

L'histoire d'Aa'hshss

Dans les temps très anciens, bien avant l'apparition de l'homme, le peuple des Hommes-Serpents vivait sur le continent de Mû. Ses prêtres, instruits par Yig de la destruction prochaine de leurs terres, confièrent le savoir de leur race à Aa'hshss, un avatar d'Azathoth. Ils enchaînèrent cette créature à une conque, qui devint la Mémoire du Monde. Lorsqu'un érudit ou un sage mourrait, sa tête était confiée à Aa'hshss. L'entité la maintenait vivante avec toutes ses connaissances, tout en se nourrissant de ses émotions. Grâce à une cérémonie complexe, l'esprit d'un prêtre-serpent pouvait aller consulter cette bibliothèque monstrueuse. A mesure que les connaissances d'Aa'hshss grandissaient, son pouvoir vampirique s'accroissait, jusqu'au jour où Mû sombra dans le Pacifique. Plusieurs centaines de millions d'années s'écoulèrent avant qu'un tremblement de terre ne ramène Aa'hshss à la surface. Un équipage de pêcheurs ramassa le coquillage et le vendit au fameux sorcier Hsiao Yu. Celui-ci disparut mystérieusement peu après. Pendant des siècles, nul n'entendit plus parler de la conque. On retrouve trace de la Mémoire du Monde en Égypte, sous le règne de Ramsès II. De là, elle parcourut le Moyen-Orient, parfois entre les mains d'adorateurs d'Azathoth, parfois dans celles d'Investigateurs primitifs... Le fameux mage Tuj'Aniahr finit par s'en emparer. Il l'utilisa pour combattre les puissances du mal, et se fit enterrer avec.

En 1896, une expédition archéologique russe retrouva la tombe de Tuj'Aniahr, un peu au nord des ruines de Babylone. Quelques semaines plus tard, une patrouille britannique en retrouva l'unique survivant, complètement fou, serrant la conque contre lui...

Prologue

Dieppe, 1908. Le capitaine de vaisseau à la retraite Charles-Octavien de Bonstamps, vicomte de Brennisse, reçoit d'un ami de retour de voyage une conque magnifique et de dimensions remarquables. Elle va rejoindre sa collection de coquillages rares, exposée au fond d'un aquarium peuplé de poissons exotiques. Quelques jours plus tard, la gouvernante du vicomte découvre le cadavre de son maître flottant dans le grand aquarium, le visage déformé par une grimace de désespoir intense. En 1920, Eugénie Varenne, soeur et unique

héritière du capitaine de Bonstamps, fait don de la collection au musée d'Histoire naturelle de Paris, à condition qu'elle soit exposée dans un aquarium géant comme l'aurait souhaité son frère. Le 21 juillet 1921, l'aquarium est installé au premier étage de la nouvelle galerie de zoologie. Trois jours plus tard, le public peut enfin l'admirer.

Le 4 août, le docteur Antoine Cailloux visite l'exposition. Il reconnaît, parmi les coquillages, un conque de forme très particulière. Cela fait plusieurs années qu'il rassemble des documents se rapportant à l'occultisme et à la magie noire. Aucun doute n'est permis, ce magnifique coquillage abrite une créature terrible, très ancienne, gardienne du savoir impie des terribles prêtres-serpents de Mû : Aa'hshss, la Mémoire du Monde.

Cette horreur doit être détruite... mais pas avant d'avoir consulté les connaissances qu'elle renferme. Après avoir en vain tenté de l'acheter, le médecin décide de la voler et s'adresse à un ancien monte-en-l'air, Germain Boulard, qui organise le vol pour la nuit du 13 au 14 août. En attendant, Cailloux entreprend de recruter des assistants: les Investigateurs.

