été tenu à l'écart de ces odieuses expériences car suite aux événements de 1864, sa mère épargna son fils en taisant le secret familial. Elle le fit éloigner de la mer et rédigea une clause pour l'héritage de la villa ordonnant sa destruction avant cession.

De retour à Yport après avoir fait révisé la clause, en fouillant la maison de sa mère dont il est l'unique héritier, le Pr. Calentier a dégagé un escalier s'enfonçant dans les profondeurs crayeuses de la falaise et aboutissant à un cul-de-sac. La nuit suivante, attiré par les psalmodies d'une cérémonie menée par son parent dégénéré, il participait somnambule à un rite dont il n'a gardé aucun souvenir le lendemain matin. Il constata cependant que le sous-terrain visité la veille sous la villa fut prolongé à l'aide d'une pelle achetée par lui la veille et que ses bottes, neuves également, gisaient dans la cave, souillées de craie. En suivant ce tunnel fraîchement creusé, le Pr. Calentier déboucha sur une excavation où il trouva la figure d'argile posé sur une table de pierre plate. Il oublia de prendre garde aux rêves dérangeants qu'il commençait à faire. Depuis son expédition, la détention de la figure d'argile fait du Professeur une cible de choix pour recevoir impuissant les rêves du *Grand Ancien*. Ces cauchemars le rendent de jour en jour un peu plus schizophrène. Sa personnalité est partagée en deux. L'une des deux est tombée sous le joug de *Cthulhu* et de ses sujets, *Ceux des Profondeurs*.

De retour à Rouen, le Pr. Calentier exposa la figure d'argile dans les collections du musée et invita le Pr. Grimault

à être le premier à l'admirer. Son cousin fut terriblement troublé. Quand le Pr. Grimault lu dans le *Texte de R'lyeh* un passage sur la véritable nature de cette figurine à l'effigie de Cthulhu, il se précipita chez son cousin le persuadant de s'en débarrasser immédiatement ou de la détruire. Il fut rabroué par le Pr. Calentier qui avait sombré trop loin dans le péché d'orgueil pour être capable d'être raisonné. La paranoïa l'avait gagné et il interprétait les avertissements de son cousin comme des plans maléfiques propres à anéantir son triomphe. Le Pr. Calentier fit licencier sur-le-champ son cousin du Musée des Antiquités de Rouen.

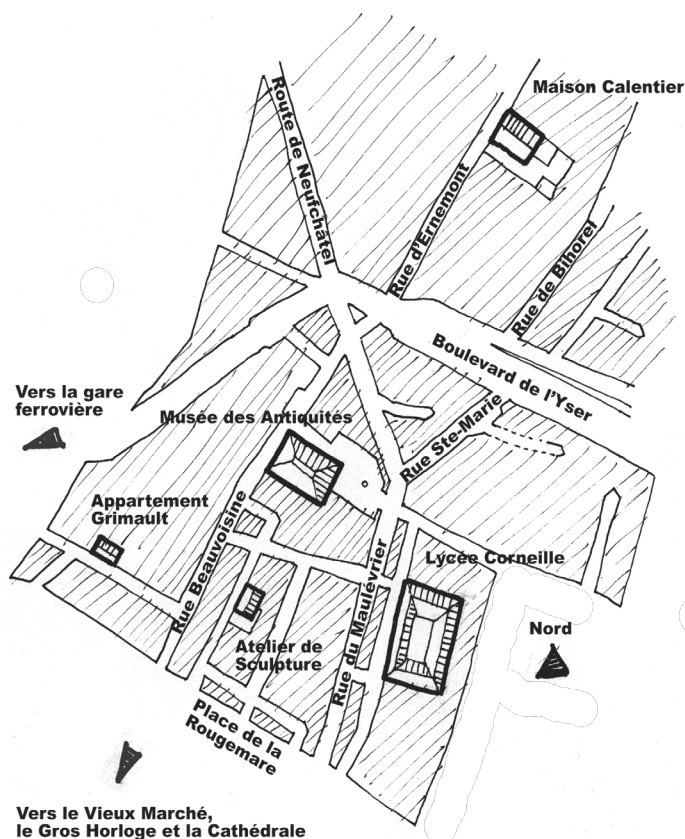
Les investigateurs vont être victimes de la schizophrénie du Pr. Calentier, tombé sous l'emprise des *Profonds* d'Yport. Cela devrait les amener à ne plus savoir pour quelle cause précise chacun des protagonistes qu'ils vont rencontrer agissent. Dans un premier temps, ils chercheront certainement à épauler Joséphine qui souhaite voir les troubles de son père disparaître. Elle les conduira auprès de lui et c'est à son service qu'ils se mettront ensuite, le Pr. Calentier voyant en eux une excellente occasion d'agir à ses côtés

pour récupérer le *Texte de R'lyeh* dont il a besoin pour mener les cérémonies à Yport. Il attisera leurs soupçons sur les agissements du Pr. Grimault et c'est en plaidant la bonne cause qu'il fera appel à eux pour récupérer son bien est rendre son rival inopérant. La suite fonctionne comme un coup de théâtre. Le Pr. Calentier disparaîtra avec le livre, enlevant sa propre fille pour gagner Yport et rejoindre *Ceux des Profondeurs*.

Une ancienne liaison amoureuse

Au fond d'une cour de la rue des Carmélites, l'atelier Beauvoisine accueille le vernissage d'une exposition des Compagnons Sculpteurs du Devoir à laquelle ont été conviés les investigateurs. Le bruit des conversations qui résonne dans la cour atteste que ce vernissage est mondain. À l'intérieur, les œuvres en pierre trônent sur des socles, reproduisant les formes héritées de la statuaire gothique : des gargouilles et des chimères mais aussi des pinacles et des gâbles aux dentelles ciselées avec minutie. Une

Plan du quartier Beauvoisine



dizaine d'artistes échangent avec les invités autour de coupes de champagne et d'amuse-gueules variés.

Joséphine, déjà sur place, bavarde avec trois messieurs et reçoit le baise-main d'un autre. C'est une femme de 31 ans aux cheveux bruns coupés à la garçonne. Elle porte une robe longue qui met en valeur sa silhouette fine, bien que petite. Aux yeux de son ancien amant, elle apparaît aussi belle qu'autrefois, même si ses grands yeux toujours très saillants gâchent la perfection de son visage. Elle semble soucieuse, les traits tirés, comme si elle n'avait pas dormi assez. En reconnaissant son ancien amoureux, elle s'excuse auprès de ses interlocuteurs et se dirige vers les investigateurs. Après avoir salué le groupe, Joséphine livre sans préambule, en s'adressant à son ancien petit ami mais sans chercher à dissimuler ses révélations au reste des investigateurs : «J'ai très peur pour mon père et j'ai besoin de ton aide. Les problèmes ont commencé il y a six mois, lorsque mon père est revenu d'un séjour sur la côte normande. Il s'est absenté de chez nous quinze jours ce qui n'est pas rare chez lui, mais cette fois, il est rentré avec des soucis importants. Mon père est très réticent à en parler». La voix de Joséphine se met à trembler (*un jet de Psychologie réussi permet de confirmer qu'elle est angoissée et stressée*). Mais elle continue à voix basse : «Toutefois, il m'a confié qu'il a fait là-bas une découverte qu'il m'a présentée comme étant prodigieuse, tant pour lui que pour l'histoire de l'humanité : une grotesque statue de dieu primitif. C'est juste après avoir placé la statue au musée que les véritables problèmes ont commencés. Depuis, il est en proie à d'affreux cauchemars, bien qu'il ait essayé de s'en cacher. Puis il y a eu cette dispute avec Cousin Eugène, et l'état de mon père ne cesse de s'aggraver et puis...» À ce moment de son récit, Joséphine se met à pleurer et cherche du regard un réconfort auprès de son ancien compagnon. Une fois calmée, elle ajoute que le Pr. Grimault est un lointain parent et collègue de son père. Elle précise : «Je l'ai toujours appelé Cousin Eugène. C'est un homme solitaire, je dirais même très esseulé car en dehors de Papa, il n'a plus aucun contact avec la famille.» Joséphine sort alors un mouchoir de sa poche pour essuyer ses yeux mouillés. Elle poursuit en reniflant : «Cette dispute a débuté quand mon père a exposé la statue au musée. Je ne sais pas de quoi il s'agissait exactement. Je les entendais seulement crier au rez-de-chaussée. Plus tard, mon père m'a dit que Cousin Eugène était jaloux de sa précieuse découverte et qu'il avait menacé de briser la statue. Il aurait dit que son amitié avec mon père était terminée et qu'il ne parlerait plus de l'incident ni même à l'homme lui-même.» Elle plonge alors son visage

dans ses mains et explique qu'elle n'a pu en apprendre d'avantage, car son père est tombé étrangement fiévreux après cet incident et a dû garder la chambre. Elle ajoute : «Dans son lit, il devint incohérent dans ses délires. À cette période, il semblait avoir des cauchemars répétés et murmurait des choses sans queue ni tête. Plusieurs nuits, je me suis tenue derrière la porte de sa chambre quand je l'ai entendu parler tout seul. J'entendais sans arrêter le vocable incompréhensible «rilié». Il y avait d'autres mots que je serais incapable de prononcer qui relevaient plus d'un son produit par des claquements de langue. Un jour, alors qu'il était lucide, je lui ai parlé de ces mots, il a semblé surpris et m'a rétorqué qu'il m'expliquerait plus tard. Le médecin n'a pas trouvé ce qui ne va pas chez lui, mis à part une grande fatigue. J'ai même appelé un aliéniste pour qu'il l'examine, mais il a déclaré que mon père souffre de somnambulisme aigu mais demeure sain d'esprit. Depuis, son sommeil ne fait qu'empirer. Les périodes de somnambulisme deviennent de plus en plus fréquentes et celles de repos plus rares. Puis, il y a quelques nuits de cela, il m'a demandé que je l'attache à son lit pour ne pas qu'il se blesse s'il venait à se lever dans une de ces phases où il n'est pas en possession de toutes ses facultés. Quand je raconte à mon père ce qui se passe, il paraît effrayé et très soucieux. Je lui ai proposé d'aller trouver la police, mais il refuse catégoriquement. Alors je lui ai parlé de venir te trouver et il a accepté.» Elle invite alors son ancien compagnon et les autres investigateurs à la rejoindre le soir même chez son père et leur demande d'accepter de le veiller durant la nuit.

Joséphine finit par dire aux investigateurs, sitôt qu'ils auront répondu à son invitation, qu'il faut qu'elle aille faire des provisions avant de retourner chez elle. De plus, son père est presque à court de somnifères et l'a chargé de passer prendre des copies d'élèves à son bureau du Lycée Corneille. Elle sera de retour vers 19 heures, ce qui laisse largement le temps aux investigateurs pour assimiler toute son histoire, se rendre au musée découvrir la figure rapportée par le Pr. Calentier et gagner sa maison avant la tombée de la nuit. Joséphine ne verra pas d'inconvénient à ce que les investigateurs la décharge de passer récupérer les copies de son père, ce qui leur offrirait la plus discrète couverture pour enquêter au lycée. Si l'un des investigateurs insiste pour se rendre à la maison sans elle, Joséphine fera tout pour l'en dissuader. Son père ne connaît aucun d'entre eux, très peu son ancien petit ami et il est préférable d'attendre le retour de sa fille.

Au Musée des Antiquités de Rouen

Le Musée des Antiquités de Rouen est blotti entre les rues Beauvoisine et Sainte-Marie, dans l'ancien enclos des Visitandines. Les galeries du cloître d'un ancien couvent du 17^e siècle accueillent les vestiges archéologiques découverts depuis près d'un siècle en Seine-Inférieure, témoignages de l'histoire du pays de l'âge de pierre à la Renaissance. Mais la poussière accumulée sur les vitrines en chêne démontre que le musée n'a pas le succès public qu'il mériterait. Les collections protohistoriques ne sont représentées que par quelques pièces peu nombreuses, mais d'une grande valeur historique cependant. Une petite galerie, rarement visitée, leur est exclusivement réservée.

C'est là que la figure d'argile rapportée par le Pr. Calentier est exposée, entre une collection de vénus acheuléennes et des outils en silex. Pourtant à première vue, rien ne la rattache au type d'art caractéristique de l'aube de la civilisation. Elle représente une silhouette vaguement anthropoïde, dont la corpulence presque boursoufflée est tassée sur un bloc rectangulaire couvert de caractères indéchiffrables, semblables à du cunéiforme. L'arrière-train en occupe le centre, tandis que les prodigieuses griffes recourbées des pattes postérieures s'étirent en direction du piédestal et agrippent le bord antérieur jusqu'au quart de sa hauteur. La tête, évoquant un céphalopode, est inclinée en avant de telle sorte que la masse de tentacules faciaux affleurent les énormes genoux de la créature accroupie (*un jet d'Archéologie réussi révèle l'absolue étrangeté de cette véritable antiquité archaïque : aucune école de sculpture connue n'a donné naissance à un tel sujet et pourtant, des milliers d'années paraissent inscrites sur la surface grisâtre et polie de l'inclassable figure*). Sur un cartel écrit à la plume, les investigateurs peuvent lire : «Figure culturelle en argile - provenance Yport, Seine-Inférieure - époque indéterminée».

Alors que les investigateurs sortent du musée, arrivés à la hauteur du portillon du square donnant sur la rue Sainte-Marie, ils croisent un petit homme boiteux portant lunettes et chapeau mou, qui leur cède le passage, s'ils ne le lui cèdent eux-même par courtoisie. C'est le professeur Grimault qui se rend au musée une semaine après son licenciement dans le but d'y subtiliser la figure d'argile. Il agira sous prétexte de récupérer des effets personnels dans les bureaux du musée. Il est alors extrêmement méfiant, mal à l'aise. Sa tête s'enfouit dans l'encolure relevée de son pardessus et il se contente de grogner un remerciement à quiconque lui



cède le passage (*si les investigateurs le scrutent avec insistance, un jet de T.O.C. réussi permet d'identifier que l'homme possède un pied-bot à la jambe gauche. S'ils décident de le suivre et même en cas de jet de Discrétion réussi, le Pr Grimault se sent épié. Il passe devant l'entrée du musée, gagne la rue Beauvoisine par le portillon opposé du square et disparaît aux yeux de ses poursuivants à l'angle de la rue suivante. Un jet de Suivre une piste réussi permet aux investigateurs de comprendre qu'il est entré dans un immeuble par une porte cochère mais ne permet pas d'identifier laquelle.*)

Au lycée Corneille de Rouen

Les investigateurs peuvent se rendre au lycée et glaner des renseignements concernant les Professeurs Calentier et Grimault sous prétexte de venir chercher les copies d'élèves demandées à Joséphine par son père. À la loge, la gardienne aiguille les investigateurs vers les bureaux administratifs de l'établissement. S'ils s'y adressent et parlent des Professeurs Calentier et Grimault, ils apprennent de la secrétaire du proviseur que tous deux y enseignent l'histoire en classes préparatoires aux Grandes Ecoles. Le Pr. Calentier, en congé, ne sera présent que dans quinze jours et le Pr. Grimault a entamé une année sabbatique. S'ils désirent récupérer les copies du Pr. Calentier ou parler du Pr. Grimault à quelqu'un d'autre, elle leur indique que le coordinateur de matière, le Professeur Lacépède, peut les recevoir immédiatement dans son bureau. Le Pr. Lacépède est un homme pompeux et suffisant qui se considère comme un expert en son domaine et qui ne supporte ni les imbéciles, ni les ignorants. Si les personnages se présentent comme venant de la part du Pr. Calentier ou de sa fille, il paraît au courant et demande avec ironie : «Le travail de nègre, ça rapporte !», tendant aux investigateurs une enveloppe lourde cachetée (*un jet de Discussion réussi est nécessaire pour poursuivre une conversation avec lui. Si les investigateurs échouent, il les congédie en prétextant qu'ils abusent de son précieux temps*). S'il est questionné à propos du Pr. Grimault, il s'exclame alors en soupirant : «Comment Jules Calentier pouvait-il perdre son temps avec cet homme ? Toujours en train d'écrire des articles sur des idioties occultes comme si c'était la solution à tout. Grottesque ! Mais certains journaux sont dans une situation tellement désespérée, qu'ils publient n'importe quelles inepties. Cet homme est un reclus qui honore bien mal notre noble métier.» Il ne donne ni l'adresse ni le numéro de téléphone de ses collègues aux investigateurs et n'autorisera pas le

Encart n°1 : À propos de la famille Calentier

Les membres de la famille Calentier ont été depuis longtemps à l'origine d'une période de prospérité commerciale pour Yport. Les Calentiers ont fait à cette époque construire la villa et ont financé en 1858 le prolongement en épi de la jetée afin d'empêcher le galet de se répandre à l'est du port. Les Calentiers étaient étroitement impliqués dans l'économie de pêche fraîche du pays. Une grande majorité des caïques appartenaient à la famille, ils avaient également des intérêts dans le commerce de poisson et des comptoirs de vente dans plusieurs villes avoisinantes. À partir de 1860, la bourgade a ralenti son activité portuaire au profit du tourisme balnéaire, plus prometteur. Ceci s'ajoutant à d'autres difficultés, Joseph Calentier fut obligé de disperser sa flotille de pêche et de fermer ses comptoirs avant de lui-même disparaître d'Yport, quatre ans plus tard. À cette époque, une maladie contagieuse et honteuse sévit à Yport et réduisait de 300 à 100 le nombre de personnes en âge de travailler. Le colportage a fait accusé Joseph Calentier d'avoir contracté la syphilis.

secrétariat de Direction à le faire. Si les investigateurs se mettent à évoquer des phénomènes occultes ou paranormaux, il les congédie immédiatement.

Les bureaux respectifs des deux enseignants sont faciles à trouver, mais sont fermés à clefs (*si les investigateurs décident de forcer l'un ou l'autre des bureaux, un jet de Mécanique doublé d'un jet de Discrétion doivent être réussis afin d'éviter d'être surpris durant la tentative. Aucun des bureaux ne contient quoi que ce soit d'intéressant pour l'enquête, bien que celui du Pr. Grimault, par son fouillis, les livres de mysticisme et de pseudoscience éparpillés un peu partout, confirme les propos du Pr. Lacépède*).

Une veillée rue d'Ernemont

La maison Calentier se situe sur les hauteurs de la ville. C'est une construction bourgeoise en brique, dont la façade est presque totalement recouverte de vigne vierge. Elle possède deux étages, un balcon en fer forgé et des mansardes aménagées dans la toiture d'ardoises en croupe. Seules les fenêtres du rez-de-chaussée et du premier étage sont allumées quand les investigateurs arrivent au rendez-vous fixé par Joséphine. Une allée

de gravillons part d'une grille donnant sur la rue et longe la maison jusqu'à un garage aménagé au fond du jardin. Des marches permettent d'accéder à un perron devant la porte vitrée de l'entrée. C'est là que Joséphine se tient pour accueillir les investigateurs. Elle a quitté sa robe pour une tenue plus sobre.

Après avoir introduit le groupe dans le salon, elle les remercie d'avoir accepté de veiller son père durant la nuit prochaine et se dit rassurée de pouvoir être entourée si quelque chose devait advenir (*un jet de Psychologie réussi permet de confirmer aux investigateurs que la tension nerveuse de Joséphine, sans être retombée, semble s'être estompée quelque peu. Ses yeux cernés trahissent tout de même sa fragilité et ne font qu'accentuer ses globes oculaires saillants*). Elle leur précise alors qu'elle, n'a pas informé son père de la mission qu'elle leur a assigné, prétextant un simple dîner entre amis. Joséphine leur signale ensuite que son père travaille actuellement dans son bureau et qu'à son retour du vernissage, il a manifesté avec insistance, le souhait de faire leur connaissance. Si Joséphine est questionnée sur le cousin Eugène, elle livre : «Le coussin Eugène m'a toujours effrayé étant petite. Peut-être était-ce lié à son physique ingrat. Son pied-bot me le faisait apparaître comme un sorcier de conte pour enfant.» Les investigateurs sont enfin invités à se débarrasser de leurs effets puis Joséphine les précède dans l'escalier étroit qui conduit au 1^{er} étage de la maison.

