

# LA MÉTÉORITE INCONNUE



# PROLOGUE

## LOCALISER L'INSPIRATION

Ce scénario est une adaptation libre et combinée de *La couleur tombée du ciel* et de *L'abomination de Dunwich*. Il peut durer trois à quatre parties, se déroule au cours des années vingt, aux États-Unis, dans le village bien connu de Dunwich, mais aussi, l'effervescente ville de Boston. Nul n'est besoin de supplément pour faire jouer ce scénario, mais il est recommandé de vous servir de ce que vous possédez pour l'enrichir ou le tourner à votre façon. A Dunwich, tout ce qui fera référence à la description de l'environnement provient directement de passages écrits par Lovecraft et permettra de projeter les joueurs dans son ineffable univers. Dans ce sens, ce scénario peut s'approcher du style Horreur lovecraftienne mais ce sera pour apporter un contraste encore plus saisissant avec les passages Pulp.

Je vous recommande donc de lire ou relire ces deux nouvelles mais aussi de voir la série *The lost room*, de Christopher Leone et Laura Harkcom, qui inspire également cette histoire. Si vous en avez le cœur, vous pouvez lire aussi *Les Atouts de la vengeance*, de Roger Zelazny, dont un personnage de ce scénario est vaguement emprunté : Aaron Melman. L'autre partie de Melman est inspirée, quand à elle, de Miles Shipley que l'on croise dans la campagne des *Masques de Nyarlathotep*. Pour finir, je me suis également inspiré de l'ambiance de dégénérescence palpable puisée dans le livre *Stalker*, d'Arcadi et Boris Strou-gatski.

## L'AMBIANCE

Le style de jeu fait la part belle à l'enthousiasme, les actions d'éclat et autres mouvements épiques. Pour que tout cela vienne culminer en un lyrique point d'orgue, il faudra contraster avec de profonds sentiments d'infériorité, de faiblesse ou d'impuissance. Vos joueurs sont venus au spectacle, servez leur de l'ascenseur émotionnel, et détraqué de préférence, nous somme tout de même dans l'univers de Lovecraft.

## DE LA DRAMATURGIE DU TEST

Il sera peu spécifié de tirer les dés dans ce scénario. Les tests de compétence sont de grands facteurs de stress ou permettent de pousser la dramaturgie d'une scène. Il faut s'en remettre au ressenti que le maître de jeu aura de ses joueurs, il percevra donc le moment approprié pour demander un test de compétence.

Des références aux pages des règles du livre de base apparaîtrons dans les lignes de ce scénario, il s'agira toujours de *L'appel de Cthulhu* sixième édition.

## FICHE TECHNIQUE

Investigation	XXXX-
Action	XXX--
Exploration	X----
Interaction	XXXX-
Mythe	XX---
Style de jeu	Pulp
Difficulté	Initié
Durée	4 parties
Nombre de joueurs	3 à 5
Types de personnages	Variés
Epoque	1928



# LA MÉTÉORITE INCONNUE

## LE CONTEXTE

### OU ET QUAND

Tout commence à Dunwich, bien avant 1928, si vous souhaitez précéder les événements décrits dans la nouvelle, ou après, si vous avez des joueurs nostalgiques de cette région par exemple, ou si vous estimez que la sorcellerie ne pourra jamais en être éradiquée.

### QUAND L'INDISCIBLE TOMBE DU CIEL

En décembre de l'année choisie, une abomination Lovecraftienne est tombée de l'espace sur le mont Abboth Lookout, non loin du village. Elle est intangible et mystérieuse, elle ne peut être décrite que par l'étrange lumière colorée qu'elle émet. Lovecraft nous la présente en ces termes :

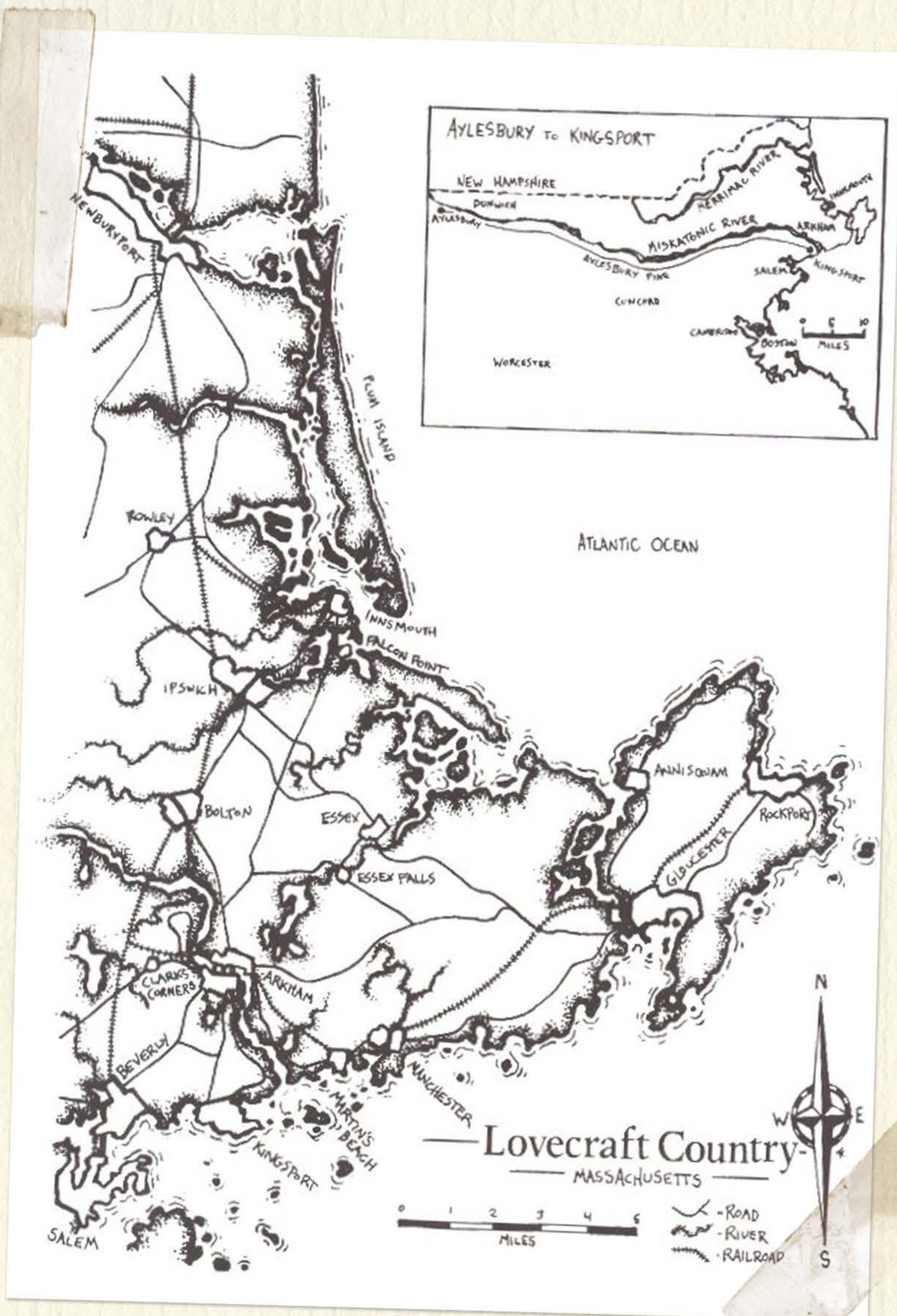
« une brume gluante et déformante qui frôle et s'insinue, produisant le son hideusement visqueux d'une espèce de succion diabolique et immonde. Le nuage occulte les lumières ou au contraire irradie dans son inidentifiable chromatisme. »

Le seul but compréhensible de cette horreur est d'absorber suffisamment de force vitale pour s'extraire de la Terre et des sales rituels disséminés par les Grands Anciens, afin de poursuivre sa route à travers l'espace. Pour se faire elle s'est comme scindée en autant de morceaux que d'habitant, pour dans les ténèbres les lier et les dissoudre en elle.

### L'HUMANITÉE PERVERTIE

C'est alors que, petit à petit, les habitants ont commencé par cesser de se quereller, d'avoir des pensées créatrices ou de développement individuel. Ils ont fini par vivre dans une harmonie où tout le monde avait un comportement de survie communautaire. Plus de disputes ou querelles d'ego. Une pensée a fini par dominer toutes les autres : celle d'accéder à une autre vie, oublier le fardeau de l'existence humaine et se fondre dans le dieu tombé du ciel. Offrir son enveloppe terrestre pour un but bien plus grand que la misérable existence humaine.

«un grand nuage blanc (stationnait) dans le ciel avec des chapelets d'explosion puis une colonne est descendue à la vitesse de l'éclair dans un grand tonnerre.»





## L'ÊTRE HUMAIN EST SI FACILE À PERVERTIR

La créature a besoin à présent d'un sorcier. Elle étend son champ de conscience jusqu'à Boston. Jusqu'à Aaron Melman, un peintre raté mais sorcier en herbe. Fort des suggestions hallucinées que la créature lui envoie, ses pouvoirs augmentent mais pas seulement. Les sujets de ses peintures tout comme son style évoluent. D'artiste à peine inspiré il obtient rapidement le statut de prodige subversif par le Gotha Bostonnien et ses toiles s'arrachent, faisant s'envoler du même coup sa cote.

Le sentant prêt, la créature l'appelle à elle. Aaron réalise un sortilège lui faisant traverser l'espace jusqu'à Dunwich. Effet paradoxal de l'utilisation de cette magie, toutes les possessions de Melman à ce moment là restent sur place et tombent sur le tapis de son salon. Chaque objet acquiert alors un pouvoir particulier. Ces artefacts seront par la suite hautement recherchés.



### LE GRAND MÉCHANT

La force qui s'opposera aux joueurs est incarnée par Antony Barker. Il est riche, il a des moyens et il est sorcier. Tous les ingrédients pour en faire un beau vilain. Son intérêt premier se trouve dans sa collection d'Objets Melmaniens mais il commence à être doucement influencé par les suggestions de la créature pour venir terminer ce qu'Aaron Melman a commencé.

### DE BOSTON À DUNWICH

Melman arrive donc à Dunwich sans ses possessions mais curieusement son côté matérialiste a subitement disparu. Il est entièrement soumis à la créature. Il réunit les villageois et tous se rendent sur le mont Abboth Lookout pour la grande absorption. L'abomination aurait eu son content de villageois et tout aurait pu s'arrêter là, si un vieillard cacochyme, le vieux Amos Whateley, n'avait pas été trop aimé par son fidèle Harry, un vulgaire bâtard de ferme. Le chien, aussi dégénéré que le reste du village mais tout de même robuste canidé, a bien senti que son maître n'allait pas faire une promenade de santé et a tenté de le détourner du sentier fatal ne réussissant qu'à faire chuter le vieillard. Celui-ci se réveille lendemain, devant sa ferme, écopant d'un traumatisme crânien et de deux jambes brisées.

### LE SURVIVANT

Amos Whateley se remet de ses blessures, parvient à subsister tant bien que mal dans son village désert, mais sa raison succombe rapidement face aux appels incessants de ses congénères, l'exhortant à les rejoindre. Le pauvre vieillard, parvenant à peine à faire le tour de sa ferme, se trouve condamné à attendre, attendre une venue providentielle.

«Il y a en Watley, une sorte de résignation impassible, comme s'il marchait à moitié dans un autre monde.»



# COMMENT DÉMARRER ?

## LES JOUEURS

Ce scénario s'adresse à des joueurs néophytes comme à ceux ayant déjà mis plus d'un pied dans le pays de Lovecraft. Quand aux amateurs de longues campagnes aux événements et personnages à plusieurs niveaux de lecture, ils risqueraient de rester sur le faim. Aussi, si vous êtes face à ce genre de joueurs, étoffez le scénario d'une troisième force pour brouiller les pistes.

## QU'AVONS-NOUS EN MAGASIN ?

Les fiches prés tirées à la fin de l'ouvrage constituent l'équipe habituelle d'investigateurs. Il y en a pour tous les goûts et les talents se complètent. Chacun possède un historique complet et un set de compétences choisies parmi les moins fréquentes pour les caractériser, offrez une ou deux voitures réparties parmi les habitants de Boston. Cependant, rien ne vaut les personnages méticuleusement faits main par l'orfèvre-joueur, vous aurez en plus une idée de ce qu'il vient chercher, donc, libre à vous d'en disposer comme bon vous semble.

### MARBLE FOX-EVERETT

Véritable mademoiselle Peel de chapeau melon et botte de cuir, elle excelle dans l'art de rafistoler les gens, une vocation, et se défend plutôt bien sur le terrain.