Samedi 13, minuit. Un violent orage s'abat sur la capitale. Deux hommes trempés pénètrent dans la nouvelle galerie de zoologie du jardin des Plantes. Cailloux laisse Boulard en surveillance et monte à l'étage, où se trouve l'aquarium octogonal de la collection de Bonstamps. Il entreprend alors la cérémonie de l'Ophthet, qui doit le rendre maître de la conque. Quelques instants plus tard, Germain Boulard entend les hurlements du médecin. Il se précipite. Le cadavre décapité d'Antoine Cailloux est affalé contre le mur. Un gardien de nuit, les yeux exorbités, fixe le plafond sans ciller; il est mort, sans causes apparentes. Dans l'aquarium, le sable est agité de remous sanglants.

Au terme d'une course effrénée, Boulard regagne son domicile près de la Bastille et s'y barricade. Dans la nuit du dimanche 14 au lundi 15, les policiers retrouvent son taxi, abandonné rue Cuvier. Il y traîne une serviette au nom de Cailloux...

Les Investigateurs entrent en scène

Le 13 août, tous les Investigateurs reçoivent une invitation de docteur Cailloux. Il leur demande de bien vouloir l'assister dans une « importante expérience », qui commencera le lendemain

à 14 heures. Les PJ sont des personnes instruites, plutôt cultivées et amis proches d'Antoine Cailloux. Ils connaissent le médecin comme un érudit un peu excentrique, simple, gentil et très versé en occultisme. En arrivant le dimanche en début d'après-midi à la demeure de Cailloux, au Vésinet, les Investigateurs croisent deux gendarmes sur le pas de la porte. Célestine, la vieille gouvernante, est sans nouvelles du médecin depuis la veille au

soir, et cela l'a suffisamment inquiétée pour qu'elle prévienne la police. Les gendarmes lui ont promis de se renseigner. Célestine, à moitié rassurée, sert le café au salon. Cailloux l'avait prévenue de la visite des PJ. Un taxi est venu le chercher pour le conduire à Paris, vers 19 heures. En soi, c'est bizarre: d'habitude, il conduit lui-même sa voiture... Célestine se souvient que le docteur a appelé son chauffeur « Germain ».

Sigmund

La maison abrite un autre occupant: Sigmund, un vieux chat aussi gras qu'affectueux qui est, à l'insu de tous, le familier d'Antoine Cailloux. A l'instant de sa mort, le médecin a réussi à projeter un fragment de son esprit dans le corps de l'animal. Il s'y accroche depuis, avec l'espoir de trouver une aide auprès des Investigateurs. Alors qu'ils sont au salon, le chat bondit sur la table, renversant les tasses de café. Il ne se laisse pas attraper, mais reste juste hors de portée. L'esprit de Cailloux influence le comportement de l'animal, qui essaiera de son mieux d'orienter les recherches des PJ.

La propriété

Le domaine d'Antoine Cailloux se compose d'une vaste maison bourgeoise flanquée d'anciennes écuries désertées, qui abritent le laboratoire privé du médecin, le tout au milieu d'un parc de quatre hectares. Deux endroits contiennent des informations: la salle de consultation de Cailloux et le laboratoire.

- ❖ La salle de consultation. Un bureau massif muni de tiroirs occupe un angle de la pièce, juste devant une vaste bibliothèque d'ouvrages médicaux. Deux sièges et une table d'examen lui font face. L'agenda de Cailloux est rangé dans le tiroir central. Celui-ci est fermé à clé, mais facile à forcer (bonus de 20% au jet de Mécanique). Il s'y trouve également une grosse clé qui



ouvre la porte du laboratoire et deux clés plus petites de forme étrange. Dans l'agenda, les PJ peuvent remarquer plusieurs rendez-vous récents concernant le professeur Mangin, Eugénie Varenne et Germain Boulard. Au milieu des livres de médecine se trouve un épais volume consacré à la conchyliologie (l'étude scientifique des coquillages). Plusieurs pages marquées décrivent des coquillages de taille et de forme similaires à la conque du musée. L'adresse d'Eugénie Varenne figure sur l'ex-libris, à la première page de l'ouvrage.

