

# Préface

Nous vous présentons dans cet ouvrage six scénarios, tous situés dans le légendaire Pays de Lovecraft. J'ai pour ma part écrit l'un d'entre eux, mon copain Kevin Ross a contribué à un autre, et puis nous avons fait monter quelques nouvelles personnes à bord. Christopher Smith Adair a fourni Jeunesse perdue, une histoire traitant de la délinquance juvénile. Le New-Yorkais (et pyromane de l'imaginaire) Oscar Rios a réussi à glisser deux scénarios et vous aurez donc une double dose de son travail, avec des visites à Dunwich et à Kingsport. Mon associé de Miskatonic River Press (et de divers autres crimes), Tom Lynch, vous a enfin concocté Minuit sonnante qui se déroule dans la société décadente d'Arkham.

Bien que quelques-uns de ces scénarios suggèrent qu'ils doivent être joués au cours d'une certaine saison de l'année, la plupart peuvent en réalité être déplacés

avec peu de peine à n'importe quel moment de l'année. Et ils peuvent être joués dans n'importe quel ordre.

Nous avons fait de notre mieux pour proposer de solides introductions à ces histoires individuelles, mais le fait est qu'il est difficile de trouver des points uniques d'entrée à des scénarios lorsque l'on écrit pour des centaines de Gardiens et de joueurs différents, dont les histoires, les styles de jeux, les groupes de compétences, etc., varient considérablement. Il est donc vivement conseillé au Gardien de trouver des façons de personnaliser ces histoires afin de répondre au mieux aux attentes de ses joueurs.

Bienvenue

– à nouveau – au Pays de Lovecraft.

Keith Herber



Glenda travaille au rayon des chapeaux féminins au Grand magasin Gleason sur Church Street [n° 426]. Ariane est une cliente régulière et, la semaine dernière, a laissé une invitation à Glenda. Il s'agit de la deuxième réception à laquelle cette dernière assiste à la villa. Elle ne connaît pas très bien Ariane et n'a pas de raison de remettre en cause sa prétention à appartenir à la noblesse hongroise.

À l'autre bout de la pièce se trouve un bar de fortune renfermant une quantité surprenante d'alcool – plus d'une douzaine de bouteilles de scotch, de whisky canadien, et de gin. Il n'y a pas de barman ; les clients sont invités à se servir.

L'alcool est une autre pomme de discorde entre Zoltan et Ariane. Au début, une bouteille ou deux de bon brandy suffisaient pour la soirée, mais les amis d'Ariane voulaient quelque chose de plus fort.

Non seulement cette dépense a resserré les cordons de la bourse, mais elle a également conduit à un comportement plus bruyant et plus turbulent, le genre de scène que Zoltan préférerait ne pas accueillir.

Bien que la plupart des invités, à un moment ou un autre de la soirée, rendent une petite visite au bar, deux des plus gros buveurs se trouvent presque toujours ici. Stewart Portman, 43 ans [n° 804], un dilettante financièrement indépendant ayant de solides relations dans la ville d'Arkham en raison de son nom de famille et de la fortune de cette dernière. Il collectionne les beaux livres et livres d'art, dont une grande partie est de nature « exotique ». Son compagnon est Bartholemew Appley, 36 ans [n° 103], un autre jeune homme indépendant financièrement, qui, pour ainsi dire, élève à lui seul l'alcoolisme au rang d'un art.

Ces dernières semaines, Ariane a pris l'habitude, en fin de soirée, de convier dans sa chambre à l'étage un invité masculin préalablement sélectionné. Ces messieurs espèrent tous les deux être la prochaine relation d'Ariane, et attendent, assez peu subtilement, à proximité de l'escalier où Ariane apparaît habituellement.

« C'est une apôtre de l'amour libre », dit en souriant le beau Portman tout en sirotant son verre. « Si vous voyez ce que je veux dire », ajoute-t-il avec un regard lubrique.

Appley en tient une bonne, mais reste cohérent et plein d'esprit, comme à son habitude. En tant qu'hôte régulier des soirées du samedi dans sa propre demeure, il ne peut s'empêcher de faire des comparaisons. « Je suggérerais bien qu'ils étendent leur offre de spiritueux », dit-il, en ajoutant : « même si cela fait certainement l'affaire ». Connue par ses amis comme « M. Rat », Appley a l'habitude de partir avec des voitures appartenant à des amis et connaissances et de les garer ensuite n'importe où.

### La rencontre avec Ariane Varga

« Mon (ma) chère(e) », dit Ariane en rencontrant quelqu'un la première fois. « Je suis si heureuse que vous ayez pu venir ». Elle tend la main droite en direction de tout investigateur masculin pour qu'il la baise.

Ariane est aussi charmante et amusante qu'on le dit et c'est une hôtesse très attentive, s'assurant que les investigateurs savent où trouver la nourriture et les boissons. Elle bavardera avec eux et racontera même leur fuite déchirante de Hongrie, elle et son oncle, à la fin de la guerre. « Je n'étais encore qu'une jeune fille de dix-huit ans », dit-elle.

Si les investigateurs insistent sur la question, elle sourit et prend un prétexte quelconque pour laisser là la conversation. En tout état de cause, elle ne restera pas longtemps à bavarder, car elle doit encore aller saluer beaucoup d'autres invités.

Tout investigateur réussissant un test de *Connaissance* s'interroge sur la raison pour laquelle Ariane a tendu la main droite : les convenances dictent en effet la gauche.

### La rencontre avec Zoltan Varga

Zoltan Varga est un vieil homme aimable qui accueille ses invités d'un claquement de talons et d'un petit salut de la tête. Il s'extasie sur ce pays merveilleux qu'est l'Amérique et combien il n'aurait jamais pu imaginer trouver autant d'amis prêts à les accepter, lui et sa nièce, dans leurs milieux et pouvoir entrer dans leurs bonnes grâces. « Si », dit-il, « ma nièce et moi ne parvenions pas à récupérer notre maison en Hongrie, nous nous installerions alors certainement ici, à Arkham ». Il décrit la ville comme « charmante ».