Quand les investigateurs ouvrent la porte du bureau situé sur le pallier du 1^{er} étage, ils découvrent le Pr. Calentier penché sur des documents, voûté dans une attitude studieuse. Il lève la tête brusquement, la bouche entrouverte. Mais en voyant sa fille, l'attitude de surprise de son visage disparaît. Il sourit affablement et tend la main vers les investigateurs en disant : «Ah, bonsoir messieurs, j'étais très concentré et ne vous est pas entendu monter.» Ses cheveux gris clairsemés sont implantés très en retrait d'un front proéminent. Il est vêtu d'une veste d'intérieur de soie brodée et un petit noeud papillon orne le col de sa chemise. Le lien de parenté d'avec Joséphine est évident, particulièrement affirmé sur les yeux du père et de la fille. Le vieil homme prie alors les investigateurs de s'asseoir en face de lui (*un jet de Psychologie réussi montre que sa décontraction et son aisance ne laissent absolument pas entrevoir les troubles décrits par Joséphine*). Après les présentations, le Pr. Calentier s'adresse à l'ancien amant de sa fille : «Votre visage ne m'est pas étranger, mais pardonnez-moi, je suis un bien piètre physionomiste. Rappelez-moi votre nom.»

Quand les investigateurs ou Joséphine remettent au Pr. Calentier les



copies de ses élèves, il déclare : «Voilà qui va me faire gagner un temps précieux. Merci !» S'il est questionné à propos de la figure d'argile trouvée en Normandie, son visage devient soucieux et il livre calmement aux investigateurs : «Cette pièce extraordinaire est probablement ce que j'ai vu de plus étrange de toute ma carrière. Il semble que cette figure d'argile à l'effigie d'une déité païenne oubliée servait d'idole à une civilisation néolithique de la côte normande. Cette découverte remet en cause un grand nombre d'hypothèses concernant les civilisations protohistoriques de Seine-Inférieure. Elle paraît ouvrir des voies abyssales encore inexplorées. Laissez-moi plutôt tenter de vous décrire ce que je ressens. Mon esprit est sans cesse obsédé par cette créature octopode depuis que je l'ai découverte. Je la vois sous deux formes en même temps. D'une part, telle qu'elle est dans la réalité, c'est-à-dire un objet de petite taille et à trois dimensions, d'autre part comme une extension, ou une invasion, dans une dimension différente dans laquelle je n'existe que comme un élément nécessaire à sa croissance. En bref, j'éprouve l'impression désagréable que la créature grandit dans des proportions inimaginables. Cela se répète souvent, je la vois comme un être concret se dresser devant moi tel un colosse auprès de qui je me tiens, ridiculement minuscule. Mais je vois à votre expression que vous me croyez devenu fou.» Après un long silence gênant, il semble chercher à changer de sujet : «Quand ma fille m'a parlé de reprendre contact avec vous, je me suis aperçu de l'aubaine que vous représentiez à mes yeux. Vous devriez pouvoir me rendre un très grand service dans une tâche qu'il me faut accomplir, aussi urgente que délicate. Elle concerne un collègue de longue date et aussi un membre de ma famille du côté de ma mère, le Pr Grimault. Il semble que mon cousin délaisse dangereusement ses obligations professionnelles pour ne plus se consacrer qu'à l'étude des mythologies païennes. Depuis quelques mois, il m'en veut particulièrement et surtout depuis ma découverte de la figure d'argile. Je le soupçonne, au-delà de nos thèses plutôt concordantes sur les origines de cette idole, d'entretenir un sentiment de jalousie à mon égard. Ce sentiment à l'air de favoriser chez lui une certaine agressivité qui commence à m'inquiéter sérieusement.» Le Pr. Calentier propose alors quelque chose à boire aux investigateurs et envoie Joséphine chercher ces rafraîchissements. Puis il poursuit : «Il est par ailleurs catégoriquement opposé à me rendre un ouvrage que je tiens de mon père et que j'ai concédé à lui prêter pour la rédaction d'un article sur l'occultisme. Il m'a récemment menacé si j'insistais davantage. Ce brutal changement d'attitude de mon cousin a fini par le rendre à mes yeux plus

Encart n°2 : À propos du Texte de R'lyeh

Le Texte de R'lyeh n'est connu que de réputation. Selon les sources, les tables d'argiles gravées aux alentours de l'an 300 av. J.C. existeraient encore ou auraient été détruites. Les rumeurs faisant état de diverses copies sur rouleaux découverts dans des zones reculées de la côte chinoise sont nettement plus crédibles mais ces versions chinoises sont toutes en partie abrégées. Les tablettes d'argile, si elles existent encore, constituent la version la plus complète du Texte.

Il existe une traduction allemande d'une rareté extrême, ou plutôt une «adaptation et analyse», connue sous le nom de Liyuhh, qui contient des renseignements supplémentaires.

Langue : Lire le Chinois, effet sur la santé : -2D8 SAN, savoir : +15% au Mythe de Cthulhu, multiplicateur de sorts : X3 (Contacter Cthulhu, Contacter une larve de Cthulhu, Contacter Ceux des Profondeurs)

qu'apathique et cela me remplit de déception. Je sollicite de votre bienveillance d'accepter d'être engagés afin de récupérer l'ouvrage et veiller à la protection de la figure d'argile qu'il m'a déclaré vouloir retirer du musée. Je vous donne rendez-vous chez lui demain matin à... disons 8 heures. Mon cousin habite un appartement rue Beffroy où il dort tard la matinée. Il a pris l'habitude de travailler la nuit.» Le Pr. Calentier informe les investigateurs qu'il est prêt à les rétribuer grassement de 1500 francs chacun pour cette mission qui doit se dérouler dans la plus totale discrétion. Si les investigateurs déclarent avoir croisé le Pr. Grimault au square Sainte-Marie, le Professeur se montre inquiet, convaincu d'un risque de vol ou de déprédations au musée. Le Pr. Calentier rassure les investigateurs en précisant que le Pr. Grimault ne représente pas de réelle menace auprès d'eux. Mais au milieu de sa dernière phrase, le Pr. Calentier s'arrête brusquement, la tête penchée sur le côté comme s'il écoutait quelque chose, tandis qu'une expression de peur panique se lit sur son visage. Il paraît complètement oublier les investigateurs et semble absorbé par un bruit venant de l'extérieur (*un jet d'Ecouter réussi ne révèle rien de plus que le croassement d'une corneille au-dehors suivi d'une sorte de sifflement comme si le vent s'engouffrait par un orifice resserré dans les mansardes de l'étage supérieur*). Puis soudain, le visage du Pr. Calentier se tord de rage. Il bondit sur ses pieds, se rue sur la fenêtre entre-ouverte et la ferme dans une violence à faire voler les carreaux en éclats. Pendant quelques instants, il reste à bougonner en lui-même puis se retourne vers les investigateurs l'air affable comme s'il ne s'était rien passé. Il prend alors congé des investigateurs en leur déclarant : «Bonsoir, j'ai beaucoup de sommeil à rattraper, mettez-vous à votre aise, Joséphine vous a préparé à manger.» Puis il murmure à sa fille de lui servir son repas sur un plateau avant de disparaître par la porte de sa chambre située en face de celle de son bureau.

Joséphine après avoir fait redescendre les investigateurs au salon, les

précédant sans un mot, se laisse tomber sur le divan et se prend la tête entre les mains en murmurant à son ancien petit ami : «Tu vois, je t'avais prévenu, et encore ce n'est rien.»

Elle invite ensuite les investigateurs à la salle à manger pour prendre une collation préparée par ses soins et leur désigne la chambre d'amis du deuxième étage pour s'y installer.

Le jardin de la maison Calentier

L'extérieur de la maison, les massifs ainsi que les plate-bandes, semblent de manière générale bien entretenus. Le gazon aurait besoin d'être tondu - ni le Pr. Calentier, ni sa fille ne l'ont fait depuis plusieurs mois.

Le garage construit au bout de l'allée, sert à la fois de remise à outils pour le jardin et d'abris à la luxueuse Amilcar Sport de 6 cylindres du Pr. Calentier.

Le rez-de-chaussée de la maison

Le vestibule, carrelé d'un damier noir et blanc, distribue de part et d'autre de la porte d'entrée le salon et la salle à manger. Un escalier étroit, recouvert d'un tapis rouge sombre, monte au premier étage de la maison.

Le salon est confortable mais peu luxueux. Le mobilier se compose d'un divan Louis XV, de deux fauteuils de même style, d'une cheminée et d'un piano droit. Joséphine a suivi depuis sa tendre enfance des cours au conservatoire et il lui arrive d'en jouer encore. Une partition des «Scènes d'enfants» de la Sonate fa dièse mineur de Schuman est ouverte au-dessus des touches.

La salle à manger est tout comme le salon, meublée de façon confortable. Au centre de la pièce se trouvent une table Henri II et six chaises. Un grand buffet du même style habille l'un des murs. Une porte permet l'accès direct à la cuisine.



La cuisine propre et rangée, possède toutes les commodités modernes. Une porte vitrée donne sur le jardin.

Le 1^{er} étage de la maison

L'escalier étroit aboutit à un palier distribuant deux pièces et un cabinet de toilette.

Le bureau du Pr. Calentier comporte un grand bureau au centre de la pièce. Une lampe à abat-jour éclaire des liasses de papier qui couvrent pêle-mêle la surface du bureau à l'exception d'un combiné téléphonique récent. Une cheminée sur laquelle est posé un buste de plâtre du naturaliste Buffon, habille un pan de mur. Elle est encadrée par d'imposantes bibliothèques garnies de livres. Un coup d'œil rapide aux rayonnages permet de repérer que tous les livres s'y trouvant sont des ouvrages traitants d'archéologie et d'anthropologie (*un investigateur qui possède un niveau de compétence de 25% ou plus dans ces domaines, identifie ces livres comme des classiques du genre. Une plus longue observation associée à un jet de T.O.C. réussi, permet de mettre la main sur un manuscrit qui n'a pas sa place dans les rayonnages : des notes du Pr. Calentier issues d'une étude menée par un certain Phileus P. Sadowsky³. Un autre jet de T.O.C. réussi, permet de laisser glisser d'un ouvrage un feuillet simple. Il s'agit d'une lettre rédigée par un Notaire d'Yport, adressée au Pr. Calentier. Une carte de visite au nom de Maître Ferriol et dont le cabinet se trouve route de Criquebeuf à Yport, Seine-Inférieure, y est agrafée⁴*). Les tiroirs du bureau contiennent un revolver de calibre 22, une boîte complète de 200 balles de et une serviette en cuir brun. Cette serviette contient des papiers notariés mentionnant la cession par héritage au Pr. Calentier de la villa de feu Marthe Grimault, épouse Calentier, située sur la Pointe du Chicard à Yport, Seine-Inférieure. L'acte de propriété est daté du 22 décembre 1920 et signé de la main du Pr Calentier.

La chambre du Pr. Calentier est plongée dans la pénombre des rideaux tirés devant les fenêtres. Quand les investigateurs pénètrent dans cette pièce pour veiller le Pr. Calentier, ils le découvrent profondément endormi dans son lit en chemise de nuit. Il est attaché, mais ses bras sont libres. À côté du lit, une table de nuit est couverte de flacons de médicaments. Une seringue est posée sur la table de nuit à côté d'une ampoule de calmant vide. Dans le tiroir se trouve un nécessaire hypodermique (*un jet de Pharmacologie réussi permet de confirmer que tous les médicaments et calmants sont appropriés*

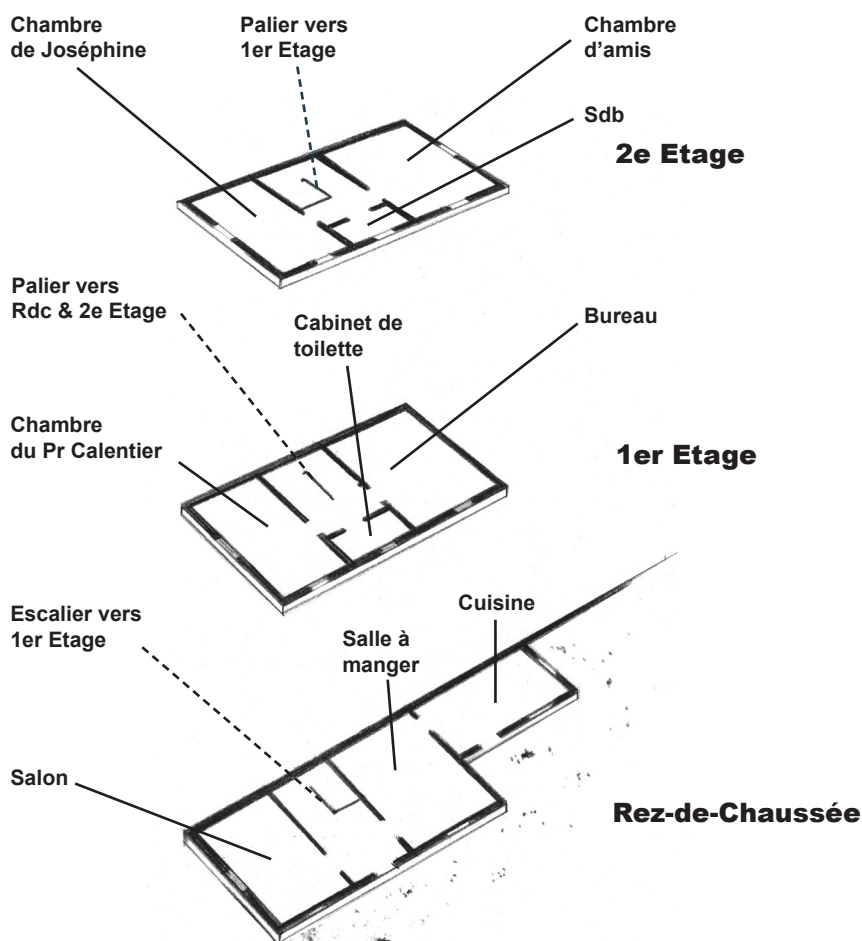
à des troubles bénins du sommeil et couramment administrés aux personnes souffrant d'insomnies). Le Pr. Calentier est sous calmant, pourtant, dans les quelques minutes qui suivent l'entrée des investigateurs dans la chambre, ils peuvent assister à l'activité somnambule de son corps. Lentement, son visage ne cesse de changer d'expressions, les sourcils se baissent puis se haussent mais ses paupières demeurent parfaitement closes. Sa bouche s'entrouvre irrégulièrement à mesure que ses poings se serrent et se desserrent. Le Pr. Calentier semble vivre intensément ses visions nocturnes coupé qu'il est du monde réel dans son sommeil (*ce phénomène dure 1D20 minutes espacées par tranches de 1D4 heures. Les investigateurs doivent réussir un jet sous la CON toutes les heures pour rester éveillés et surprendre le Pr. Calentier dans une autre crise de somnambulisme. Plus tard dans la nuit, les investigateurs éveillés peuvent l'entendre susurrer dans son sommeil les sonorités suivantes : «Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn». Sa*

voix est plus grave que celle qu'il emploie quand il est conscient. Après une longue pose, en réussissant un jet d'Ecouter et en se penchant au-dessus de ses lèvres, il est possible de saisir : «Dans R'lyeh la morte... IL ... attend son retour en rêvant... Beltane... Ses sujets sont les élus qui préparent le chemin et IL ne rêve plus». Après cette phrase, les paupières du Pr. Calentier s'ouvrent brusquement. Ses pupilles sont totalement dilatées et elles fixent figées l'investigateur penché sur lui mais son visage ne livre aucun sentiment. Il referme alors aussitôt les yeux. Cette scène coûte à l'investigateur concerné 0/1D3 points de SAN).

Le 2^e étage de la maison

L'escalier termine sa course sur un palier identique à celui du 1^{er} étage. Il distribue deux chambres aménagées sous les combles de la maison et une salle de bain moderne.

Les plans de la maison Calentier



3 Lire l'Aide de jeu n°2

4 Lire l'Aide de jeu n°3



La chambre de Joséphine atteste de par les nombreux objets personnels qui y sont disposés, qu'elle vit là à plein temps. La pièce est propre et rangée. À côté d'un grand lit, les tiroirs d'une commode sont remplis de vêtements et de sous-vêtements (*si quiconque y fourrage en réussissant un jet de T.O.C., il découvre une vieille photo de l'investigateur que fréquentait Joséphine, dans un cadre en métal orné d'un cœur : La preuve des sentiments que Joséphine éprouve pour lui, puisqu'elle garde sa photo*). Un petit bureau, une coiffeuse et une armoire remplie de robes variées, complètent les meubles de la chambre.

La chambre d'amis est réservée aux invités et meublée de deux grands lits, d'une coiffeuse, d'une table de nuit, d'une lampe de chevet et d'une armoire.

Un réveil bien matinal !

Joséphine rejoint son ancien petit ami avant l'aube le lendemain matin, lui demandant des nouvelles de son père et si la nuit s'est bien passée. Elle lui demande d'éviter que quiconque se trouve dans la chambre du Pr. Calentier au moment de son réveil, compte tenu de la fragilité de ses nerfs. Après un café, elle congédie alors ses hôtes. Elle embrasse son ancien compagnon sur la joue en lui rappelant dans un soupir le rendez-vous dans deux heures. Elle précise qu'elle et son père attendront les investigateurs dans un café de la place Beauvoisine, à deux pas de l'appartement du Pr. Grimault. Ses yeux sont encore plus cernés que la veille et elle affiche un état général qui oscille entre fatigue et inquiétude.

Les investigateurs ont quelques heures devant eux pour récupérer de la nuit blanche passée chez le Pr. Calentier. Ils peuvent aussi en profiter pour faire le bilan de la nuit et tenter d'y voir plus clair dans cette affaire à l'aide des indices glanés la veille.

Un rendez-vous au «Café des Automnibus»

À 8 heures, Joséphine et le Pr. Calentier sont assis à une table du «Café des Automnibus», devant une tasse chaude. Le Pr. Calentier paraît hagard et sa fille frigorifiée. À l'arrivée des investigateurs, le Pr. Calentier leur chuchote : «C'est au 13, la porte cochère rouge, au 5^{ème} et dernier étage. C'est le seul appartement de l'étage. Je vais tenter de le convaincre, soyez prêts à toutes éventualités. Je compte sur vous, tenez, que quelqu'un prenne ça !» Il tend discrètement à un des investigateurs une petite matraque. Puis il se lève et les précède dans la rue après avoir sommé

Joséphine d'attendre au bistro.

L'immeuble vétuste n'est pas entretenu. Un escalier étroit conduit à des paliers aussi sales que sombres (*des jets de Discretion réguliers peuvent rassurer les joueurs, en fait Le Pr. Grimault n'est pas chez lui mais sur le point d'y revenir*).

Le Pr. Calentier frappe à deux reprises à la porte de son cousin, mais aucune réponse ne parvient aux oreilles des investigateurs. Un sourire de satisfaction se lit sur son visage et il déclare qu'il faut faire vite et prend l'initiative d'enfoncer la porte, en vain (*la serrure de la porte est de faible constitution, équivalente à une FOR de 2 sur la Table de Résistance. Le Pr. Calentier profitera d'un moment à l'autre de la fouille de l'appartement pour mettre le premier la main sur le Texte de R'lyeh. Il n'hésitera pas à tromper le groupe sur la vraie nature de l'ouvrage qu'il veut récupérer et dont il est le seul à connaître l'aspect. Il peut donc laisser croire aux investigateurs que le butin est dans le bureau où les livres mystiques sont suffisamment nombreux pour prêter à confusion. Il lui faut agir vite et une fois en possession des rouleaux, il s'éclipsera définitivement pour regagner Yport à l'insu des investigateurs encore plongés dans la mise à jour des indices laissés par le Pr. Grimault. La figure d'argile, qui est désormais de moindre importance à ses yeux, peut tomber aux mains des investigateurs*).

Une perquisition, heu... pas tout à fait légale...

La porte forcée s'ouvre sur une entrée sombre qui distribue le séjour et la cuisine de l'appartement.

Le séjour est plongée dans l'obscurité du fait des volets clos et l'odeur qui en émane est peu engageante, à croire que le propriétaire ne porte pas plus de soins à sa personne qu'à son domicile. Cette pièce est un vrai capharnaüm : des vêtements d'homme recouvrent les meubles, des restes de repas emplissent de la vaisselle sale non débarrassée et toutes les surfaces sont recouvertes d'objets usuels éparses, sous une couche de poussière épaisse.