- ❖ Le laboratoire. Si les Investigateurs se montrent peu pressés de le visiter, le comportement de Sigmund devrait les y pousser. Il s'en approche, gratte à la porte, miaule... Toutefois, il n'y pénétrera en aucun cas (le livre enchaîné le terrorise). L'endroit est partagé en deux : un vaste laboratoire et l'autre du magicien, une pièce plus petite et sans fenêtre. La première salle est pleine de matériel de chimie et de physique. Au centre se trouve un aquarium vide, aux montures de cuivre et d'argent gravées de symboles étranges. Il est recouvert d'un tissu. A côté, une énorme bonbonne contient cinquante litres d'eau régale, un puissant mélange d'acides très corrosifs. Dans l'autre pièce, les murs sont couverts de livres anciens et de parchemins. Dans un angle, derrière un rideau, un énorme livre est enchaîné au plafond, à hauteur d'homme. Il est retenu par une grosse chaîne solidement cadenassée. Sous le livre, le sol est maculé de taches de cire noire. Enfin, un gros coffre de bois bardé d'acier et recouvert de feuilles de plomb est posé sur une table basse. Il est fermé par deux cadenas très difficiles à forcer (malus de 20% au jet de Mécanique). Leurs clés se trouvent dans le bureau de Cailloux.

Le livre enchaîné

C'est la version originale en latin du Cthaat Aquadingen. Mais surtout, c'est un agrippa, un livre-démon doté d'une vie propre. Ses chaînes sont en plomb, métal qu'il ne peut pas briser (jet d'Occultisme). Quelques minutes dans les vapeurs de trois bougies noires suffisent à l'engourdir pour deux heures, permettant une consultation sans danger (les bougies sont sur une étagère du laboratoire). Si les Investigateurs réussissent un jet de Mythe de Cthulhu, ils connaissent cette information. Les clés des chaînes sont accrochées au mur. Ouvert sans précaution, le livre se met à saigner et à geindre. Le lecteur doit réussir un jet opposant son Pouvoir à celui du livre (20). S'il est réussi, il peut le refermer. Sinon, les pages se gondolent et

se déchirent sous la poussée de tripes et de boyaux sanglants qui tentent d'étrangler l'imprudent (FOR 15, appliquez les règles sur la noyade). La vue du livre en action fait perdre 1/1d10 points de SAN. Si la victime succombe, le livre entreprend de la dévorer dans un bruit de mastication écoeurant (perte de 1/1d6 points de SAN). Les coups ne lui font rien : il ne craint que le feu. Une fois enflammé, il propage l'incendie en bondissant partout avec des hurlements insoutenables. Dans le cadre de ce scénario, les informations qu'il renferme ne sont pas intéressantes. En revanche, si les Investigateurs envisagent de faire carrière, ils peuvent vouloir le garder. Encore faudra-t-il satisfaire ses appétits...

Aa'hshss et ses pouvoirs

Aa'hshss est indestructible, contrairement à la conque qui peut être détruite en la plongeant dans un mélange d'acides puissants (ce qui anéantirait définitivement les connaissances des Hommes-Serpents). La conque ressent les émotions de toutes les créatures vivantes dans un rayon égal à son Pouvoir en mètres. Elle n'a donc aucun mal à identifier ses ennemis. Elle peut appeler le héraut, qui viendra en 1d6 minutes. Les victimes de son pouvoir hypnotique peuvent également être convoquées, mais elles n'arrivent que (5d6 - POU d'Aa'hshss) minutes après. Lorsque la conque est au sec, Aa'hshss est impuissant. Son Pouvoir diminue d'1 point par jour jusqu'à un minimum de 5. Dans l'eau, il gagne 1 point de Pouvoir tous les deux jours jusqu'à un maximum de 40. Autour du coquillage, l'eau brille étrangement, et ses reflets sont hypnotiques. Faites un jet de résistance opposant le Pouvoir d'Aa'hshss (entre 18 et 20 au moment du scénario) et celui des Investigateurs. Si les PJ le manquent, ils commencent à souffrir d'hallucinations abominables, qui les frappent n'importe quand.

