

Ce scénario a été conçu pour 4 ou 5 investigateurs débutants interprétés par des joueurs expérimentés. En effet, ce scénario est dangereux et réclamera beaucoup de prudence, de réflexion et même d'intuition de la part des personnages qui l'entreprendront s'ils ne désirent pas connaître une fin horrible et rapide. Les investigateurs résident à Boston et disposent d'un moyen de transport quelconque (automobile..).

## Introduction

14 Novembre 1924 : les investigateurs sont contactés par un homme qui prétend avoir une mission à leur confier. D'apparence nerveuse et inquiète, il refusera de révéler de prime abord son identité et donnera à lire aux personnages un article découpé dans le Boston Globe du 12 Novembre :

### Superstition à Treadmill

« Treadmill (Mass.) : Depuis hier, le petit village de Treadmill, une localité située à une vingtaine de miles de Boston, vit dans un état de surexcitation inhabituel.

En effet, c'est hier matin lors d'une partie de chasse organisée peu avant l'aube qu'Oscar Bennett, membre honoré de la communauté précitée, a trouvé la mort dans des circonstances qui semblent avoir troublé ses compagnons. Bennett s'était séparé du groupe principal des chasseurs alors que ceux-ci pénétraient dans le petit bois de Greenwood. Au bout d'un certain temps, ses amis commencèrent à s'inquiéter et l'appelèrent à plusieurs reprises sans succès. Soudain, un cri déchirant aurait retenti dans la forêt. C'est à l'endroit d'où semblait provenir ce cri qu'ils découvrirent le corps sans vie de Bennet. Certains chasseurs prétendent avoir aperçu, à cet instant, une gigantesque silhouette (« Aussi haute que les arbres alentours » !!) qui s'enfuyait, traînant derrière elle une paire d'ailes membraneuses qui la faisaient ressembler à une énorme chauve-souris... ou au vampire de la légende.

Nul doute que l'intelligence frustrée des paysans leur aura joué un tour, bâtissant une histoire invraisemblable à partir de superstitions locales qui faisaient déjà état du bois de Greenwood comme d'un lieu maléfique.

Edward Simpson, le médecin du village dépêché sur place, a heureusement su conserver l'esprit clair et a déclaré que le corps d'Oscar Bennett ne portait aucune trace d'agression et que la mort devait avoir pour origine un arrêt cardiaque. Une autopsie a cependant été ordonnée par William Garrish, shérif de Treadmill. »

Après que les investigateurs aient lu l'article, le mystérieux personnage révélera son identité. Il s'appelle Thomas Bennett et est le frère du défunt de Treadmill. S'il habite Boston depuis son enfance, son frère avait préféré se retirer à la campagne depuis quelques années.

Thomas ne croit pas à la thèse de la crise cardiaque, son frère était en excellente santé (ayant été un athlète de renom) et l'affaire lui semble étrange. Il propose 100 \$ à toute personne qui enquêtera sur les circonstances du décès et réussira à apporter quelques lumières sur ce qui s'est réellement passé.

## L'histoire (pour le Gardien des Arcanes)

En 1877, sept Allemands, fondateurs d'une secte à caractère occulte, l'Église

de l'Infinie Conscience, sont venus s'installer sur un petit îlot situé au milieu de l'étang qui se trouve au centre du bois de Greenwood. Ils construisirent à cet endroit une chapelle et une petite maison qui devait leur servir d'habitation et de laboratoire. Leur but : découvrir le secret de la vie éternelle par tous les moyens possibles, aussi bien scientifiques que spirituels. Les recherches se poursuivirent pendant un certain temps sans encombre et la secte se découvrit quelques adorateurs privilégiés parmi les habitants de la région.

Mais un jour, Conrad Stille, grand maître de l'Église de l'Infinie Conscience, entra en possession d'un exemplaire du Necronomicon de l'arabe dément Abd Al-azred et y entrevit des perspectives inespérées pour l'accomplissement de son grand œuvre. Stille et ses amis réussirent à déchiffrer le sort destiné à contacter Azathoth et décidèrent de tenter une requête auprès de la déité démentielle. Celle-ci leur promit l'immortalité s'ils accomplissaient certains rites sous la tutelle de Nyarlathotep. Ce qui se passa au cours de cette cérémonie, nul ne le sait. Toujours est-il que le lendemain on devait découvrir les cadavres de tous les adorateurs réunis cette nuit là à l'exception de ceux des sept Allemands.