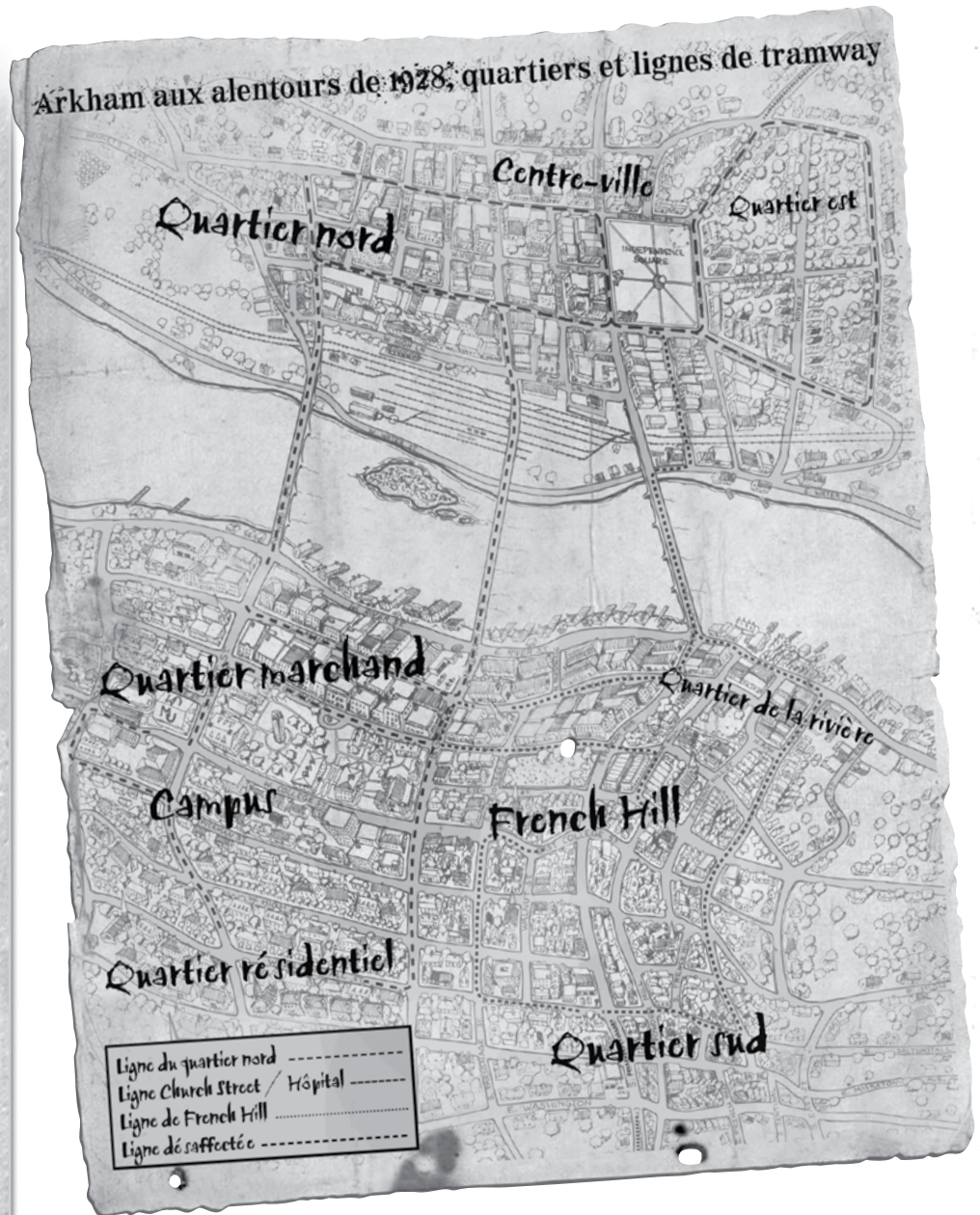
Il évite la conversation autant que possible et tente subtilement d'apprendre les noms et professions des investigateurs. « Et que faites-vous dans la vie, monsieur ? », demande-t-il toujours quand il rencontre quelqu'un pour la première fois.

### La salle de séjour

De loin la plus occupée des deux pièces de devant, quatre ou cinq invités, verre à la main, sont rassemblés autour d'un piano à queue mal accordé, braillant une interprétation improvisée de *I love you truly*, tandis qu'un jeune homme aux cheveux longs caresse l'ivoire. Ce morceau sera suivi de *California Here I Come, It Had To Be You, Sweet Georgia Brown, Bye-Bye Blackbird, Yes Sir, That's My Baby, et Five Foot Two, Eyes of Blue*.

Le jeune homme installé au piano s'appelle Eric Luttgart ; il étudie la musique à l'université Miskatonic [n° 611]. Enfant prodige, virtuose dans Mozart et Chopin, il continue d'exaspérer ses professeurs en fréquentant les « clubs nègres » de Boston, où il perfectionne son boogie-woogie. Il est expressément invité ici par Ariane, qui apprécie son jeu. À l'occasion, Eric entamera une interprétation en solo de chansons comme *Sidewalk Blues* de Jellyroll Morton ou *Heebie Jeebies* de Louis Armstrong.

Si un investigateur masculin ayant une APP de 11 ou plus se joint au chœur improvisé, il attire l'attention de Glenda Barr, une femme célibataire âgée de 30 ans environ. Veuve, Glenda est seule. Lumineuse et attirante, elle va tenter de s'accrocher à l'investigateur dans l'espoir de constituer un couple au moins pour la soirée, le suivant partout où il se rend. Elle ne renoncera pas facilement et, pour se débarrasser d'elle, l'investigateur devra se montrer très direct, suffisamment en tout cas pour la blesser réellement et la faire fondre en larmes. D'un autre côté, un investigateur habile peut passer la soirée avec elle en l'utilisant comme couverture. Elle s'avère être une compagne agréable et charmante.



Grace, qui porte la culotte dans ce couple, n'est en rien surprise par tout ce que les investigateurs découvrent (à l'exception de preuves concernant le surnaturel, qu'elle rejette d'un revers de main). Elle savait depuis le début qu'Ariane était une « sale bonne femme ».

### Recherches rapides en bibliothèque

Les investigateurs peuvent choisir d'effectuer une petite recherche sur les noms de famille hongrois, la noblesse de ce pays, les séquelles de la Grande Guerre, etc. Des tests réussis en *Bibliothèque* révèlent ce qui suit :

- **Le nom de Varga** : Bien que Varga soit un nom hongrois courant, il n'y a aucune trace d'un Varga de lignée royale ou noble.
- **La noblesse expatriée** : De même, bien qu'il y ait eu quelques désordres après la Grande Guerre, il n'existe aucune trace historique de purges politiques, ou de nobles hongrois ayant été forcés de fuir leur pays.

### Les agents immobiliers Manton & Manton [n° 118]

Un examen des registres de la ville indique que la maison située sur Halsey Street est gérée par Manton & Manton, dont le bureau se trouve dans le quartier nord, au deuxième étage de la Tower Building. Le gérant, Terry Manton, est peu disposé à parler de ses clients, ou de leurs locataires, déclarant seulement que la personne qui occupe la maison d'Halsey Street la loue depuis quatre mois et que le loyer est payé chaque mois en temps et en heure. « En espèces », ajoute-t-il avec un clin d'œil.