Selon la différence entre leur Pouvoir et celui du monstre, elles seront plus ou moins fréquentes. Pendant ces périodes, la victime est sous le contrôle d'Aa'hshss. - 1 ou 2 points de différence : deux ou trois hallucinations par jour. Chaque crise dure 1d6 minutes, et elles sont espacées d'1d6 heures. - 3 à 4 points : entre trois et cinq hallucinations par jour. Chaque crise dure 2d6 minutes, elles sont espacées d'1d3 heures.

- 5 points : une hallucination toutes les deux heures. Chaque crise dure 3d6 minutes. - 6 points ou plus : une hallucination par heure, qui dure 1d6 x 5 minutes.

De plus, chaque nuit, tous les Investigateurs affectés font le même cauchemar. Ils rêvent qu'ils survolent un interminable océan de chair animé de pulsations. Chaque crête et chaque creux portent une tête, humaine ou non, qui hurle ou gémit. Leurs plaintes sont rythmées par le son d'une flûte. A chaque cauchemar et à chaque hallucination de plus d'une heure, les victimes doivent réussir un jet de Santé mentale ou perdre 1d3 points de SAN. Arrivée à 0, elles voient Azathoth derrière son voile de brume... et leurs âmes sont perdues.

Le coffre

Antoine Cailloux a rassemblé dans ce coffre les documents les plus précieux se rapportant à Aa'hshss. Au milieu d'un gros paquet de notes et de croquis se trouve un exemplaire du monstrueux Soixante pierres, écrit en français au XVIIIe siècle par le sorcier Raymond de Bretteville. Sur le côté, dans un étui en ivoire d'envron soixante centimètres de

long, est enroulé un document très bien conservé, couvert de hiéroglyphes minuscules : le papyrus de Tuj'Aniahr. Un jet de Bibliothèque permet de classer sommairement le contenu du coffre en rattachant les notes de Cailloux tantôt au papyrus, tantôt au livre. Cela représente plusieurs heures de travail.

- ❖ Soixante pierres. Son étude complète demande de nombreuses semaines, donne 10% en Mythe de Cthulhu et coûte 2d6 points de SAN. Un bon quart de l'ouvrage, abondamment annoté par Cailloux, se rapporte à Aa'hshss. Quatre informations importantes s'y trouvent : une histoire du rôle d'Aa'hshss dans la civilisation de Mû, un dessin de la conque, la relation du voyage astral du sorcier Hsiao Yu au cœur de la Mémoire du Monde et la description de la cérémonie de l'Op-thet, qui permet au voyageur de consulter une tête et de revenir dans notre plan d'existence. Grâce aux notes de Cailloux, ces informations peuvent être assimilées en quelques heures, à condition de réussir un jet d'Intelligence x 1. Le lecteur perd 1d3 points de SAN.

- ❖ Le papyrus de Tuj'Aniahr. C'est un rouleau de papyrus d'un mètre cinquante de long et de soixante centimètres de large, couvert de hiéroglyphes. A moins d'être capables de les déchiffrer, les Investigateurs auront besoin de l'aide d'un égyptologue. Ce papyrus relate la lutte du sorcier Tuj'Aniahr contre les adorateurs d'Aa'hshss. Le héraut d'Aa'hshss est décrit, et il est clairement indiqué que le feu est la seule arme efficace contre lui. Le document met également en garde contre les pouvoirs hypnotiques dont dispose la conque lorsqu'elle est plongée dans l'eau. L'étude complète du papyrus apporte 4 % en Mythe de Cthulhu et coûte 1d6 points de SAN.