Le bureau paraît à peine plus ordonné que les deux autres pièces. Ça et là, de nombreux objets insolites lui donnent des allures de cabinet de curiosité : Des massacres africains côtoient des oiseaux empaillés, des gris-gris et des masques rituels d'origines variées pendent aux murs. Une vitrine de grande taille comporte même une momie égyptienne miteuse. De nombreux ouvrages débordent des bibliothèques trop petites pour les contenir. Ils traitent tous d'anthropologie et d'occultisme (*un investigateur qui possède un niveau de compétence de 25% ou plus dans ces domaines, peut constater que la*

majorité des titres concernent les rites et les pratiques culturelles des sociétés primitives). Un bureau au centre de la pièce est recouvert de feuillets de tous les formats et de chemises cartonnées qui gisent de part et d'autre d'une grosse Remington. Une page comportant des notes a été glissée dans le rouleau de la machine⁵. Devant, s'érige une petite forme de papier journal (*si les investigateurs s'en saisissent, ils découvrent la figure d'argile, enveloppée et ficelée dans une page de quotidien daté de la veille*).

La chambre à coucher se compose d'un lit simple métallique, à peine visible sous un amoncellement de vêtements, et de quelques meubles disparates sans fonction apparente. À l'instar du reste de l'appartement, le grand désordre qui règne ici témoigne d'une absence de soin rare. C'est pourtant dans ce chaos que les rouleaux du Texte de R'lyeh reposent à plat sous une pile de manuels scolaires sans intérêt (*ces manuscrits sont difficilement repérables par les investigateurs qui en ignorent la véritable apparence. Même s'ils décident une fouille minutieuse de la pièce, cette entreprise crée une parfaite diversion pour le Pr. Calentier qui s'en empare discrètement avant de s'éclipser*).

Dans la salle de bain, dès que l'interrupteur est activé, il est possible de comprendre à la lumière d'une ampoule inactinique rouge, que la pièce est détournée de sa fonction première. Un tissu noir tendu sur le fenestron préserve ce laboratoire photographique de la lumière du jour, une planche disposée en travers de la baignoire accueille des bacs en zinc remplis de liquides de tirage, un agrandisseur trône sur le bidet. Sur des fils tendus d'un bout à l'autre de la pièce, des films développés et des photos sèchent de leur eau de rinçage. En inspectant ces images, les investigateurs découvrent un cliché de chacun d'eux, pris à son insu la veille dans les rues du quartier, sans annotation supplémentaire.

L'arrestation du Professeur Grimault

La fouille des pièces de l'appartement est interrompue par le bruit du moteur d'un véhicule arrêté en contre bas des fenêtres donnant sur la rue. Un coup d'œil rapide permet de repérer qu'un fourgon de la Brigade mobile de maintien de l'ordre est stationné en travers de la rue, moteur tournant, bloquant la circulation. Des mobilards sont de faction de part et d'autre du véhicule et tient à distance une foule de badauds (*les guetteurs devront réussir un jet de Discretion, sous peine d'attirer l'attention des forces de l'ordre et leur révéler une présence dans l'appartement*). Puis une conduite intérieure s'ar-

5 Lire l'Aide de jeu n°4



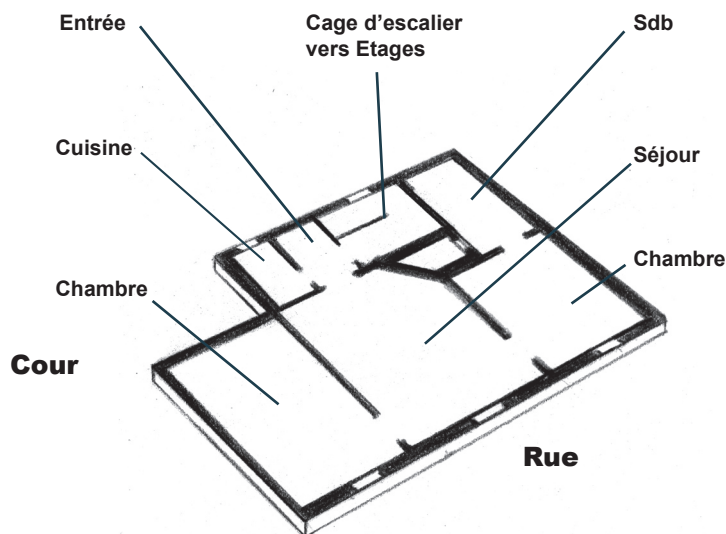
rête au pied de l'immeuble provenant du côté opposé de la rue. Deux hommes en pardessus en sortent et se ruent vers la porte cochère. Des voix masculines montent du hall de l'immeuble (*un jet d'Ecouter réussi permet aux investigateurs de comprendre : «Il n'a pas crêché chez lui, il est dans l'escalier, on le coince forcément !»*). Si les investigateurs ne font rien, des sons étouffés proviennent rapidement des paliers inférieurs, les brigadiers ne tardent pas à réapparaître, encadrant une silhouette familière entrevue la veille qui se débat (*un jet d'Ecouter réussi permet aux investigateurs de saisir : «Vous pouvez pas comprendre... Vous préoccupez pas de ce qui vous dépasse !» Une autre voix répond plus calmement : «Mais oui, mais oui...»*). Si les investigateurs n'ont toujours pas pris de décision, des pas pressants résonnent alors dans l'escalier. Le groupe dispose de quelques minutes pour agir avant que les brigadiers n'atteignent l'appartement du Pr. Grimault qu'ils ont eu l'ordre de fouiller. La seule issue possible et de disparaître par la trappe d'accès aux toits, ménagée dans le plafond du palier (*un jet de Grimper doit être réussi par l'un des investigateurs qui peut alors hisser les autres en confrontant sa FOR aux leurs respectives sur la Table de Résistance*). S'ils sont surpris dans l'appartement ou aux étages, il leur serait bien difficile de donner des raisons qui les disculpent de tous soupçons. De plus, il se peut que la figure d'argile soit en leur possession et les compromettre lourdement (*un jet de Discussion réussi peut consolider tout mensonge irrecevable qui sinon, conduit sur le champ les investigateurs au «panier à salade»*). S'ils sont découverts en possession de la figure d'argile, ils seront présumés immédiatement complices d'un vol qu'ils n'ont pas commis. En revanche, s'ils ont eu la présence d'esprit de se dissimuler, les forces de l'ordre procéderont à la perquisition de l'appartement Grimault 40 minutes durant. Ce temps écoulé, le Commissaire Jasserand chargé de l'enquête et ses hommes quitteront les lieux, non sans avoir posé des scellés sur le chambranle de la porte de l'appartement.

Pris qui croyaient prendre !

Rue d'Ernemont, les investigateurs trouvent la maison Calentier désertée. La voiture n'est plus dans le garage. Aucune trace du Pr. Calentier, de sa fille et encore moins des rouleaux du *Texte de R'lyeh*. Un fait remarquable : les portes de la maison y compris la grille d'entrée sont grandes ouvertes.

Les investigateurs sauront sans doute occuper le reste de la matinée à faire le point sur les événements et profiter s'ils ne l'ont pas encore fait, du libre accès

Le plan de l'appartement Grimault



aux pièces de la maison pour une fouille scrupuleuse (*dans le cas d'une deuxième fouille du bureau, un jet d'Idée réussi permet de repérer que le revolver du tiroir et la réserve de balles ont été emportés*). Cependant, le Commissaire Jasserand ne tarde pas à se présenter à la maison afin d'inspecter les lieux. A ce stade de leurs recherches, les investigateurs devraient accepter qu'ils ont été dupés et comprendre qu'ils ne leur reste plus qu'à se rendre de toute urgence à Yport sur les traces du Pr Calentier et de sa fille.

Le lendemain, l'Ouest Eclair relate dans une colonne de son édition du matin, le vol au Musée des Antiquités⁶. Elle rapporte qu'après arrestation, le Pr. Grimault, entendu la veille, doit être conduit dans la journée dans un asile pour y être interné durablement.

Pour se rendre à Yport

Yport se trouve à 2 heures de Rouen, si l'on voyage en voiture ou à 3 heures par le train hebdomadaire qui dépose les voyageurs en gare des Loges, obligeant alors à poursuivre jusqu'à destination en bus touristique.

À Yport

Yport est un petit port d'échouage devenu station balnéaire après 1875. Il se niche à l'abri des vents d'ouest dans une valeuse de la côte d'albâtre. On accède à la bourgade au débouché d'un valon boisé, par la route départementale 211

6 Lire l'Aide de jeu n°5

qui serpente le long de la côte entre Fécamp et Etretat. Hors saison touristique, la majeure partie des résidents à l'année constitue les équipages des navires de Fécamp armants pour la Grande Pêche. Ces pêcheurs vont chercher la morue sur les bancs de Terre-Neuve depuis de nombreuses années. Quelques autres, de moins en moins nombreux, sont propriétaires des caïques du port, tous armés pour la pêche côtière. La mer au jusant découvre assez loin des rochers tapissés de varechs et de goémons. La brise iodée venant de la mer et l'horizon des flots anthracite soulignent la mélancolie du paysage. Les rues aux maisons vieillottes de briques et de silex donnent le sentiment d'antiques souvenirs, de passé révolu et de choses oubliées. Il y a peu de monde dans les ruelles et les rares passants ne semblent prêter aux nouveaux venus que peu d'attention.

Le cabinet de Maître Ferriol, le notaire de la famille Calentier, est installé dans un vaste pavillon sur la route qui relie Yport à Criquebeuf. Le notaire n'est pas au cabinet si les investigateurs y passent, mais ils peuvent s'adresser à la secrétaire du cabinet. A leur demande, elle peut confirmer la venue six mois auparavant du Pr. Calentier pour toucher l'héritage familial suite au décès de sa mère : une villa isolée sur la Pointe du Chicard. Elle précise que le rendez-vous avec Maître Ferriol fut de courte durée, juste le temps de régler les formalités. Il a ensuite quitté le cabinet précipitamment au volant d'une belle voiture de sport. La secrétaire ne sait pas grand-chose de plus et conseille aux investigateurs de prendre rendez-vous avec le notaire lui-même pour d'autres renseignements. Maître Ferriol est un notaire très demandé et ne peut les recevoir



que sous quinzaine.

Aux archives du bourg, installées dans une salle de la mairie où les investigateurs ont la paix, il est possible de glaner quelques informations (*en compulsant les archives nécrologiques, un jet de Bibliothèque réussi permet d'apprendre que «le corps de Marthe Grimault épouse Calentier a été mis en terre le mardi 27 octobre 1920 lors d'obsèques sobres, sans fleur ni couronne». Un deuxième jet de bibliothèque réussi permet de mettre la main sur un document issu des registres d'état civil qui stipule qu'un procès avait été intenté en 1846 contre Joseph Calentier, lui interdisant d'être enseveli dans sa cave, chose à laquelle il semblait tenir tout particulièrement. Ces recherches prendront aux investigateurs jusqu'à 2D20 minutes*).

Un détour par le cimetière d'Yport situé sur une sente qui domine le bourg permet aux investigateurs d'identifier la tombe de la famille Calentier sur laquelle est gravé : «Marthe Grimault épouse Calentier 1824-1920». Les traces de la mise en terre sont de toute évidence récentes, en revanche aucune plaque n'indique de sépulture au nom de Joseph Calentier.

Robert Grouillon tient une petite quincaillerie sur une sente qui conduit à l'aplomb de la Pointe du Chicard. Ce quincaillier sexagénaire à l'œil torve et la bouche édentée y vend tout un tas de bricoles en tout genre : articles domestiques, jouets pour enfants, produits de droguerie, lampes électriques et autres lanternes, piolets, bidons et autres récipients... S'il est questionné, il peut aisément indiquer la villa aux investigateurs, mais une certaine méfiance se lit sur son visage si le nom Calentier est prononcé. Le commerçant les informe dans un froncement de sourcils que la famille Calentier n'avait pas bonne réputation à Yport et il leur demande ce qu'ils comptent aller faire «là-bas» (*si les investigateurs le rassurent en s'engageant à lui acheter un produit quelconque et réussissent un jet de Crédit, il déclare à voix basse en s'essuyant le front à l'aide d'un mouchoir douteux tiré de sa poche : «Y z'étaient tous cinglés. Le dernier de la lignée, le Joseph qu'on l'appelait, a disparu en 1856 et c'est pas une lourde perte. Eux et leurs rassemblements à la noix. On raconte qu'y pratiquaient des trucs bizarres avec d'autres familles de la côte... Des messes noires ou Dieu sait quoi d'pas catholique. L'autre fois, un vieux gallet a débarqué dans la baraque. Y m'a acheté une binette et des bottes, sûrement pas pour aller à la crevette j'vous dit ! Mon fils m'a dit qu'y a r'vu sa voiture c'matin*»). Le commerçant reste suspicieux et ne délivre aucune autre information. Les investigateurs peuvent en profiter pour faire des emplettes que le marchand se fait un plaisir d'encaisser avec un sourire entendu..

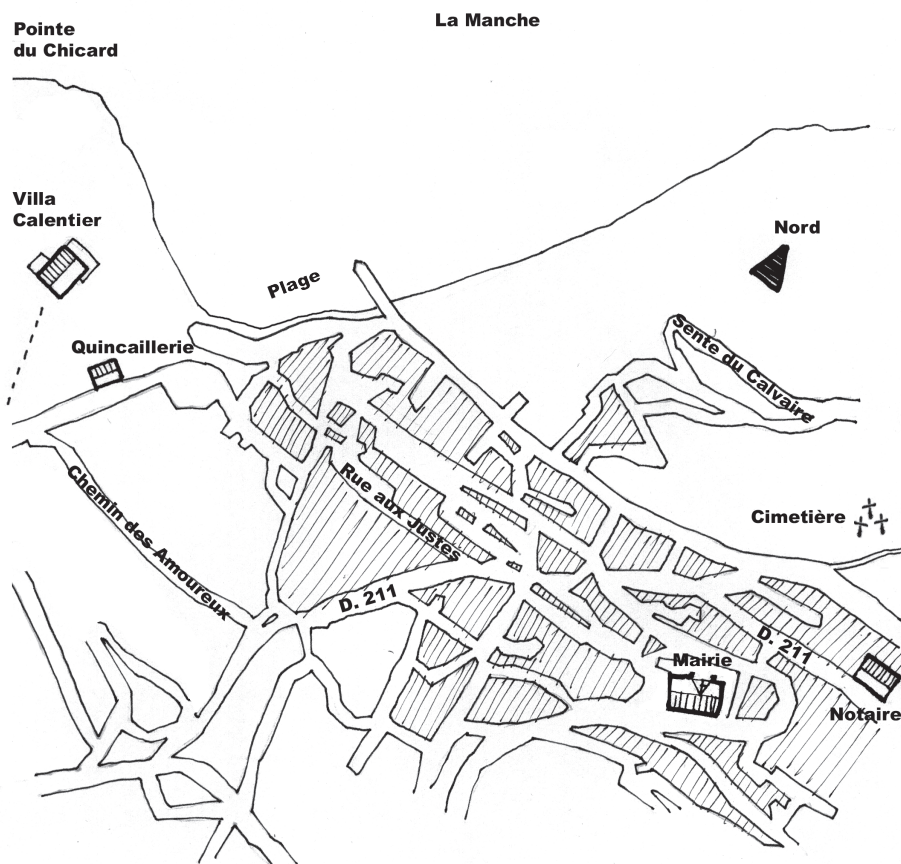
La villa Calentier

Juchée au sommet de la Pointe du Chicard, cette villa «second empire» est la dernière construction sur la sente qui y conduit. La propriété ne fait qu'un, avec les 100 mètres d'aplomb de la falaise, offrant à cet emplacement un panorama dégagé sur la mer et sur les toits ardoisés d'Yport. La villa n'est plus habitée depuis que Marthe Calentier a choisi de finir ses jours au port plutôt qu'isolée sur la falaise. De ce fait, la demeure et ses abords présentent un sinistre état de délabrement avancé. Au vu des nombreuses ardoises qui jonchent le sol, il ne fait aucun doute que la toiture ne doit plus isoler les pièces des intempéries. Les boiseries extérieures, rongées par l'humidité salée semblent toutes prêtes à s'effriter. Les façades sont lépreuses, les plâtres lézardés et certaines fenêtres ne sont plus que des ouvertures sombres et béantes.

Les abords de la villa

La grille d'entrée de la propriété, rongée par la corrosion, est fermée par une chaîne et un cadenas apparemment neufs (*c'est le Pr Calentier lui-même qui a posé ce dispositif de sécurité lors de sa dernière visite. Il est le seul à en posséder la clef mais un jet de Mécanique réussi permet aux investigateurs de crocheter ce cadenas de facture simple à condition qu'ils soient équipés des accessoires appropriés*). Un long mur de brique de trois mètres de haut isole la propriété de la route. Le lierre et les ronces l'ont presque complètement recouvert (*la réussite d'un jet de Grimper est nécessaire pour pénétrer dans la propriété en s'aidant des prises naturelles qu'offre le lierre. Un jet de Sauter réussi permet d'assurer l'atterrissage de l'autre côté. En cas d'échec, la chute inflige 1D6 PV*). Une allée boueuse plantée d'ormes tortueux conduit au perron de

Carte d'Yport et de ses environs



la villa. À quelques mètres de là, l'Amilcar du Pr. Calentier est stationnée, laissant derrière elle de grosses ornières fraîches dans l'allée (*la voiture est vide mais un jet d'Idée réussi permet à l'investigateur que fréquentait Joséphine d'identifier l'odeur du parfum qu'elle porte habituellement sur la banquette arrière*).

Le rez-de-chaussée de la villa

L'entrée où règne une forte odeur de moisi, distribue une salle à manger et un salon. Un escalier droit s'envole vers l'étage. Le carreau sale d'une porte vitrée ouvrant sur la cuisine, éclaire une petite porte sous l'escalier. Cette porte permet de descendre à la cave.

La cuisine est aménagée dans un frêle apentî, lové contre la façade arrière de la villa. Elle semble ne plus avoir servi depuis longtemps si l'on en juge par la couche de crasse qui recouvre les meubles et l'évier. Les armoires sont vides (à part un morceau de pain rassis).

Les verrières de la véranda, à l'abris des vents sud sont encore en place sur leurs armatures métalliques. Un escalier gagne le jardin. Il n'y a plus rien dans cet espace hormis une carcasse de vélo et un landau à capote en piteux état.

Le salon spacieux se compose de quelques meubles recouverts de draps grisonnants. Parmi ces silhouettes fantomatiques, un billard français est aisément reconnaissable. Les autres étoffes dissimulent des fauteuils de bridges, un buffet et un guéridon en acajou.

La salle à manger ne remplit plus ses fonctions. Seul un lustre à pampilles posé au centre de la pièce témoigne du style décoratif que devait revêtir la pièce. Quelques caisses remplies de paille gisent çà et là près d'une grande cheminée de marbre.

Le 1^{er} étage de la villa

Un pallier distribue de part et d'autre, un bureau et une chambre.

À cet étage, les boutons de portes, en plus d'être humides, laisse sur les main de ceux qui les manipulent, une désagréable odeur âcre (*un jet de Zoologie réussi permet d'identifier cette odeur forte comme celle du poison avarié*).

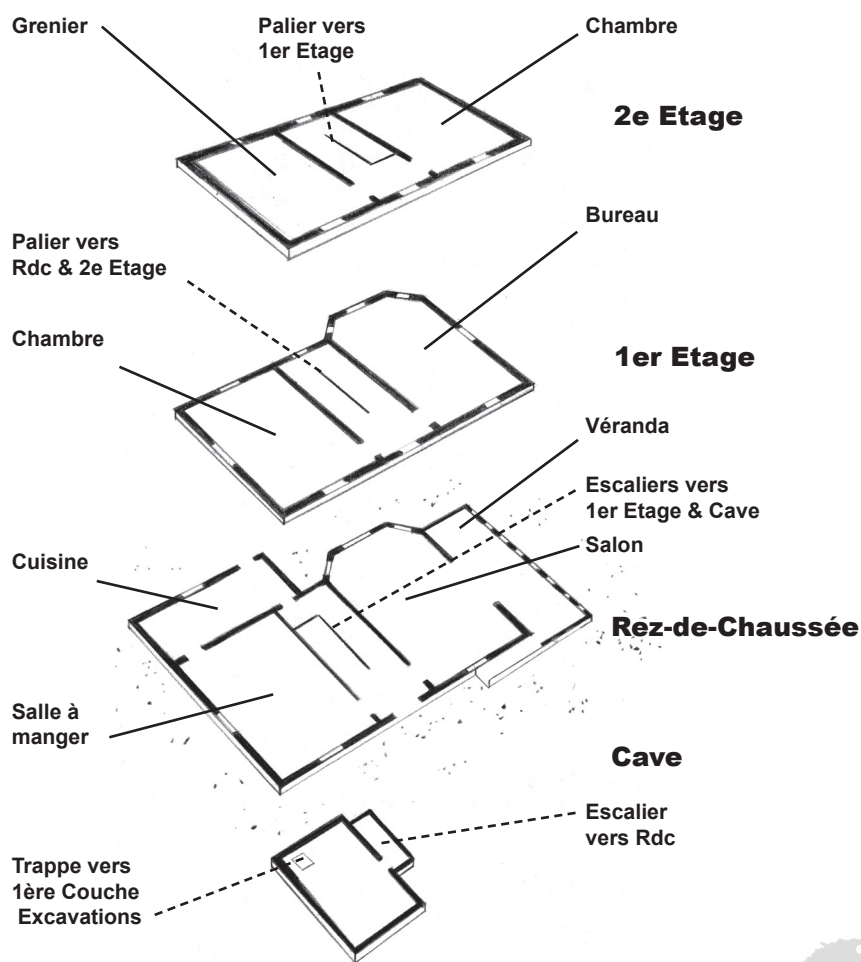
La chambre est vide de tout mobilier. Ici encore, des caisses sont entreposées. Le vent du sud s'engouffre dans la pièce par les carreaux cassés de la fenêtre opposée à la porte, créant un courant d'air froid quand on l'ouvre. Au bas d'une des caisses, les investigateurs trouvent la robe portée par Joséphine le matin ainsi que ses sous-vêtements.