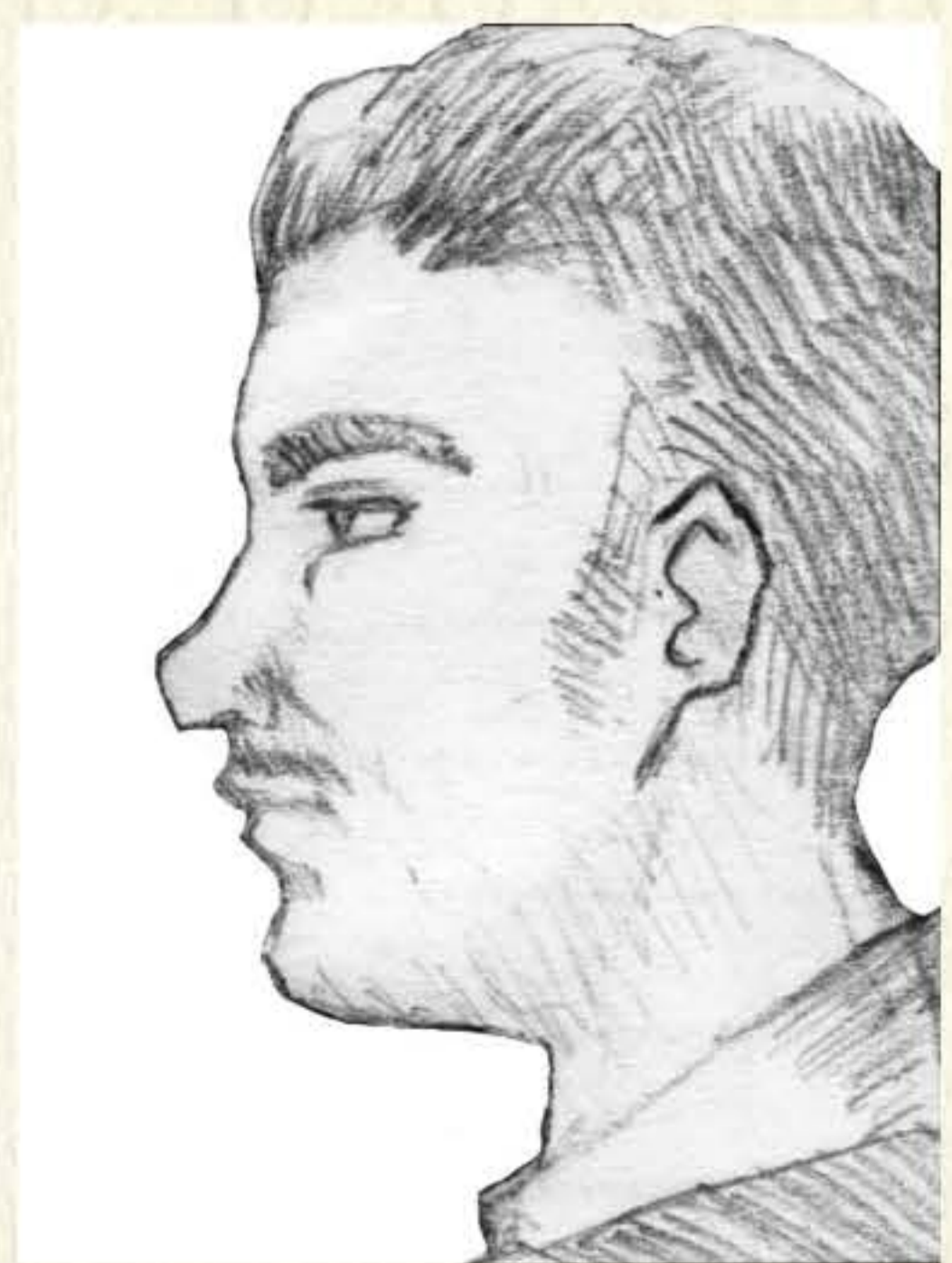
### GONTRAND MESSENGER

Fin artiste, dandy imprévisible, l'électron libre, celui dont tout peut émaner, le pire comme le meilleur.



### CONRAD GROSS

Un ambitieux personnage qui n'hésite pas à se fourvoyer dans l'occultisme uniquement pour arriver à ses fins.



### CHARLES BRENNE

Ancien capitaine de rafiot, receleur d'antiquité, vieux bourlingueur, physiquement il n'est que l'ombre de lui-même mais il en a vu des choses, et pas toutes belles à raconter. Il est fort à parier que ses aventures paraîtront un jour en comic strip.



### MARCUS BRODIE

L'associé de Charles Brenne, dandy couard mais distingué, ne mettra un pied sur le terrain que pour identifier quelque chose qui en vaut la peine mais se trouve capable de dénicher à peu près n'importe quoi et connaît tout de l'offre et de la demande.





## PARTIR DE RIEN

Si vous constituez une équipe entièrement neuve, faite dans le fantasque, affublez votre équipe haute en couleur de personnalités loufoques ou intrigantes, c'est une aventure pulp que diable.

## UN GROUPE DÉJÀ UNIS, OU PAS

Vous pouvez faire un démarrage classique où chaque membre de l'équipe se connaît et démarre l'aventure ensemble. Mais, si vous avez affaire à des vieux de la veille, du genre qui auraient rêvé monter sur les planches et vous font une démonstration de leurs talents à chaque partie, vous pouvez opter pour la version dissociée. Les membres du groupe ne commencent pas tous ensemble ni au même endroit. Cerise sur le gâteau, lorsqu'ils se rencontreront, ils auront déjà quelques informations en leur possession.

## MON PRÉFÉRÉ

Particulièrement adepte des démarrages dissociés, c'est en prenant en compte cette option que je vous propose de commencer.

Nous avons le duo Charles Brenne et Marcus Brodie, intéressés par les Objets Melmaniens. Le deuxième duo est à constituer selon la perception que vous avez de vos joueurs. Un couple d'amoureux ou d'amis peut être constitué de Marble Fox-Everett et de l'un des garçons restant et ira en villégiature. Pour finir, si c'est Gontrand Messenger qui reste seul, il pourra être intéressé par les peintures d'Aaron Melman.

## ÇA COMMENCE !

Six mois après la disparition d'Aaron Melman, soit au mois de juin, les beaux jours arrivent, les personnages joueurs en profitent pour sortir. Exposition, spectacle, promenade, pourvu qu'ils soient dans un espace public. En cas de démarrage dissocié, ce sera le groupe d'amis ou d'amoureux. Dans tous les cas, ils ne sont pas à Boston, sont en vacances et ont peut de ressources avec eux. Ils peuvent être à New York, à 350 kilomètres au sud de Boston ou à Portland, plus près, au nord.

Une fois que vous leur aurez copieusement servi cette soupe, vous serez comme au spectacle et aux premières loges de surcroît. L'inconvénient, c'est qu'à un moment donné, vos joueurs doivent trouver un certain intérêt à faire cause commune et dans cette affaire, tout est question d'interprétation des personnages.

Si vous comptez dans vos rangs un fanfaron systématiquement déterminé à tordre vos parties pour imposer sa vision des choses, ou un comédien raté, m'as-tu vu comme un cabotin, oubliez cette option sur le champ.

Si il s'agit de Conrad Gross, l'intérêt se portera sur la Boston Spirit Society, dirigée par Antony Barker. Vous l'aurez donc compris, il nous faut des flâneurs innocents, des roublards cupides et un solitaire. Si vous n'avez pas tant de joueurs mais que vous aimez jouer la comédie, incarnez l'un des deux membres d'un duo, Marcus Brodie par exemple, vous-vous amusez bien et pourrez même orienter subtilement le groupe s'il patauge un peu trop.





# SITUATION INITIALE

## QUAND TOUT VA ENCORE BIEN

Six mois après la disparition d'Aaron Melman, soit au mois de juin, les beaux jours arrivent, les personnages joueurs en profitent pour sortir. Exposition, spectacle, promenade, pourvu qu'ils soient dans un espace public. En cas de démarrage dissocié, ce sera le groupe d'amis ou d'amoureux. Dans tous les cas, ils ne sont pas à Boston, sont en vacances et ont peut de ressources avec eux. Ils peuvent être à New York, à 350 kilomètres au sud de Boston ou à Portland, plus près, au nord.

Il faut que ce soit en public car Denis Eddington, un pickpocket local, leur vole un objet précieux. Faites en sorte que les personnages s'en rendent compte et le poursuivent jusque dans un bâtiment désaffecté d'un quartier industriel. Une fois à l'intérieur, ménagez votre suspense en feignant la piste perdue, insistez sur l'aspect lugubre des lieux, les ténèbres qui y règnent, et quand vos joueurs commencent à passer de l'excitation à la méfiance, laissez-les mariner juste ce qu'il faut avant de faire bondir Eddington hors de sa cachette. L'action se relance brièvement. Acculé, Eddington se précipite sur une porte mais celle-ci est verrouillée. Les joueurs le tiennent. Pourtant, le pickpocket sort une clef de sa poche, une clef qui n'a pas du tout l'air adaptée à ce genre de serrure, faites remarquer ce détail, sur le champ ou à posteriori, à votre joueur le plus observateur. Eddington ouvre pourtant la porte sur un espace très lumineux et parvient à s'engouffrer de l'autre côté. Lorsque les joueurs ont habitué leurs yeux, ils sont stupéfaits par ce qu'il voient. La porte ne donne ni sur un atelier, ni sur un bureau mais sur un jardin à l'abandon dans un quartier pavillonnaire.

## PREMIER CONTACT AVEC L'ÉTRANGE

La clef utilisée est un objet Melmanier. Elle s'adapte à toutes les serrures et lorsqu'on ouvre une porte après l'avoir utilisé, l'espace que l'on voit derrière est celui qui se trouve de l'autre côté de la porte d'entrée de la maison de Melman. Cependant, si l'on referme la porte, le charme se rompt. Aussi, précisez que dans ce lieu abandonné, la porte utilisée par le voleur se coince dans les gravas au sol, lui empêchant de la rabattre dans sa fuite. Si les joueurs veulent récupérer leur bien volé, ils sont donc contraints d'emprunter le passage. Dans un style Pulp, la traversée peut se faire en un instant, avec bourdonnement crépitant dans les oreilles et sensation de vertige. Si vous avez des joueurs qui aiment être plus tourmentés que ça, décrivez une perte momentanée de repères avec l'effet caractéristique

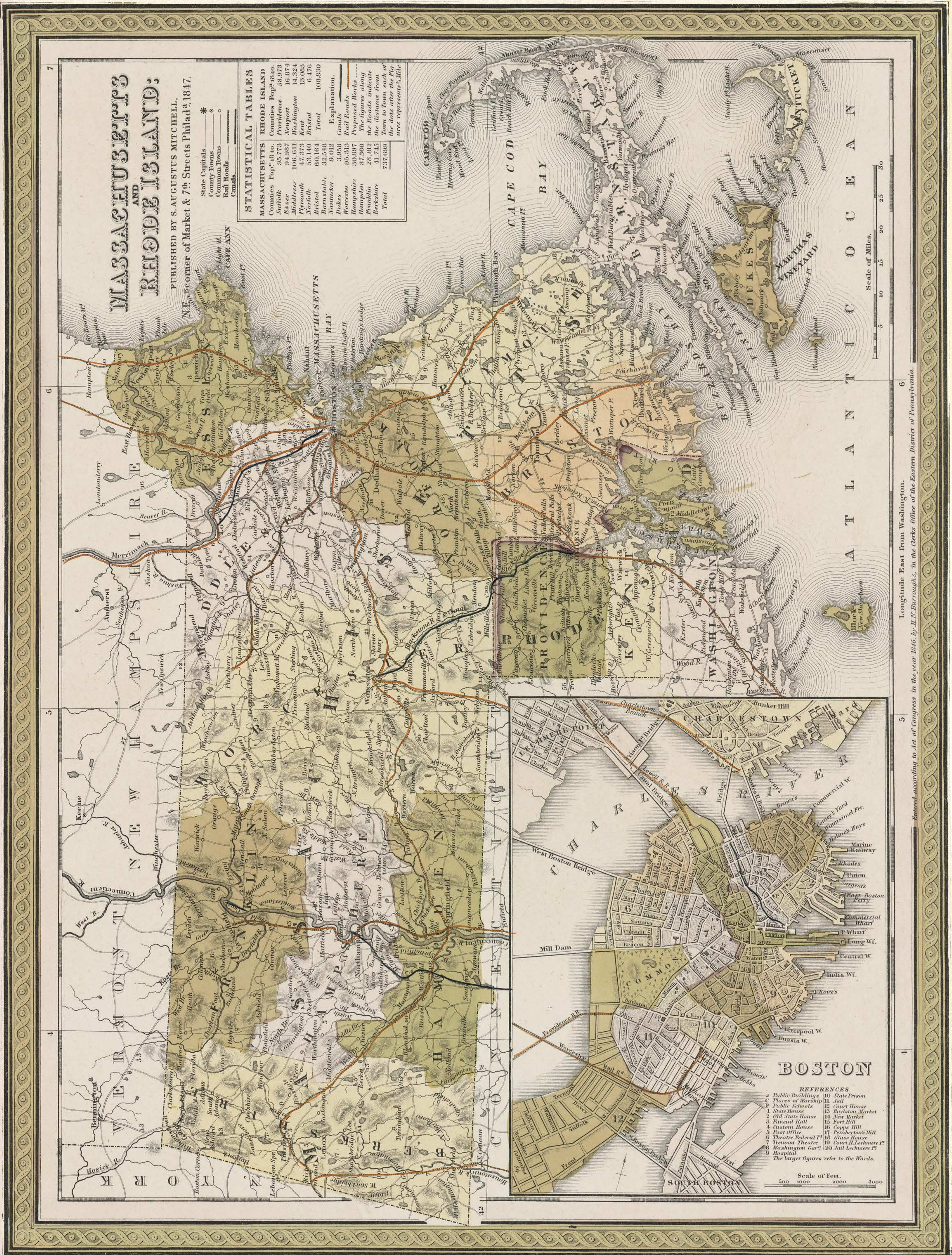


des voyages en ascenseur, où l'ont sens tous nos organes internes voulant se faire la malle. Enfoncez le clou avec des tests de constitution et provoquez quelques vomissements. Vous pouvez évoquer la perte de quelques points de San mais ils seront compensés par l'Aplomb.