En fait, ceux-ci se trouvent toujours dans une crypte creusée sous la chapelle sur l'ordre d'Azathoth. Ce dernier leur a joué un très mauvais tour, car s'il leur a accordé une immortalité de principe (la nourriture matérielle n'est plus nécessaire aux fonctions vitales), il a également mélangé leurs sept personnalités au sein d'un corps unique, celui de Conrad Saille qui par cette opération a subi d'atroces altérations. De plus leurs (SON ?) âmes s'affaiblissent avec le temps qui passe et leur seul moyen de lutter est de puiser celles d'êtres à sang chaud.

C'est cette créature immonde qui a dévoré l'esprit de O. Bennet...

N.B. : le Pouvoir d'une créature est la mesure de l'âme de cette créature. Contrairement à ce qui est dit dans les règles du système RuneQuest, il sera considéré pour ce scénario que les animaux non-pensants possèdent également une âme, mais que celle-ci est tellement inférieure à l'âme humaine qu'elle ne peut être quantifiée selon l'échelle de mesure ordinaire. Tout être

dont le pouvoir est amené à zéro, meurt.

## Les indices (pour les joueurs)

Les indices donnés ci-dessous seront accordés aux personnages au fur et à mesure de leur enquête et uniquement s'ils réussissent les jets à chaque élément. L'enquête doit être le domaine privilégié du jeu de rôle au sein de L'Appel de Cthulhu et il appartiendra à l'arbitre de faire toute description (de bâtiment, de lieu, de personnage) nécessaire afin de permettre aux personnages de vivre une aventure.

Les indices sont mêlés de descriptions et sont classés par lieux.

### A Boston

Aux bureaux du Boston Globe : (jet réussi en Bibliothèque pour obtenir chacune de ces informations).

- ❖ Un article de 1876 relatant un scandale qui se serait produit au cours d'une soirée mondaine. Un prêcheur et un étranger du nom de Stipe en seraient venus aux mains sur un sujet théologique. Conclusion de l'article : « ...jamais la bonne société bostonienne ne se laissera abuser par de faux prophètes. »
- ❖ Un article de 1878 intitulé « Une secte à la campagne ». Il y est question d'une certaine Église de l'Infinie Conscience qui aurait été contrainte de s'installer aux alentours de Treadmill à la suite d'un scandale ayant opposé le grand maître de cette secte à l'intelligentsia de Boston il y a quelques temps de cela.
- ❖ Un article, non publié, daté du 3 Mai 1901 faisant état d'un véritable charnier découvert dans une chapelle située au cœur du bois de Greenwood. Treize corps ont été dénombrés sans que l'on ne retrouve un seul des dirigeants du culte pratiqué en cet endroit ni surtout leur leader, un certain Stille, visionnaire à demi fou d'origine européenne. (L'article n'a pas été publié à la suite de l'intervention des parents de l'une des victimes, originaire d'une famille en vue de Boston).
- ❖ A l'hôtel de ville : (Bibliothèque)
- ❖ Une fiche d'état civil mentionnant l'arrivée de 7 nouveaux venus d'origine européenne à Treadmill. La fiche est datée du 6 juillet 1877. L'un des joueurs devra réussir un TOC pour remarquer que la fiche a été établie



par un dénommé Jerry Garrish (le père de l'actuel shérif de Treadmill).

- ❖ L'Église de l'Infinie Conscience a été déclarée en 1878 au Registre des Cultes. Il est mentionné qu'elle tient ses offices dans une chapelle du bois de Greenwood et qu'il s'agit d'une secte basée sur des principes judéo-chrétiens et scientifiques dont l'intérêt se porte vers les problèmes d'immortalité.

Au poste de police principal : (Éloquence et Bibliothèque)

- ❖ Le rapport d'autopsie d'Oscar Bennett est formel : décès par infarctus.