Le bureau de la villa est la seule pièce à ne pas sembler avoir subi les assauts du temps. Il y règne encore une atmosphère envoûtante qui en dit long sur les occupations de Joseph Calentier. Un comptoir de chêne massif au centre de la pièce est recouvert d'un grand nombre de dossiers apparemment séculaires. Un coup d'oeil à l'un de ces dossiers permet de mesurer l'importante activité de la famille Calentier en matière d'armement. Une ramette de papier vierge tachée d'humidité repose sur un sous-main de cuir grossièrement tané dont la couleur tire vers le bleu (*un jet de Zoologie réussi révèle la nature troublante de ce cuir. Les ridules serrées évoquent la texture d'une peau humaine que l'on aurait teintée au bleu de méthylène. En réussissant un jet de T.O.C., il est possible de faire apparaître à l'aide de la poudre d'une mine de plomb, des marques d'écriture, formant un diagramme sur la première feuille de la pile*). Un jet d'Astrologie réussi permet aux investigateurs d'y reconnaître la constellation d'Orion avec un alignement rarissime d'Aldebaran avec Celaéno en Nouvelle Lune). Les rayonnages d'imposantes bibliothèques courbent sous le

poinds d'ouvrages anciens portant sur la marine et d'autres dossiers de l'armateur. Le reste des rayons accueillent toute une collection de reliés poussiéreux devant lesquels s'entassent une multitude de bibelots de tailles et de formes variées (*un jet d'Occultisme réussi permet aux investigateurs de constater que ces bibelots proviennent de cultures indigènes du monde entier et semblent avoir pour point commun de servir à la magie rituelle. Un autre jet d'Occultisme réussi permet d'identifier aux titres des ouvrages que tous traitent des pratiques de la sorcellerie, en Europe et dans le Nouveau Monde. Enfin un jet de T.O.C. réussi, permet de mettre la main sur un inventaire de fêtes occultes rédigé à la plume, à l'encre violette. Ce calendrier mentionne la fête de «Beltane», le 30 avril, coïncidant avec la date du jour même*). Sur le mur en face de la baie vitrée donnant sur la mer, un pastel de grand format occupe un interstice dans les bibliothèques. Un homme y est représenté coiffé d'un haut de forme. Son visage est sévère, son regard profond malgré des globes oculaires particulièrement saillants qui scrutent l'horizon par delà la baie vitrée. Sur le cadre, une plaque de cuivre oxydée indique : «Joseph

7 Voir l'Aide de jeu n°6

Les plans de la villa Calentier



Mauritius Calentier, Yport». Un escabeau monté sur roulettes permet d'accéder aux rayons les plus haut des bibliothèques (si les investigateurs décident de grimper au sommet de cette échelle, ils peuvent constater que la plus grande partie du parquet de la pièce est recouvert d'un tapis à motifs géométriques. En prenant le temps d'observer ces motifs, des lignes aux angles biaisés composent les masses d'une étrange cité cyclopéenne, encadrée par une succession de caractères cunéiformes semblables à ceux gravés sur la base de la figure d'argile).

Le 2^e étage de la villa

Les intempéries ont percé la toiture. L'escalier d'accès au second étage est par conséquent, rongé d'humidité. Quiconque s'y aventure risque de passer à travers le bois pourri (les marches de l'escalier cèdent si plus de deux investigateurs s'y engagent en même temps. Un jet de Sauter réussi permet de se rattraper à la rampe et d'éviter une chute en chaîne dans la cage d'escalier. Un échec inflige 1D6 PV aux victimes).

La chambre à coucher ne contient rien d'intéressant. Le plafond laisse entrevoir la toiture et l'envers des ardoises. Les murs suintent d'humidité à travers le papier peint auréolé.

Le grenier est en meilleur état que la pièce d'à côté. Mais il n'y a ici, rien à signaler d'intéressant aux investiga-

La cave de la villa

La petite porte sous l'escalier conduit par une volée de marches raides en brique, à une petite cave de terre battue au plafond bas. L'endroit est sombre, froid et très humide. Quelques caisses en bois vermoulues et vides sont entreposées çà et là ainsi qu'une paire de bottes en caoutchouc souillées de craies (un jet de T.O.C. réussi permet aux investigateurs de repérer qu'à un des angles de la pièce, sous une caisse, de la terre meuble recouvre partiellement une trappe de bois. Une fois soulevée, elle laisse s'échapper un courant d'air iodé et dévoile une autre volée de marches).

Un inquiétant cortège nocturne

À ce stade de leurs recherches, les investigateurs peuvent clore leur mission par le dynamitage de la villa selon le souhait de Marthe Calentier, mais cette entreprise amahirait les chances de

retrouver Joséphine saine et sauve. En outre, les indices mises à jour à Rouen devraient avoir suffisamment attisé leur curiosité et devraient les pousser à résoudre le mystère de la famille Calentier. En toute logique, ils devraient donc procéder à la fouille minutieuse de la villa, en quête des dernières indices confortant leurs hypothèses. Sans les documents de Joseph Calentier en main, les investigateurs ne seront pas informés de l'imminence des événements à venir et ignoreront la nature familiale des troubles dans lesquels le clan Calentier trempe depuis des années. Quelles que soient les décisions que prennent les investigateurs une fois

Caractéristiques des Pnj :

Professeur Jules Calentier, anthropologue schizophrène
FOR 08 DEX 07 INT15
CON 07 APP 11 POU 13
TAI 09 SAN 15
EDU 16 PdV 08 PdM 13
Att./Par. : Poing 20%, Re-
volver ^{cal.22} 20%
Dommages : 1D3 (-1D4), 1D3
Anthropologie 97%,
Discrétion 75%, Discussion
89%,
Eloquence 80%,
Lire/Ecrire le Latin 80%,
Lire/Ecrire le Grec 75%,
Lire/Ecrire le Chinois 35%,
Lire/Ecrire l'Arabe 25%,
Lire/Ecrire le Sanscrit 10%
Mythe 85%
Munitions : 1 2 3 4 5 6

Joséphine Calentier, ex-
liaison dépressive
FOR 05 DEX 15 INT 12
CON 11 APP 14 POU 09
TAI 11 SAN 85
EDU 18 PdV 06 PdM 08
Att./Par. : Poing 06%, Talon
aiguille 20%
Dommages : 1D3, 1D6
Discrétion 80%,
Ecouter 73%,
Grimper 85%,
Histoire 70%,
Sauter 75%,
Se cacher 85%

Professeur Eugène Grimault, marginal paranoïaque
FOR 14 DEX 11 INT 18
CON 12 APP 04 POU 12
TAI 18 SAN 75
EDU 14 PdV 15 PdM 12
Att./Par. : Poing 20%, Pis-
tolet automatique ^{cal.22} 35%
Dommages : 1D3 (+1D6), 1D6
Anthropologie 75%,
Crédit 64%,
Discrétion 85%, Ecouter 35%,
Lire/Ecrire le Latin 70%,
Lire/Ecrire le Grec 60%,
Lire/Ecrire l'Arabe 15%,
Mythe 65%,
Se cacher 65%
Munitions : 1 2 3 4 5 6

dans la villa, un cortège constitué d'une dizaine de sectateurs yportais pénètrent discrètement dans la propriété afin de rejoindre la cérémonie. Ces êtres dégénérés vêtus de cirés et autres cabans râpés, prévoient de descendre aux excavations crayeuses par l'escalier de la cave de la villa (un jet de T.O.C. réussi, permet aux investigateurs de repérer depuis les fenêtres de la villa les individus et leur laisse le temps de prendre des décisions sur la meilleure manière d'agir. En cas d'échec, ce sont des bruits de pas traînant sur le parquet de l'entrée de la villa qui les alerteront. En cas de confrontation volontaire ou par inadvertance, les sectateurs privilégieront une offensive armée plutôt que la discussion). Une fois le groupe de sectateurs arrivés sur place et où que se trouvent les investigateurs dans les pièces de la villa, des psalmodies étouffées résonnent à travers les planchers de la villa, annonçant le début de la cérémonie pour contacter Cthulhu. Que les investigateurs aient déjà visité la cave ou qu'ils y aient suivi le groupe de sectateurs, ce passage se révèle le seul accès possible aux salles souterraines. L'accès par la plage ne peut se faire qu'aux basses eaux et l'horaire des marées l'empêche pendant les heures que dure la cérémonie occulte.

La falaise creuse

À la lueur d'une lumière portative, les investigateurs découvrent un escalier très raide en bois humide qui s'enfonce dans un passage chichement étonné à même le bloc de craie sous la villa. L'érosion du temps, accélérée par l'humidité salée a poli le matériau et l'action lente de pas ont affaîssi les marches par le milieu. Durant leur descente, un cœur grotesque de voix dissonantes s'intensifie crescendo entrecoupées par le bruit du ressac qui se répercute en tous sens. Au pied de l'escalier, un amoncellement de gravats sur lesquels une binette cabossée gisant là, atteste qu'un trou d'homme a été rouvert, réduisant le passage au delà à un long boyau en pente raide dont les murs suintent d'eau et qui s'enfonce dans les profondeurs de la falaise.

La 1^{ère} couche d'excavations

Zone A - En contre-bas de ce boyau, après une longue descente, le passage abouti à une salle, creusée en pleine masse calcaire, confusément éclairée par un jet de lumière qui provient de l'autre extrémité. En s'approchant il est possible de comprendre que la lumière du jour pénètre par une fissure de la falaise. Le fond de cette caverne dans laquelle les inves-

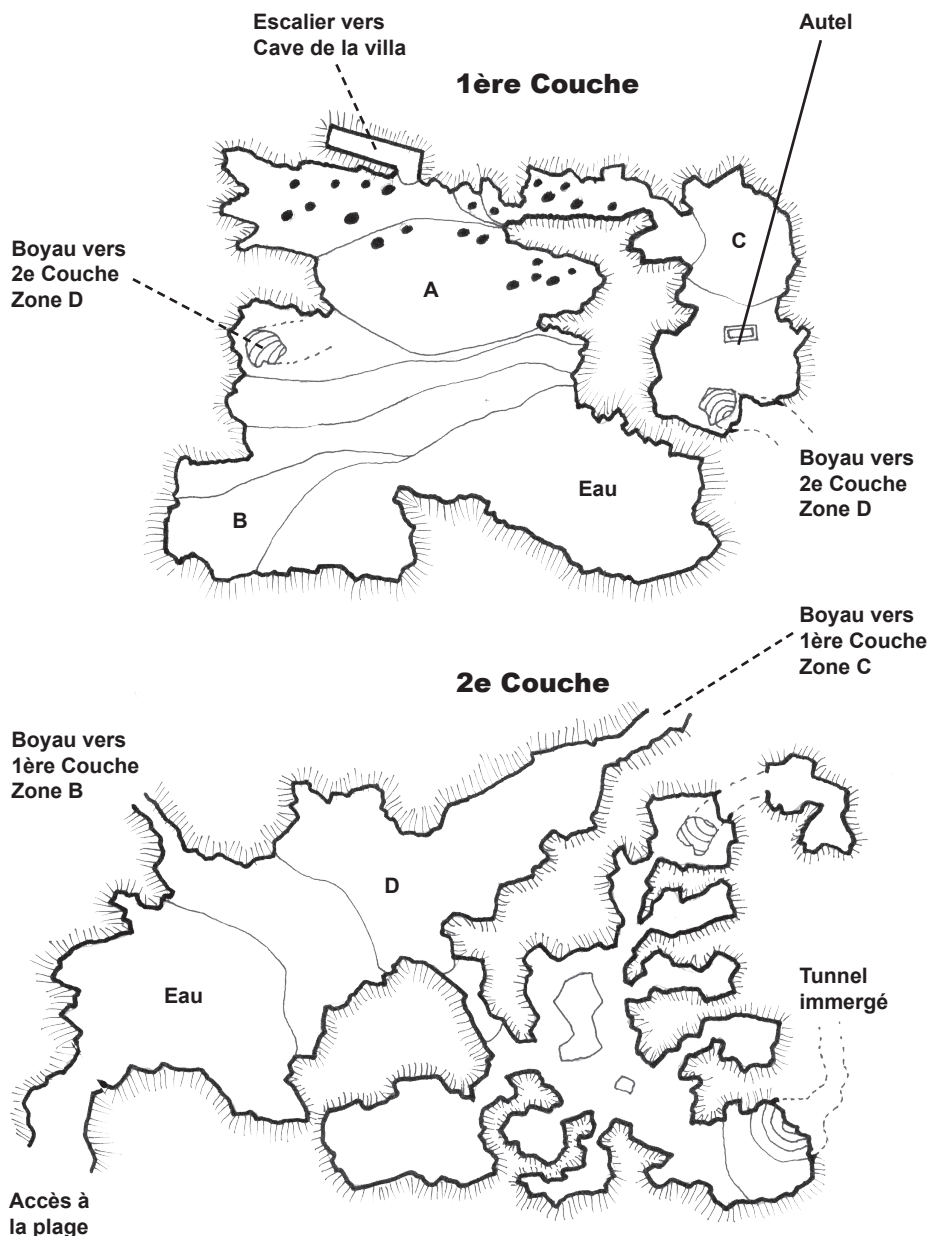


tigateurs ont pénétrés est encombrée de stalactites et de stalagmites et les rares endroits plats sont recouverts de sable parcouru d'un grand nombre d'empreintes de chaussures (*le bruit du ressac couvre les sons entendus précédemment mais un jet de **Suivre une piste** réussi permet aux investigateurs de constater que les majorité des empreintes de pas convergent dans le fond de la caverne, entre les stalactites. En se frayant un chemin parmi elles, le passage s'espace rapidement pour permettre d'accéder à la zone C. Passé cet obstacle le coeur de voie s'intensifie brusquement et une lumière diffuse provient d'un nouveau passage plus loin.*)

Zone B - La salle est à cet endroit remplie par le bruit du ressac que seul une détonation pourrait couvrir. Un trou d'homme naturel creusé dans la craie, permet d'accéder à la zone D, dans une partie remplie d'eau (*un investigateur qui s'y glisse doit réussir un jet de **Sauter** ou tomber trois mètres plus bas dans l'eau glacée. Cette chute inflige 1D6 PV. S'il est encore conscient, un jet de **Nager** réussi est immédiatement nécessaire pour ne pas heurter les rochers en raison de la violence du courant et l'absence de lumière. En cas d'échec, les règles concernant **La noyade** sont appliquées par round.*)

Zone C - Un dernier coude éclairé permet d'accéder à la salle sacrificielle. Une large pierre plate trône au centre d'un demi-cercle formé par une trentaine de sectateurs. Le corps nu et inanimé de Joséphine y est étendu de son long. Au pied de cet édifice de craie, le Pr. Calentier gît en état de catatonie (*les effets de puissantes drogues inconnues lui interdisent toute réaction. Ses scores de **POU** et de **SAN** sont nuls depuis quelques heures et seules ces drogues lui permettent de ne pas sombrer dans l'inconscience*). Non loin de lui, un homme maigre au ventre gonflé se tient hiératique devant Joséphine (*Les investigateurs qui ont fouillé le bureau perçoivent une troublante parenté des traits de son visage avec l'homme au haut-de-forme du pastel. C'est pourtant un tout autre visage qui se dessine devant eux*). Des rides bizarres creusent profondément les côtés de son cou et vieillissent son visage morne et sans expression. Sa tête est étroite, ses yeux clairs presque blancs sont saillants et humides et semblent ne jamais cligner, le nez est épaté, le front et le menton presque inexistantes et les oreilles atrophiées. Sa lèvre supérieure, longue et épaisse, ses joues grisâtres aux pores dilatés paraissent presque imberbes, à part des poils jaunes clairsemés qui frisent en maigres touffes irrégulières. Par endroits, la peau est rugueuse, comme pelée par une affection cutanée. Ses grandes mains aux veines apparentes sont d'une teinte gris-bleu très extraordinaire. Les doigts remarquablement courts en proportion,

Les plans des excavations crayeuses



semblent avoir tendance à se replier étroitement dans l'énorme paume (*un jet de **Diagnostiquer Maladie** réussi permet de confirmer que ces singularités n'appartiennent à aucune malformation courante mais font plutôt penser à une forme de dégénérescence biologique qui s'apparenterait à l'ichtyose, imputée généralement aux conséquences de la consanguinité. Cette vision coûte aux investigateurs 1/1D6 SAN. Dans le cas d'une **Perte Temporaire de la Raison** d'un ou plusieurs des investigateurs et si ceux-ci ne réussissent pas leur jet d'**Idée**, ils ne peuvent s'empêcher de rendre bruyamment en attirant les regards des sectateurs vers le groupe. Tous doivent alors réussir un jet de **Discretion** pour ne pas se faire repérer par les membres de l'assemblée. Un échec*

*d'un seul entraîne l'arrêt immédiat de la cérémonie. S'il réussissent en revanche leur jet d'**Idée**, la raison l'emporte pour leur permettre de retenir toute réaction sonore et de ne pas compromettre la discrétion du groupe*). Après un long moment, les sectateurs cessent leurs psalmodies au profit d'abjects claquements de langue répétitifs, rythmés par des déhanchés grotesques. Si rien n'est tenté, la cérémonie prend alors des tournures obscènes à l'égard de Joséphine avec pour maître d'œuvre Joseph Calentier (*cette scène insoutenable coûte à quiconque l'observe 1/1D10 SAN, 1/1D8 SAN à l'ancien petit ami de la victime. Les investigateurs qui subissent une **Perte Temporaire de la Raison** ne peuvent retenir un cri qui révèle aux sectateurs leur présence*). Der-



rière la pierre sacrificielle, un puit étroit s'enfonce dans les profondeurs et permet l'accès à la zone D (*un investigateur qui s'y glisse doit réussir un jet de Sauter ou tomber trois mètres plus bas dans de la boue. Cette chute inflige 1D6 PV*).

La 2^e couche d'excavations

Les tunnels de cette couche ont été creusés par le ressac de la mer, créant un labyrinthe de salles et de passages boueux, glissants et pour la plupart, immergés lors de la marée haute (*un investigateur qui s'y aventure doit réussir un jet de Sauter ou glisser dans l'eau glacée. Toute chute inflige 1D6 PV. S'il est encore conscient, un jet de Nager réussi est immédiatement nécessaire pour ne pas s'immerger totalement en perdant tout repères. En cas d'échec, les règles concernant La noyade sont appliquées par round*).

Zone D - C'est un espace dégagé de sable recouvert par les eaux de la marée haute qui s'engouffre par une faille donnant sur la mer. Pratiquée dans un ressaut de paroi de la falaise, cette ouverture est suffisamment large pour permettre à quiconque s'y faufile par marée basse, d'accéder à une crique de galets, au pied de la falaise. Le courant est très fort ici (*un jet de Nager réussi est nécessaire à quiconque s'y aventure pour ne pas heurter les rochers en raison de la violence du courant et de l'absence de lumière. En cas d'échec, les règles concernant La noyade sont appliquées par round*). Dehors, des vagues déferlantes trahissent un remou cyclopéen au large, vision fugitive de quelques horreurs insoupçonnées, réveillées une nouvelle fois par la folie des hommes.