La police intervient

Le lundi 15, très tôt dans la matinée, un groupe de policiers et de gendarmes mené par le commissaire divisionnaire Hector Lapine se présente au domicile de Cailloux. Si les PJ sont encore sur place, ils apprendront la fin horrible de leur ami et la difficile identification qui a conduit la police au Vésinet. Lapine est désagréable et soupçonneux, mais il n'a aucune raison d'incarcérer les Investigateurs. En revanche, il les interroge longuement, tout comme Célestine.

Intermède bibliophilique

Les documents de la bibliothèque représentent une masse de documents considérable. Les Investigateurs n'auront certainement pas le temps de les



étudier tous avant le surlendemain, d'autant qu'ils ne lisent sans doute pas les hiéroglyphes. Cailloux connaissait un égyptologue, le professeur Poirot, qui travaille au musée du Louvre. Encore faut-il le contacter, lui payer la somme (coquette) qu'il réclame en échange d'une traduction qu'il va devoir réaliser à toute vitesse, et espérer que le héraut ne le prenne pas pour victime (voir plus loin).

Dans le meilleur des cas, le professeur Poirot ne pourra réaliser qu'une traduction sommaire. Même à partir de ses notes, il faudra au moins quatre heures d'étude, suivies d'un jet d'Intelligence x 1 pour saisir les grandes lignes du récit. Pour le Gardien, doser la distribution des informations représente la grande difficulté de cette aventure.

Contrairement à la plupart des scénarios, les Investigateurs ont toutes les cartes en main dès le départ. Encore faut-il qu'ils les exploitent... Rien que le classement des notes du docteur va leur prendre une demi journée. Arrangez-vous pour qu'ils ne comprennent pas ce qu'ils affrontent avant les premiers meurtres...

Visites

L'agenda du docteur renferme trois pistes, que les Investigateurs peuvent exploiter dans l'ordre qu'ils désirent.

- ❖ Louis Mangin, le directeur du musée, est un homme très occupé. Il est fort peu désireux de parler aux PJ. S'ils réussissent à le persuader qu'ils étaient des amis du disparu, il se montrera un peu plus ouvert. Cailloux l'a contacté le 6 août. Il voulait acheter la conque. « Malheureusement, celle-ci n'est pas à vendre. La collection du vicomte de Bonstamps forme un tout indissociable. Je l'ai aiguillé sur madame Varenne, sa propriétaire. »
- ❖ Eugénie Varenne est une aristocrate sexagénaire et paraplégique, mais tout à fait charmante. Depuis la mort glorieuse de son mari en 1916, elle vit seule avec sa camériste dans une immense demeure bourgeoise, à Neuilly. Elle reçoit très volontiers les Investigateurs. Elle garde un souvenir précis de sa rencontre avec Cailloux, qui lui a rendu visite le 8 août. Il l'a longuement interrogée sur son frère. La vieille dame a remarqué la forte émotion du médecin au récit de la mort du vicomte (voir le Prologue). Elle lui a prêté un ouvrage sur les coquillages, mais ne sait rien de ses motivations et de ses projets.
- ❖ Germain Boulard est le plus intéressant des trois, mais aussi celui qu'il sera le plus difficile de rencontrer. Il est chez lui jusqu'au matin du 16. Après quoi, sur demande de la police, il est transféré à l'asile de Charenton. Le

commissaire Lapine va passer plusieurs heures à son chevet, sans grand succès: Boulard divague. Mais, au milieu de ses propos incohérents ressort une information. Selon lui, « la chose dans l'eau a tué Cailloux. Elle lui a dévoré la tête! »

La suite des événements

Les Investigateurs ont deux jours de calme relatif devant eux. Ils peuvent en profiter pour examiner le livre enchaîné et le contenu du coffre, et en tirer leurs propres conclusions.

Le mardi 16 août, les horribles événements du Jardin des Plantes font les gros titres des journaux. Les articles précisent que l'exposition restera fermée au public jusqu'au samedi 20 août, le temps de tout remettre en état. Les PJ sont surveillés, chacun, par un inspecteur discret mais efficace. Les journalistes commencent à leur porter un intérêt qui ira croissant dans les semaines suivantes.