Plusieurs dizaines d'avis de disparition disséminés au travers des dossiers de la police concernent une zone de 5 miles de rayon autour de Treadmill. Ces disparitions ont commencé à partir de 1901.

- ❖ Il sera nécessaire de réussir un TOC pour découvrir une grande enveloppe scellée portant la mention : « L'affaire de Greenwood ». Il s'agit du dossier de police concernant le charnier de 1901 (voir plus haut). Le rapport médico-légal fait référence à une sorte « d'épidémie soudaine » de crises cardiaques. Ce dossier contient des photos, des témoignages et des rapports.

A la Boston Public Library : (Bibliothèque)

- ❖ « Religions et Immortalité » de Gaspard Griffith : cet ouvrage fait mention d'une société bavaroise dont les membres durent s'exiler à cause de graves soupçons d'hérésie et de sorcellerie qui pesaient sur eux. Son fondateur était un physicien de renom : Conrad Stille.

- ❖ « L'immortelle Malédiction », auteur inconnu : ce livre quasi-ésotérique fait référence à d'antiques races immortelles qui auraient régné sur notre monde, il y a très longtemps. (+6% Mythe de Cthulhu ; -1d6 points de SAN).

### A Treadmill

Treadmill est bien plus un petit hameau qu'un véritable village. Tous les habitants font preuve d'une extrême superstition à l'exception du docteur Simpson qui refuse de croire à la soi-disant « malédiction du Greenwood ». Quoiqu'il en soit, tous considèrent qu'il s'agit d'une affaire qui ne regarde que les gens du coin et il sera très difficile aux investigateurs de trouver qui que ce soit désireux de révéler des détails concernant cette histoire.

Treadmill apparaîtra comme un village mort : personne dans les rues. Même les étables restent fermées en permanence et les volets de la plupart des maisons restent clos toute la journée. Les habitants sont prêts à inventer

n'importe quelle histoire afin de faire passer tout éventuel curieux.

### Cinq maisons sont remarquables :

- ❖ Le bureau du shérif William Garrish : toutes portes et fenêtres sont closes. Garrish a perdu son père dans l'affaire du charnier du Greenwood. La magie noire et l'occultisme sont deux choses très mal vues dans la région. Le fait que son père ait été mêlé à cette histoire ne pourrait que nuire à sa réputation, aussi ne dira-t-il ce qu'il sait qu'en dernière limite. Il faisait partie du groupe de chasse mais n'a personnellement rien vu dans le Greenwood, sinon l'expression de terreur peinte sur le visage d'Oscar Bennett.

Pour obtenir quoique ce soit de sa part, un investigateur devra réussir un jet sous trois fois son charisme (avec un dé de pourcentage) et un jet d'Eloquence.

- ❖ La maison d'Edward Simpson, le médecin/vétérinaire : Simpson n'habite à Treadmill que depuis une dizaine d'années et n'a jamais connu Stille et ses disciples. Il a tendance à considérer ses concitoyens comme de grands enfants et ne se formalise pas de leurs enfantillages. Il sait que les habitants de Treadmill appellent parfois la créature du Greenwood, « le Teufel » (Diable en allemand), mais il ne sait pas pourquoi.

Sympathique, il n'en restera pas moins secret vis-à-vis du Greenwood car il respecte l'attitude de ses voisins quel qu'en soit le résultat. Il sait que les habitants de Treadmill appellent parfois la créature du Greenwood, « le Teufel » (Diable en allemand), mais il ne sait pas pourquoi.

- ❖ L'auberge Horned Deer Inn : cette auberge a connu son heure de gloire à l'époque où Treadmill était un relais de diligence fréquenté. Aujourd'hui elle n'a plus que quelques reflets de sa « splendeur » d'antan. Ses propriétaires sont Isaih et Wilma Torngall.