Épilogue

La fin du scénario dépend des options retenues par les investigateurs et leur capacité d'encaisser ces derniers événements. Si le sacrifice est consommé et s'ils sont encore assez sains d'esprit pour le faire, il ne reste guère que la fuite. S'ils ont été repérés, la retraite se fera, les sectateurs déments à leurs trousses, peut-être même sans obstacle s'ils sont restés discrets. Une fin funeste leur sera réservée s'ils décident pour fuir, de s'enfoncer davantage au coeur des excavations immergées. Les conséquences d'une perte de l'équilibre psychique risquent fort de compromettre fatalement toute fuite.

S'ils en réchappent et que les investigateurs les préviennent, les autorités ne se rendront sur les lieux qu'au matin. Ce peut être pour constater les consé-

quences de l'éventuel dynamitage de la villa. Mais les faits n'ouvriront aucune enquête sérieuse et les gens d'Yport et les investigateurs ne seront plus inquiétés.

Caractéristiques des Pnj (suite) :

Professeur Séraphin Lacépède, érudit pompeux
FOR 07 DEX 15 INT 10
CON 09 APP 12 POU 15
TAI 14 SAN 12
EDU 18 PdV 12 PdM 15
Att./Par. : Poing 20%
Dommages : 1D3
Baratin 45%,
Histoire 80%

Robert Grouillon, Quincailler édenté
FOR 07 DEX 06 INT 12
CON 09 APP 08 POU 06
TAI 14 SAN 82
EDU 08 PdV 12 PdM 06
Att./Par. : Poing 20%
Dommages : 1D3
Boire 87%,
Crédit 40%

Joseph Mauritius Calentier, armateur dégénéré
FOR 14 DEX 11 INT 13
CON 11 APP - POU 17
TAI 10 SAN 02
EDU 17 PdV 14 PdM 32
Att./Par. : Griffure 65%
Dommages : 1D6 (+1D4)
Déplacement : 8 (10 en nageant) Armure : 1
Discrétion 80%,
Ecouter 73%,
Grimper 85%,
Lire le Chinois 80%,
Mythe 98%,
Nager 96%,
Sauter 75%, Se cacher 85%
Perte de SAN : 0/1D6

Sectateur Yportais type
FOR 11 DEX 09 INT 11
CON 11 APP 07 POU 16
TAI 16 SAN 06
EDU 18 PdV 14 PdM 06
Att./Par. : Poing 30%, Revolver^{cal.32} 25%, Lutte 30%
Dommages : 1D3, 1D8, Etrangement
Discrétion 50%,
Nager 75%,
Se cacher 60%
Munitions : 1 2 3 4 5 6

L'APPEL de CTHULHU®

©2008 Zolaf

Libre adaptation du scénario «La Malédiction de Chaugnar Faugn» du supplément français La Malédiction des Chtoniens pour la 2^e édition française de L'Appel de Cthulhu® et inspiré du recueil des collaborations Lovecraft-Derleth Le Masque de Cthulhu.

Les plans des excavations crayeuses sont extraits du scénario «La Maison Brockford» de la 2^e édition française de L'Appel de Cthulhu®. Les Aides de jeux n°2 et n°4 sont extraites de la 4^e édition française de L'Appel de Cthulhu®.



Aide de Jeu n°1 (bis) : Une lettre d'une ancienne liaison amoureuse adressée à un investigateur et reçue à son domicile



Rouen, le vendredi 22 avril 1921

Cher ami,

Je tente de t'écrire à l'adresse que tu m'avais laissée quand nous nous sommes vus pour la dernière fois. Cette lettre risque de te surprendre, mais face à la situation dans laquelle je me trouve aujourd'hui, je m'en voudrais de ne pas avoir saisi l'opportunité de me faire aider par quelqu'un de confiance. Je prie la fortune que si tu reçois cette lettre, tu seras alors peut-être prêt à m'accorder un temps soit peu de ton amitié.

Tu trouveras ci-joint, un carton d'invitation à une exposition à laquelle je me rendrais la semaine prochaine. Je t'y trouverais afin de te livrer de vives voix mes inquiétudes.

Dans l'attente de te voir, reçois mille tendresses.

Joséphine



Aide de Jeu n°1 : Un carton d'invitation à un vernissage reçu au domicile des investigateurs



*Sous la Conduite de Maître Rousseau, Nivernais la Clef des Cœurs
Les Compagnons Sculpteurs du Devoir
exposent leurs chef-d'œuvres
à l'atelier Beauvoisine.*

*Vous êtes conviés au vernissage où
un buffet sera servi à partir de 14h 00
le jeudi 28 Avril 1921*

L'ATELIER BEAUVOISINE
5, RUE DES CARMELITES
R O U E N

Aide de Jeu n°3 : Une lettre du notaire d'Yport adressée à Jules Calentier, trouvée dans son bureau



Yport, le lundi 5 décembre 1920

Cher client

À votre demande, j'ai attentivement étudié le testament de votre mère et sa curieuse clause. Celle-ci précise bien que la villa ne doit pas qu'être en partie démolie en vue d'une réhabilitation, mais bien détruite. De toute façon, son lit de mort n'est plus un endroit indiqué pour recommencer une fois de plus cette discussion. Je vous le concède. Afin d'éviter quelques contestations de la validité du testament, j'accepte volontiers de réviser la clause susdite en considérant que votre mère ne jouissait plus de toutes ses facultés mentales et je ne vous cache pas, que l'extravagance de cette clause jouerait contre nous. Je trouve en effet la destruction demandée dépourvue de toute justification et je ne tiens pas à perdre mon temps à plaider une affaire de si peu d'importance auprès des tribunaux. J'ai vu hier, le juge pour lui exposer le problème, il semble estimer comme nous que la destruction de la villa est inutile et donne raison à la déficience mentale due au grand âge de votre maman.

Veillez recevoir, cher client, mes salutations distinguées

Maître Ferriol



Aide de Jeu n°2 : Des notes rédigées par Jules Calentier à partir d'une étude de Phileus P. Sadowsky à propos de l'ubiquité de Cthulhu, trouvées dans son bureau



Rassembler, compiler, collationner et corriger les notes éparses laissées par le regretté Dr Sadowsky s'est révélé être un travail monumental. Si j'avais eu connaissance des difficultés que je rencontrais, j'aurais peut-être renoncé devant cette lourde responsabilité. Le médecin dit que j'ai fourni de trop gros efforts et il a raison. J'ai été accablé d'affreux cauchemars, causés sans aucun doute par ces notes terrifiantes - qui m'ont mené jusqu'à la dépression nerveuse. Le médecin a diagnostiqué une légère paranoïa.

Conscient de l'importance que revêtent les travaux du Dr Sadowsky pour l'étude des cultes primitifs, je vais tenter de présenter quelques-unes de mes premières découvertes, fondées sur la traduction de documents originaux en bulgare. Dans des études approfondies, le Dr Sadowsky semble avoir toujours été préoccupé par l'entité Cthulhu et il a tenté de déterminer l'origine et la propagation de son culte en ayant recours à des indices philologiques. Il découvrit ainsi que le nom «Cthulhu», sous diverses formes linguistiques, avait été employé par de nombreuses cultures anciennes pour désigner un démon ou un dieu maléfique.

Les cultures sémitiques notamment, partout au Moyen-Orient, ont conservé des traces d'un ancien culte voué à Cthulhu. Une des plus vieilles langues sémitiques, l'assyrien, qui remonte au second millénaire avant J.-C., fait ainsi clairement référence à cette religion. Dans cette langue, un mot courant pour «démon» est «alu'u»¹. Lorsqu'on le combine avec «Khatu», qui signifie «menaçant/mauvais»², on obtient alors l'expression «Khatu al'u u», qui sur le plan de la philologie est clairement apparentée à «Cthulhu». Un ancien scribe babylonien a un jour fait référence à «alu'u lemnu sha pa la ishu atta», c'est-à-dire l'alu'u (démon) qui n'a pas de bouche»³. Il peut s'agir là d'une allusion à Cthulhu, puisque la face de celui-ci n'est qu'un amas de tentacules... ce qui lui donne bien l'apparence d'un démon sans bouche.

Hébreux: חַדְהֵל : Chadhel

Arabe: خَدْوُل : Khadhulu

L'hébreu, autre vieille langue sémitique, fait également des allusions voilées au culte de Cthulhu. On doit cependant rester prudent en ce qui concerne les interprétations possibles, car les textes hébraïques les plus anciens que nous possédions, font partie de La Bible, dont les auteurs ne pouvaient être en tout état de cause que des adversaires d'adorateurs de Cthulhu. Le prophète Isaïe, qui vécut au VIIIème siècle avant J.-C., a cependant écrit: «Désormais je ne regarderai plus un homme parmi les habitants de Chadhel» (Isaïe 38 ; 11). Il est possible d'établir des corrélations sémantiques entre le dernier mot de ce verset, «Chadhel», et l'arabe «Khadhulu». On considère généralement que ce mot est un euphémisme pour «shéol» ou «enfer»⁴. Cependant, si l'on admet que ce mot est en fait un nom propre, la signification du verset est alors complètement bouleversée. Il est plus probable en effet que «Chadhel» soit une antique forme hébraïque du nom Cthulhu, puisque le «dh» hébreu est un phonème emphatique équivalant au «th» anglais qui est la forme aspirée du même son. «Les habitants de Chadhel» peut alors signifier «ceux qui habitent avec Chadhel» ou «les gens de Chadhel». La référence à une secte de Cthulhu devient aussitôt plus évidente. Le verset cité précédemment devrait donc être interprété: «Je ne regarderai plus un homme du peuple de Cthulhu», ce qui équivaut à une forme d'imprécation rituelle adressée aux adorateurs de Cthulhu. Le nom «Chadhel» avait pour les hébreux une consonance tellement redoutable, qu'au Moyen Age, il devint synonyme d'enfer, ce qui fut à l'origine de l'interprétation erronée que nous faisons aujourd'hui du verset d'Isaïe.

Mahomet, le prophète de l'Islam qui prêcha au VIIème siècle, fit également de nombreuses allusions aux redoutables adorateurs de Cthulhu qui vivaient en Arabie. Dans ses révélations, le Qur'an (Coran), il est ainsi indiqué au chapitre 25, verset 29 : «Satan est le Khadhulu de l'humanité»⁵, le Dr Sadowsky est parvenu à la conclusion qu'il s'agit en fait d'un nom propre, correspondant à la prononciation arabe de Cthulhu. Ce verset du Qur'an fait donc référence aux adeptes de Cthulhu de l'Arabie pré-islamique et l'identifie à Satan en tant qu'incarnation du Mal.

Sanscrit: कतलु : Katala

Les langues indo-européennes font également mention de l'effroyable Cthulhu. Bien que j'aie à peine commencé à classer les papiers du Dr Sadowsky concernant ses recherches sur le sanscrit, j'ai découvert une note intéressante indiquant que le mot sanscrit «katala» était employé pour désigner un énorme poisson ou monstre marin. Sadowsky émet l'hypothèse que ce mot correspond en réalité à la prononciation en sanscrit du nom Cthulhu, qui, de toute évidence, est bien un démon marin.



Aide de Jeu n°2 (suite) : Des notes rédigées par Jules Calentier à partir d'une étude de Phileus P. Sadowsky à propos de l'ubiquité de Cthulhu, trouvées dans son bureau



Des études plus approfondies dans ce domaine apporteront sans doute plus de détails révélateurs et j'espère en apprendre plus sur ce sujet en étudiant les papiers du docteur. Mais, les trouvailles de Sadowsky qui sont sans doute les plus significatives et les plus riches concernent les travaux qu'il effectua afin de trouver des traces de culte dédié à Cthulhu dans l'ancienne culture chinoise. Il découvrit notamment que Cthulhu s'écrivait à l'aide des quatre idéogrammes suivants:

鬼 五 老

Après translittération, ces caractères donnent «Kui tai lao hai». Leur signification est, respectivement: «démon» (Kui), «mauvais» (tai), «ancien» (lao), «océan» (hai)¹. En français idiomatique, ils forment donc la phrase: «ancien démon redoutable de l'océan». L'évolution de ce nom à partir de la forme archaïque de «Kui» est particulièrement intéressante. Les caractères chinois se développèrent à partir d'idéogrammes qui étaient des représentations graphiques abstraites symbolisant un mot ou un concept. Par la suite, ces idéogrammes devinrent de plus en plus abstraits pour aboutir à l'actuel alphabet chinois. Le caractère correspondant à «Kui» connut ainsi l'évolution suivante (les idéogrammes sont classés par ordre chronologique de la gauche vers la droite)²:

鬼 鬼 鬼

Les érudits assimileront aisément ces symboles avec les représentations archaïques de Cthulhu, comprenant notamment les tentacules qui pendent de la tête. Nous pouvons donc en tirer la conclusion que le caractère générique chinois désignant les démons «Kui», s'est développé à partir de très anciennes tentatives visant à figurer Cthulhu. La présence de cette divinité en Chine doit remonter à des temps très reculés, pour qu'elle ait inspiré aussi fortement le langage de cette nation.

Bref, les recherches exhaustives effectuées par le Dr Sadowsky lui ont permis de trouver des traces d'anciens cultes dédiés à Cthulhu dans les écrits de toutes les principales civilisations du Vieux Monde. Ainsi chez les Assyriens de Mésopotamie, Khatu alu'u signifie «méchant démon», chez les hébreux de Palestine, Chadhel est le synonyme du mot «enfer», pour les Arabes, Khadhulu est «Satan le délaisseur», pour les Hindous, «Katala» est un monstre marin, pour les Chinois, Kui tai lao hai est «l'ancien démon effroyable de l'océan». Toutes ces appellations cataloguent Cthulhu comme un être malfaisant.

La vaste propagation du culte de Cthulhu - la seule divinité dont on sache qu'elle est vénérée simultanément dans les trois principaux berceaux de la civilisation antique - fut complètement ignorée des érudits jusqu'à ce que Sadowsky effectue ses premiers travaux. On peut donc légitimement chercher à savoir, si une religion aussi puissante est parvenue à se dissimuler avec autant d'efficacité durant l'Antiquité, s'il ne se peut qu'aujourd'hui encore, des rituels soient pratiqués de par le monde en l'honneur de ce démon vénérable entre tous.

¹ Ignace J. Gleb et autres, *The Assyrian Dictionary*, Chicago University Press, 1782, en cours de révision, vol. 2, p. 355 et suivantes.

² Ibid, vol. 6, p. 158. Si ce mot est prononcé rapidement en avalant les syllabes, il sera probablement possible dans la prononciation de «Khatulu'u» une variation dialectale de «Cthulhu».

³ Textes cunéiformes tirés des Tablettes babyloniennes 1627 : 8.

⁴ Gesenius' Hebrew-Chaldee Lexicon, Eerdmans, 1716, p. 262.

⁵ Edward Lane, *Arabic-English Lexicon*, New-York, Frederick Ungar Publishers, 1835, Vol. 1, pt 2, p. 174, col. 1.

⁶ Monier Monier-Williams, *Sanskrit-English Dictionary*, Nouvelle Delhi, Munshiram Manoharlal, 1825, p. 270a.

⁷ Ces caractères chinois peuvent-être examinés dans les ouvrages suivants: Bernard Karlgren, *Analytical Dictionary of Chinese and sino-Japanese*, New York Dover, réimpression de l'édition parisienne de 1813, p. 460 pour «Kui» dont la translittération «Kuei» signifie «démon, esprit», p. 959 pour «tai» qui signifie «méchant, mauvais», p. 515 pour «Lao» qui signifie «vieux, ancien».

L. Wieger, *Chinese Characters*, Dover, 1813, p. 548 pour «Kui» dont la translittération «Kuei» signifie «démon, esprit», p. 88 pour «Lao» qui signifie «vieux, ancien», p. 595 pour «hai» qui signifie «mer, océan».

⁸ Ces pictogrammes sont analysés dans L. Wieger, *Chinese Characters*, Dover, 1813, p. 112 et 548



Aide de Jeu n°4 : Des notes du Pr Grimault tapées à la machine, trouvées lors de la fouille de son appartement



Le nom «Cthulhu» résulte d'une tentative de translittération d'un mot arabe particulièrement ardu, qui apparaît fréquemment dans le manuscrit original du Nécronomicon d'Abdul Alahzred et dont la forme grecque est «Xthulhu». Bien que difficile à prononcer en français, en latin ou en grec, ce terme a un sens bien précis. Dans la version arabe du Nécronomicon, Cthulhu est parfois appelé aussi «Khadhulu».

Latin: Cthulhu

Grec: ΧΘΥΛΗΥ : Xthulhu

Arabe: كذول : Khadhulu ou
الخدول : al-Khadhulu

En arabe, Khadhulu signifie «Celui qui abandonne ou délaisse». Ce vocable est employé par le prophète Mahomet dans les versets 25:29 du Coran, où il est dit que pour l'humanité Satan (Shaytan en arabe) est Khadhulu». Les commentateurs musulmans considèrent traditionnellement que ce passage signifie que «Satan est celui qui abandonne l'humanité», et donc qu'au jour du Jugement Dernier, Satan se désintéressera de ceux qui l'ont suivi au cours de leur vie.

Le terme Khadhulu est toutefois très souvent utilisé dans la version arabe du Nécronomicon pour désigner une divinité oubliée et il a donné respectivement en grec et en latin Xthulhu et Cthulhu. Il semble donc possible de traduire ce verset du Coran par: «Pour l'humanité, Satan est Cthulhu». On établit ainsi une corrélation entre le démon Cthulhu, vénéré par une secte païenne arabe antérieure à Mahomet, et le Satan de la tradition judéo-chrétienne. Il semble par ailleurs que le centre névralgique du culte de Cthulhu de l'Arabie pré-islamique ait été la fameuse «Cité Sans Nom», appelée également la « Cité d'Airain » ou «Irem aux Mille Pilliers» - en arabe «Iram dhat al-imad». Il convient cependant de savoir que divers études font état de petites tribus isolées paléolithiques qui emploient un vocable proche de «Cthulhu» pour désigner une divinité pré chrétienne. Or il est impossible historiquement que ces indigènes aient eu connaissance du Coran ou de la traduction par Wormius du Nécronomicon. Peut-être Cthulhu est-il le vrai nom de ce démon, auquel cas sa similitude avec le mot Khadhulu aurait conduit ses adorateurs arabes à employer un terme qu'ils pouvaient comprendre.



Aide de Jeu n°5 : Une colonne dans l'édition du matin du journal local



Un vol au Musée

Hier matin, nous avons appris qu'Eugène Al- blic, un agent d'entre- phonse Grimault, profes- tien qui terminait son service a signalé une de Rouen, a été appré- vitrine fracturée dans hendé à son domicile la galerie préhistori- rouennais par la brigade que. Le Directeur a dé- mobile au motif de «vol claré qu'une Vénus en à main armée avec ef- terre cuite vieille de fraction» au Musée des 2000 ans a été subtili- Antiquités de la ville. sée dans la nuit. Trois Un membre du person- heures plus tard, les nel du musée a déclaré mobilards du Commis- qu'Eugène Grimault a été sariat de Rouen inter- autorisé à récupérer des pellaient l'individu au effets personnels hier pied de son domicile rue alors qu'il était depuis Beffroy, à deux pas du une semaine, destitué de son musée. La fouille de son ses fonctions «d'assis- appartement n'a pas per- tant pour la recherche mis de trouver l'objet archéologique au pro- dérobé mais les dires du fit des collections» par professeur Grimaud sem- le Directeur du Musée. blent confirmer la thèse Le lendemain vers 7h00, des autorités - même si

ses propos semblent comporter des inco- hérences. Le Pro- fesseur Calentier, responsable de la galerie de paléon- thologie, en congé actuellement, de- meure injoignable. Le Commissaire Prin- cipal Jasserand, chargé de l'affai- re, a déclaré avoir entendu le profes- seur Grimault hier après-midi. Il ne serait plus maître de lui et doit-être placé dans un asile aujourd'hui même.

La ville aujourd'hui

Hier soir, alors qu'ils travaillaient sur un échafaudage rue du Théâtre, deux peintres en bâtiment italiens, Mes- sieurs Bafaro et Borino



Votre éphéméride

Demain: Dimanche
1er mai

Nous entrerons dans le mois du muguet et fêterons le Travail.