Les obsèques d'Antoine Cailloux sont célébrées en l'église Sainte-Marguerite du Vésinet le mercredi 17, à 10 heures du matin. Plusieurs dizaines de personnes sont présentes, dont Hector Lapine et son adjoint, sans oublier quelques paparazzis. Le chat Sigmund rôde aux alentours. Au cours de la cérémonie, les PJ sont contactés successivement par deux personnes: maître Couffin, le notaire d'Antoine Cailloux, et Cécile Ménard, une célèbre médium parisienne. Couffin convie les PJ à l'ouverture du testament de Cailloux, en milieu d'après-midi. Quant à la jeune femme, elle leur propose de contacter leur défunt ami le soir même, au cours d'une séance de spiritisme, en présence du chat Sigmund. A ce moment, l'animal saute dans ses bras.

Message d'outre-tombe

Antoine Cailloux n'avait plus de famille proche. Seuls Célestine et les Investigateurs sont convoqués par le notaire. Toute la fortune du médecin est versée à des oeuvres charitables. Célestine hérite d'une confortable pension. Couffin remet aux PJ une lettre datée du 12 août, qui commence classiquement par « si vous lisez ceci, c'est que je suis mort ». Le docteur l'a déposée à l'étude dans l'après-midi du vendredi. Selon le notaire, il avait l'air anxieux. Cailloux charge ses amis de brûler le contenu de son coffre, ainsi que le livre enchaîné. Mais surtout, il les supplie de détruire l'un des coquillages de l'exposition du musée. Selon lui, la seule méthode efficace consiste à le plonger dans de l'eau régale (dont les PJ pourront reconstituer la formule en réussissant un jet de Chimie ou d'Occultisme).

Une séance infernale

La séance de spiritisme débute à 21 heures. Les participants sont rassemblés autour d'une table ronde, au centre de laquelle se trouve une cage contenant Sigmund, furieux. A la lueur des bougies, Cécile Ménard appelle l'esprit de Cailloux pendant deux heures, avant d'établir un contact. Soudain, la voix torturée de Cailloux sort de la bouche de la spirite. Il décrit sa situation en un long monologue incohérent, rythmé par les miaulements paniqués du chat (perte de 1d4 points de SAN). Il est prisonnier de la conque, en compagnie d'innombrables âmes, dont toutes ne sont pas humaines. Soudain, sa voix enfle, et il hurle: « Mon Dieu sauvez-moi, par pitié! L'anathème... l'anathème de Grégoire... » Sigmund se met à enfler pour crever comme un abcès, révélant la tête décomposée d'Antoine Cailloux, souillée de débris sanglants. C'est le héraut d'Aa'hshss. Déployant une paire d'ailes membraneuses, la chose arrache les barreaux de la cage avant de s'envoler à travers la fenêtre. Les Investigateurs doivent réussir un jet de SAN (perte: 1d3/1d8 points). S'ils le ratent, la terreur les paralyse.

Lorsque le calme revient, ils constatent que Cécile Ménard est morte d'une crise cardiaque. La fenêtre a bien été brisée de l'intérieur par un choc violent. Bien entendu, les voisins ont prévenu la police, qui arrive quelques minutes plus tard. Le jeudi 18, après une nuit et une matinée de tracasseries policières, les PJ quitteront le bureau d'un commissaire Lapine passablement énervé...

Meurtres en série !

L'unique fonction du héraut est d'accroître les connaissances de son maître. Il entreprend donc de fournir à Aa'hshss les têtes les plus savantes de la capitale, souvent des connaissances de Cailloux. Le premier crime a lieu dans la nuit du jeudi 18 au vendredi 19. Ensuite, il y en aura entre un et trois par nuit, jusqu'à ce que la capitale soit plongée dans la psychose. A chaque fois, les victimes disparaissent. On retrouve leurs corps la nuit suivante, au domicile de la victime suivante. Les cadavres sont décapités, comme à coups de dents. L'état des très rares témoins ne leur permet pas de donner le moindre renseignement utile (stupeur profonde, hystérie, amnésie, etc.).