### La police d'Arkham [N° 228]

La police n'a aucun dossier sur les Varga, à l'exception d'une unique plainte pour tapage déposée contre eux il y a six semaines. Selon l'officier, les Varga se sont immédiatement excusés auprès de leur voisin, en lui offrant même une petite somme d'argent – 20 \$ – pour le dérangement. Il n'y a eu aucune autre plainte.



menaçant, le dos hérissé et la queue rentrée entre les jambes. Si le chien n'accompagne pas le groupe, un test d'*Écouter* permet de détecter un bruissement imperceptible dans les branches, juste à quelques mètres du sentier.

Quoi qu'il en soit, lorsque les investigateurs avancent, une forme sombre, possédant de larges ailes et ressemblant un peu à une petite raie manta couverte d'une fourrure brun foncé plonge soudain des branches sur l'investigateur le plus proche. La créature, invoquée d'un plan inconnu par Élie, attaque l'investigateur qu'elle a choisi en s'enroulant autour de sa tête et en essayant au round suivant d'enfoncer de force une longue langue râpeuse dans sa gorge. Ces deux attaques réussissent automatiquement, bien que les investigateurs avertis du danger – soit par Chef, soit par un test d'*Écouter* réussi – puissent effectuer un test d'*Athlétisme* afin d'éviter la créature. Si cette dernière est esquivée, elle descend en piqué, puis remonte pour effectuer une deuxième attaque. L'attaque de langue râpeuse et les dégâts qui en résultent commencent au deuxième round après que la créature se soit fixée à sa victime.

S'ils sont alertés par Chef ou ont réussi leur test d'*Écouter*, les investigateurs auront le temps de tirer, à condition qu'ils aient leurs armes à la main. Sinon, la créature s'abat librement et frappe sa victime à terre.

### Le rituel accompli au sommet de la colline

Le premier signe que les investigateurs auront de la présence des scouts, sera quand, un kilomètre et demi plus loin, dans une ouverture entre les arbres, ils repéreront les garçons au sommet d'une colline arrondie à environ 400 m de distance. Si c'est la nuit, les torches de fortune des scouts illuminent la scène. La distance est grande et, à moins que les investigateurs n'aient emporté des jumelles, il est difficile de distinguer les détails. Le Gardien doit adapter la scène en fonction du temps que les investigateurs ont perdu et, par conséquent, du nombre de sacrifices qui ont déjà eu lieu.

Les scouts sont debout et forment un cercle, deux garçons se trouvant au centre ; l'un d'entre eux est agenouillé tandis que l'autre se tient derrière lui. Si les investigateurs ont réussi à atteindre l'endroit sans avoir subi de pénalités de temps, ils arrivent juste à temps pour voir les dernières secondes du premier sacrifice. En fonction du temps perdu à la poursuite des scouts, un ou plusieurs de ces derniers gisent peut-être déjà morts au sommet de la colline.

Tandis que les investigateurs observent la scène, le garçon placé derrière le scout agenouillé plonge un couteau dans le cou de sa

victime, suivi par les membres du cercle qui se jettent sur lui avec des lances de fortune et des couteaux de poche – en un instant, il est mort. Les témoins de cette terrible scène subissent une perte de 1/1D4 points de Santé Mentale.

Le nombre réel de scouts dépend de la concordance étroite avec laquelle le groupe est resté sur le bon sentier. Chaque rituel sacrificiel nécessite trente minutes de temps. Au moment où les investigateurs arrivent, il est probable qu'il y ait plus d'une victime gisant morte au sommet de la colline.

## Interrompre la cérémonie

Les investigateurs voudront certainement mettre un terme à ces actes criminels. S'ils hésitent, George et Frank insistent pour qu'ils aillent de l'avant.

S'ils sont raisonnablement silencieux, les investigateurs parviennent à s'approcher au pied de la colline sans être repérés, ce qui les laisse à une cinquantaine de mètres des garçons. La colline est curieusement aride et nue, et aucun moyen ne permet de s'en rapprocher davantage sans être instantanément repéré.

Si Élie et les scouts remarquent les investigateurs, ils se mettent en position défensive, les scouts s'alignant en rang devant Élie, lances faites maison et couteaux de poche prêts à servir.

Les investigateurs peuvent essayer de négocier, mais Élie ne l'entendra pas de cette oreille et exigera que les investigateurs quittent l'endroit. Si le groupe commence à avancer, Élie agit.

Marmonnant et chantonnant dans une langue étrange, il lance un sortilège sur l'un des garçons qui libère la substance qui était en lui. Tandis les investigateurs regardent la scène, le garçon commence à se contracter et à frissonner, puis sa peau s'assombrit tout à coup, les traits de son visage disparaissent, et il ne devient plus qu'un avec la matière, se transformant en une forme noire molle qui dévale la colline en direction des investigateurs.

Élie continue à lancer des sortilèges sur ses fidèles, en les envoyant affronter ses agresseurs, bien qu'il ait besoin de trois rounds de repos entre chaque lancer.

Si Élie est attrapé seul, s'il manque de sbires à ses ordres, ou si les investigateurs progressent de façon constante contre lui, il entreprend une démarche désespérée et lance sur lui le sortilège de renaissance prévu, en dépit du fait qu'il soit encore en deçà du nombre de sacrifices nécessaires.

Avec un rituel rapide, au moyen d'une gestuelle et en criant le mot de pouvoir « Zarriqua-kal », Élie commence à se transformer sous les yeux des investigateurs.

Élie soudain se tord et vomit à terre. Son dos se met à gonfler, déchirant sa chemise et révélant une bosse noire luisante qui grossit chaque seconde, des appendices humains tombants en germent, s'agitant violemment à l'aveuglette. Un visage apparaît dans la bosse noire. Il émet un rictus, puis se développe en une tête, tandis que ses longues jambes trouvent le sol. Il se dresse sur ses longues jambes grêles nouvellement poussées, soulevant du sol ce qui reste d'Élie dé-



## Élie Corey Garçon perdu

APP	13	Prestance	65 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	07	Connaissance	35 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	11	Volonté	55 %

### Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	10
Santé Mentale	0

### Compétences

Athlétisme	45 %
Discretion	50 %
Se cacher	50 %

### Combat

• Couteau de poche	45 %
Dégâts 1D4 + Impact	
• Lance de fortune	35 %
Dégâts 1D6+1 + Impact	
• Art martial (lutte)	50 %
Dégâts spéciaux (la FOR effective est de 26 pour les manoeuvres de lutte à cause de la contamination)	
• Bagarre	50 %
Dégâts 1D3 + Impact	

## La Larve hybride

CON	14	Endurance	70 %
DEX	18	Agilité	90 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	12	Corpulence	60 %
INT	08	Intuition	40 %
POU	10	Volonté	50 %

### Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	13
Mouvement	12

### Combat

• Fouet	90 %
Dégâts 1D6	
• Morsure	40 %
Dégâts 1D6	
• Tentacule	60 %
Dégâts 1D6	

### Protection

La forme malléable fournit 1D2 points de protection contre n'importe quelle arme

### Perte de SAN

1/1D6 points

## Cinq scouts malveillants

	n°1	n°2	n°3	n°4	n°5
APP/Prestance %	11/55	12/60	13/65	12/60	10/50
CON/Endurance %	11/55	10/50	12/60	9/45	13/65
DEX/Agilité %	9/45	12/60	10/50	14/70	15/75
FOR/Puissance %	9/45	8/40	9/45	8/40	8/40
TAI/Corpulence %	9/45	7/35	8/40	8/40	8/40
ÉDU/Connaissance %	9/45	8/40	7/35	6/30	8/40
INT/Intuition %	10/50	11/55	13/65	12/60	8/40
POU/Volonté %	8/40	10/50	12/60	13/65	9/45

### Valeurs dérivées

Impact	+0	-2	+0	-2	-2
SAN	30	40	50	55	35
Points de Vie	12	9	10	9	11

### Compétences

Athlétisme	40 %
Se cacher	50 %
Discretion	50 %

### Combat

• Couteau de poche	35 %
Dégâts 1D4 + Impact	
• Lance de fortune	35 %
Dégâts 1D6+1 + Impact	
• Art martial (lutte)	50 %
Dégâts spéciaux (la FOR effective est FOR x2 pour les manoeuvres de lutte à cause de la contamination)	
• Bagarre	50 %
Dégâts 1D3 + Impact	



## Rodney Greene

APP	04	Prestance	20 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	07	Agilité	35 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	08	Connaissance	45 %
INT	07	Intuition	35 %
POU	08	Volonté	40 %

### Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	10
Santé Mentale	40

### Compétences

Athlétisme	20 %
Sciences de la vie - histoire naturelle	10 %

### Combat

• Arts martiaux (lutte)	05 %
• Dégâts spéciaux	
• Bagarre	20 %
• Dégâts 1D3 + Impact	



## Sydney Etzler

Facteur

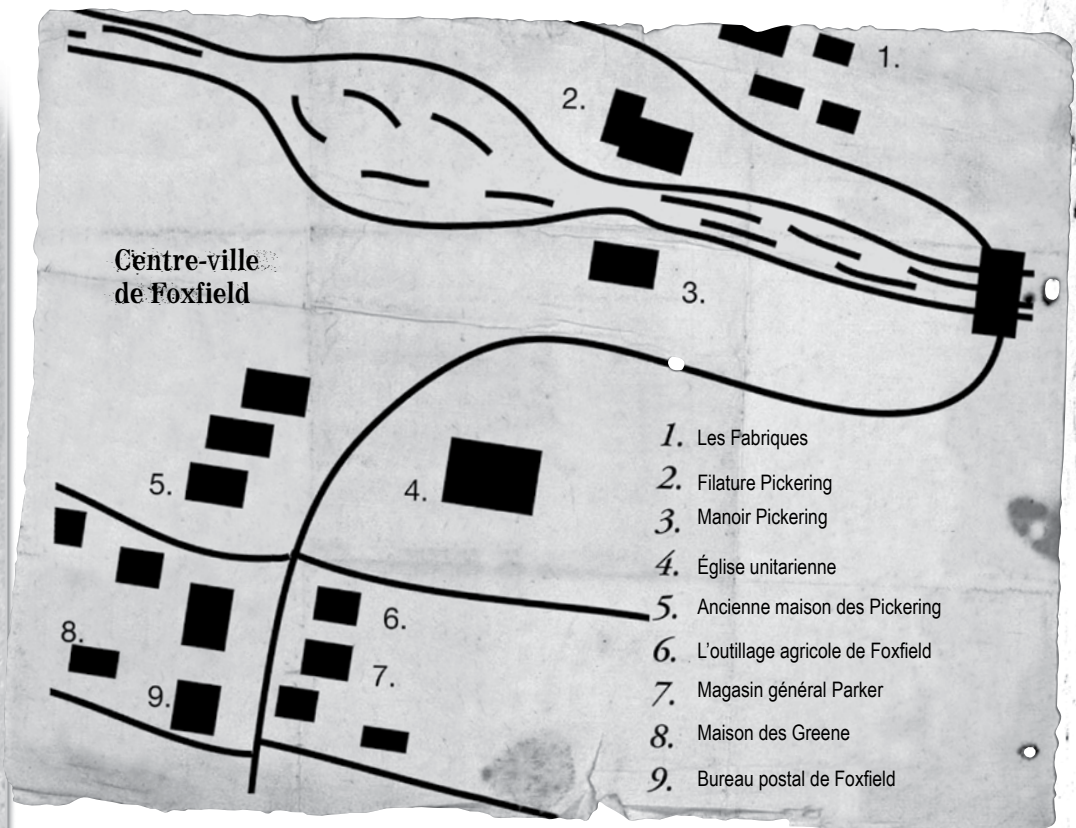
APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	11	Volonté	55 %

### Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	55

### Compétences

Conduite	65 %
Équitation	25 %



### Centre-ville de Foxfield

1. Les Fabriques
2. Filature Pickering
3. Manoir Pickering
4. Église unitarienne
5. Ancienne maison des Pickering
6. L'outillage agricole de Foxfield
7. Magasin général Parker
8. Maison des Greene
9. Bureau postal de Foxfield

ment les clés du bureau aux volets fermés du défunt journal *Le Courrier de Foxfield*. Comme pour les archives de la ville, elle insistera pour être présente si les investigateurs veulent consulter les dossiers du journal.

### Détails supplémentaires sur Rodney Greene

Greene s'est engagé dans l'armée en 1916, à l'âge de dix-huit ans, et fut envoyé en Europe moins d'un an plus tard. Blessé en France par un obus d'artillerie, il ne survécut que de justesse. Autrefois bel homme, sa tête et son visage sont maintenant terriblement difformes et marqués par la chirurgie de guerre opérée à la hâte qu'il a subie. Son Q. I. est probablement proche de soixante-dix et le côté gauche de son corps est partiellement paralysé, ce qui lui donne une démarche titubante. Bien qu'un peu lent, il se rappelle clairement son ancienne vie, y compris de la dulcinée qui, après avoir constaté ses blessures, l'a quitté pour un autre homme puis a déménagé hors de la ville. Rodney ne parle jamais de cela, mais Louise peut raconter cette triste histoire aux investigateurs.