Nos joueurs se trouvent donc à Boston, avec juste assez d'argent pour se payer quelques sandwich et une nuit d'hôtel, la première personne qui pourra les aider sera la bienvenue.

Ils n'ont pas d'autre option que de se lancer à la poursuite d'Eddington. Il se voient aidés par le destin car au sortir de la propriété du peintre, le voleur rencontre de plein fouet un promeneur solitaire et s'affale sur le trottoir.





(Carte réelle, ne prenant pas en compte le pays de Lovecraft)



## PENDANT CE TEMPS LÀ

Au même moment, à Boston, sur le trottoir de la maison de Melman, se promène notre joueur solitaire. Si c'est notre artiste Gontrand Messenger, il s'est carrément installé avec chevalet et tout le barda, pour mettre sur toile l'endroit où le maître a vécu.



La maison d'Aaron Melman

Aaron Melman était peintre. Ses débuts étaient plutôt médiocres. S'estimant incompris à l'école des arts académiques, le jeune Aaron a cessé tout contact avec ses maîtres et s'est enfermé dans une production laborieuse et malade. Il était clair qu'il exprimait sur la toile toute sa frustration et l'expression de son sentiment de génie incompris. Il ne fallait pas une longue étude de son œuvre pour comprendre que l'on avait affaire à un mégalomane névrosé. Puis, environ un an avant sa disparition, Aaron a subitement changé de style et d'expressivité, il a même signé ses toiles d'un nouveau nom : Kuranos. Sa touche n'était plus maniérée, maladivement sur-empâtée, elle était plus assurée, gagnant en précision et servant une composition finement observée. Cependant, les sujets traités étaient terribles. Quelque part, il était plus perturbant de contempler ses nouvelles œuvres que ses anciennes. Ces dernières n'inspiraient que du dégoût ou une vaine pitié pour l'homme dérangé qui en était l'auteur, alors que ses nouveaux tableaux, eux, imposaient un sentiment de modestie face à un univers qui nous échappait mais dont on devinait le raffinement, l'intelligence très supérieure, derrière une apparente horreur.

L'artiste a connu une fulgurante ascension, qui n'a malheureusement pas eu le temps de s'étendre bien au delà du cercle mondain de Boston. Melman a bien-sûr profité de cette aubaine pour hausser son niveau de vie mais a eu un comportement inattendu. Il faisait son possible pour ne pas vendre certaines de ses œuvres au delà d'un certain seuil financier, variant la clientèle, comme dans le but humaniste de permettre à tout un chacun d'avoir un petit Melman chez soi. Le prix des grandes toiles, en revanche, ne connaissait pas de limite. Melman fut admis au Boston Bomb Club. Un club formé par les grandes fortunes de la ville, constituées pour la plus part grâce à l'industrie de l'armement de la Grande Guerre.

Depuis sa disparition, ne pouvant plus se mettre de nouveaux tableaux sous la dent, les amoureux du peintre semblent combler leur frustration en collectionnant le moindre objet lui ayant appartenu.



## REGISTRE DES OBJETS MELMANIENS ET LEURS POUVOIRS

**Lunettes** : permettent de voir une scène figée dans le temps selon un point de vue où se trouvait Melman à Dunwich. Le personnage peut tourner la tête mais pas avancer dans l'image. Test de San requis (1/1D3).

**Montre** : fait chauffer tout ce qui passe dans son bracelet, comme un micro onde. Test de San requis (0/1D2).

**Gants** : provoque des picotements quand on tient un Objet dans la main droite. Avec la montre par-dessus, provoque le sort Flétrissure par contact. Premier usage, perte de 0/1D2, deuxième usage, perte de 2/1D6.

**Cigarettes** : le fumeur entend un récit dans une langue inconnue puis fini par disparaître dans une dimension du mythe. Test de San requis (1/1D3). pour l'écoute du discours.

**Miroir de Poche** : l'observateur s'enfonce dans la contemplation d'un paysage étrange, finissant par s'aventurer aux confins de l'univers où l'on risque de rencontrer des chiens de Tindalos.

**Chapeau** : le porteur entend Melman lui dire l'a priori qu'il pense des gens que le porteur regarde. Test de San requis (1/1D3).

**Stylo à encre** : si l'encre est versée les plus proches être vivants sont vidés de leur sang pour le remplir, à la manière des vampires stellaires. Test de San requis (2/1D4).

**Ticket de péage d'Aylesbury** : Placer le ticket sur son front téléporte la cible à la barrière de péage d'Aylesbury. Le ticket ne part pas avec le téléporté. Test de San requis (1/1D3).

Si notre joueur solitaire est Conrad Gross, Celui-ci se dirige vers la maison du peintre car il a besoin de dénicher un Objet Melmanien. En effet, pour l'aider dans ses ambitions, il envisage d'intégrer le Boston Bomb Club mais n'étant pas suffisamment fortuné ou influent, il entend passer par la petite porte : posséder un Objet et l'inscrire sur la liste tenue par le club.

Aaron Melman était, comme tous les artistes célèbres, parfaitement inconnu la veille et, pour des raisons qui échappent à Conrad, adulé le lendemain. Probablement à cause des caprices des riches. Il note donc qu'il lui faudra avoir des caprices quand il le deviendra lui-même.

Son idole est Antony Barker. Un homme de 57 ans très influent au club. Au sein de ce dernier, est hébergée la Boston Spirit Society fondée par Barker, une sorte de club privé pour gentleman de bonne famille versé dans le spiritisme pour s'offrir des sensations fortes. Du moins, c'est comme ça que la présentent les journalistes, mais Conrad Gross sait que les forces occultes sont un autre moyen d'obtenir richesse et pouvoir. Il est persuadé, par exemple, que Barker, en choisissant ce nom, a fait acte de lobbying en s'affichant contre la prohibition, pressentant que la vente de spiritueux serait excellente pour les affaires.

Conrad s'instruit donc dans les sciences occultes et le spiritisme. Sachant que les adeptes de ces disciplines sont peu nombreux et balbutiants, il entretient l'espoir d'être remarqué un jour par son idole. Il a comme objectif d'entrer en possession d'un ancien ouvrage, un livre rare, qu'il pourrait apporter en donation pour se faire parrainer.

Plusieurs approches s'offrent donc à lui et ce soir, il tente la solution Melmanienne. Il est en possession d'un article de journal, *Antony Barker dépossédé de deux objets de sa collection*, indiquant que le plus grand collectionneur Melmanien n'est autre qu'Antony Barker mais qu'il s'est fait dérober deux pièces importantes, la clef et le ticket de bus. Gross est en possession d'un autre article, *Un acheteur Melmanien à l'asile*, qui parle du Miroir de poche, possédé par Christine Newman.



Le voleur Denis Eddington est donc intercepté par le premier duo grâce à la présence de notre joueur solitaire.

### QUI EST DENIS EDDINGTON ?

Eddington est un voleur habile. Il est parvenu à dérober à Barker deux de ses précieux objets. Imaginez le talent du voleur et le courroux du volé. En revanche, Eddington n'est pas homme à combattre, c'est un filou rusé mais couard, il usera de tous les moyens qui s'offrent à lui pour s'échapper. Premièrement il va rendre l'objet dérobé prétextant que les tors sont redressés et qu'on peut oublier l'histoire.

Les joueurs ne seront sûrement pas d'accord et n'auront pas oublié la curieuse clef. Faite bafouiller Eddington, c'est un homme acculé et les joueurs l'ont obligé à utiliser la clef, le faisant retourner à Boston. Il montrera facilement cette dernière mais si les joueurs lui subtilise, il jouera sa dernière carte en utilisant le ticket de bus. Il peut, au passage, délester les joueurs de quelques babioles, pour la beauté du geste.

Le duo de joueurs se retrouvera donc à Boston sans le savoir et en possession de deux Objets Melmaniens dont ils ne savent rien non plus. Le joueur solitaire saura probablement répondre à certaines de leurs questions. Laissez-les dialoguer dans un coin et occupez-vous du dernier duo.



Boston from a Hot-Air Balloon



## DANS LA MAISON DU PEINTRE

Au même moment, à Boston, dans la maison d'Aaron Melman, travaille notre deuxième duo, Charles Brenne et Marcus Brodie. Comme tout bons pilleurs de trésor, les associés ne vont pas passer à côté de la dernière vente aux enchères des Objets Melmaniens. Ils sont en possession de l'article qui concerne ce sujet, *Ultime vente aux enchères des objets Melmaniens*. Ils s'aiment mais se chamaillent tout le temps. Brodie reproche à Brenne d'avoir doublé la durée prévue sur son dernier voyage, c'est miracle qu'ils aient encore une chance de participer à une vente et de se faire les derniers dollars sur ce coup. Et si ça se trouve, Monsieur Brenne a encore passé son temps dans les bistros, pendant que Brodie épluchait

### QUAND VIENT L'ACTION

Les deux partenaires sont déjà à fouiller l'étage de la maison lorsqu'un bruit soudain attire leur attention : on monte à leur niveau. Personnage joueur ou non joueur, il est à parier qu'ils se poseront la question. Jouez la dessus et faite entrer dans leur salle de fouille autant de voyous que de personnage joueur restant. Ces voyous ne sont pas commodes et commencent d'entrée de jeu par un racket en règle. Ça ne devrait pas plaire à vos joueurs mais pour montrer qu'ils ne plaisantent pas, à la première occasion, passez à l'offensive. Juste un bon coup de poing pour montrer les muscles mais du genre qui fait mal déjà. Quand vous sentirez votre duo beaucoup moins sûr de lui, coupez-les dans l'action et passez à l'autre groupe.



les registres de ventes des Objets, étudiait les cotes, les Objets eux même. « Non, il est inutile de prendre quelque chose en bois ou en tissus, aucun Objet n'est fait de ces matériaux. »

### QUAND VIENNENT LES RENFORTS

Nos personnages joueurs du dehors ne manqueront pas d'entendre quelques bruits alarmants en provenance de la maison et s'y intéresseront forcément. Ils viendront en aide aux pilleurs de trésor et vous aurez réuni votre groupe avec des personnages au vécu déjà intéressant. C'est là que vous serez au spectacle. Régalez vous de voir comment chacun gère son information, déballe tout pour faire des recoupements ou joue double jeu pour avoir le beurre et l'argent du beurre.

### QUAND VIENNENT LES RÉCOMPENSES

La rigolade c'est une chose mais il reste du pain sur la planche. Les lieux ne révèlent absolument rien d'intéressant, hormis si l'un de vos joueurs a l'idée de chercher un espace caché. Récompensez sa perspicacité par une trappe secrète qui ouvre sur un grenier s'ils sont à l'étage, une cave, s'ils sont au rez-de-chaussée, ou tout autre réduit.



## LE CONTENU SECRET DE LA PIÈCE SECRÈTE

Un livre du mythe : Le peuple du monolithe, un recueil de poème de l'états-unien Justin Geoffrey.

Le journal, à la troisième personne, d'Aaron Melman. Il s'agit de Céléphais, une nouvelle d'H.P. Lovecraft.

Un sortilège : De la manière de faire le miroir sacré de Gäl.

Un tableau de Melman, odieux et hypnotisant.

Un article de journal parlant d'une météorite échouée dans la région d'Aylesbury.

Un chillum (pipe à cannabis) et du haschich.

Un assortiment de composants pour réaliser la drogue plutonienne, dite aussi Liao.

Dans la liste des aides de jeu à imprimer, vous trouverez deux versions du Peuple du monolithe, l'une manuscrite, l'autre dactylographiée. Cette dernière vous permettra d'en faire votre version personnelle, l'autre comporte quelques erreurs.

Céléphais ne figure pas dans les aides de jeux pour des raisons de droit d'auteur mais vous pourrez probablement la trouver chez vous ou dans votre bibliothèque municipale. Faites passer la nouvelle pour le journal de Melman, modifiez-la au besoin dans ce sens. Vous pouvez aussi y inclure la formule de la Droque Plutonienne, sortilège du grimoire supérieur, page 185.



Landscape, Pride's Crossing, Boston's North Shore  
Photographie d'inspiration que l'on trouve à l'arrière du tableau de Melman



## LE TABLEAU DANS LE PLACARD

Le tableau est accroché dans un petit placard suspendu, à l'exacte dimension de l'œuvre. Deux portes verrouillées par un petit crochet extérieur, protègent son contenu des regards. C'est le chef-d'œuvre de Melman, des joueurs capables de vendre cette peinture aux meilleurs collectionneurs pourraient devenir riches mais c'est aussi un puissant objet du Mythe.