Dans la nuit du 24 au 25, une terrible tempête s'abat sur Paris. La créature, juchée sur le cadavre de sa dernière victime, se rend devant la conque avec un vaste sac de toile contenant treize têtes tranchées, maintenues en vie par ses sortilèges. Il confie les têtes à Aa'hshss. L'une devient un second héraut. La semaine suivante, trente nouvelles victi-



mes endeulleront la capitale...

La cérémonie de l'Ophtet

Elle est clairement décrite dans Soixante pierres, avec des renvois au Cthaat Aquadingen pour le détail des incantations. En fait, il s'agit d'un condensé des trois sorts d'invocation, de contrôle et de consultation d'Aa'hshss, qui ne peuvent être accomplis qu'en présence de la conque (il faudra donc la voler, ou procéder au rite devant l'aquarium). Cette cérémonie est extrêmement dangereuse. Aa'hshss est peu disposé à se laisser approcher, et fera l'impossible pour l'interrompre. Pour cela, il enverra probablement son héraut... ce qui donne aux Investigateurs une occasion en or de s'en débarrasser. Le héraut se manifeste 1d6 + 6 minutes après le début du rituel, et il passe immédiatement à l'attaque. Si les Investigateurs sont assez imprudents pour accomplir toute la cérémonie, leurs âmes se séparent de leurs corps, pour dériver vers l'Ailleurs où les attend la véritable forme d'Aa'hshss. Les Investigateurs se retrouvent au-dessus d'une plaine de chair grisâtre jonchée de têtes hurlantes. Ils peuvent en profiter pour consulter celle du docteur Cailloux, qui les supplie de trouver l'anathème de Grégoire... Au bout de quelques minutes subjectives, les PJ se réveillent. Ils ont perdu 10 points de magie et 1d6 points de SAN.

L'anathème de Grégoire

Comme tous les érudits pourront le dire aux Investigateurs, il s'agit d'un puissant exorcisme, très utilisé par les ecclésiastiques du Moyen Âge. D'origine païenne, il fut interdit par une bulle du pape Sylvestre II. Le texte en est accessible à la Bibliothèque nationale. En fait, il s'agit d'un sort qui permet de libérer une âme retenue dans les plans extérieurs. Il faut pour cela tracer un cercle de protection avec de la poudre d'os humains. Ce cercle met le magicien à l'abri des assauts de l'esprit du mal (en effet, le héraut ne pourra pas utiliser ses sorts contre lui). Ensuite, il suffit de lire le rituel à voix haute devant le corps de la victime, vivante ou morte. La cérémonie doit se dérouler par une nuit sans lune. Elle dure trois heures, coûte 4 points de magie, 1 point de Pouvoir permanent et 1d3 points de SAN.

Pour sauver l'âme de Cailloux, les PJ doivent s'introduire dans le cimetière du Vésinet, exhumer son corps et accomplir le rituel. Le héraut se manifestera à la fin de la cérémonie. A ce moment, le cadavre décapité s'anime, attrape sa tête et la maintient en place de force jusqu'à l'ultime bénédiction (perte de 1 d6 points de SAN). Après quoi, il

s'écroule, définitivement mort...

Et enfin, la conque...

Détruire la conque sera beaucoup plus difficile. Il faut d'abord l'approcher. Dès que les PJ verront le coquillage (si ce n'est déjà fait), ils devront résister à son Pouvoir (égal à 20 le 23 août) ou risquer de devenir ses marionnettes. Les contrôles s'opposeront par tous les moyens à ce que les Investigateurs s'approchent de la conque. S'ils réussissent tous leur jet de POU, la créature dominera des gardiens, ou les gendarmes que Lapine a affectés à la surveillance de l'aquarium. Une fois cet obstacle surmonté, quelques secondes suffisent pour s'emparer du coquillage et le plonger dans l'eau régale. L'acide la détruit en un instant, avec force bouillonnements et hurlements odieux (perte de 1d3 points de SAN).