Rodney vit avec sa mère, Ida, dans une petite maison juste en face du magasin. Il passe le plus clair de son temps libre à l'école, où il aide à faire le ménage, époussette les bouts de gommages, et joue au jeu du kickball avec les écoliers. Il est totalement inoffensif et est traité avec un respect particulier par les habitants du village.

Si on l'interroge, il se montre timide. Il a peu d'informations à proposer si ce n'est le fait qu'il vit à l'angle de la rue avec sa mère. Si on lui parle de ses blessures, son sourire s'estompe et, sans répondre, il retourne à son

balayage. Si Louise est présente, elle signale désespérément à l'investigateur d'éviter de telles questions, mais il sera alors probablement trop tard.

### Le facteur

Lors d'une visite effectuée au Magasin général, au moment choisi par le Gardien, les investigateurs peuvent rencontrer fortuitement le facteur de Foxfield, Sydney Etzler. Veuf, au milieu de la soixantaine, Sydney est employé par l'US Postal Service. Le courrier à Foxfield est livré au Magasin général par camion. Là, Etzler trie le courrier, puis le distribue au village et aux fermes du sud dans une petite camionnette Ford T. Dans l'après-midi, il attèle un cheval et un chariot au magasin « L'Outillage agricole de Foxfield » et effectue ses distributions aux fermes du nord. Tout investigateur discutant avec Sydney sentira des relents d'alcool dans l'haleine du vieil homme.

Si on lui pose la question, Sydney met en garde les investigateurs contre l'utilisation d'une automobile dans la région. « Vous avez toutes les chances de rester coincés », dit-il. Sydney peut également divulguer les informations suivantes.

• **Barnes** : Sydney apprécie Barnes, même s'il confesse ne pas beaucoup fréquenter l'église ces derniers temps.

• **La concession forestière** : Il admet que la concession forestière apporterait une confortable rémunération à la ville, mais il déteste penser à « ces belles collines laissées désormais nues ». Sydney apprécie vraiment la paix, le calme et la beauté de la région quand il distribue le courrier aux fermes du nord. Il reçoit un salaire régulier du gouvernement et, par conséquent, ne se

## LES BOIS HANTÉS ?

Certaines choses semblent fonctionner par cycles de dix ans : la sécheresse, la peste, la maladie, et la politique. Or donc, une nouvelle fois, votre serviteur vient d'entendre parler de « voix étranges » perçues dans les bois situés au nord de notre village. Cette histoire est si ancienne qu'elle est sans nul doute couverte de toiles d'araignées.

« Elles bourdonnaient et nous injuriaient », affirme un témoin, qui dit avoir été harcelé par les voix alors qu'il rentrait un soir tard chez lui après avoir rendu visite à un voisin.

Je crois que ce témoin devrait écourter ses visites audit voisin et même rester éloigné de l'alambic de ce dernier.

Et on appelle cela le « Siècle des Lumières » ?

## LE GARDIEN DU FEU MEURT DANS UN ACCIDENT

C'est avec un grand regret que nous annonçons le décès d'Elias Whipple, qui, mardi dernier, est tombé de la tour de surveillance des feux de forêt dans les collines du nord et a trouvé la mort.

Né à Foxfield en 1862, fils d'Abraham et de Rath Whipple, Elias Whipple était connu de tous à Foxfield comme un honnête homme, dévoué à son travail en tant que guetteur des incendies de forêt du village.

La mauvaise santé qui était la sienne ces dernières années avait laissé Elias peu solide sur ses jambes et l'on pense qu'arrivé au sommet de la tour, il a été pris de vertiges, est tombé par-dessus le garde-fou et a ainsi trouvé la mort.

Le service religieux d'Elias Whipple, qui n'a pas de famille survivante, aura lieu ce vendredi à l'Église unitarienne. L'inhumation se fera au cimetière de l'église.

Son successeur n'a pas encore été nommé.

- Wilton Keyes

blait souffrir de démence, faisant souvent valoir que, de sa position avantageuse au sommet de la tour de surveillance des feux de forêt, il pouvait voir des choses bouger dans les bois. « Des choses pas naturelles », disait-il. La plupart estiment que, en état de démence, Whipple s'est effectivement suicidé en se jetant par-dessus le garde-fou. Comme on le raconte, il a touché le sol la tête la première, se fracassant le crâne sur un affleurement rocheux.

C'est Dora Slate, le coroner du village, qui a délivré le certificat de décès, établissant la mort de Whipple comme un accident. Si on l'interroge sur la question, elle peut indiquer qu'il s'agissait peut-être d'un suicide, mais que, sans preuve ni aucun mot explicatif, elle a conclu à un accident afin de ne pas ternir le nom des Whipple. Si un investigateur effectue un test de *Persuasion*, Dora se confie davantage et révèle aux investigateurs que, aussi brisée fût la tête de Whipple, il y avait, de manière tout à fait surprenante, peu de matière cérébrale sur les lieux du drame.

Sydney Etlzer, le facteur, était un compagnon de beuverie d'Elias Whipple. Whipple avait l'habitude de lui parler des voix. Il ne pense pas qu'il s'agisse d'un suicide ou d'un accident. « Où était la cervelle ? » demandait-il. « Dites-le moi, hein ? ».

### L'Église unitarienne de Foxfield

L'Église unitarienne, avec son imposant clocher en briques, est sans conteste le plus grand et le plus impressionnant bâtiment de la ville. Construite en 1846 et entièrement financée par Aaron Pickering, cette structure massive en brique de style néogothique fut bâtie après que l'assemblée de Foxfield ait voté pour faire le basculement de l'Église congrégationaliste des origines vers la foi unitarienne moderne beaucoup plus libérale. L'église peut accueillir trois cents paroissiens assis et, le dimanche, est quasiment pleine.

L'église est soutenue par un fonds d'affectation spécial établi par Aaron Pickering, qui prévoit l'entretien de l'église, un petit salaire pour le pasteur, et des logements pour la famille du pasteur au Manoir Pickering.

Près de l'église, du côté est, se trouve le cimetière. Abrisant des centaines de tombes, dont certaines remontant au XVIII<sup>e</sup> siècle, l'endroit est dominé par un grand mausolée de marbre blanc portant le nom « Pickering » inscrit au-dessus de la porte. Aaron Pickering et son épouse Anne, ainsi que Bertrand Pickering et sa femme Emma, y sont enterrés.