Faites une description de l'œuvre en trois phases en prenant pour base la photographie d'inspiration qui se trouve à l'arrière du châssis :

La première est un sentiment général écœurant, restez vague, laissez la possibilité au joueur d'exprimer ce que son personnage ressent ou fait, mais appâtez-le pour l'inviter à poursuivre la contemplation. A l'issue de cette phase, le personnage peut s'en détourner sans besoin de test de compétence ni perte de santé mentale.

S'il reste, la deuxième phase comence. Entrez dans les détails et faites comprendre au personnage qu'il ressent de la fascination, orientez votre discours vers la beauté singulière et le mystère que l'on trouve dans Céléphais. A l'issue de ce deuxième stade, le personnage joueur peut encore s'en détourner mais au prix d'un test de Volonté en opposition sur la table de résistance, page 76. La force d'attraction du tableau est moyenne voire médiocre, mais augmentez là si le joueur s'est délecté de vos descriptions jusqu'à plus soif. En rompant le contact, il subit une perte usuelle en santé mentale, soit 1/1D3, voir page 102. toute personne survivant à cette phase souffrira d'un trouble addictif pour le tableau d'un niveau égal à sa perte de San, au minimum 1 (voir page 109). Montez d'un niveau pour un personnage secouru de force. Dans ces deux cas, il est impossible pour la victime de cautionner toute action entraînant des dommages sur la toile, il aura plutôt l'intention de la chérir.

Si le personnage joueur reste accroché, il est alors passé de l'autre côté du tableau, la troisième phase commence. D'autres sens participent alors à l'expérience. Dans un premier temps l'odorat puis le toucher, puisqu'il a les pieds enfoncés dans l'eau saumâtre du marécage. Il aura alors besoin de répondre à l'appel des créatures qui peuplent son nouvel univers, l'invitant à venir les rejoindre, comme pour une addiction, et ne pourra revenir dans son monde que si ses camarades parviennent à l'y aider. Si le personnage s'en sort, offrez-lui une perte usuelle majorée au maximum pour cette expérience (4/1D3+3).

Le tableau ne lâchera plus sa victime, qui aura besoin de le garder près d'elle, de vérifier qu'elle est en sécurité, que sa peinture est toujours aussi belle. Ses rêves lui rappelleront, toute promenade près d'une étendue d'eau déclenchera une crise de l'addiction, voire projettera le personnage dans le tableau si l'addiction est assez prononcée.

A l'arrière du châssis se trouve donc coincée la photographie d'une plage, au dos de laquelle est lisible l'inscription suivante : *Pride's Crossing, Boston's North Shore*. C'est la photo qui a servi d'inspiration à Melman, se rapprochant des visions obtenues par consommation de drogue plutonienne décrites dans Céléphais :

« ce qu'il avait vu n'était autre chose que Celephais, dans la vallée d'Ooth-Nargai, de l'autre côté des collines de Tanarie [...]. Il s'était éloigné de sa nurse et, étendu sur une proche falaise, il avait laissé la chaude brise marine le bercer et l'endormir. Il avait protesté quand on l'avait retrouvé, réveillé, et reconduit à la maison, car, au moment où on l'avait réveillé, il était sur le point de s'embarquer sur une galère dorée vers ces régions attirantes où le ciel et la mer se rencontrent. »



## LE MIROIR DE GÄL

Le miroir de Gäl est un puissant artefact et ce sortilège permet d'en réaliser un mais la durée de mise en œuvre dépasse la durée de ce scénario. La présence de ce sortilège a donc pour but de confirmer que les forces du Mythe sont à l'œuvre et que Melman trempe allègrement dedans.



## LE RETOUR DE BÂTON

Barker n'est pas un idiot, ils sait que la clef mène au jardin de Melman et que le ticket mène à l'arrêt de bus d'Aylesbury. Il a les moyens de les faire surveiller tous les deux, les joueurs vont donc être suivis. Vous pouvez organiser une première confrontation, variez le nombre en fonction de votre groupe. Ce sont des hommes de main de type ordinaire, voir le livre de base page 206. La moitié peut avoir en compétences principales celles de la catégorie Action, et en secondaires celles de la catégorie Sensorielles. L'autre moitié sera dotée de l'inverse.

Si vos joueurs en capturent et qu'ils en sont dignes, vous pouvez faire dire à vos pauvres hommes de main, pour qui ils travaillent et pourquoi ils étaient là. Il est possible que l'un de ces hommes parvienne à s'échapper pour aller tout raconter à Anthony Barker. Dans ce cas là, les joueurs pourront décider de le suivre. La maison d'Anthony Barker se trouve sur High Street, prêt du square Fort hill. Le Boston Bomb Club tiens ses quartiers au croisement de la Warren avenue et de la Dartmouth street.

## FAIRE VIVRE BOSTON ET SES LIEUX



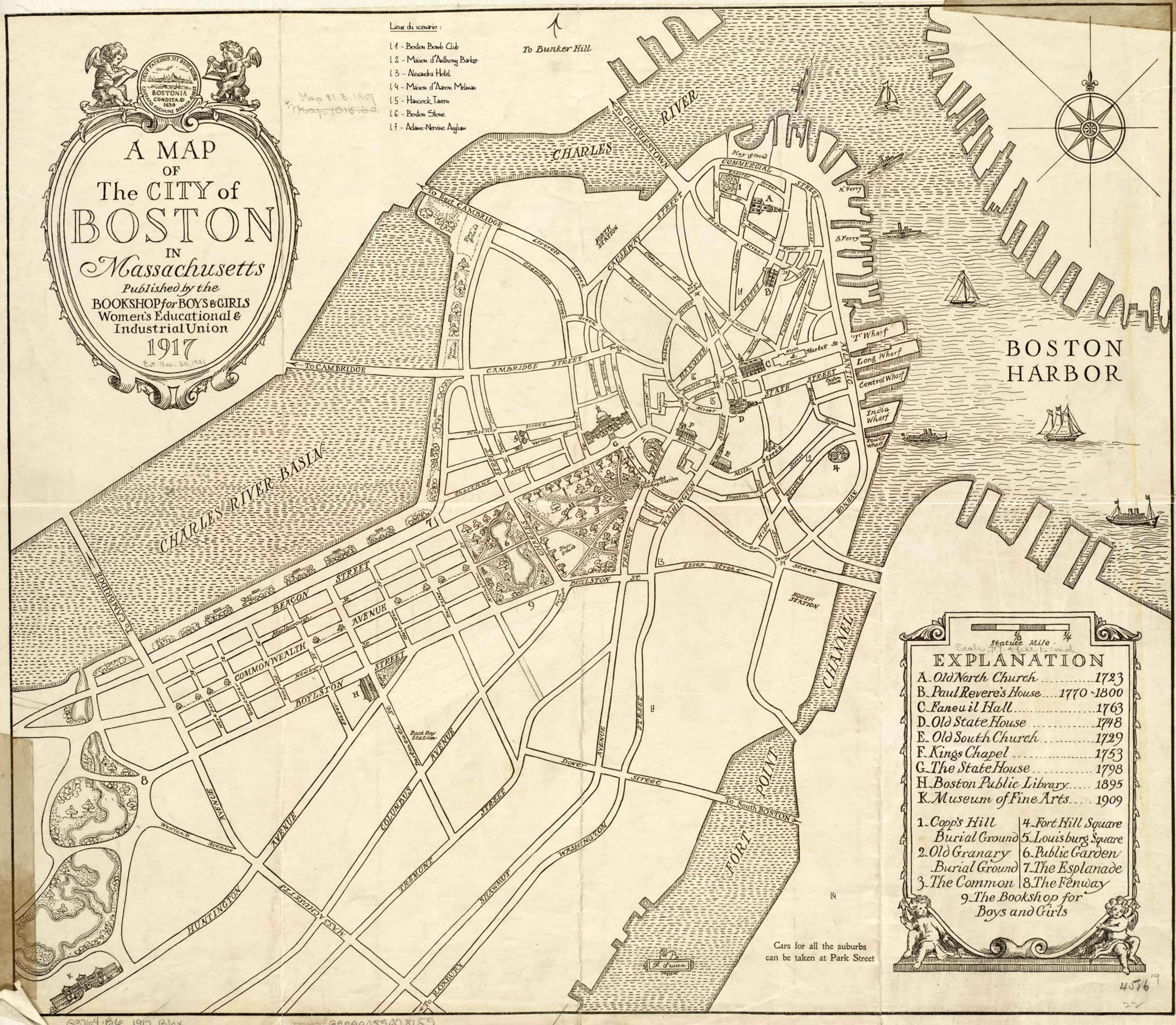
Alexandra's Hostel

Aidez-vous pour cela des photographies d'époque. Les joueurs peuvent passer la nuit à l'hôtel Alexandra, boire un verre à la taverne de Hancock ou encore passer devant la Boston Stone. Une pierre utilisée pour moulin des pigments, puis réemployée comme élément de maçonnerie. Les géomètres ont ensuite pris cette pierre comme point de repère pour les diverses cartographies de la ville.



Boston Globe Newsies





La carte ci-dessus figure dans le recueil de pièces jointes en version annotée et non annotée, pour ne pas fournir de pistes trop visible à vos joueurs. Elle est simple et assez figurative avec ses point de repères faciles à identifier. Figurera également une carte bien plus vaste et détaillée, éditée elle aussi dans les années vingt.



Ci-contre, une photographie stéréoscopique de la vieille église sud.



## DU MIROIR DE POCHE À L'ASILE

La piste du miroir de poche et de Christine Newman mène les joueurs à l'asile d'aliénés Adams-Nervine Asylum où ils pourront rendre visite à la veuve Newman. Il se situe sur la Hanover street, presque au croisement de Blackstone street.



Marc et Christine Newman ont, comme beaucoup d'autre, voulu devenir possesseur d'Objet. Ils sont entré en contact avec Andreas Schlegel qui voulait vendre le siens un peu précipitamment. C'était le miroir de poche. Ce miroir ne renvoi pas le reflet de celui qui s'y regarde mais celui d'un paysage Melmanien. Jour après jour, pour un même observateur, le paysage change, s'enfonce un peu plus profondément dans la vision pour atteindre des endroits reculés de toute compréhension humaine, comme l'écrit Lovcraft dans Celephais :

*« Le hachisch l'aida beaucoup et l'envoya une fois dans une partie de l'espace où la forme n'existe pas. Un gaz de couleur violette lui dit que cette partie de l'espace se situait par-delà l'infini. Le gaz n'avait jamais entendu parler de planète ni d'organisme auparavant, mais il identifia Kuranos comme un simple produit de l'infini où la matière, l'énergie et la gravitation existent. »*

Si un observateur atteint ce niveau extrême du voyage, il y a de fortes chances pour qu'il croise le chemin d'un chien de Tindalos. C'est ce qui est arrivé à Andreas Schlegel, qui a cru pouvoir éviter le monstre en se débarrassant de l'Objet. Ce dernier a traîné sa malédiction avec lui car le couple Newman a également vu les chien. Cela fut fatal à Marc, en revanche, Christine a su se maintenir en vie en trouvant refuge dans cet asile. En effet, elle joua de ses relations et de ses ressources pour obtenir une vaste chambre aménagée où tout angle en est proscrit. Le personnel est chargé de veiller à ce qu'aucun objet anguleux ne pénètre dans la pièce. Les visiteurs sont obligés d'échanger leurs vêtements contre des blouses d'hôpital, les ongles sont limés, tout est vérifié. Si les joueurs veulent emporter de quoi prendre des notes il leur sera fourni un carnet aux angles arrondis et un crayon à papier tout limé. Mais attention, s'ils écrivent beaucoup, la mine s'usera et pourra former un angle d'où un chien pourrait apparaître. C'est à vous de voir.