Les victimes se trouvant au dernier stade des hallucinations mourront sous le choc. Les autres seront frappées d'amnésie partielle dans le meilleur des cas. Aucune ne se souviendra des rêves...

Les Investigateurs ayant survécu gagnent 1d10 points de SAN s'ils ont accompli l'anathème de Grégoire, ou 1d6 points de SAN s'ils ont détruit le héraut d'une autre manière, plus 1d6 points de SAN s'ils ont obéi au testament, et 1d8 points de SAN s'ils ont agi avant le 24 août.

Casting

Célestine Korgalec

FOR 4 INT 8 CON 15 APP 6
POU 12 TAI 15 DEX 8 EDU 7
SAN 60 PdV 15

Compétences : Chanter 25%, Compatabilité 20%, Écouter 40%, Premiers soins 40%, Psychologie 15%, Trouver objet caché 35%.

Langues : Breton 40%.

A cinquante-huit ans, Célestine est une robuste Bretonne toujours vêtue de noir et portant une coiffe en dentelle. Elle dissimule une nature inquiète sous les râleries et les remarques acides. Au service de la famille Cailloux depuis quarante ans, elle voue une profonde affection et une grande admiration à Antoine Cailloux, qu'elle a élevé.

Eugénie Varenne

FOR 3 INT 10 CON 7 APP 10
POU 11 TAI 8 DEX 6 EDU 17
SAN 55 PdV 7

Compétences : Bibliothèque 30%, Botanique 35%, Discussion 35%, Histoire 40%, Psychologie 25%.

Langues : Anglais 45 %.

Commissaire Hector Lapine

FOR 12 INT 17 CON 11 APP 9
POU 18 TAI 13 DEX 9 EDU 13
SAN 90 PdV 12

Compétences : Bibliothèque 50%, Conduire automobile 40%, Discrétion 75%, Droit 60%, Écouter 35%, Esquiver 24%, Marchandage 30%, Pickpocket 40%, Premiers soins 40%, Psychologie 70%, Se cacher 65%, Suivre une piste 35%, Trouver objet caché 80%.

Langues : Allemand 60%, Anglais 65%, Italien 45%.

Armes: Revolver calibre 7,65, 25%, 1d8.

Le commissaire divisionnaire Lapine est considéré, à cinquante-quatre ans, comme le meilleur flic de France. C'est un homme modeste, plutôt lent, dont l'aspect débonnaire a trompé plus d'un malfait. Il est vêtu simplement d'un costume passé et a une sainte horreur des armes à feu et du tabac. Peu impressionnable, pas crédule pour deux sous, Hector Lapine voue un profond mépris aux médiums et autres astrologues.

Le héraut

FOR 15 CON 20 TAI 6 INT 15
POU 20 DEX 12 PdV 13

Déplacement: 15 (vol).

Arme : Morsure 60%, 1d6.

Perte de SAN : 1/1d6.

Sorts : Domination, Hypnotisme,

Trou de mémoire

Créé par Aa'hshss, le héraut peut se déplacer de deux façons : en occupant le cadavre d'une victime ou en volant. Le premier moyen lui permet de passer complètement inaperçu. Cependant, si le corps qu'il occupe est détruit pendant la journée, il reprend sa forme ailée qui est anéantie par la lumière du soleil. Sous forme humaine, il doit changer de corps chaque jour. Le héraut est invulnérable aux armes non magiques, sauf sous forme humaine. En revanche, il craint le feu. Passer d'une forme à l'autre lui prend 1d6 rounds. Les témoins perdent 1/1d8 points de SAN.