La porte d'entrée de l'église est toujours déverrouillée. Lorsque les investigateurs s'y rendront pour la première fois – durant la journée –, le pasteur Henry Barnes sera présent. Travaillant dans son bureau, il enten-



## Peter Chylinski

### Jeune en difficulté

APP	09	Prestance	45 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	09	Intuition	45 %
POU	10	Volonté	50 %

### Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	50

### Compétences

Athlétisme	85 %
Discrétion	65 %
Écouter	75 %
Métier : serrurerie	35 %
Orientation	85 %
Pister	70 %
Premiers soins	35 %
Se cacher	60 %
Sciences de la vie	
- histoire naturelle	30 %
Trouver Objet Caché	65 %

### Combat

• Arts martiaux (lutte)	80 %
• Dégâts spéciaux	
• Bagarre	85 %
• Dégâts 1D3 + Impact	

1911 ne lui ôte son travail. Alors que la plupart des familles immigrées quittèrent alors Foxfield – bon nombre d'entre elles pour Bolton, où des emplois en usine étaient disponibles – les Chylinski restèrent ici, profitant d'un logement gratuit pendant que Wojciech travaillait à temps partiel comme homme à tout faire dans le village ou comme ouvrier à la ferme. Terrassé par la grippe, Wojciech mourut en 1921 en laissant une veuve et un fils en bas âge. Rose gagne l'argent qu'elle peut, en travaillant le plus souvent comme blanchisseuse pour certains habitants du village. Elle fait également des travaux de couture.

Rose sait peu de choses sur les questions touchant le village, mais elle apprécie beaucoup le pasteur Barnes. Ce dernier a plus d'une fois dépanné la famille quand elle avait du mal à joindre les deux bouts avec quelques dollars ou un panier de nourriture acheté chez Parker. Pourtant, elle a vu récemment Barnes agir de manière étrange. Elle n'en parlera pas, à moins que les investigateurs n'insistent ou ne rusent au moyen d'un test de *Baratin* ou de *Persuasion*.

Si elle finit par se confier, Rose peut dire aux investigateurs qu'au cours des six dernières semaines à peu près, elle a vu Barnes quitter sa maison tard dans la nuit en emportant avec lui une lanterne à la lumière atténuée, traverser la rivière sur le barrage en béton avant de disparaître dans les collines boisées. Rose trouve ce comportement bizarre parce que, au lieu de se diriger rapidement vers le pont couvert, puis de suivre la route traversant les Fabriques, Barnes a plutôt choisi de prendre un raccourci par le barrage en béton à côté de la filature, trempant par la même occasion ses chaussures. Rose a vu Barnes faire ce trajet à trois reprises au moins. Peter, treize ans, se trouve à proximité, au bord de la rivière, où il est en train d'attraper

des grenouilles, en les lançant en l'air et en les frappant avec un lourd bâton. Il est sale et pieds nus. Ses habits sont un peu trop petits pour lui, rapiécés et raccommodés. Ayant arrêté l'école et étant peu intéressé par la recherche d'un travail, Rose se fait du souci sur ce que son garçon va devenir.

Si on l'interroge, Peter livre peu d'informations importantes. Il ne semble intéressé que par le fait de traquer et de tuer les petits animaux. Les investigateurs auront le privilège d'entendre ses histoires sur les écureuils et les lapins qu'il a pris au piège et tués. S'ils arrivent à supporter ce discours assez longtemps, ils peuvent l'entendre parler des « Trotteurs » qu'il croise parfois dans les bois. Il dit qu'ils sautent vite, mais qu'on peut généralement les tuer avec un bon bâton. « Ils mordent aussi », dit-il en montrant aux investigateurs une petite blessure apparemment récente sur son avant-bras.

## La filature en ruine

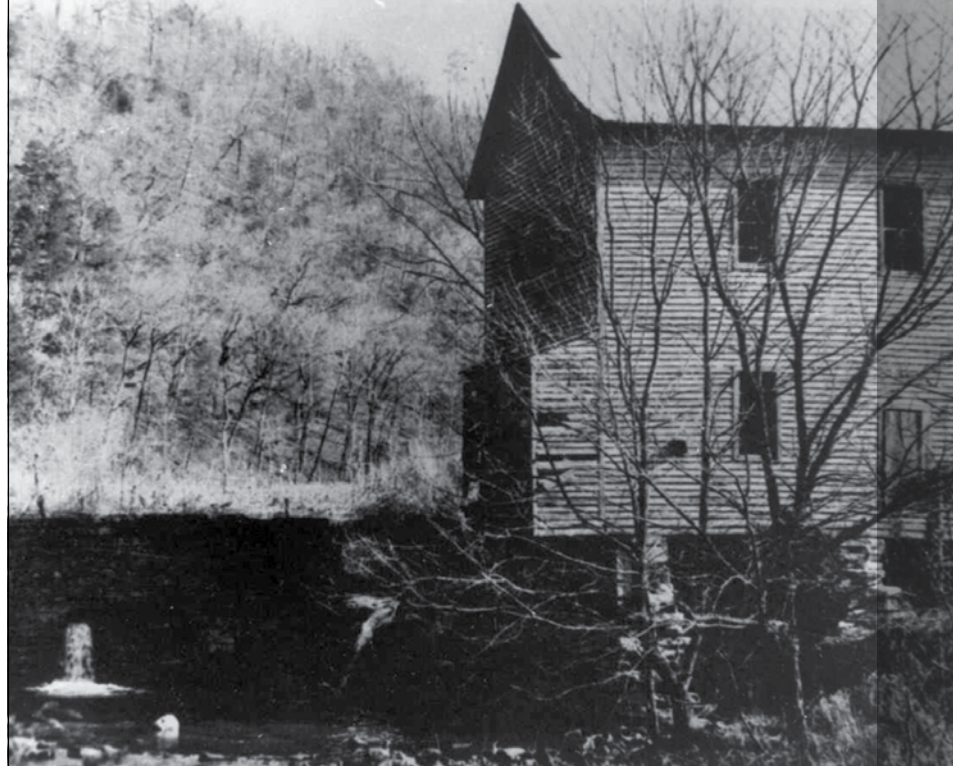
Cette immense structure à trois niveaux, faisant pas moins de 9 m de large à certains endroits et près de 25 m de long, est localisée le long de la rivière Fox, une ruine calcinée entourée de décombres et de hautes broussailles. Les murs en bois, carbonisés par le feu, sont encore debout, mais s'effondrent lentement. Il reste peu de chose de la toiture, elle aussi consumée dans l'incendie, et l'intérieur est exposé aux ravages de la pluie et des hivers glacés de la Nouvelle Angleterre. La grande roue à aubes, brisée au niveau de son axe, repose immobile et pourrit dans l'eau. Cependant, le barrage en béton, lui, est toujours intact, l'eau débordant par-dessus. On peut l'emprunter pour traverser la rivière, mais l'eau qui coule par dessus le bord le rend glissant et cette action nécessite pour un investigateur



de réussir un test d'*Agilité* ou de chuter. Si l'investigateur glisse, il a 50 % de chances de tomber dans le bassin de la filature et de ne rien subir d'autre que de se retrouver complètement trempé – l'eau n'est profonde que jusqu'à la poitrine et il y a peu, sinon aucune chance, de se noyer. Si l'investigateur tombe de l'autre côté, il fait en revanche une chute de presque 2 m sur le lit rocheux de la rivière qui, à cette époque de l'année, est recouvert par moins de 30 cm d'eau. Un test réussi d'*Athlétisme* permet à l'investigateur de retomber sur ses pieds sans se blesser ; un échec implique qu'il subit 1D2 points de dégâts – sans doute une entorse de la cheville ou un poignet foulé.