Isaih était un des chasseurs qui a aperçu quelque chose à l'aube du 11 Novembre, mais il est très impressionnable et a tendance à exagérer considérablement la réalité. Wilma, sa femme, est la « maîtresse » de maison dans tous les sens du terme. Elle n'aime pas les étrangers, veut le faire savoir et saura protéger son « pauvre époux » en toute circonstance. Elle possède un fusil de chasse et sait s'en servir. Eloquence, Baratin permettront d'obtenir des renseignements d'Isaih, mais... gare à sa femme !

- ❖ Le magasin General Store de Treadmill : cette boutique est tenue par un immigré italien nommé Pio Zacketti. Peureux et très croyant, il acceptera quand même de vendre des marchan-

dises aux investigateurs s'ils n'en disent rien à personne.

- ❖ Hugh Chelster, le maréchal-ferrant/mécanicien : un homme violent et naturellement agressif. Il sera toujours prêt à faire un sort à l'un de ces « étrangers qui s'occupent de ce qui ne les regarde pas ».

Note : les personnages présentés ci-dessus gagneront à être développés par le maître de jeu. Ils devront être pittoresques et typés tout en restant crédibles.

### Le bois de Greenwood

Situé à quelques kilomètres à peine de Treadmill ce petit bois (1 km 500 de diamètre environ) a une apparence étrange. L'approche de l'hiver ne semble pas être responsable de la désolation qui règne alentour. Aucune trace de vie animale dans les parages (les animaux ont très vite fui, après qu'une bonne partie d'entre eux ait été décimée par la « créature ») et la végétation paraît pourrissante et infestée de parasites (champignons, lianes, etc.) Des bandes de brume semblent avoir été prises au piège des arbres du Greenwood. La terre est boueuse et recouverte de feuilles en décomposition.

Au centre de ce bois au calme inhabituel se trouve un étang aux eaux vaseuses et glauques, d'où proviennent de puissants relents de pourriture. Lorsque les investigateurs atteindront cet étang, le silence des environs sera brisé par l'écho lointain du cri des engoulevents, oiseaux de sinistres présages.

Au milieu de l'étang il est possible de voir, à une vingtaine de mètres des berges, un petit îlot à la végétation luxuriante et tourmentée. Celle-ci est tellement riche à cet endroit qu'il faudra réussir un jet de TOC pour repérer vaguement la forme d'une construction sur la petite île.

Il est possible de trouver une barque cachée par des branches sur le bord de l'étang mais d'abord il faudra la chercher et ensuite réussir un TOC.

Il est également possible de trouver des empreintes de grands pieds griffus et difformes sur le sol du petit bois si l'on réussit un TOC. Un jet de Pister réussi amènera les personnages à suivre la piste jusqu'au bord de l'étang à un endroit où les berges portent les traces de l'amarrage d'une embarcation.

### L'île

Ici toute la végétation semble délirante. Les arbres sont tordus comme s'il leur avait été trop difficile de se tourner directement vers le ciel. Au bord de l'îlot se trouve une barque camouflée contenant une grande gaffe (il s'agit de l'embarcation de la « créature »). Il sera



possible de trouver sans trop de difficulté un passage à travers la broussaille qui mène jusqu'à la chapelle et aux ruines de l'ancienne maison des Allemands.

### 1) La Chapelle

Située sous une épaisse couche de buissons et de lierre, la chapelle présente tous les traits d'une construction gothique ; gargouilles et statues recouvrent sa surface extérieure. Si les investigateurs examinent attentivement celle-ci, ils pourront remarquer quantité de symboles divers (pentagrammes, svastikas, etc.) qui laissent à penser que cet édifice ne se consacrait pas exclusivement aux textes bibliques. Sept bas-reliefs quasi-identiques sont répartis sur le pourtour de la chapelle et représentent des hommes vêtus de capuchons de moines (en fait, les sept fondateurs du culte).

Une inscription est gravée sur le fronton du bâtiment : « IMMER LEBEN » (« Vivre toujours »). La porte de la chapelle est en chêne orné de ferronnerie, un cadenas et des chaînes rompus indiquent qu'elle avait du être condamnée (jet de TOC réussi pour s'apercevoir que cela a été fait depuis l'intérieur de la construction...).