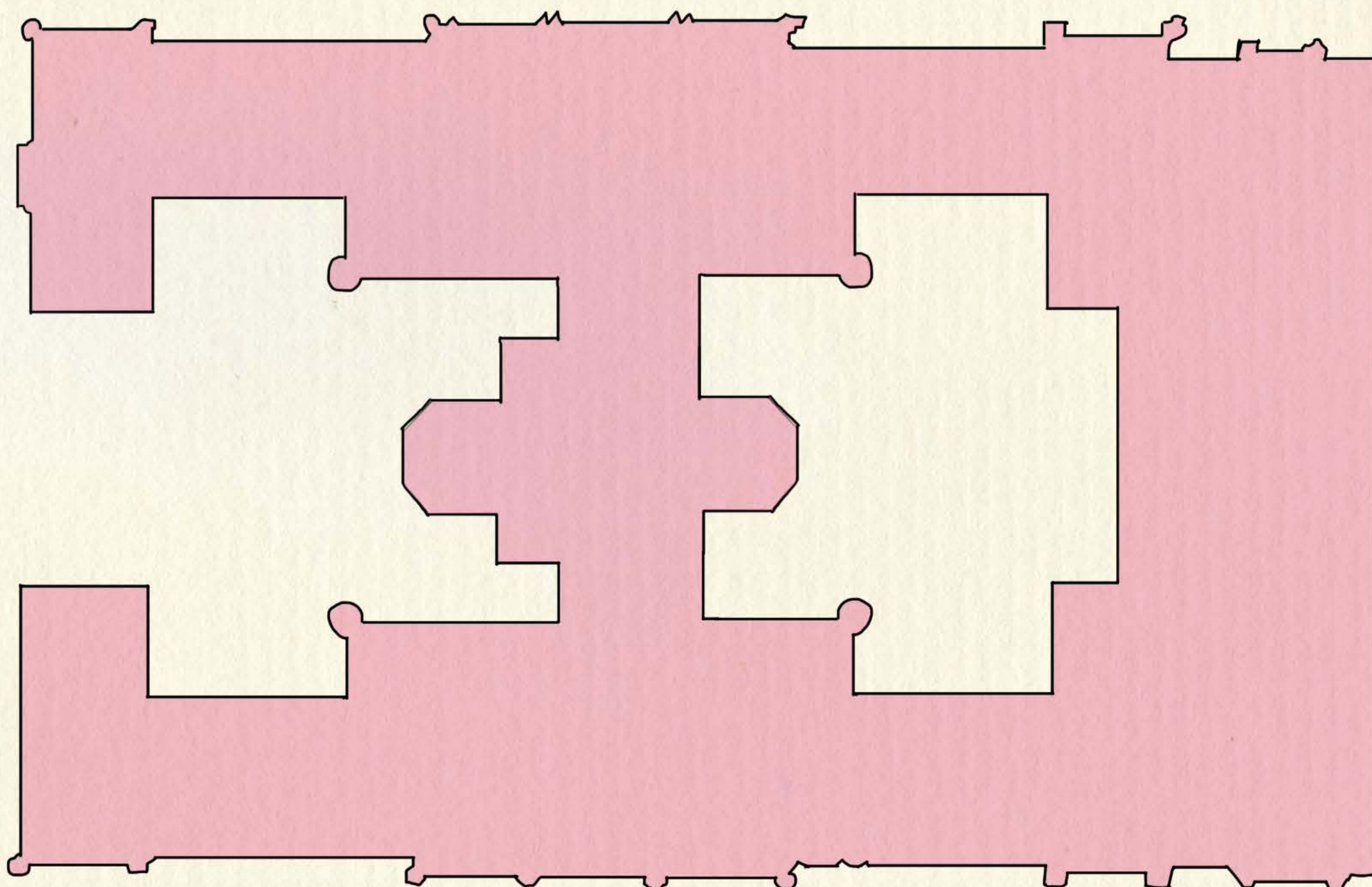


## LA VENTE

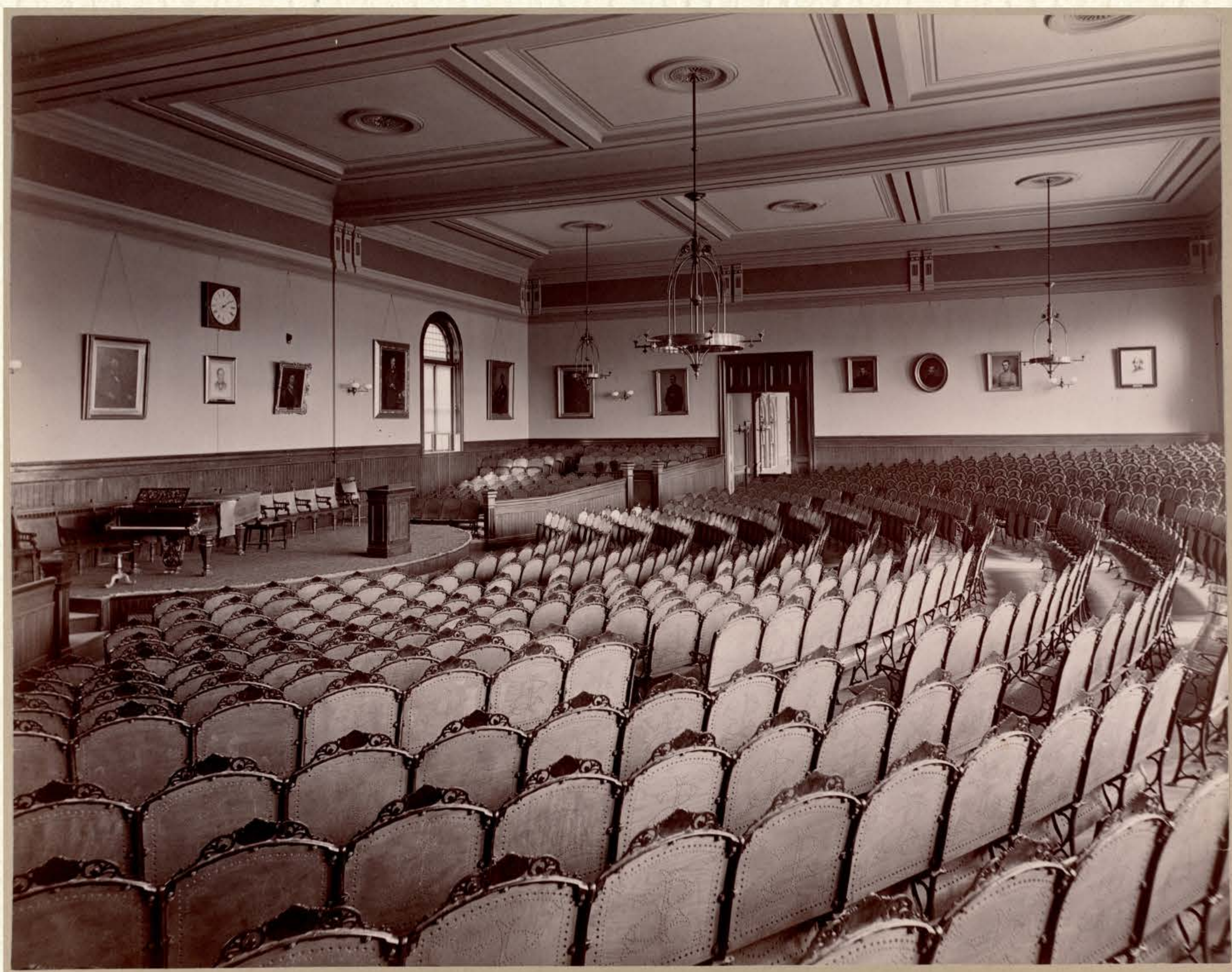
Elle a lieu le lendemain ou quelques jours après le début du scénario, c'est à vous de voir, dans l'imposant bâtiment qui abrite le Boston Bomb Club. La bâtisse est superbe, inspirez-vous des photographies pour en faire les descriptions. De nombreux majors d'hommes se chargent d'accueillir les arrivants et de les guider dans les corridors.

Pour participer à la vente il faut être membre du Boston Bomb Club, mettre en vente un Objet Melmanien, ou se déclarer acheteur mais propriétaire d'un Objet de la liste officielle. Il existe bien-sûr de nombreux passes droits en fonction des ficelles que l'on peut tirer, de l'influence que l'on a. Si vos joueurs ne veulent pas faire de bruit, c'est parce qu'ils devraient parvenir à leurs fins. Si ils déclarent posséder la clef ou le ticket, ou encore vouloir les mettre en vente, c'est qu'ils ont

décidé de mettre un coup de pied dans la fourmilière ou alors ils n'ont pas pensé que ces objets volés leur attireraient des ennuis. Dans ce dernier cas, Barker en personne se déplacera et vérifiera le ticket et/ou, la clef à l'aide de la montre et du gant. Il s'arrangera alors pour être le plus fort enchérisseur afin de remporter l'a vente. Si cela arrive, les joueurs devront courir après le scénario qui se déroulera sans eux.







Dans la salle des ventes, les personnages joueurs s'installent ou ils peuvent et surtout à côté de Steeve Romance, un homme un peu marginal. Placez-le de préférence à côté d'un personnage joueur féminin. L'homme est séduisant malgré lui, sa barbe à peine naissante, ses longs cheveux clairs et ses vêtements négligés pourraient aisément le faire passer pour un Kurt Cobain de l'époque. Il est profondément gentil mais peu instruit. Nourris-

sant un culte à la chance, celle-ci a été de son côté au tout début de la ruée à l'Objet Melmanien. Il est parvenu à s'en procurer un avant l'édition du premier catalogue officiel, il donc été inscrit comme tel. C'est le mouchoir de Melman. Le sorcier ne le portait pas lors du rituel, il ne possède donc aucun pouvoir mais se trouvait dans sa maison et a très vite fait partie du pillage. On peut y lire le nom de Melman brodé dans l'angle. Steeve Romance l'utilise pour cocher les numéros du loto. Il est persuadé qu'en enveloppant son stylot du mouchoir, celui-ci lui permet de trouver une partie des bons numéros, mais pas tous et jamais dans le bon ordre. Les gains sont donc faibles. Steeve est présent aux enchères pour s'approprier un nouvel Objet afin de le combiner au mouchoir et enfin, empocher le pactole.

Steeve est d'un naturel craintif mais s'il se sent écouté il peut parler aux gens de sa voix douce et calme, comme s'ils étaient des amis de longue date. Les personnages pourront donc apprendre plusieurs rumeurs :

- même si officiellement il était peintre, tout le monde sait que Melman était un sorcier qui, en faisant un rituel pour devenir aussi puissant qu'un dieu, a disparu. Un courroux probable des vrais dieux. Seuls les objets qu'il portait à ce moment là sont réapparus chez lui enfermant un peu de sa puissance et constituent aujourd'hui les Objets Melmaniens.

- Barker est un sorcier lui aussi. Il veut réunir tous les Objets de Melman pour communiquer avec lui, lui demander où il a merdé et devenir dieu à sa place.

- Boston est construite sur un ancien territoire indien. C'est les âmes torturées de tous les peaux rouges morts à cause des blancs qui incitent les hommes puissants de Boston à faire ces rituels pour que les dieux indiens les châtient.

- Des qu'il aura touché le gros lot, Steeve pourra partir faire le tour du monde pour trouver une terre où les humains vivent en respectant les puissances la nature.

- Si vous en avez besoin, glissez dans la conversation quelques indications pouvant ré-aiguiller des joueurs perdus.

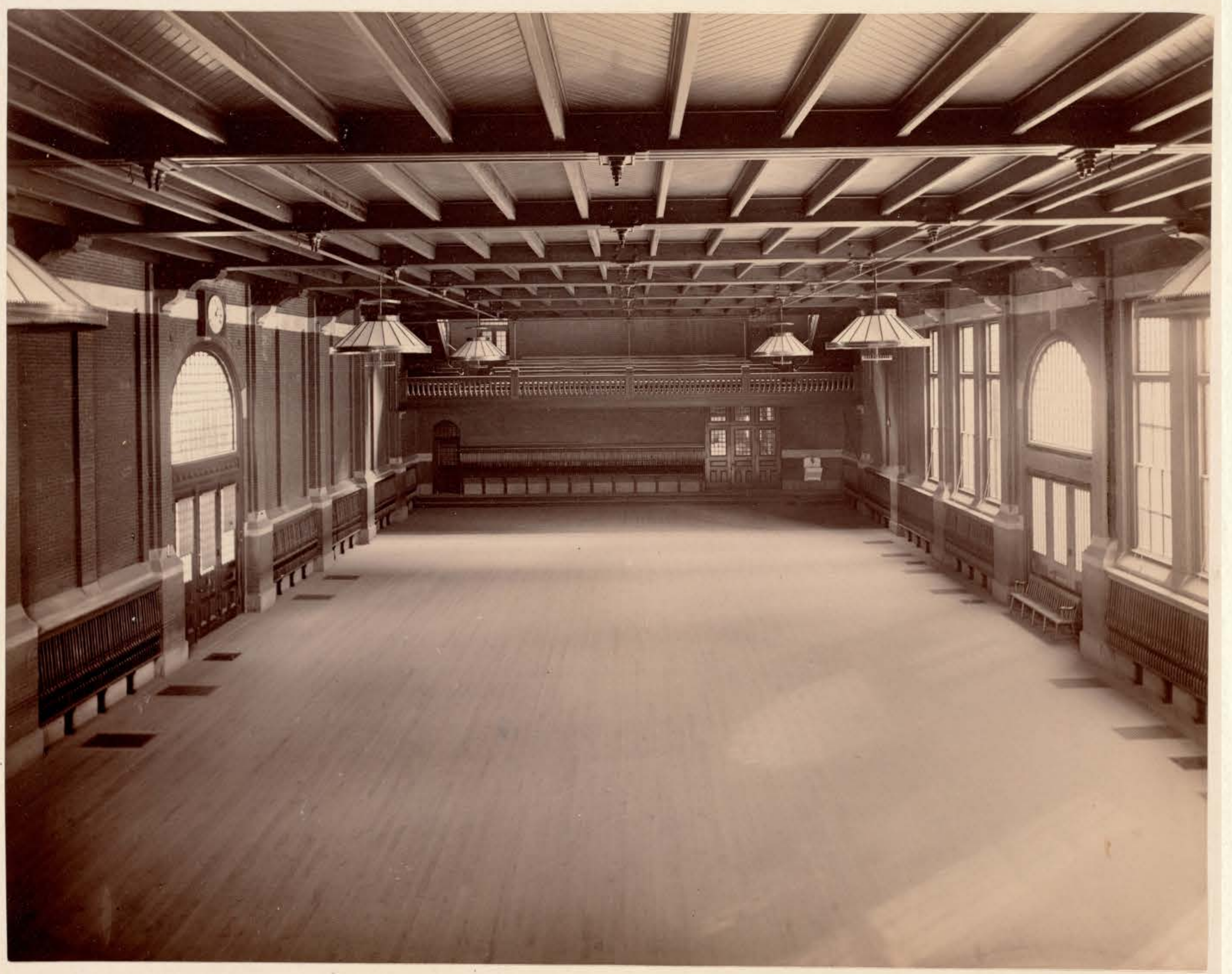
Faites de Steeve un homme touchant et, s'il a l'impression que son discours est entendu du personnage joueur, il voudra savoir si ses idéaux sont partagés. Poursuivez donc la conversation dans ce sens mais n'allez pas plus loin, il se peut que Steeve réapparaisse plus tard.