Toutes les portes du bâtiment sont obturées par des planches et plusieurs pancartes délavées par le temps et indiquant « entrée interdite » sont clouées sur les murs extérieurs, dans l'espoir d'empêcher les enfants d'explorer les lieux et, éventuellement, de se blesser. Les portes barricadées représentent un petit obstacle à franchir pour toute personne déterminée à entrer. Alors qu'un pied-de-biche peut être nécessaire pour celles situées aux extrémités est et ouest du bâtiment, les planches obturant la porte double principale au nord de l'édifice sont tellement abimées par les éléments qu'on peut les arracher à la main.

Si Peter Chylinski accompagne les investigateurs, il peut leur montrer son « entrée secrète » située près de la porte nord : un trou dans le mur permet en effet à n'importe qui ayant une TAI 13 ou moins de se faufiler à travers l'ouverture.



### À l'intérieur de l'usine

L'intérieur de l'ancienne filature est effectivement un endroit dangereux. Les sols encombrés de gravats sont fragilisés, souvent proches de l'effondrement. Les sections les plus risquées sont mentionnées sur la carte par un « X ». Si le poids que ces zones peuvent supporter est dépassé, les investigateurs traversent le plancher et tombent au niveau en dessous.

Si les investigateurs ont amené avec eux le jeune Peter Chylinski, il peut les mettre en garde contre la plupart des points faibles – mais pas tous.

## Les Trotteurs – des jouets à la disposition du Gardien

Les Trotteurs sont de petits crustacés gris. Ressemblant à d'énormes tiques, ce sont en fait les jeunes immatures des Fungi de Yuggoth. Faisant approximativement 20 cm de long, ces larves de Fungi s'accrochent en grand nombre sous le ventre des Mi-Go femelles, se nourrissant du lichen rougeâtre qui y pousse.

Mauvais parents notoires, les Fungi de Yuggoth ne prêtent guère attention à leur progéniture. Les jeunes tombent souvent accidentellement de leur mère-hôte et se mettent à courir librement, cherchant désespérément une autre hôte adulte. Souvent, ils ne parviennent pas à en trouver et, au bout de deux semaines, finissent par mourir de faim, leur corps se désagrégant rapidement de la même manière que celui des adultes.

Le repaire secret des Mi-Go est actuellement dirigé par une femelle exceptionnellement grande qui sort fréquemment de la caverne et qui constitue la source principale des Trotteurs croisés par les investigateurs dans ce scénario.

Les rencontres avec les Trotteurs s'effectuent le plus souvent au nord de la rivière, là où les Mi-Go vont et viennent. Néanmoins, au sud de la rivière, on peut en croiser un ou deux dans la maison de Barnes, résultat des récentes visites effectuées par la chef Mi-Go.

Les Trotteurs évitent la lumière directe du soleil et cherchent à s'en protéger en s'enfonçant dans les bois ou à l'intérieur des bâtiments. La nuit, ils vont et viennent librement. Ils sont rapides et peuvent grimper aux arbres. Des Trotteurs affamés se laisseront tomber sur les investigateurs, se précipiteront de derrière des étagères à livres, ou sauteront des broussailles pour

attaquer, confondant leur forme humaine avec celle d'un adulte Mi-Go. Ils bondissent sur leurs victimes et, en la maintenant avec leurs multiples griffes minuscules, enfoncent leurs crochets dans leur chair de leur victime, ce qui lui inflige 1 point de dégât tout en lui injectant une petite quantité de venin. Leur attaque est très efficace (90 %), même si un investigateur conscient de la présence du Trotteur peut éviter son attaque en réussissant un test d'*Athlétisme*.

Si un Trotteur réussit son attaque, il s'accroche afin de pouvoir délivrer au round suivant une nouvelle morsure. Les investigateurs effectuant un test d'*Agilité* peuvent détacher la sale bestiole et la jeter au sol. Les investigateurs à proximité peuvent également apporter leur aide. Une fois par terre, un Trotteur peut être piétiné en réussissant un test d'*Agilité* avec une réussite spéciale, ce qui le tue automatiquement. Jusqu'à deux investigateurs supplémentaires, s'ils sont à proximité, peuvent également essayer de piétiner la bestiole, également à l'aide d'un test d'*Agilité* accompagné d'une réussite spéciale.

Le poison des Trotteurs n'est pas fatal, mais inflige 1 point de dégât supplémentaire. Les effets de la toxine apparaissent dans un délai de dix minutes – des nausées, menant généralement à des vomissements, suivis d'une légère fièvre et d'un gonflement localisé, de rougeurs et de douleurs dans la zone de la morsure au cours des vingt-quatre heures qui suivent.

Les Trotteurs sont solitaires et on rencontre rarement plus d'une de ces vilaines petites créatures à la fois.

### Un Trotteur

DEX	15	Agilité	75 %
FOR	01	Puissance	05 %
TAI	01	Corpulence	05 %
INT	01	Intuition	05 %
POU	01	Volonté	05 %

#### Valeurs dérivées

Impact	-4
Points de Vie	01
Mouvement	05

#### Compétences

Se cacher	90 %
-----------	------

#### Combat

• Sauter et saisir	90 %
Dégâts : 1 point de dégât plus 1 point de dégât du au venin	

#### Perte de SAN

1/1D3 points à la première rencontre surprise, 0/1 point aux rencontres suivantes



Aide de jeu - Document **Malignité sans fin n° 3** : Extrait de *Kingsport – Un siècle en bord de mer*

### Les sbires monstrueux

Le sorcier Matthew Chandler, contrôlant maintenant le corps de Ronnie Pine, a quelques forces de frappe dangereuses à sa disposition. Parmi son arsenal

de sortilèges, il a la capacité d'invoquer et de contrôler les Vampires de Feu. Mais il possède également un puissant objet magique qu'il appelle « le Sac » et qui lui permet d'invoquer un nombre illimité des créatures appelées les Fils d'Y'golonac (ou Serviteurs d'Y'golonac). Bien que relativement faibles, ces abominations sont dangereuses et attaquent toujours en nombre. Elles obéissent totalement à Matthew Chandler, quel que soit le corps qu'il habite.