L'intérieur de la chapelle est nu et poussiéreux. Les investigateurs auront la sensation d'être épié et ressentiront un sentiment de malaise constant aggravé par l'odeur de chair putréfiée qui règne à cet endroit. Huit bancs de bois sont éparpillés dans la salle et au fond se trouve un autel de pierre placé au centre d'une sorte de « scène » surélevée.

Un TOC réussi permettra aux personnages de remarquer l'existence d'une trappe dissimulée au milieu des dalles derrière l'autel. Cette trappe ne peut s'ouvrir de l'extérieur que par la force, elle a une résistance de 100 et l'emploi d'un levier multipliera la force des personnages qui l'emploient par 2. Cette trappe est la seule voie d'accès menant à la crypte située sous la chapelle.

### 2) Les Ruines

L'ancienne maison des Allemands semble avoir brûlé jusqu'à ses fondations, il ne reste plus que quelques pans de murs indiquant qu'une construction avait dû se tenir là. En fouillant ces ruines (en réussissant des jets de TOC) les personnages pourront trouver (dans cet ordre) :

- ❖ des flacons portant des symboles chimiques sur leur étiquette (Chi,...) ;
- ❖ des restes d'alambics et de tubes à essais ;
- ❖ une boîte de métal contenant les restes à moitié calcinés et pourris d'une lettre difficile à déchiffrer (jet

sous deux fois l'intelligence pour y parvenir) et dont les seuls passages intelligibles sont :

« Déc... 901... vous le savez Herr Si...  
tendre posi... strales favorables et  
AZA... ra l'imm... Amicalement  
Black... ».

### 3) La Crypte

Voici le repaire de la « créature », creusé à même la terre et vaguement étayé de poutres et de branches. Au centre de la crypte se trouve un puits dans lequel elle a jeté les cadavres de ses victimes (les « disparus » de la région). Il règne ici une odeur épouvantable due aux corps en décomposition. La créature s'est installée une pailleasse à côté de laquelle se trouve l'exemplaire du Necronomicon (version anglaise) de Conrad Stille. Pour accéder à cet endroit, les investigateurs devront tout d'abord vaincre son occupant, bien sûr...

## La créature

### Caractéristiques

Force : 30      Dextérité : 18  
Constitution : 38      Charisme : 0  
Taille : 22      Éducation : 18  
Pouvoir : variable  
Facteur de déplacement : 10.

Note : la créature a trente points de vie, son corps a changé (grandi) afin de permettre aux principes vitaux de 7 personnes d'y cohabiter. On considérera que la créature dispose de 2 points d'armure, ceci reflétant sa terrible détermination démente (SAN 0, bien entendu) à survivre.

### Apparence

Taille : 2 mètres 20  
Poids : 80 kilos (la créature est maigre)

La créature est toujours vêtue d'une longue robe de moine d'un gris sale dont elle maintient le capuchon rabattu sur ses yeux en permanence. Sa peau est d'un brun cuivré semblable à du cuir. Son visage est long et havre, toujours revêtu d'une expression d'intense folie (yeux indépendants, tics et déformations faciales divers, etc.) Si elle parle, la voix de la créature sera un mélange des sept voix de ses occupants, à peine compréhensible.

Voir la créature coûtera 1D6 points de SAN à un investigateur à moins qu'il ne réussisse son jet de résistance. L'entendre parler pourra coûter de la même manière 1D2 points de SAN.

### Armes

2 mains griffues : Toucher 40%  
Dommages 1D6 + 1D6. Parade 40% ;  
Morsure : Toucher 50% Dommages 1D6 Parade 40%.

Note : La créature bénéficie au moins de deux attaques par round (une avec chaque main) et mordra en fin de round si ses deux premières attaques ont réussi contre un même individu (elle ne mordra jamais autrement).

### Compétences

Écouter 80% ; Trouver un objet caché 60% ; Suivre une piste 50% ; Camouflage 50% ; Se cacher 50% ; Déplacement silencieux 50% ; Grimper 90% ; Esquiver 90% ; Sauter 90% ; Nager 90% ; Lancer 70%.