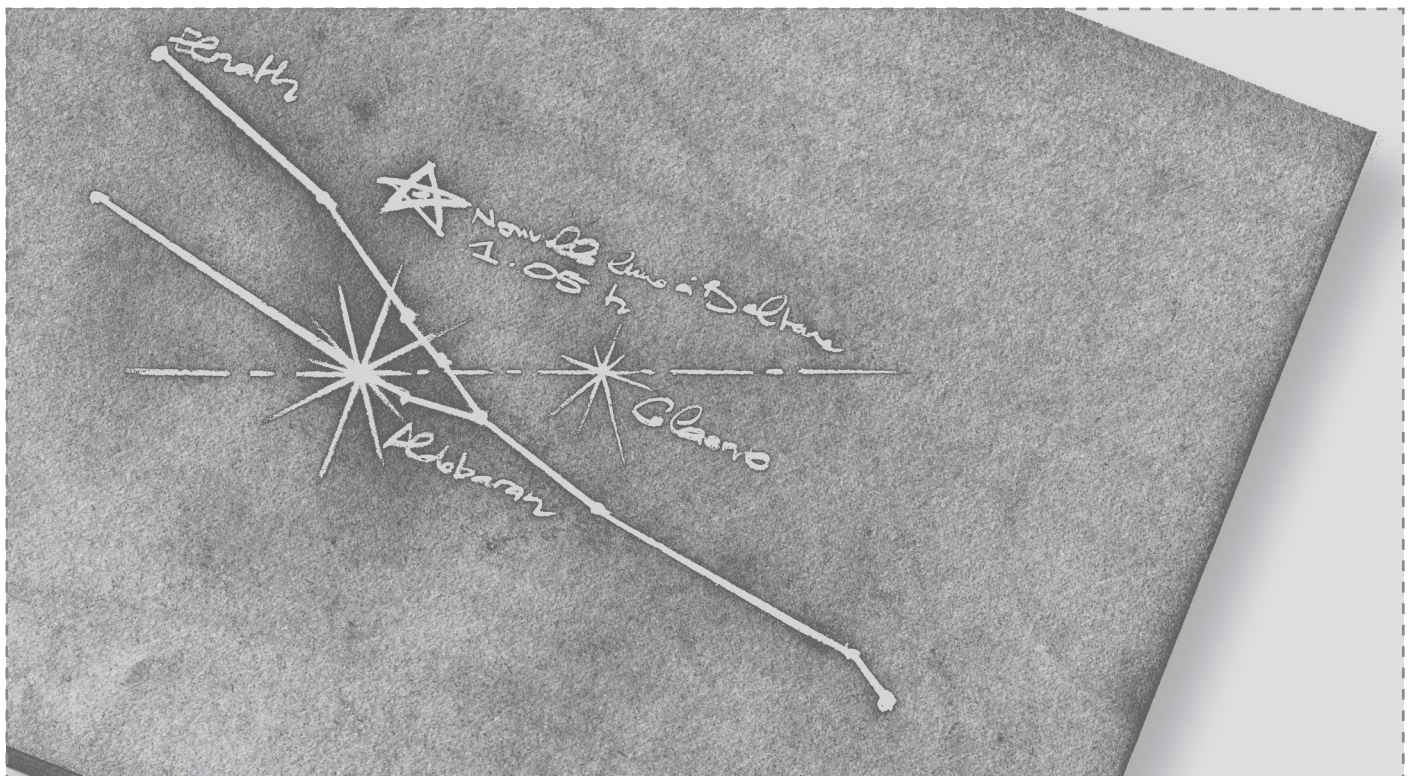
Votre météo

Le temps s'annonce nuageux voir orageux dans la nuit de dimanche à lundi.

Nouvelle Lune

- L'Ouest Eclair
Le samedi 30 avril 1921

Aide de Jeu n°6 : Des marques d'écriture révélées à la poudre de mine de plomb, trouvées sur le bureau de Joseph Calentier





Air froid

Un scénario pour 2 ou 3 investigateurs débutants et le Gardien



Jusqu'où la recherche scientifique permet aux hommes savants de tenter bien des folies merveilleuses. Mais n'est pas mort ce qui a jamais dort et au long des éons peut mourir même la mort...

Informations d'ordre général

Cornélius Moulinot n'a jamais été apprécié de ses voisins. Ce thanatopracteur dont les recherches passionnées de chimie ont été interrompues par la guerre, vivait seul depuis l'armistice dans une vaste maison bourgeoise bâtie sur le coteau d'Ernemont, une des hauteurs qui ceignent la ville de Rouen,

Parmi les raisons qui ont alimenté les rumeurs du voisinage, et outre l'engagement du chimiste auprès d'une secte ésotérique, les agissements de Moulinot furent rapidement qualifiés de « marginaux » : du transport de volumineuses caisses débordantes de produits chimiques nauséabonds au transbahutement d'appareillages alambiqués fonctionnant au gasoil et aux hauts voltages en autres baignoires émaillées suspectes. De surcroît, ces démenagements étaient effectués en plein milieu de la nuit.

Malgré cette impopularité, il a pourtant conduit à terme l'expérimentation d'une méthode balbutiante de conservation des tissus permettant une forme de maintien chimique du corps, ce qui sous la plume du professeur de physique américain Robert Ettinger trente ans plus tard, sera nommée « cryogénéisation ». Le corps doit être maintenu en chambre froide à 0°C. Pendant ce temps, une machine coeur-poumon entretient l'alimentation et la circulation du sang. Des médicaments sont injectés pour réduire les besoins du métabolisme. Le sang est remplacé par une solution qui empêche la coagulation et le développement de bactéries, il sert également « d'antigel » pour le corps. Du sulfoxyde de diméthyle prévient la formation de cristaux. Puis le corps est stocké dans un conteneur d'azote liquide, conservé à - 196°C. La tête est dirigée vers le bas pour favoriser son irrigation.

Depuis son retour des tranchées, Cornélius Moulinot se sait condamné par une maladie aux poumons dû aux effets des attaques chimiques allemandes. Son état n'a cessé de s'aggraver et c'est en désespoir de cause qu'il a alors entamé des recherches pour retarder l'échéance fatale. Son propre corps lui sert de support d'expérience à l'application de sa propre méthode. Pour l'assister dans son projet, il reçut le soutien du dirigeant d'une secte implantée dans le quartier, prônant la vie après la mort et faisant usage de drogues inédites lors d'assemblées secrètes. Ces fréquentations avec certains membres haut placés de la *Confrérie Contemplative des Rédempteurs de Ceux du Dehors* représentent bientôt le dernier lien social qui lui reste au moment où la maladie, arrivée à terme, devait prendre une forme fulgurante. Mais son entreprise tourne à l'échec.

En guise d'ultime recours, la Confrérie l'amène à entrer en contact et bénéficier de l'aide inopinée d'une colonie de *Fungi* qui réussit l'impossible par le maintien artificiel de son cerveau, sorte d'embaumement ante mortem. Au stade final de l'intervention, alors que le corps s'est éteint, les fonctions cérébrales « survivent » dans un cylindre entreposé dans une des pièces de sa cave, transformée pour l'occasion en laboratoire de fortune. Depuis ce temps, l'esprit encore conscient de Cornélius est irrémédiablement prisonnier de son étiau de cuivre, dont le départ pour les espaces éthérés est imminent.

Informations destinées aux joueurs

L'été 1922 souffre d'une canicule exceptionnelle. Depuis le début du mois de juillet, les températures avoisinent les 40°C, incitant la population à se calfeutrer dans les habitations à la recherche de la

moindre fraîcheur. La gente la plus aisée de l'agglomération rouennaise profite de l'ombre arborée de ses jardins, quand elle n'a pas choisi de fuir l'air étouffant de la ville pour gagner les côtes normandes que la mer rend plus respirables. Les stocks d'eau et de glace commencent à manquer dans les commerces.

Les investigateurs sont contactés par une certaine Mlle Villeroy, propriétaire parisienne et veuve de guerre. Ce peut-être au titre de détective privé ou en tant qu'avocat dans le cadre de l'ouverture d'une procédure judiciaire. Celle-ci s'inquiète en effet de ne plus recevoir ni acompte de charges, ni nouvelle de son locataire, Cornélius Moulinot, qui a emménagé il y a quatre ans dans une maison d'un quartier résidentiel huppé des environs de « la ville aux cents clochers ». Cet élégant gentleman à la retraite lui avait pourtant fait très bonne impression mais depuis son arrivée, des plaintes d'un voisin ont courues à son sujet. Elles portent essentiellement sur des tapages nocturnes et des désagréments liés au trafic d'encombrants. Selon ses dires, cet individu est soupçonné d'avoir rallié une confrérie trempée dans des activités religieuses peu orthodoxes et qui recrute dans la région tout un échantillon de « profiteurs de guerre en quête de nouveaux horizons spirituels ».

Mlle Villeroy s'est décidée à tenter des procédures contre Moulinot, mais souhaite avant cela, dépêcher sur place les investigateurs afin qu'ils puissent éclaircir la situation.

Cornélius Moulinot demeure injoignable et semble ignorer depuis deux ans les tentatives répétées de mise en demeure de sa propriétaire. Elle fournit l'adresse de la maison aux investigateurs et leur donne trois jours pour mener leur recherches. Elle compte sur la plus grande discrétion vis à vis des résidents de ce quartier très tranquille.



Informations destinées au Gardien

Les conditions climatiques extrêmes vont sérieusement entraver l'entreprise de Cornélius Moulinot dont le corps est cliniquement mort au moment où le scénario débute. Toutes ses nombreuses tentatives ont été vaines pour sauver l'aspect général des tissus. Le corps est saturé de produit chimiques toxiques et la chaleur ambiante ne fait qu'accélérer la décomposition des chairs. Quand les investigateurs se rendent sur place, le corps repose dans un conteneur d'azote, dans une pièce tenue secrète sous la cave de la maison. Entre temps, les *Fungi* sont intervenus sur les fonctions cérébrales. Tout en veillant à la survie de l'organe en lui fournissant un apport en oxygène et en éléments nutritifs, ils envisagent à présent rejoindre une de leur colonie outre espace.

Mlle Villeroy incite les investigateurs à s'engager dans une enquête discrète afin percer le mystère des agissements de son locataire. Si les joueurs décidaient de se rendre directement à la maison, ce ne serait que pour la trouver déserte et constater l'apparent abandon des lieux. Ils devront plutôt privilégier la visite du quartier, la rencontre et l'entretien avec les riverains, la consultation des archives municipales ou encore l'épluchage minutieux des articles de la gazette locale pour tenter de découvrir les liens tissés entre les protagonistes du scénario et recueillir les indices essentiels à l'interprétation la plus juste des activités du chimiste. Quand aux *Fungi*, ils resteront tapis dans l'ombre des salles souterraines dont ils prendront la fuite si quelqu'un les dérange, ne se montrant que de façon brève et fugace. Leur rôle est terminé quand les investigateurs entrent en scène et ils leur tarde de regagner les *Espaces Extérieurs*.

Sur le coteau d'Ernemont

Le bourg d'Ernemont, qui ceinture la ville, offre depuis les jardins-terrasses de ses belles maisons bourgeoises aux toits en croupe, un panorama admirable sur les flèches de la « cité gothique ». On y accède par une côte particulièrement dénivelée qui quitte le boulevard circulaire au nord et grimpe le flan accidenté du coteau par la rue d'Ernemont. C'est un endroit privilégié de verdure qui met ses résidents à l'écart du tumulte des industries de la ville. Les demeures y sont spacieuses et jouissent d'un calme reposant. Les rues à l'aspect qu'auraient celles d'un petit village, convergent sur un plateau en une vaste place centrale.

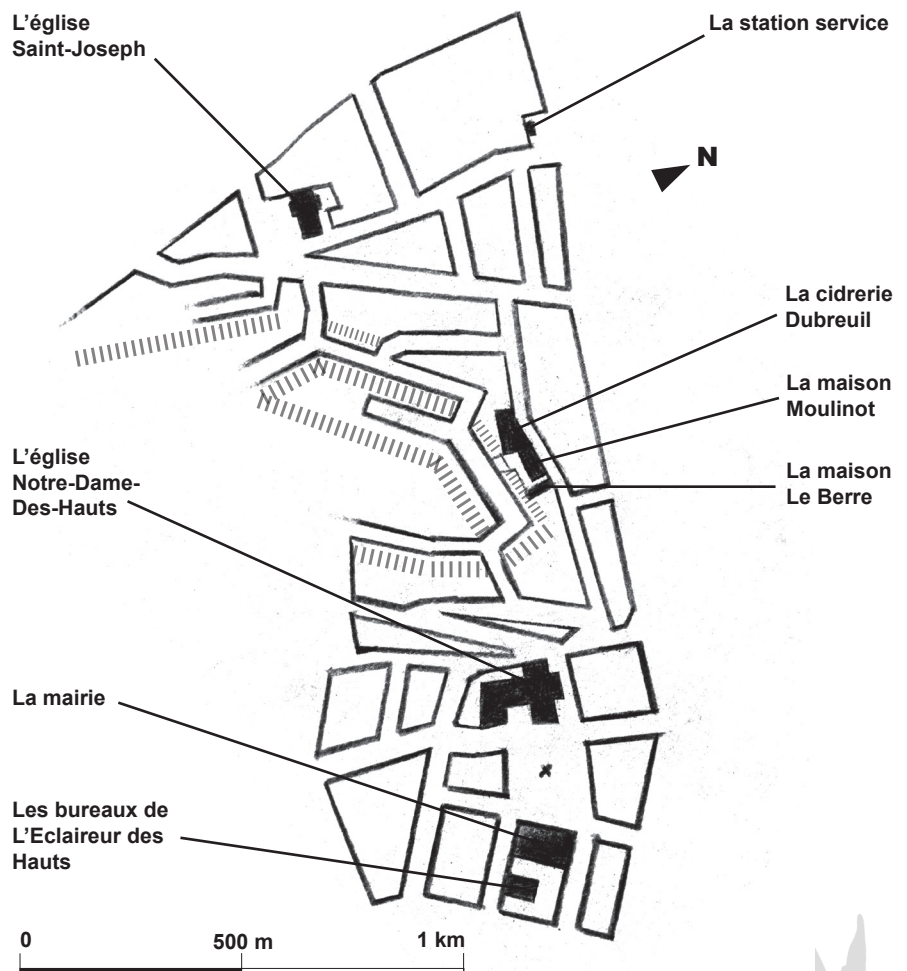
Sur la place centrale du bourg d'Ernemont

Sur la place centrale du bourg, la grande église Notre-Dame-des-Hauts fait face à une petite mairie aux balcons fleuris. Derrière celle-ci, un ensemble de maisons basses accueillent les bureaux de la publication d'une gazette associative locale.

Le presbytère de la paroisse d'Ernemont est flanqué contre l'église Notre-Dame-des-Hauts. Si les investigateurs patientent suffisamment à la porte d'entrée, le Père Baroux accepte volontiers de répondre à leurs questions. Si l'existence d'une secte à Ernemont est évoquée, il précise qu'une communauté d'un genre particulier s'est effectivement octroyée l'occupation de l'église Saint-Joseph, fermée pour travaux depuis trois ans par les autorités municipales. Il désigne alors une seconde église rattachée au cadastre paroissial, située sur le coteau opposé. La paroisse est depuis plus de dix ans, en attente des fonds nécessaires à la consolidation de ses murs. Les demandes de soutien à l'Evêché de Rouen sont restées

également lettres mortes. Le bâtiment tombe en ruine et malgré toutes les précautions nécessaires, ces « gens » s'y sont installés sans demi-mesure. Si les investigateurs réclament de plus amples informations au sujet de l'identité de ce groupe, le curé hésite à en dire plus (*seul un jet de Discussion réussi le fait divulguer le nom d'un certain Vorski. Il le présente comme un riche scientifique fort influent qui profite de ses relations haut-placées pour couvrir ses activités douteuses. Il est l'instigateur d'une sorte de loge hermétique qui recrute dans les couches intellectuelles de la ville et prône la vie après la mort selon des théories pseudo-scientifiques. En parallèle, il assure la fonction de rédacteur en chef de « L'Eclaireur des Hauts », une gazette nationaliste dont les bureaux de la publication se situent derrière la mairie*). Enfin s'il est questionné sur Cornélius Moulinot, il déclare n'avoir eu à faire à lui qu'une ou deux fois aux messes dominicales (*un jet de Crédit réussi permet de soutirer au Curé qu'il l'a un fois reçu en confession durant laquelle il s'est dit souffrir d'une maladie de guerre incurable. Fervent agnostique qu'il était, le curé ne l'a plus revu après*).

Le plan du bourg d'Ernemont



Encart n°1 : Extrait des Manuscrits Pnakotiques

«... Et l'homme, après sa naissance, parcourut la surface de la terre, stupide et nu. Les Grands Êtres Ailés venu du ciel lui apportèrent la connaissance qui lui manquait, ce qu'il ne savait pas.»

Manuscrit anonyme, 15^{ème} siècle

Une recherche au bureau des archives municipales permet aux investigateurs de mettre la main sur un Registre des Cultes qui stipule que l'église Saint-Joseph a été fermée en 1919. Les raisons invoquent la sécurité du bâtiment dont la structure menaçait de s'effondrer sur les fidèles. Il y est précisé que les offices religieux ont été par conséquent transférées en l'église Notre-Dame-des-Hauts sous la délégation du Père Baroux. Si le cadastre est consulté, les investigateurs peuvent prendre connaissance de la topographie autour de la maison Moulinot, mitoyenne d'un côté avec une vaste propriété voisine.

Les bureaux de «L'Eclairer des Hauts» sont fermés au cadenas. Si les investigateurs souhaitent pénétrer dans les locaux, ils risquent de devoir le faire par effraction (un jet de **Mécanique réussi permet d'ouvrir le cadenas proprement**). Dans les bureaux poussiéreux, il est possible d'accéder aux archives de la rédaction. La plupart des articles traitent de l'association de plusieurs résidents d'Ernemont et met en valeur leurs productions intellectuelles, sportives ou artistiques. Le ton éditorial est pompeux, vantant les bienfaits d'un élitisme croissant de cette population sélectionnée par l'argent (un jet de **Bibliothèque réussi permet aux investigateurs de trouver un numéro dont l'éditorial est consacré à Cornélius Moulinot**¹). Un jet de **T.O.C. réussi met à jour un télégramme traitant de la découverte d'un corps étrange dans les eaux d'une rivière de la région**²).

À L'église Saint-Joseph d'Ernemont

Cette petite église de style néo-gothique s'inspire des grandes abbayes normandes. Elle se situe à quelques rues de la maison Moulinot, sur le coteau opposé à hauteur d'un carrefour de ruelles. Là, quelques commerces ont cessé leur

1 Lire l'Aide de jeu n°1

2 Lire l'Aide de jeu n°2

activité marchande. La canicule ne semble pas en être la cause, si l'on en juge par la corrosion importante des rideaux de fer qui occultent les entrées, même en pleine journée. La place semble tombée dans une profonde léthargie. L'église est apparemment victime de la même désaffection curieuse. Le portail est entravé de lourdes chaînes maintenues par de solides cadenas. Des herbes folles ont pris racine entre les pavés du sol et dans les jointures des moellons de pierre. L'observation attentive de son appareil permet de déceler que sans la présence de nombreux étais de bois, l'édifice entier des murs au clocher menaceraient de s'effondrer. Le tour complet de l'église permet d'accéder à une porte latérale verrouillée sans vis à vis (un jet de **Mécanique réussi permet de crocheter la serrure et pénétrer discrètement dans l'église. En cas d'échec, cette porte de constitution moyenne équivalente à 11 sur la Table de Résistance, peut céder sous un coup d'épaule suffisant**).

À l'intérieur, une courte nef est faiblement éclairée par des vitraux sales. L'aménagement intérieur laisse aisément supposer que ce lieu ne sert plus au rite catholique. Des accessoires orientaux sont suspendus sur les murs des bas-côtés et des tentures colorées chargées d'inscriptions mystérieuses ont été tendues entre certains piliers (un jet de **Occultisme réussi permet de repérer que ces figures résultent d'un curieux mélange de signes cabalistiques et de symboles cunéiformes empruntant à la culture mésopotamienne**). Près du cœur de l'église, un reliquaire enchâsse la statuette d'un étrange démon ailé sur un cousin de soie (un jet réussi de **Anthropologie permet d'identifier qu'il s'agit du Démon Pazuzu, copie dont l'original en bronze est exposée au musée du Louvre**). Sur l'autel recouvert d'un tapis persan bon marché, des diadèmes dorés et des calices en inox traînent parmi des cadavres de bouteilles de vin rouge de table. L'accès à la sacristie est encombré de meubles démembrés. Ça et là gisent des prie-dieux à la paille éventrée, les restes vermoullus d'une chaire et d'un confessionnal et les fragments éparses d'une série de polyptyques qui devaient former un chemin de croix.