## LE DÎNER

Après la vente, un dîner mondain est organisé dans la gigantesque salle de réception. C'est l'occasion d'activer les compétences sociales pour savoir si les personnages joueurs sont à leur aise, respectent l'étiquette en vigueur pour ne pas se faire remarquer, et font preuve d'un minimum de civilité dans leurs discussions. Certains d'entre eux voudront peut-être faire un coup d'éclat, s'esquiver subrepticement pour fouiller les pièces avoisinantes.

Il faut de réelles compétences pour se faufiler incognito, s'infiltrer dans le personnel ou évoluer à la faveur des ombres mais les trois approches sont possibles. Récompensez les plus imaginatifs ou les plus organisés. Faites tirer les dés lorsque la tension doit monter dans le groupe, exigez qu'ils vous expliquent leurs méthodes.



Entre autres choses à découvrir dans le bâtiment, il y a des personnalités à rencontrer.

- John J. O'Brien est maroquinier, il travaille à la tenue des reliures cuir.

- Mary Dornan s'occupe des feuillets, de la découpe, des agencements, des coutures.

- William P. Hemstedt est papetier, il sait reconnaître chaque papier constituant un ouvrage, retrouver une feuille dans les réserves dont la cellulose est parfaitement conforme, pour la restauration d'un livre.

- Enfin, William Connell, le doyen, est maître des presses. Brodez autour des photographies de ces quatre personnages pour en faire une description inspirée et un beau moment de jeu.

John J. O'Brien





Mary Dornan



William P. Hemstedt

William Connell







L'exposition de la Boston Public Library.

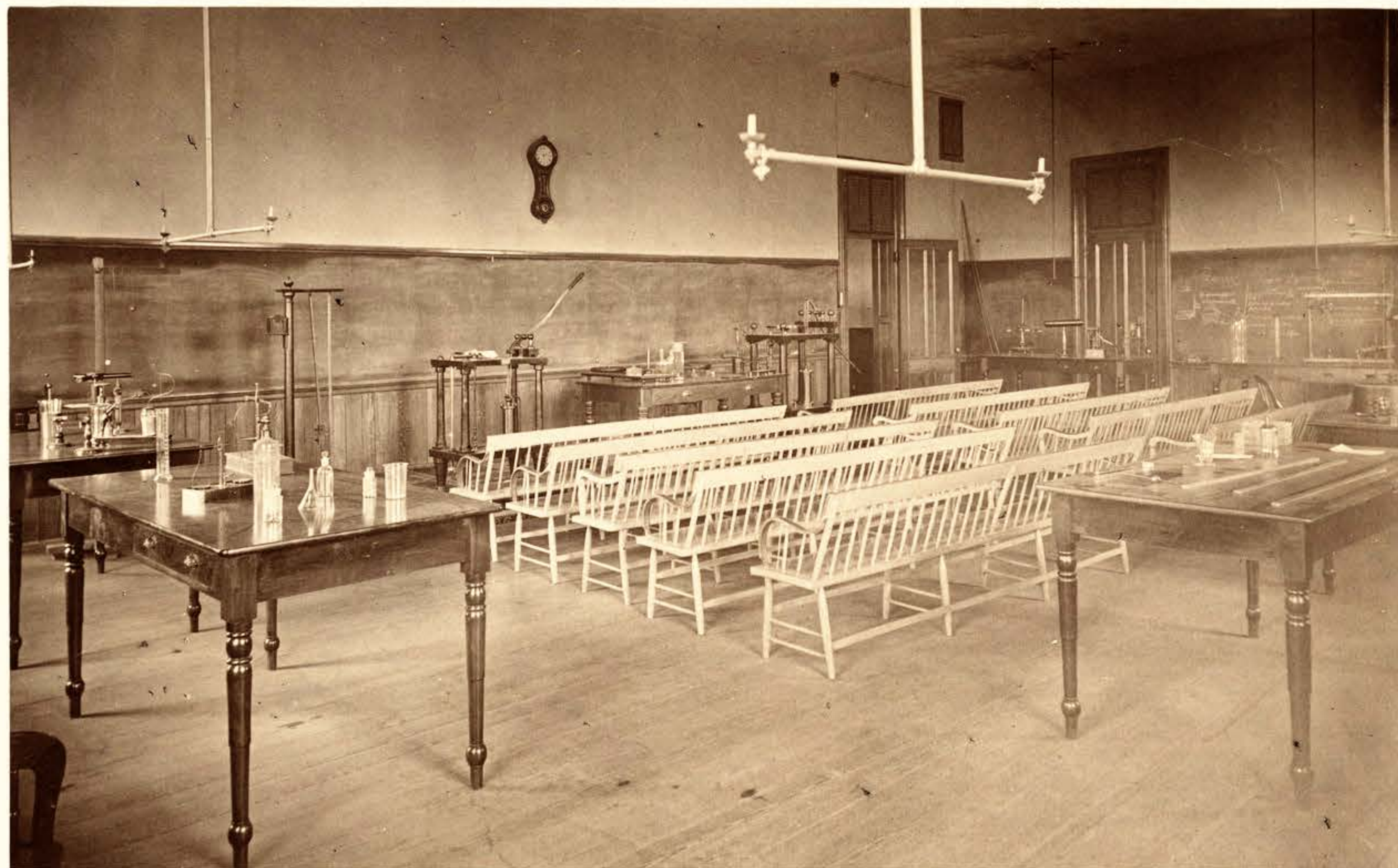
A l'occasion de l'édification d'une nouvelle aile de la bibliothèque de Boston, celle-ci, pour remercier son généreux mécène, a détaché temporairement une partie de ses collections historiques au Boston Bomb Club. Les lieux peuvent être visités par de jeunes dilettantes issus des milieux aisés de la ville et ayant déjà trop forcé sur l'alcool. Ou un couple cherchant ici un endroit obscur et désert.





## LE CLUB INFÉRIEUR

Les quartiers de la Boston Spirit Society. Les lieux n'ont plus rien à voir avec les corridors moquetés, lambrissés, garnis de photographies des nantis des environs. Les couloirs descendent, ils sont fait de pierres aux volumes imposants et froids, comme en témoigne les photographies. Faites traverser, à vos personnages joueurs, la cour intérieure, les salles d'expérimentation, les galeries d'étude. Ne leur donnez pas le temps de pousser plus avant les investigations.







## LES BUREAUX DU BOSTON BOMB CLUB

Pour y parvenir, ils peuvent passer par les corridors ornés de statuettes, la gigantesque salle de lecture de la bibliothèque ou les études aux vitrines garnies de maquettes des ruines antiques les plus célèbres. Là encore, inspirez-vous des photographies pour nourrir vos descriptions mais ne permettez pas aux joueurs d'installer leurs personnages dans l'investigation fouillée.





## INFILTRATION ET FOUILLE ET PETITS FOURS

Des qu'ils se posent, faite passer deux hommes intrigants ou qu'ils connaissent (s'ils ont laissé échapper un homme de main, il pourrait en être). Mettez un peu de passage d'employés quelconque dans le couloir qu'ils doivent emprunter pour qu'ils soient obligés de se cacher, faites leurs croire qu'ils ont perdu leurs deux hommes puis faites leur entendre les voix d'une conversation. Ce cheminement, certes un peu tortueux, ne manquera pas de valoriser les tentatives de vos joueurs, mais libre à vous d'en concocter un de plus personnel.



Les hommes suivis se sont rendus dans une pièce à votre convenance où Barker les attend. Ce dernier leur présente une caisse et leur demande d'en faire bon usage. Cette caisse c'est ce qu'il faut à vos joueurs pour qu'ils se sentent d'humeur joyeuse, à faire gicler les gerbes de sang comme un bouquet final. Alors là faites-vous plaisir, c'est le moment de les gâter un petit peu puisqu'ils ont beaucoup subi jusque là. Si les mitraillettes Thomson et les bâtons de dynamite ne vous émoustillent déjà plus, allez y de votre plaque de métal poli estampillé Miroir de Gäl, et si cela ne vous suffit toujours pas, ... faites preuve d'originalité.

Si vos joueurs ont raté des informations, si il y a des choses qu'ils ne comprennent pas encore, c'est dans le dialogue entre les trois hommes que vous aurez l'occasion de leur donner de nouveaux indices. Si vous placez un Miroir de Gäl, indiquez bien que si Barker et ses acolytes ont mis la main

sur cette puissante arme, il leur manque toujours les formules pour l'utiliser.

Ce qui sera utile à entendre dans tous les cas, c'est que Barker est en colère, il mobilise ses forces vives pour remettre la main sur les deux derniers Objets et barder de pruneaux les troubles fête, d'où la présence de la caisse. Mais avant cela, il va se rendre dans la salle de réception pour aller à leur rencontre et les jauger de lui même.

Il leur proposera tout d'abord de leur acheter leurs Objets, puis, s'ils ne veulent pas s'en débarrasser, de les inviter à participer au rituel qu'il compte réaliser et partagera la puissance obtenue avec ses partenaires. S'il n'obtient rien de satisfaisant, il lui restera à les menacer, leur filer une frousse bleu pour qu'ils sortent de chez lui et qu'ils aillent se jeter dans les bras de ses hommes. Il joint l'action à la parole et les trois hommes quittent la pièce.

Bien évidemment, si les joueurs sont restés cimentés à la table des petits fours, ils n'auront aucune chance de mettre la main sur l'arsenal mais auront tout de même droit à la visite de Barker et de ses deux hommes. A ce stade, tout est possible, joute verbale, scandale, bagarre, fuite. Évidemment, Barker ne devrait jamais se faire inquiéter physiquement. Ses deux gardes du corps sont robustes, pnj de type supérieur, voir le livre de base page 206. Mais il y en a d'autres de catégorie inférieure un peu partout dans la salle et les environs.



## LA POURSUITE

A la sortie des personnages joueurs, éveillez leurs soupçons par un ou deux véhicule qui suit le leur. Enchaînez par une course poursuite dans les rues de Boston. D'autres véhicules peuvent débouler en leur barrant le passage, sortant une mitrailleuse d'une portière pour arroser généreusement de pruneaux. C'est à vous de doser la quantité de gros bras en fonction de la dramaturgie de votre scène mais il faut que ça pète dans tous les sens.

Ce qui est sûr, c'est qu'Anthony Barker ne lâchera jamais les personnages de vos joueurs tant qu'il n'aura pas mis la main sur les deux Objets. S'ils parviennent à échapper à la course poursuite, le lendemain ils auront un pickpocket sur le dos, le sur-lendemain, un acheteur fortuné, mais voulant rester très discret, leur proposant une affaire en or ; un piège, bien évidemment. Leur chambre d'Hôtel sera régulièrement fouillée et leur moindre sortie sera épiée par un réseau de surveillance organisée. Cela devrait les pousser à l'action, certes, mais laquelle ?



On peut raisonnablement imaginer les possibilités suivantes. Soit vos joueurs décident de former un partenariat avec Anthony Barker et les voilà tous partis pour Dunwich, soit ils se moquent de Barker et partent quand même pour Dunwich, soit ils projettent de s'approprier tous les Objets existants.



Il reste encore une autre possibilité. Ils peuvent vendre leurs Objets, se faire beaucoup d'argent et rentrer chez eux. Si c'est ce dernier choix qui se profile à votre table, remplacez le jeu de rôle par un monopoly.



## DÉPART POUR DUNWICH.

Avec ou sans Barker ? Si c'est avec, Barker a tout prévu. Un hydravion Sea Eagle fera le voyage en quelques heures, de Boston à Dunwich en amerrissant sur la rivière Myscatonic. Les soutes ne contiendront aucun bagage mais du carburant pour le retour. Quelques photographies aideront les joueurs à se figurer l'engin. Ne donnez la fiche véhicule que si l'un d'eux en viendrait à le piloter, car pour l'instant c'est un homme de main de catégorie supérieure (voir p206) qui tiens ce rôle. Il reste donc six places assises.



Si le voyage se fait sans Barker, celui-ci se rendra sur le mont Abboth Lookout par le même hydravion, amerrissant sur un lac non loin. Les personnages joueurs, quand à eux, iront soit avec le ticket de bus, soit en voiture, soit en transport en commun.