### Effectuer des recherches au sujet des victimes

Les investigateurs peuvent effectuer des recherches dans trois endroits différents afin de découvrir de nouveaux liens entre les victimes. Il s'agit de : la Bibliothèque publique de Kingsport, au 906 Howard Street, dans le quartier de Downtown [n° 517] ; Talbot Hall (l'hôtel de ville) au 607 Turner Street, dans le quartier de Downtown [n° 520] ; et le Musée de la Société d'histoire de Kingsport, 210 Carter Street, dans The Hollow [n° 205].

### La Bibliothèque publique de Kingsport

Lætitia Comstock, bibliothécaire assez âgée, s'occupe de ce petit établissement plutôt banal. Femme sévère, elle s'avère néanmoins utile en cas de besoin. Les investigateurs peuvent ici tenter un test de *Bibliothèque* afin d'effectuer des recherches sur des liens possibles entre les quatre hommes affectés de cécité. Un test réussi donne les informations suivantes, dans un livre intitulé *Kingsport – Un siècle en bord de mer*, écrit en 1888. Il s'agit d'une histoire de Kingsport, chronique des années 1639-1739. Voir **Document Malignité sans fin n° 3** ci-contre.

### Une possible attaque à la bibliothèque

Ronnie Pine s'est récemment rendu à la Bibliothèque publique de Kingsport où il a essayé de trouver et de détruire toutes les références aux événements concernant la chasse aux sorcières des années 1690. Malheureusement pour lui, avant qu'il ait pu localiser l'ouvrage *Kingsport – Un siècle en bord de mer*, la bibliothécaire l'avait chassé du bâtiment. Miss Comstock a fait une véritable scène, accusant le crieur de journaux d'essayer de voler des livres. Depuis lors, le sorcier fomenta sa vengeance. Le Gardien peut décider de faire en sorte que le sorcier frappe les investigateurs en utilisant ses sortilèges pendant qu'ils se trouvent à la bibliothèque. La bibliothécaire âgée peut être frappée de cécité à l'aide du sortilège

### Chapitre six : La chasse aux sorcières frappe Kingsport...

Le cas le plus exceptionnel impliqua un ensemble de tonneaux immergés découverts dans la baie, chacun s'avérant contenir les restes d'une personne disparue distincte. Ces tonneaux permirent de remonter jusqu'à un certain Matthew Chandler, le fabricant de bougie de la ville. Il fuit son domicile au moment où les autorités cherchaient à l'arrêter, évitant la capture jusqu'à la nuit tombée, quand l'équipage du bateau de pêche *Melanie Rose* l'appréhenda dans la baie alors qu'il essayait de s'échapper dans un bateau volé. La bande de pêcheurs avait été coordonnée par le révérend David Appleton, un homme qui joua un rôle clé dans les arrestations et les condamnations de nombreuses personnes accusées de sorcellerie à Kingsport.

Le procès fut remarquable en ce sens que Chandler fut la seule personne jamais passée en jugement prête à confesser ouvertement ses crimes et, selon certains rapports, à être aussi fière d'eux. Ce procès permit également d'entendre la plupart des témoins, les cinq hommes qui avaient capturé Chandler ayant comparu devant le tribunal. Contrairement à beaucoup de personnes dans ce genre d'affaire, ceux qui témoignèrent contre Chandler étaient tous des citoyens très respectés. Samuel Forrester, Jacob McDonald, Goodwine White, James Placard, et le révérend Appleton affirmèrent tous avoir été témoins des actes reprochés à Chandler d'usage de la magie alors qu'il essayait de leur échapper. La dernière partie remarquable de cette affaire fut le traitement que l'on fit subir au corps de l'accusé. Après avoir été pendu, le corps fut découpé et brûlé puis, dans un acte final de violence indignée, les citoyens saccagèrent la résidence de Chandler, puis la rasèrent par le feu.

ième explosion titanesque t'envoie trébucher à l'extérieur de la pièce obscure, qui s'effondre derrière toi. Le fusil serré dans la main, tu te retrouves à genoux dans plusieurs centimètres de boue, au fond d'une tranchée...

**Rêve n° 4 :** Tu es en train de tâtonner dans un couloir sombre, te cognant, tournant invisible après tournant invisible, comme un rat dans un labyrinthe noir comme la poix. Enfin, tu aperçois plus loin une faible clarté. Alors que tu te rues dans cette direction, une explosion massive se produit quelque part devant toi et un homme sort en titubant d'une sombre embrasure de porte et tombe à genoux dans la tranchée presque à tes pieds. Il s'agit de ton camarade (Note pour le Gardien : il s'agit ici d'un autre investigateur), vêtu d'une capote et d'un casque en acier crottés de la Grande Guerre...

### Le rêve

Les investigateurs se trouvent dans un réseau de tranchées boueuses, certains seuls, certains avec d'autres soldats, et certains encore avec leurs camarades investigateurs. Le Gardien peut souhaiter faire en sorte qu'un investigateur ou deux soient séparés un peu des autres, peut-être pour les faire se rencontrer dans les tranchées au moment où ils se prépareront à charger, ou même dans le no man's land. Chacun est vêtu d'une lourde capote crottée, d'un casque en acier, et accablé de lourdes bottes, d'une ceinture de munitions, d'un sac à dos rempli de fournitures diverses, d'une gamelle, d'un masque à gaz, et d'un fusil M1917 de calibre .30-06 équipé d'une baïonnette. La capote et le casque fournissent 1 point de protection, qui est perdu si la capote est enlevée. Tout investigateur ayant servi comme officier a également par devers lui un revolver .45 dans un étui à sa ceinture.

Le ciel nocturne est sombre et gris, avec de minces filets de nuages gris-cendre plus clairs – mais pas un clair de lune, ni même une seule étoile. Les investigateurs vétérans ne parviennent pas à reconnaître cet endroit dans les souvenirs qu'ils ont de leur service en temps de guerre. D'en haut, hors de la tranchée, provient le son intermittent de tirs de fusil, du crépitement des mitrailleuses, et le bruit sourd éloigné des explosions de mortier.

Les investigateurs n'ont que quelques instants pour observer leur environnement avant d'être conduits dans une tranchée où s'entassaient des dizaines d'hommes sales à l'air hagard. Une poignée d'officiers arpente la tranchée derrière eux, le sifflet prêt, revolver à la main, décidés à tirer sur quiconque ne participerait pas à la charge. Les investigateurs sont poussés vers les échelles en compagnie des autres hommes ; quiconque refuse est menacé d'exécution et peut-être même abattu sur le champ.