Dans la sacristie, des bancs encerclent un lutrin sur lequel trône un imposant volume relié. De lourds fermoirs en cuivre maintiennent son contenu verrouillé. Sa couverture en vélin ne porte aucune inscription permettant d'en identifier le titre. Il s'agit en fait d'une version latine des *Fragments Pnakotiques*, l'exemplaire parisien dérobé, comptant parmi les cinq répertoriés dans le monde entier. Dans ce qui devait-être un vestiaire à chasubles, sept bures confectionnées dans des étoffes variées de couleur orange pendent lestement, serrées les unes aux autres (si les investigateurs inspectent de plus près

Encart n°2 : À propos des Lentilles stellaires

Il s'agit d'appareillages de la vision qui s'apparentent à des lunettes astronomiques comportant de nombreuses complications optiques. Ces mystérieux objets visionnaires sont façonnés selon des procédés relativement primitifs que la datation des spécialistes remonte à la Renaissance. Des spécialistes en ont dénombré trois exemplaires sur le marché mondial des antiquités. Le dernier à s'être vendu a été acheté par un riche collectionneur anonyme qui en a fait l'acquisition dans une boutique du quartier Saint-Germain à Paris. L'infini rareté de ces outils ainsi que leur performance technique en font toute la valeur convoitée, en ce qu'ils permettent avec un encombrement minimum, une mise au point focale parfaite des corps célestes les plus éloignés du système solaire.

L'observation répétée dans une lentille peut à la longue, révéler à un investigateur certains lieux ou entités du Mythe. Il peut alors ajouter +15% par période de 1D12 années à son Mythe de Cthulhu. Les pertes de SAN consécutives sont laissées dans ce cas à l'appréciation du Gardien.

ce meuble et qu'ils réussissent un jet de **T.O.C.**, ils décèlent un tiroir secret et mettent la main sur une chemise cartonnée contenant des clichés télescopiques flous de la lune. En fait, un jet réussi de **Astronomie** permet de reconnaître des vues de Pluton, une planète découverte par une recherche au télescope débutée en 1905 par l'astronome américain Percival Lowell. Il émet l'hypothèse que la présence d'une planète au-delà de Neptune était la cause des légères perturbations de l'orbite d'Uranus. Un autre jet de **T.O.C. réussi met à jour une boîte contenant un nécessaire hypodermique, un sachet de poudre ressemblant à de l'héroïne et un petit carnet noir titré à l'encre rouge : «Confrérie Contemplative des Rédempteurs de Ceux du Dehors»**. Il contient la liste d'une dizaine de pseudonymes de membres actifs de la secte et la date correspondant à leur intégration au sein de la Confrérie. Fondée en mars 1902 par un certain Memnon, elle s'achève le 21 avril 1920 par un dénommé Sisyphes. Un dernier jet réussi de **T.O.C. permet aux investigateurs de soutirer deux lettres pliées dans une poche de l'une des bures. La première est manuscrite et signée de la main de Cornélius Moulinot**³, l'autre tapée à la machine, signée du même Sisyphes⁴).

3 Lire l'Aide de jeu n°3

4 Lire l'Aide de jeu n°4



Un escalier raide en colimaçon permet d'accéder au clocher de l'église. Au sommet de marches étroites, l'espace est occupé par un étrange appareillage de bronze et de cuivre. Ce dispositif d'un autre âge fait penser à une lunette astronomique dont le fût, moulé de manière assez primitive est complété de complications optiques mystérieuses. La lentille dirigée vers le nord, capte une petite portion du ciel par une fenêtre en ogive donnant sur l'extérieur. L'aspect général de l'objet fait penser à la combinaison hybride d'une antiquité et d'un mécanisme scientifique sophistiquée (*un jet d'Astronomie réussi confirme qu'il s'agit là d'un modèle inédit de télescope dont la disposition complexe des lentilles doit permettre un rapprochement considérable des corps célestes les plus éloignés. Si les investigateurs sont amenés à faire cette découverte de nuit, il leur sera possible d'observer avec une netteté déconcertante la planète Pluton pourtant située à une distance qui varie entre 4,2 et 7,5 milliards de kilomètres de notre Terre*).

Les voisins de Cornélius Moulinot

La rue Lanjalay est bordée de vieilles maisons bourgeoises dont les jardins en aval donnent l'impression d'être suspendus au dessus du vide. Au loin, les flèches des églises de Rouen sont embrumées de chaleur ambiante. Les propriétés sont agrémentées de grands arbres séculaires qui apportent un ombrage non négligeable et permettent aux parcelles de se préserver des regards indiscrets. La maison Moulinot est mitoyenne par la droite d'une grande propriété dont l'enseigne, visible depuis la rue, renseigne qu'il s'agit des bâtiments d'une cidrerie ancienne. Le négociant, Aphonse Dubreuil, y a aménagé un honorable négoce de vins. Si les investigateurs pénètrent dans la boutique, ils peuvent profiter d'une agréable sensation de fraîcheur, peut-être en raison de l'épaisseur des murs doublé du fait que les ouvertures sont maintenues fermées même en plein jour. L'espace est chargée d'étalages sur lesquelles des crus de tous cépages et de tout millésimes s'accumulent. Les bouteilles de crus classés sont entreposés dans la glace, un traitement de faveur qui les tiennent au frais pour pallier les conditions climatiques qui pourrait en altérer la qualité. Alphonse Dubreuil est un homme sec qui approche la cinquantaine. Il se ferme à toute évocation de son voisin qu'il présente comme un marginal qui a depuis un moment disparu dans la nature. Si les investigateurs précisent qu'ils sont envoyés par Mlle Villeroy, il s'adoucit, prend de ses nouvelles et les charge de lui transmettre son affectueux souvenir. Ce peut-être l'occasion pour les investi-

Encart n°3 : À propos de la drogue plutonienne

Cette substance sous forme d'un sel soluble dans l'eau et obtenue à partir de l'acétylation de fragments prélevés sur des échantillons d'astéroïde. L'équipement nécessaire à sa production est sommaire. Après traitement, elle se présente comme une poudre grise à beige très fine et légère. A l'instar de l'héroïne, cette drogue est un déresseur du système nerveux central et sa prise entraîne une euphorie, une analgésie et des effets extatiques. C'est ce dernier état que certains membres de sectes recherchent pour permettre à leurs adeptes de faire l'expérience sensible d'un monde outrepassant les lois physiques connues. Une fois les effets estompés, s'ensuivent des symptômes contraires extrêmement inconfortables, comme la douleur, l'anxiété, l'insomnie. Son utilisation répétée est par ailleurs responsable d'une accoutumance et d'une dépendance physique.

La drogue se consomme par injection intraveineuse, l'effet apparaît en moins de 1D4 minutes et s'estompe au bout d'1D6 heures. Son injection présente des risques accrus de sur-dose ou d'infections locales ou systémiques graves. Si les risques de transmission infectieuse sont considérablement réduits par la consommation en inhalation prisee, ils restent présents du fait de l'échange des pailles qui transportent le même type d'infection, dont la tuberculose. Il appartient au Gardien de décider des conséquences que sa prise peut avoir sur des investigateurs trop curieux.

gateur d'entamer une discussion autour d'une dégustation de vin qui s'achève par l'achat de quelques bouteilles, courtoisie oblige (*un jet de Crédit réussi, associé à la réussite d'un jet de Discussion est nécessaire pour délier la langue du négociant. Si les investigateurs ne réussissent que leur jet de Crédit, ils pourront s'enorgueillir de repartir avec d'excellents tarifs sur des caisses de crus classés, mais sans informations supplémentaires. Dans le cas contraire, le négociant manque d'appât pour passer du temps à bavasser avec ces clients. Il se contente alors de se dire rassuré de ne plus avoir à faire avec ce «drogué reclus» qui lui a toujours semblé antipathique. En cas de bonne combinaison de jets, il ajoute qu'il est allé jusqu'à lui tenter un procès pour s'être accaparé illégalement des parcelles de cave dont il a muré l'accès commun avec la cidrerie. Avec ironie, il précise qu'avec la quantité d'encombrants qu'il a pu amasser depuis son arrivée, il n'est pas surprenant que l'espace vienne à manquer. S'il lui est demandé de décrire la nature des*

encombrants, il se lance dans un inventaire varié, de l'équipement de salle de bain à la machine outil en passant par des accessoires de laboratoire acheminé par camion la nuit. A cette liste s'ajoute tout un bric-à-brac de ferrailles en tout genre, tuyauteries de récupération et plaques métalliques de toutes tailles. S'en est suivie une longue période de travaux nocturnes avec les désagréments qui les ont accompagnés. S'il est questionné sur les agissements d'une quelconque secte dans le quartier, Alphonse Dubreuil évoque une loge Franc-maçonne dont l'un des membres est le rédacteur en chef d'une gazette d'Ernemont).

La parcelle à gauche de la maison Moulinot est plus modeste. Il s'agit d'une maison de ville étroite dont les fenêtres fermées donnent sur les arbres du jardin Moulinot. Si les investigateurs frappent à la porte d'entrée, une femme leur renseigne son mari, pompiste à Ernemont, pour répondre à leurs questions. Elle leur donne les indications pour rejoindre la station où il est en poste, à quelques rues. Elle ne divulgue aucune autre information. En se rendant à la pompe indiquée, les investigateurs pourront adresser quelques mots à René Le Berre. Cet homme simple reconnaît en son voisin un original discret. Il avait pris l'habitude surprenante de faire beaucoup d'aller-retour à la station pour se fournir en gasoil. Il repartait, une paire de jerricans pour la semaine complète (*un jet d'Eloquence réussi le fait avouer qu'il lui est arrivé d'entendre des sons provenant de la maison alors qu'il déclare de façon formelle ne plus l'avoir revu depuis près d'un an ou deux. Il livre : «Y a dans son jardin des bruits étranges certaines nuits. Une sorte de bourdonnements bizarres et des coups répétés. J'sais bien qu'il trafiquait dieu sait quelle machine là-bas' dans ; ça couvre même le paillement des engoul'vents»*).

La maison Moulinot

Au numéro quatre de la rue Lanjalay, un portail étroit permet d'accéder à une volée de marches qui descends raide le long du flanc gauche de la maison. Les volets des fenêtres de l'étage qui donnent sur la rue sont clos comme c'est le cas dans tout le quartier en pleine journée pour lutter contre la chaleur suffocante.

Le jardin de la maison

En contre-bas un jardin-terrasse s'étend sur deux niveaux séparés par un parapet de briques sombres. L'espace n'est plus entretenu. Le feuillage dense de vieux platanes boursoufflés obstrue la



perspective et les mauvaises herbes ont repris leur droits sur les dallages du sol. Une impressionnante glycine recouvre presque complètement les marches qui descendent le parapet vers le niveau le plus bas du jardin. Dans cette partie éloignée de la parcelle, un cabanon abandonné abrite une ventilation des caves de l'ancienne cidrerie mitoyenne (*ce soupirail est en fonte et un jet de T.O.C. réussi permet d'affirmer qu'il a été décelé. C'est un passage facile et discret qui permet aux Fungi d'accéder au laboratoire de Moulinot, situé à même niveau sous la maison. L'ouverture en est étroite et ne permet pas le passage à un homme de constitution normale*). Depuis le jardin, les investigateurs qui inspectent la façade de la maison trouveront les volets de tous les niveaux clos comme ceux de la rue, à l'exception d'une fenêtre de l'étage (*un jet de T.O.C. réussi laisse la désagréable impression à l'investigateur qui le réussit, qu'un visage observe le jardin en contre-bas. Une silhouette humaine semble installée, assise et immobile, derrière les carreaux sales*).

Une grande table rustique en bois massif fait face à un piano droit laqué qui occupe le mur opposé. Une lampe à pétrole à bec Matador permet d'en éclairer le pupitre. Ce piano cache un ingénieux système mécanique qui agit sur les leviers des ses marteaux et le fait jouer tous les jours à la même heure une étude de Chopin, entraînant les touches avec (*ce phénomène fait perdre 0/1D3 SAN aux investigateurs qui se font surprendre. Un jet de Mécanique réussi permet en soulevant le couvercle supérieur, de déceler l'automate, monté sur un balancier d'horloge*). Les rares objets qui ornent la pièce sont concentrés sur un buffet sous l'escalier : une série de pots d'apothicaire en porcelaine sont estampillés d'abréviations latines de botanique, un trébuché de pharmacie côtoie un mâche-bouchon en fonte en forme de crocodile et un mortier en pierre, derrière, une petite horloge parisienne est arrêtée sur 10 heures.

La cuisine, accessible aussi depuis le jardin, possède des installations

sommaires. De la vaisselle sale est entreposée dans la pierre à évier et des restes de nourriture avariée repose dans un garde-manger en bois. A en croire ces indices, la cuisine n'est plus utilisée depuis longtemps.

L'étage de la maison

L'escalier aboutit à un petit couloir comportant trois portes. Une odeur âcre émane de ce palier (*un jet de Pharmacologie réussi permet aux investigateurs de l'identifier avec certitude comme un dérivé de formol*).

La chambre à coucher est plongée dans l'obscurité. Au centre de la pièce un grand lit est fait. Cette pièce pourrait paraître inoccupée si dans l'armoire ouverte, des vêtements ne témoignaient qu'elle appartient à un homme dans la force de l'âge. Les costumes sont élégants bien que passés de mode et les chemi-

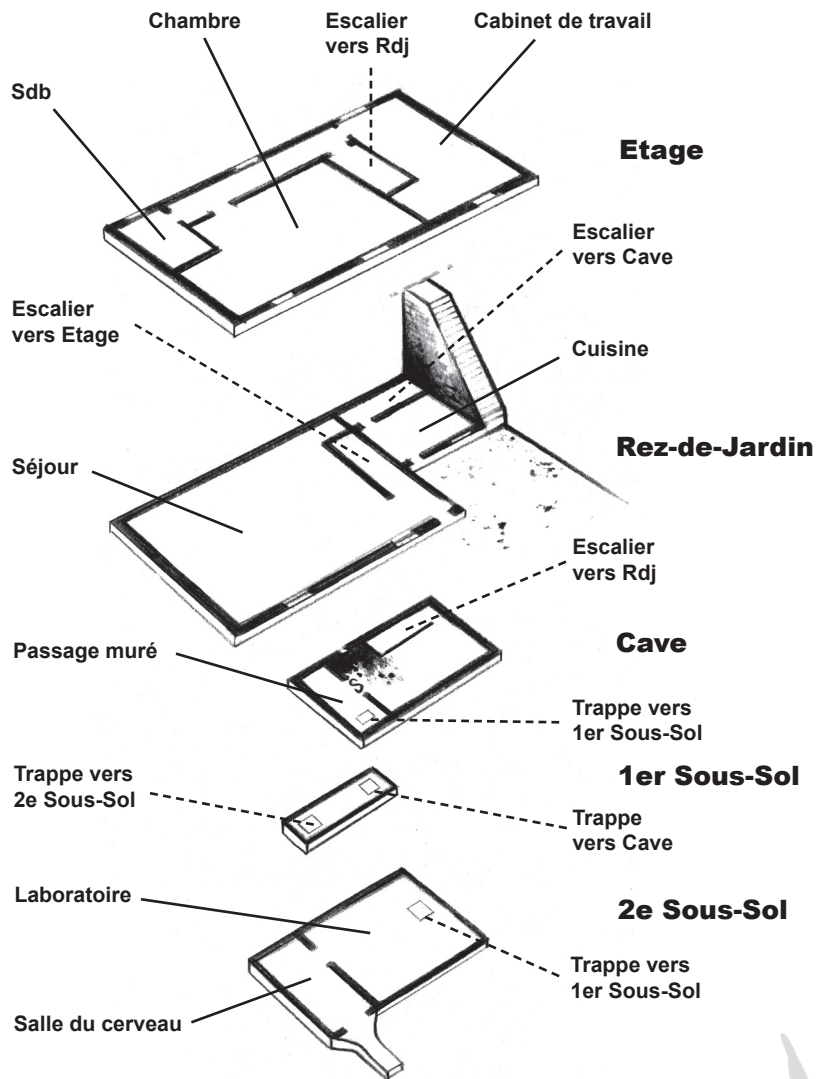
Le rez-de-chaussée de la maison

Une porte vitrée s'ouvre sans peine et directement sur un vaste séjour carrelé d'un damier noir et blanc. Un escalier situé face à la porte, monte à l'étage. La pièce est meublée simplement. Un sofa chesterfield tourne le dos à deux hautes baies vitrées donnant sur le jardin. Sur un guéridon, la carafe d'un service à absinthe a été à moitié vidée de sa liqueur.

Encart n°4 : À propos du Comte Alexis Vorski

Ce brillant astronome français est le fils d'une famille d'aristocrate aux lointaines origines russes. Sa réputation d'illuminé le précède dans les salons scientifiques, où l'on prétend qu'il aurait défendu des thèses fumeuses au sujet d'un concept d'une «vie après la mort», rendue possible par l'intermédiaire de procédés médicaux extra-terrestres décrits dans un ouvrage latin rarissime. Après la Guerre, durant laquelle il s'est fait totalement oublier, il réapparaît sous son titre de Comte dans les environs de Rouen, ville qu'il a choisi pour prêcher sa foi auprès d'un groupe de scientifiques de second ordre. Implanté depuis à Ernemont, une gazette communale leur sert de couverture pour des activités occultes douteuses. Il aurait depuis quelques temps quitté la France pour d'autres horizons.

Les plans de la maison Moulinot



Encart n°5 : À propos des Manuscrits Pnakotiques

Les documents du Mythe les plus énigmatiques sont bien ces tessons et ces écrits fragmentaires que l'on trouve dans les musées et bibliothèques du monde entier, sous l'appellation collective de fragments Pnakotiques. Le livre intitulé *Les Fragments Pnakotiques*, rédigé par un érudit inconnu, au cours du 15^{ème} siècle, ne présente qu'une partie de cet ensemble auquel il a pourtant donné son nom. Ce travail, un assemblage hétéroclite d'histoires, de mythes et de légendes protohistoriques, n'est apparemment, qu'un élément d'une oeuvre beaucoup plus importante. Il existe cinq exemplaires du travail original portant ce titre qui sont répartis dans les principales bibliothèques d'Europe et d'Amérique, écrit en anglais archaïque ou en latin. On rapporte que la version latine la plus récente, une édition reliée en peu humaine, a disparu des rayonnages de la Bibliothèque Nationale de Paris pendant la Guerre.

Langue : Lire le Latin, effet sur la santé : -1D8 SAN, savoir : +10% au Mythe de Cthulhu, multiplicateur de sorts : X2 (Contacter les Fungi, Concocter la Drogue plutonienne)

ses à cols durs sont soigneusement pliées sur les étagères. Sur un chevet, près d'un bougeoir en laiton oxydé sous lequel une lettre est glissée. Elle est adressée à Cornélius Moulinot et soussignée d'un certain Alexis Vorski⁵. Le tiroir de cette table contient une clef en fer. C'est celle qui ouvre la porte du cabinet de travail attendant.

La salle de bain est vétuste et sale. Les objets déballés d'un nécessaire de toilette attestent cependant qu'un homme en a fait usage quotidiennement. Un peignoir et un pyjama sont suspendus à une patère derrière la porte.

Dans le cabinet dont la porte est fermée à double tour, le temps paraît suspendu. L'odeur âcre du palier y est plus forte. Des oiseaux et autres mammifères sont immobilisés sur des petits socles, naturalisés dans des poses réalistes auxquelles il ne manque plus que le mouvement pour les croire en vie. Au fond de la pièce, une silhouette se découpe en contre-jour devant la fenêtre, assise de dos sur un fauteuil d'aisance. L'entrée dans la pièce n'induit aucune réaction de cette forme enveloppée dans une épaisse couverture et dont le visage est orienté vers la fenêtre (cette découverte aussi mystérieuse qu'inquiétante fait perdre 0/1D3 SAN aux investigateurs. Si l'un d'entre eux réussit un jet d'Idée, il réalise que ce mannequin affublé d'un masque de cire chaussé de lunettes fumées ne répondra évidemment à aucune question). S'il est manipulé, cet épouvantail s'effondre, brisant son effet en éparpillant les accessoires au sol. Une étagère non loin exhibe une riche collection d'amphibiens et de reptiles qui sont lovés dans des bocaux de formol. Quelques livres reliés traitant d'histoire naturelle enserrant une pile de précis de chimie et d'anatomie humaine. Sur un bureau d'acajou, une Remington portable est prête à saisir du texte. Sur le flanc de son coffret, une enveloppe comportant un signe curviligne étrange contient une let-

5 Lire l'Aide de jeu n°5

tre signée d'un certain Memnon⁶. L'unique tiroir du meuble contient un revolver cal. 22 chargé et du matériel d'écriture.