C'est là que commence leur plongée dans le monde moite de Lovecraft, une plongée lente, progressive, avec tout ce que les transports de l'époque pouvaient avoir de laborieux. Changer une roue n'était pas aisé mais en pleine tempête, cela devait sûrement laisser quelques souvenirs. Si vous avez besoin de support visuel pour inspirer vos descriptions, je vous conseille de parcourir les paysages de Salvator Rosa. Voyez comment l'œil est attiré par une belle chose dans un premier temps, une lumière, une silhouette, pour ensuite se rendre compte que ce qui entoure ce sujet tend à être inquiétant, au fur et à mesure que l'on s'en écarte et que l'on pousse l'observation vers les coins sombres. Les terres paraissent putrides, les roches tordues voire fondues, les arbres malades ou brisés. Si les peintures vous inspirent guère, Lovecraft lui-même peut nous venir en aide. Voici quelques unes de ses descriptions :

« Les arbres poussent trop serrés, leurs troncs sont gros comme s'ils étaient obèses, les allées sont trop silencieuses et le sol, tapis d'années de feuilles mortes en pourriture et de mousse est trop mou. »

« Les mouvements permanents des nuages donnent l'impression que ce sont les montagnes qui bougent. »

« Les grands arbres nus griffent le ciel dans une malveillance délibérée. »

« La demeure d'Amos Whateley : une demeure effroyablement archaïque qui commence à exhaler la vague odeur malsaine qui s'attache aux maisons debout depuis trop longtemps. »

« La végétation est grise et cassante, voire s'émiettant en poudre. »

« Les objets contaminés acquièrent un lustre dégradant leur couleur et la faisant tendre vers une nuance toutes identiques. »

« Les produits comestibles ont un étrange arrière goût d'une amertume nauséuse. »



« Les chiens, autrefois alerte et prompts aux aboiements, déprimaient visiblement et étaient pris de crises de tremblement. Ils avaient perdu le courage d'aboyer. »

« La nuit, les arbres se penchent et grattent les toitures en signe de désapprobation. »

« La chute, un grand nuage blanc (stationnait) dans le ciel avec des chapelets d'explosion puis une colonne est descendue à la vitesse de l'éclair dans un grand tonnerre. »

A l'arrière de la maison se trouvent quatre tombes, celles des trois fils d'Amos, Zenas le plus jeune, Merwin onze ans, Thaddeus quinze ans, ainsi que celle de sa femme, Nabby.

« Il y a en Watley, une sorte de résignation impassible, comme s'il marchait à moitié dans un autre monde. »

Effets dus à la présence de la Couleur : « Rien n'est immobile. Quelque chose colle à eux qui ne devrait pas exister. On doit leur en débarrasser. Quelque chose leur est enlevé. On les vides. »

Remarques sur les cadavres : « certains membres ou organes deviennent énormes, déformant les chairs et les os aux alentours, puis deviennent grisâtres et s'effondrent ou s'effritent. »

Le témoignage du passage de la Couleur : « Un nuage qui occulte les lumières ou au contraire irradie dans son inidentifiable chromatisme. Une brume gluante et déformante qui frôle et s'insinue. Le son hideusement visqueux d'une espèce de suction diabolique et immonde. »

Une injonction exaltée d'Amos : « Mon Dieu ! Dans quel fantastique monde de cauchemar vous êtes-vous fourvoyés ? »

Une fois toute votre équipe enfin arrivée à Dunwich, et après avoir survécu à vos descriptions, dépeignez un village abandonné de la totalité de ses habitants, peuplé seulement d'une quantité impressionnante d'engoulevent. Ces sinistres volatiles ont la réputation d'attirer le mauvais œil sur le malheureux qu'ils épient et il y en a suffisamment pour épier une compagnie entière d'investigateur. Cependant, malgré leur nombre, aucun son ne se fait entendre, pas un pépiement ou bruissement d'aile, ni même d'ailleurs aucun bruit tout court. Ce village et ses environs sont morts.

Le sol lui-même est des plus singuliers. Alors que la végétation apparaît comme sèche et cacochyme, la terre se trouve gorgée de liquide. Il n'y paraît pas comme ça mais en creusant un léger trou, les investigateurs pourraient se rendre compte qu'il fini par se remplir d'un liquide épais et visqueux à la teinte jaunâtre. Ce liquide provient de sécrétions s'écoulant du Mont Abbot Lookout. Elles forment même une gigantesque flaque entre Dunwich et le Mont lui-même, flaque dont on est obligé de faire la traversée si l'on veut se rendre au sommet. Amos ferait un parfait guide d'ailleurs, la fumée s'échappant de sa cheminée devrait immanquablement conduire les investigateurs à sa demeure, la seule qui soit encore à peu près salubre.

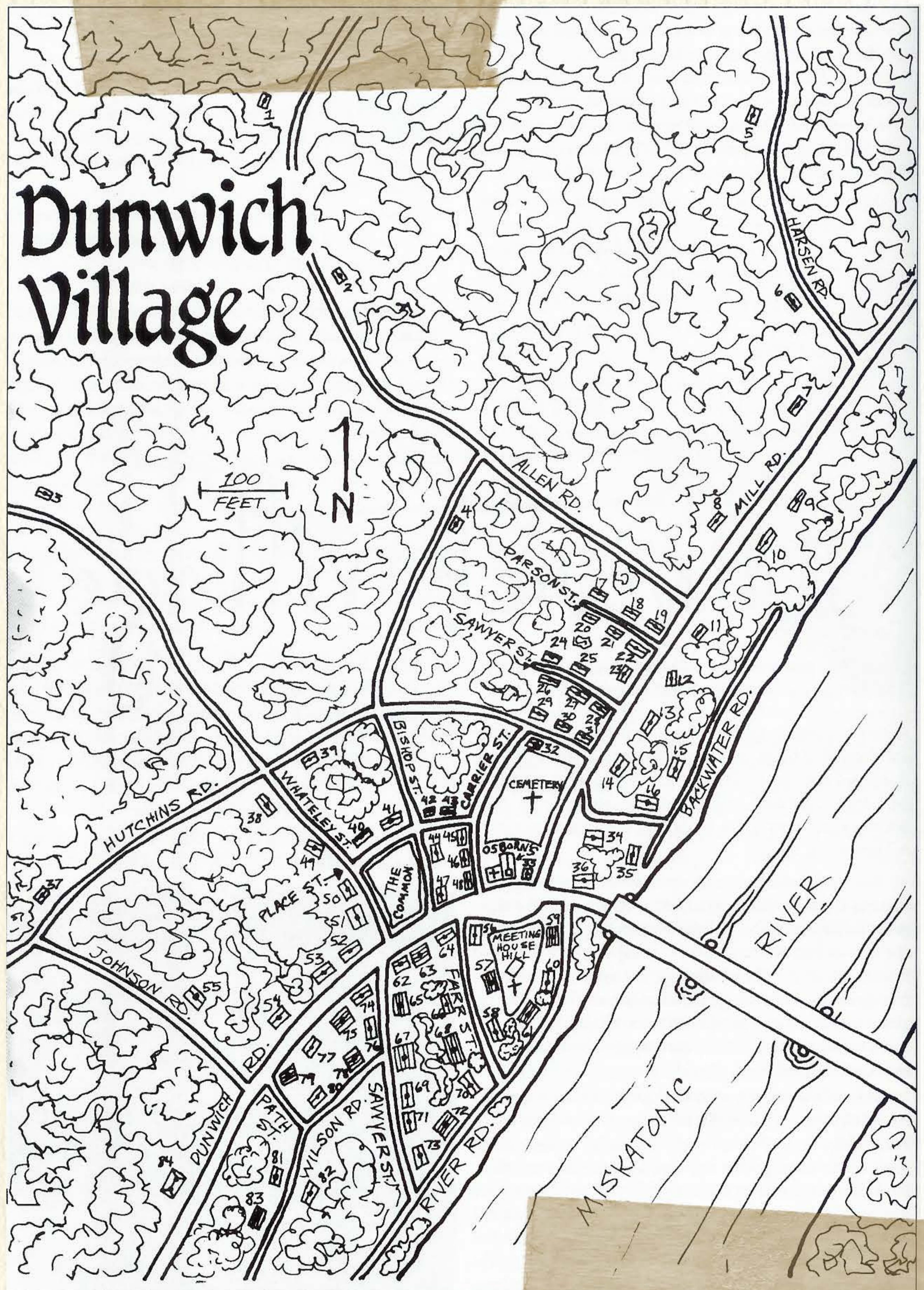


## LA COULEUR

Il s'est passé en ces lieux l'exacte histoire de La couleur tombée du ciel. L'entité a aspiré l'énergie vitale de toute la famille. Nabby, la femme mais aussi les enfants, Zenas le plus jeune, Merwin onze ans, Thaddeus quinze ans en sont morts. Leurs tombes sont toutes à l'arrière de la masure sauf celle de Zenas qui est tombé dans le puits, appelé par la couleur. Cette dernière ne s'est pas contentée de la famille Whateley, elle s'est emparée de tout le village et l'a conduit au sommet du mont Abbot Lookout. Tous sauf Amos, sauvé par ses chiens. Presque sauvé car le pauvre a pratiquement perdu l'usage de ses jambes, toutes deux fracturées au cours d'une chute. Il a su s'en remettre, garder assez de force pour cultiver un potager mais son cortex n'est plus bon qu'à la survie dans l'espoir, un jour, de rejoindre ses congénères.

Ainsi, Amos saura accueillir de nouveaux venus, répondre à la coutume du gîte et du couvert, raconter son histoire à qui le questionnera mais tout cela sur le même ton, sans aucun signe d'émotion et de manières pour les moins lapidaires. Tout ceci répond à des réflexes, seule persistance d'une vie passée. Après que les nouveaux venus aient accepté son hospitalité, il leur demandera de l'emmener sur le mont Abbot Lookout ou proposera de les guider si les personnages ont émis l'idée d'y aller. Il sera insistant, bien évidemment. Il saura activer divers modes émotionnels mais de manière très brutale et pourra passer de la conversation à peine audible avec sa voix de basse, à la subite colère hurlée. Ceci devrait faire son petit effet sur le groupe. Un des effets pourrait être de l'occire, dans ce cas, l'esprit de la couleur s'emparerait immédiatement du personnage joueur le plus proche.

Le repas servi par Amos est annoncé comme étant une soupe de légumes. S'il s'agit bien de légumes bouillis, ils ont tous la même couleur brunâtre et le même goût. De prime abord, ce n'est pas spécialement désagréable mais au fur et à mesure, une saveur s'empare de toute la bouche, chaque bouchée ou verre d'eau est teinté d'un arrière goût d'une amertume nauséuse dont il est impossible de se défaire.