### Pouvoirs

Obscurité Mentale : ce pouvoir ne peut être utilisé qu'à l'intérieur de la chapelle dont les murs sont chargés par eux-mêmes d'énergie psychique (un jet réussi d'Occultisme fera voir cette aura). Toute personne se trouvant à l'intérieur de la chapelle sera aveuglée pendant 10 rounds si elle ne réussit pas un jet de dés de pourcentage sur son Pouvoir. La créature ne pourra faire usage de ce pouvoir qu'une seule fois par 24 heures. Elle pourra l'utiliser même à partir de la crypte.

Vision : la créature « voit » tout ce qui se passe à l'intérieur de la chapelle où qu'elle se trouve. C'est la contrepartie du fait que cet édifice est à la fois son refuge et le symbole de sa malédiction et donc de son existence.

Fascination : ce pouvoir coûtera un point de Pouvoir à la créature chaque fois qu'elle l'utilisera. Si elle réussit alors un Pouvoir contre Pouvoir (sur la table de résistance) avec un personnage, celui-ci sera fasciné et incapable d'aucun geste pendant une période de 10 rounds. C'est par ce moyen qu'elle immobilise ses victimes avant de les « consommer ».

Baiser de la mort : la créature absorbera le Pouvoir de ses victimes en déposant un baiser sur leurs lèvres. Elle n'assimilera cependant que la moitié des points de Pouvoir absorbé. L'aspiration se fait à une cadence de 10 points par round.

La Malédiction : s'il est vrai que la créature n'a plus besoin de nourriture solide pour survivre (ses points de vie se régénèrent normalement sans cela) elle perd un point de Pouvoir par semaine et ne peut remonter cette caractéristique qu'en puisant celui d'êtres à sang chaud, et tout spécialement d'êtres humains. La créature peut avoir un Pouvoir maximum de 30 points, mais au début du scénario elle n'en aura que 16. Il ne faudra jamais oublier de tenir un compte exact de son Pouvoir en fonction des événements de jeu.

### La tactique de la créature

La créature ne quittera la chapelle pour trouver une victime que si elle a 15



en Pouvoir ou moins. Elle ne quittera le Greenwood que si elle se voit réduite à 10 points ou moins. Son moment privilégié sera la nuit ; elle craint le jour car elle reste toujours assez vulnérable. La créature n'attaquera que si l'on menace son domaine (la chapelle) ou son existence et bien sûr lorsqu'elle a faim.

Si les aventuriers passent une nuit dans la chapelle, elle attaquera vers une heure du matin en utilisant tout d'abord son obscurité mentale puis en sortant de la crypte afin d'utiliser sa fascination sur tout personne semblant ne pas avoir été affectée par l'obscurité mentale ou sur l'un des investigateurs présents (désigné au hasard) le cas échéant.

Hors de la chapelle elle pratiquera une tactique d'embuscade.

### **Conseils au maître de jeu**

On ne le répétera jamais assez : L'Appel de Cthulhu est un jeu d'ambiance. Il conviendra de soigner tout particulièrement les personnages-non-joueurs afin de rendre tout à fait perceptible la menace qui pèse sur Treadmill. Toute cette aventure doit être jouée comme un crescendo de découvertes, d'action et de terreur. Il faudra que le meneur de jeu dose parfaitement les informations qui deviendront disponibles aux joueurs, car il importe absolument que les personnages n'obtiennent pas trop vite certains renseignements qui nuiraient au bon développement de l'intrigue.

Le Gardien des Arcanes ne doit jamais non plus hésiter à apporter une touche personnelle au scénario originel. Il peut être particulièrement intéressant notamment de jouer avec les conditions météorologiques ; l'hiver approche et une petite chute de neige au moment opportun peut réaliser des merveilles au niveau du plaisir des joueurs !

Si vous désirez apporter une touche d'humour à cette sombre affaire, choisissez votre moment. Ne souriez jamais et ne faites jamais sourire aux passages dramatiques de l'histoire, personne n'a rien n'a y gagner. N'oubliez jamais que si vous arrivez à vous terrifier vous même, nul doute que vos joueurs seront au bord de l'apoplexie et c'est ce que l'on peut leur souhaiter de mieux...