La cave de la maison

On accède à la cave par un escalier aménagé dans une réserve de la cuisine. Il aboutit à une petite pièce fraîche et éclairée à l'électricité. Une grosse chaudière à charbon occupe en grande partie l'espace. C'est par une rampe métallique provenant d'un soupirail donnant sur la rue que le charbon est livré. Deux gros sacs de combustible sont éventrés, éparpillant leur contenu sur les briques du sol. En face, un établi imposant est adossé sur le mur du fond (un jet de Suivre une piste peut-être tenté si les investigateurs cherchent un passage quelconque. S'il est réussi, il leur apparaît évident que des trainées laissées par le charbon s'interrompent nettement à l'aplomb de l'établi, suspectant une issue cachée. L'établi est lourd mais se laisse parfaitement déplacer, dévoilant un espace suffisamment large pour y passer en se baissant. De l'autre côté, on accède à une pièce voûtée obscure. L'élan des arcs de cette sorte de cave à vin est interrompue par une partie murée qui laisse supposer qu'elle doit s'étendre davantage sous la parcelle voisine. Sur la gauche, une trappe béante ouvre sur le haut d'une échelle étroite qui s'enfoncent dans les profondeurs).

Les sous-sol de la maison

Le dernier barreau de l'échelle permet de poser pied sur la terre battue d'un nouveau passage voûté qui se termine en cul-de-sac. Au bout de ce couloir, une autre trappe est ouverte. De l'orifice monte de la lumière et un son continu fai-

6 Lire l'Aide de jeu n°6

sant penser au bruit d'un compresseur de réfrigérateur. De l'orifice exhale une odeur désagréable d'essence.

Une nouvelle échelle descend dans une pièce plus vaste éclairée. A première vue, les installations confèrent au lieu l'aspect d'une sorte de laboratoire. Le son provient d'une grosse armoire en fer galvanisée montée sur roulettes. Sa surface est couverte de vannes et de multiple cadrans à aiguilles. Des jerricans d'essences sont entreposés au pied de ce meuble mobile. Il est relié à une baignoire émaillée par un réseau de tubes souples et de câbles électriques. Ce conteneur est clos par des plaques métalliques qui couvre la baignoire de toute sa longueur. Tout le reste de la pièce est rempli de matériel diverse. Parmi des éprouvettes de toutes tailles, des bouteilles en inox et en verre recouvrent des notes manuscrites comportant des formules chimiques illisibles (un jet de Chimie réussi permet de comprendre que ces équations renvoient à la composition du diazote et à sa liquéfaction). Si les investigateurs s'intéressent à la baignoire, ils peuvent choisir de se risquer à l'ouvrir. Les plaques sont maintenues par des loquets de cuivre. La température à l'intérieure, comme l'indique l'un des cadrans de l'armoire, se situe autour des -150°C (si un investigateur touche à mains nues les plaques, la réaction est une brûlure grave retranchant 1D4 PV à l'imprudent). Si les plaques sont ôtées, un certain temps est nécessaire pour que les vapeurs d'azote se dispersent, révélant la fonction du conteneur : un vieillard est allongé entièrement nu sur le dos, les bras le long du corps, la tête exagérément inclinée vers l'arrière. Certaines parties des membres sont tuméfiées indiquant un état de décomposition amorcé (cette découverte fait perdre 1/1D6 SAN aux investigateurs qui y assistent. Si certains subissent une Perte Temporaire de la Raison, leur souffle devient court, il leur est alors de plus en plus difficile de respirer dans cet espace confiné et rempli de vapeurs d'azote. Les règles de la noyade s'appliquent sur une durée de 1D10 rounds pour déterminer les conséquences de ce malaise). L'état du crâne, s'il est ausculté par quelqu'un de suffisamment expert, permet de comprendre qu'une intervention chirurgicale a été entreprise pour le trépaner (ce détail qu'un jet de Diagnostiquer maladie réussi permet de relever, soustrait 0/1D4 SAN supplémentaires à celui qui en prend conscience).

Après un moment passé dans le laboratoire, l'attention des investigateurs est détournée par un bruit provenant d'une porte entrouverte au fond de la pièce. C'est un bourdonnement irrégulier qui résonne dans la pièce attenante, plongée dans l'obscurité.



Quand les Fungi s'en mêlent !

Une fois la porte poussée, le bruit cesse subitement. Elle donne sur une réserve du laboratoire. Sur des rayonnages qui occupent tout le mur opposé, des bocaux, des flacons et des éprouvettes graduées sont alignées. Certains des récipients contiennent des liquides à la couleur peu engageante. Au centre de la pièce s'entassent des caisses de bois blanc dont quelques-unes qui ne sont pas fermées par des couvercles de planche, débordent de matériaux métalliques variés. Sur un caisson plus haut, les investigateurs découvrent une rangée de trois cylindres de cuivre à la fonction indéterminée, d'un diamètre d'une vingtaine de centimètres pour une hauteur du double. La surface des fûts comportent des reliefs étranges dont les formes hésitent entre les motifs d'une gravure moderne abstraite et ce qui ferait penser aux fiches femelles d'un dispositif électrique archaïque. A côté de ces objets étranges, une bassine en inox contient des outils chirurgicaux souillés de sang séché. En promenant le faisceau de leur lampe sur le sol, à côté des caisses, les investigateurs éclairent les restes de la mue d'un corps qui évoque celle d'un gigantesque crustacé. Elle se présente en segments successifs dont la plupart possède des paires de membres formés de pièces articulées. Les parois sont formées d'un épiderme constitué d'une couche épaisse lamelleuse transparente qui sert d'enveloppe protectrice à tout le corps, y compris les membres (*cette découverte fait perdre 0/1D4 SAN aux investigateurs. Un jet de Zoologie réussi permet de confirmer que cette trouvaille est bien le fruit d'une mue rejetée par le corps d'un arthropode crustacéen à la taille démesurée. Une autre surprise est qu'au sommet de l'anneau céphalothoracique, se développent des muscles striés prodigieux qui indiquent la naissance d'une paire d'élytres membraneuse, permettant au mystérieux corps d'évoluer en vol. C'est absurde chez les décapodes qui évoluent en mer. Cette prise de conscience de la nature hybride de cette découverte ôte 0/1D4 supplémentaires*).

A peine le temps pour les investigateurs de réaliser la nature de leur dernière trouvaille que le silence est de nouveau rompu par le bourdonnement déjà perçu amplifié, provenant d'une alcôve encombrée du fond de la pièce. De minces membranes nervurées s'agitent fébrilement. Le son intermittent résulte du frottement de ces ailes qui se mettent à scintiller dans l'ombre. Le corps indicible qui les porte se balance alors fébrilement de gauche à droite, juché sur de frêles pattes bifurquées en pinces préhensibles. Si elle est éclairée, la créature présente

une repoussante masse de ganglions cérébroïdes qui finissent en barbillons luisants. Elle pivote subitement et rapidement sur elle-même pour donner à voir un abdomen hypertrophié, percé d'un vilain orifice en forme de boutonnière. La créature de *Yuggoth* prend la fuite dès qu'elle le pourra par le boyau d'aération du laboratoire et prend son envol depuis la terrasse inférieure du jardin Moulinot (*ce face à face avec ce Fungi coûte 0/1D6 SAN aux investigateurs. Ceux qui subissent une Perte Temporaire de la Raison craquent nerveusement. Ils peuvent chercher à rejoindre la surface à tout prix ou risquent de sombrer dans une crise de nerfs qui*

Caractéristiques des Pnj :

Père Anthonin Baroux, curé dévoué à la Bonne Cause
FOR 08 DEX 14 INT 13
CON 11 APP 09 POU 18
TAI 12 SAN 90
EDU 17 PdV 13 PdM 18
Att./Par. : Poing 12%
Dommages : 1D3
Histoire 80%,
Lire le Latin 45%,
Prier 90%

Alphonse Dubreuil, négociant procédurier
FOR 12 DEX 16 INT 11
CON 14 APP 08 POU 09
TAI 14 SAN 45
EDU 10 PdV 12 PdM 09
Att./Par. : Poing 20%
Dommages : 1D3 (+1D4)
Crédit 60%,
Oenologie 50%

René Le Berre, pompiste suspicieux
FOR 14 DEX 12 INT 11
CON 11 APP 09 POU 11
TAI 10 SAN 55
EDU 11 PdV 14 PdM 11
Att./Par. : Poing 65%
Dommages : 1D3 (+1D4)
Conduire Automobile 70%,
Electricité 30%,
Mécanique 80%

Un Fungi de Yuggoth
FOR 13 DEX 23
CON 15 INT 14
TAI 04
POU 17 PdV 12 PdM 17
Att./Par. : Pince 30%
Dommages : 1D6 (+Prise)
Déplacement : 7 (9 en vol)
Armure : aucune
Perte de SAN : 0/1D6

peut les conduire à la destruction obsessionnelle de tous les équipements du laboratoire).

Épilogue

C'est aux investigateurs qui s'en sortirent suffisamment sains d'esprit, de décider ce qu'ils comptent rapporter à Mlle Villeroy de la sinistre destinée de son locataire. Quoiqu'ils décident de révéler, la police sera à son tour dépêchée sur place à sa demande, constatera le décès de Cornélius Moulinot et procédera à l'enlèvement du corps pour la morgue de Rouen. Le rapport d'autopsie s'il est consulté quelques jours plus tard, précisera que la mort remonte à 6 mois et que le cerveau du défunt a disparu de la boîte crânienne, après une chirurgie d'une rare précision.

L'APPEL de CTHULHU®

©2009 Zoluf

Libre adaptation du scénario «La Maison Corbitt» de la 2^e édition française de *L'Appel de Cthulhu*® et inspiré de la nouvelle *Celui qui chuchotait dans les Ténèbres* de H. P. Lovecraft.



Aide de Jeu n°1 : Un éditorial tiré d'un numéro de l'Eclaireur des Hauts, trouvé dans les bureaux de publication de la gazette



L'ECLAIREUR DES HAUTS

Bimestriel - Mars 1919

Editorial

Amis lecteurs,

Le mois nouveau s'annonce sous les auspices de la science. Nous avons le plaisir d'accueillir dans le quartier Monsieur Cornélius Moulinot, professeur émérite de physique du Collège de Chirurgie de Paris. Ce Médaillé de Guerre a élu domicile dans notre commune d'Ernemont, la considérant comme le lieu privilégié pour prendre sa retraite. Rappelons les bénéfices que ses travaux de chimie ont, depuis plusieurs années, apporté à la recherche pour repousser les limites de

notre connaissance de la matière. Il est l'auteur d'une thèse sur la maîtrise de l'Azote, qui a été reconnue d'utilité publique. L'édition de ses cahiers dédiés aux transformations de ce gaz est particulièrement passionnante. Nous lui souhaitons une excellente installation dans sa maison de la rue Lanjalay et le remercions de la souscription qu'il a immédiatement souhaité verser à l'Eclaireur.

Alexis Vorski

Aide de Jeu n°2 : Un télégramme adressé à Vorski, trouvé dans les bureaux de publication de la gazette l'éclaireur des Hauts



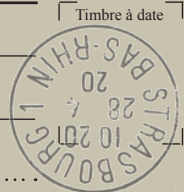
INDICATIONS DE SERVICE (Contrôle de la transmission, collationnement).

CM 29

Le télégramme est identifié à l'aide des indication portées, dans l'ordre ci-dessous, avant le texte du télégramme. L'heure de dépôt est indiquée par un nombre de quatre chiffres.

DEST.	NUMERO	NOMBRE de mots	DATE de dépôt	HEURE de dépôt	MENTIONS DE SERVICE
Vorski Ernemont Seine Maritime	135	23	21/3	22h04	

Timbre à date



Passé hier à Neufchâtel
Fortes pluies ont charrié un corps
Echange hyménoptère arthropode
Taille très impressionnante
Donnerai plus de détails pour la rédaction

Yves B.

N° 701

Pour toute réclamation concernant ce télégramme, présenter cette formule au bureau distributeur

8 110364 3. - 8.364

VOIR AU VERSO la signification des principales indications qui peuvent éventuellement figurer en tête de l'adresse.



Aide de Jeu n°3 : Une lettre de Cornélius Moulinot adressée au Comte Vorski, trouvée dans la sacristie de l'église Saint-Joseph d'Ernemont



Ernemont, le 17 février 1920

Monsieur le Comte,

Cette lettre est peut-être la dernière qu'il vous sera donné de lire de ma propre main. Je vous prie d'excuser la graphie approximative de ces lignes. Je suis sur le point d'engager la part terminale du processus. Je ne sais encore combien de temps il me faudra encore et j'espère que le destin m'offrira d'aller au terme de mes essais. La douleur quand j'inspire est croissante, la sensation d'inconfort s'accroît de jour en jour. Le mâjeur que j'ai rencontré au front était formel, Je ne devais pas m'en sortir ! Maintenant que les machines semblent opérationnelles, j'entame le traitement chimique. Votre pharmacien de Marseilles, que je vous remercie de m'avoir renseigné, m'a fait livrer l'autre nuit les doses de sulfure d'oxyde de diméthyle qui pourront provenir la formation de cristaux sur les tissus. Il me reste à améliorer l'étanchéité du conteneur que j'ai encore bien du mal à maintenir en dessous de moins cent quatre vingt dix degrés Celsius. Cette installation semble sans fin et mes forces physiques et mentales m'abandonnent. En ce qui concerne le Gerant de la cidrerie mitoyenne, je vous demande la plus grande discrétion. Je compte sur une certaine lassitude qui enterinera sûrement l'affaire à terme. Je vous remercie de l'aide précieuse que vous m'octroyez et de l'intérêt que vous portez à mes recherches.

Cordialement,
Cornélius Moulinot

P.S. : A propos de l'aide extérieure que vous avez mentionné dans votre dernier courrier et s'il est vrai que ma mobilité decline à grande vitesse, je vous demande un délai supplémentaire pour y réfléchir, trop préoccupé que je suis à l'accomplissement de ma tâche, pardonnez-moi.

Aide de Jeu n°4 : Une lettre tapée à la machine, trouvée dans la sacristie de l'église Saint-Joseph d'Ernemont



Ernemont, le 13 juin 1921

Frère Memnon

Diantre, vous aviez raison ! Ils sont venus à plusieurs reprises. Les bourdonnements sont de plus en plus articulés. Leur technique est extraordinaire. Savez-vous qu'Einstein s'est trompé, et que certains objets, certaines forces peuvent se déplacer plus vite que la lumière ? Vous ne sauriez imaginer à quels sommets ces êtres ont porté la science. Le salut peut-être comme vous me l'aviez annoncé. Si j'avais pu imaginé... Cela dépasse l'entendement. Ce peut-être une solution. Radicale j'en conviens mais si nous considérons l'enveloppe charnelle comme un accessoire. Au point où j'en suis maintenant... La science balbutie et l'homme est une poussière minuscule dans les insondables espaces éthérés qui nous entourent. Notre connaissance n'est que primitive, l'immonde vérité, démesurée à l'échelle qui est la nôtre.

Je m'en remet à vous dans les arcanes de Ceux du Dehors.

Sisyphé



Aide de Jeu n°5 : Une lettre d'Alexis Vorski adressée à Cornélius Moulinot, trouvée dans la chambre à coucher de son domicile



Rouen, le 4 février 1919

Cher Monsieur Moulinot,

Apprenant votre récente installation à Ernemont, je me permet de vous faire parvenir ce courrier pour vous souhaiter la bienvenue. Notre communauté d'intellectuels se fait une joie de vous accueillir et de compter un scientifique supplémentaire en ses rangs. Vous jouirez sans aucun doute ici haut, de toutes les conditions favorables à votre retraite. La situation géographique particulière de l'ancien bourg vous met à l'écart de la ville, criarde de frénésie sans but. Il nous préserve Dieu soit loué, de la gangrène malsaine des industries du fleuve, de leur barbarie mécanique et immature sur le plan émotionnel. Un homme appartient à l'endroit où le paysage et le milieu ont une relation avec ses pensées et ses sentiments. A vous les charmes de la province verdoyante, le chant des rossignols et la primeur des boutons d'hamamélis au parfum de miel.

Je vous souhaite tout le bonheur nécessaire à votre repos et reste, Monsieur, votre dévoué.

Comte Alexis Vorski

Aide de Jeu n°6 : Une lettre trouvée dans le bureau de la maison Moulinot



Célaeno, le 21 avril 1920

Frère Sisyphé

La Confrérie Contemplative des Rédempteurs de Ceux du Dehors se réjouit de vous compter parmi ses membres les plus illustres. Cela m'apparaît une bien sage décision compte tenu de votre état. Face à certaines fatalités, il faut savoir compter sur la solidarité sincère de notre communauté d'esthètes. Vous pouvez vous en remettre aveuglément à la destinée qu'ils choisiront pour vous. Aussi intrigante soit-elle, elle vous assurera le salut d'une partie non négligeable de vous-même : cette part que l'homme de science a de plus cher pour relier les deux extrémités de la chaîne de la création. Gageons qu'ils entendront nos prières et qu'ils vous glorifieront.

Jä, Shub Niggurath, le Bouc Noir des Forêts aux Mille Chevreux.

Frère Memnon





L'Horreur d'Argile et autres révisions

Quatre Scénarios Fantastiques prêts à jouer pour découvrir les univers d'Howard Phillips Lovecraft, transposés dans la France de l'entre-deux-guerres



L'Appel de Cthulhu® est un jeu de rôle inspiré des ouvrages d'Howard Phillips Lovecraft (1890 - 1937).

Dans le cadre de ce jeu de société, des gens ordinaires s'opposent aux complots démoniaques ourdis par des dieux cosmiques et leurs séides. Les joueurs qui incarnent des hommes et des femmes respectables des années 20, vont découvrir des secrets insoupçonnés par delà le monde connu et devront enquêter sur de sombres et effroyables mystères.

Un scénario (ce recueil en contient quatre indépendants les uns des autres) peut-être vécu en une soirée, à moins que le Gardien des Arcanes - l'animateur de la partie - ne lui donne de nouveaux développements pour étendre le plaisir du jeu sur plusieurs séances.

Les règles de ce jeu ont été spécialement conçues pour permettre de développer l'atmosphère de mystère et d'épouvante propice aux ambiances des nouvelles d'H.P. Lovecraft. Elles sont tirées de l'adaptation française de la 4ème édition américaine de **L'Appel de Cthulhu®**, publiée en 1990 par Jeux Descartes.



Les quatre scénarios de ce livret se déroulent en Normandie durant les années 20. Ils ont pour cadre commun d'inquiétantes demeures. Les investigateurs, les personnages créés et incarnés par les joueurs, chercheront à déjouer d'obscures intrigues. Celles-ci les conduiront d'un sinistre hameau de campagne abandonné à un récif anglo-normand, battu par les vents. En passant par Rouen, dont ils sonderont les mystères de ses museums et des hauteurs qui ceinturent «la Ville aux Cents Clochers», leurs investigations les mèneront jusqu'aux falaises de la côte d'albâtre. Mais oseront-ils seulement franchir le seuil de ces demeures effrayantes et écarter le voile qui sépare la fragile humanité des monstruosité blasphématoires tapies dans l'obscurité au delà de l'Espace et du Temps ?

L'Appel de Cthulhu® n'est pas un jeu de rôle comme les autres. C'est ce qu'on appelle un jeu «d'ambiance», et sans doute l'un des meilleurs paru sur le marché français de ces trente dernières années. Le contenu de ce recueil de scénarios vise l'initiation des joueurs débutants, leur permettant de découvrir l'univers d'H.P. Lovecraft en l'absence de pré-requis particuliers en matière de jeu de rôle.

Le cadre de jeu proposé ici, cherche à transposer le plus fidèlement possible les sources littéraires du *Mythe de Cthulhu*. A l'instar des héros des nouvelles d'H.P. Lovecraft, les investigateurs éprouveront le basculement progressif d'une situation réaliste donnée à son dénouement fantastique et horrifique.

L'Appel de Cthulhu® est une marque déposée de Chaosium Inc. pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.