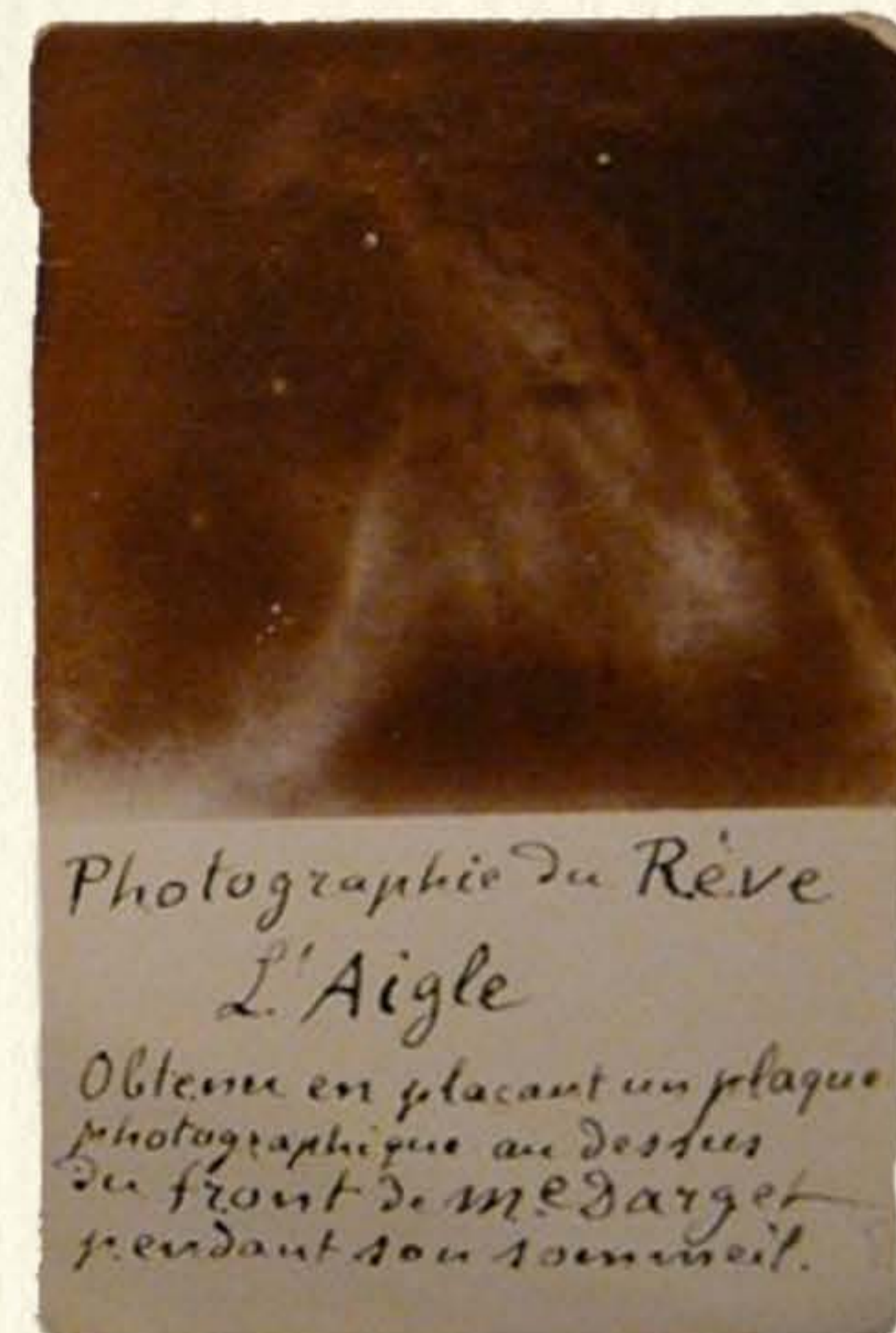
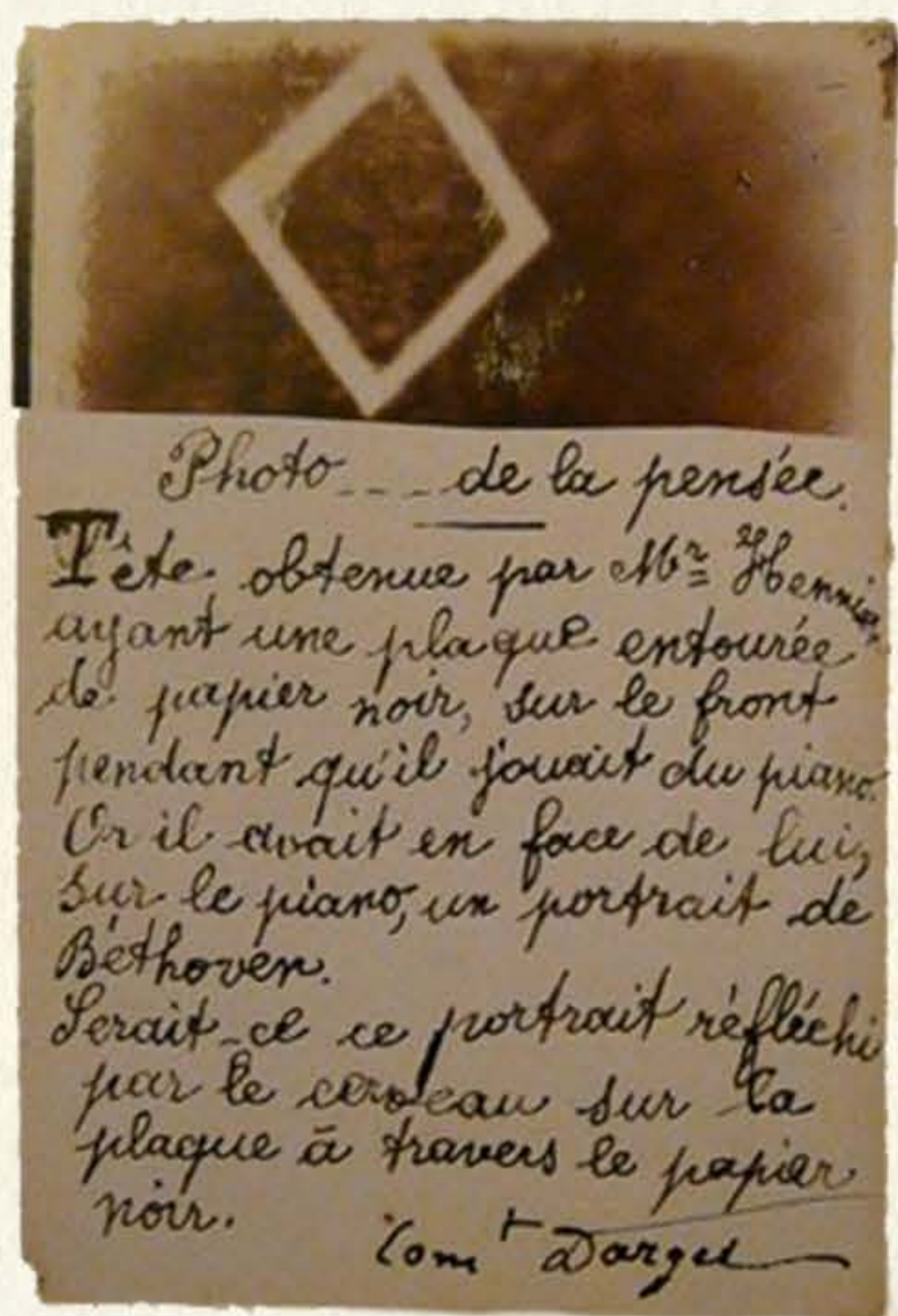




## BONNE NUIT

Après ce banquet, les chambres du haut sont mises à la disposition des personnages joueurs. Malgré la saison, il fait froid dans cette région et les lits sont couverts d'une épaisse couche de couverture sentant quelque peu la moisissure. Amos dort en bas, dans un fauteuil, prêt de la cheminée, ses jambes ne lui permettant plus de monter les escaliers. Si les personnages joueurs regardent au dehors, ils se rendront compte que les environs chatoient d'une lueur phosphorescente à la teinte indescriptible. Tous font le même rêve sauf, peut-être, les victimes du tableau. Racontez-leur individuellement, cela les impliquera beaucoup plus et vous en profiterez pour repérer le plus sensible à la description de son cauchemar. Celui-ci se déroule dans les chambres, un petit garçon gémit, il se plaint que rien n'est immobile. Quelque chose est là, qui ne devrait pas exister et qui s'accroche. On le vide. Quelque chose le vide et il faut l'en débarrasser.

Le personnage du joueur réceptif se réveillera, pas les autres. Il entendra effectivement des plaintes d'enfant dans le couloir. C'est le fantôme de Zenas qui supplie de l'aider mais il a l'air d'être parfaitement tangible, fait de chair et de sang. Il a froid, il a mal et il n'a plus la force d'enlever la chose qui le grignote, il va se jeter dans le puits si ça continue. Tout paraîtra vrai pour le personnage joueur, jusqu'à ce qu'un autre personnage se mêle à eux. L'enfant disparaîtra pour le premier personnage alors que pour les autres membres du groupe, aucune plainte n'aura été entendue ni aucun enfant visible. Gratifiez cette expérience d'un test de santé mentale avec perte de 2/2D4 pour le personnage touché et 1/1D6 pour les personnages sensibles à ce que leur camarade vient de vivre.

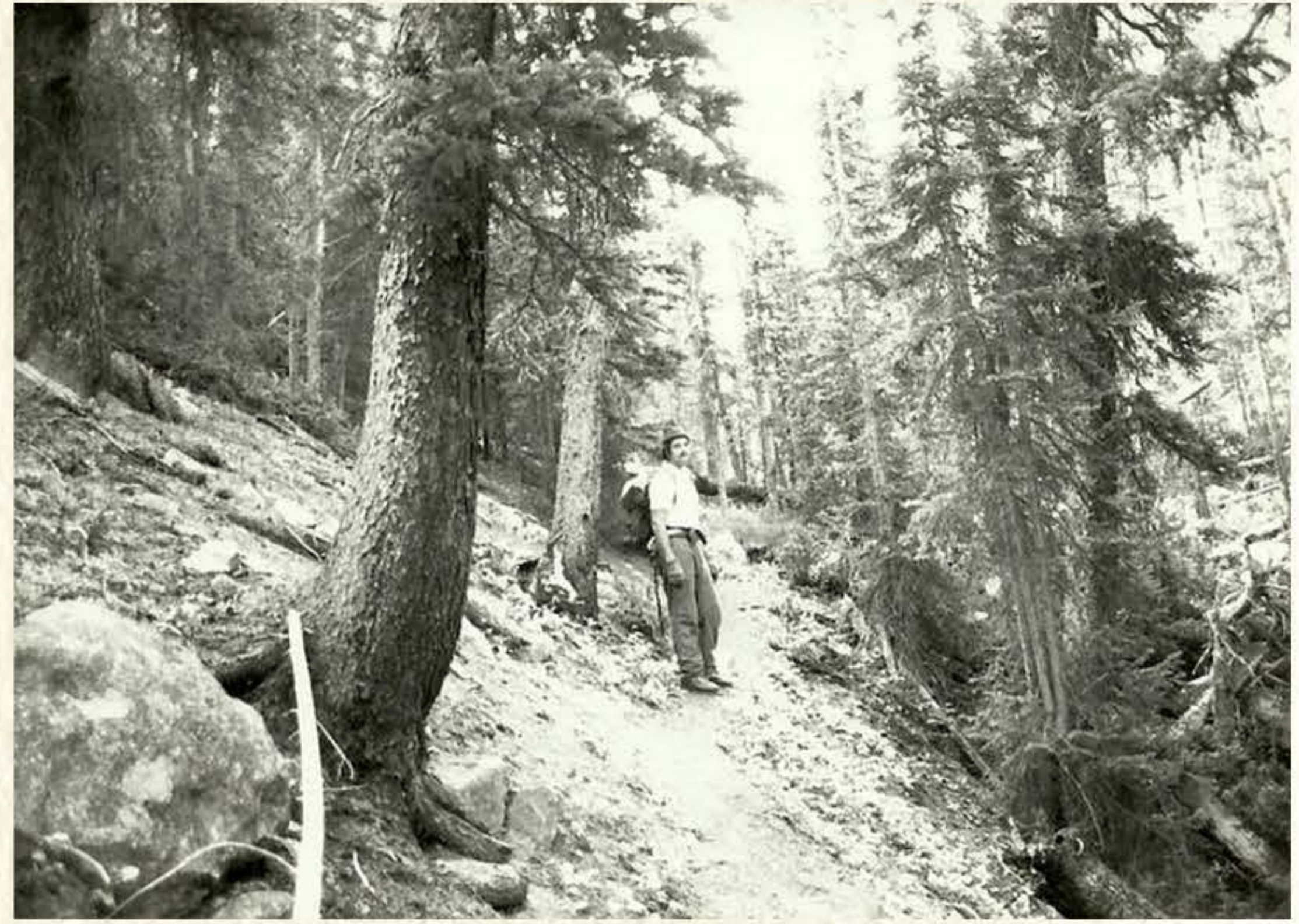


Le lendemain, les personnages joueurs n'ont pas le sentiment de s'être correctement reposé. L'impression de s'être senti épié dans le noir les a tous réveillés à un moment ou à un autre et la perspective de se nourrir d'un petit déjeuner à l'arrière goût vaguement nauséux ne les réjouit guère. Ils peuvent se rendre compte que toute la terre qui constitue la berge de ce côté-ci de la rivière suppure d'un liquide brun-jaunâtre se mélangeant avec difficulté dans les eaux de la Miskatonic. Pourtant, il leur faudra se mettre en route pour une journée de marche jusqu'au sommet du Mont Abbot Lookout plein nord. En temps normal il faudrait bien moins d'une demi-journée de marche mais là, ils devront s'occuper de leur guide infirme, se nourrir sans conviction et creuser leur épuisement après une nuit difficile. Ceux qui décident de ne pas manger la nourriture locale devront avoir de solides réserves ou subir des pénalités (voir Les privations, LdB p99).



## RANDONNÉE LOVECRAFTIENNE

La grande flaque a recouvert la totalité du plateau médian et il vaut mieux la parcourir avec un guide sous peine de sombrer en faisant un faux pas. La surface grise est aussi ferme que de la glaise mais sous cette première couche apparaît une substance plus visqueuse et plutôt jaune. En dessous encore, la couleur devient verdâtre et se trouve chaude au contact. L'atmosphère qui y règne est lourde et chargée en odeur capiteuse mais lorsque la surface de la flaque est percée, l'odeur qui s'en échappe est carrément pestilentielle. Vos joueurs les plus savants en médecine reconnaîtront là une flaque gigantesque de pu tiède.



C'est à la nuit tombée qu'ils devraient en sortir passablement éreinté et couverts de pu. Enfoncez le clou par une description Lovecraftienne :

*« Les arbres étaient pris d'une agitation morbide et spasmodique, un délire de convulsions épileptiques, comme pour agripper les nuages éclairés par la lune, griffant en vain l'air empoisonné. On les eût dit secoués par quelques fils d'un autre monde au rythme de souterraines horreurs luttant et se débattant sous leurs noires racines. »*

Alors justement, de souterrains et d'horreurs, il va en être question. Cette flaque est alimentée par de multiples sources suintant des parois de la montagne mais aussi d'une rivière souterraine s'échappant d'une cavité ouverte un peu plus haut, accessible après une escalade malaisée avec le vieillard accroché au dos d'un investigateur comme une tique. Les connaisseurs sauront reconnaître un tunnel de lave formé lors de la dernière éruption et menant au cœur de la montagne. Des traces d'anciennes exploitations de basalte sont visible et les galeries artificielles mêlées aux tunnel naturels de lave constituent un réseau capable de les perdre ou de les mener à la cheminée centrale si ils suivent les indications d'Amos. Décrivez bien tout le parcours que le vieil homme leur fera suivre, laissez-leur une chance de prendre des notes au cas où ils aient besoin de fuir précipitamment, on ne sait jamais.

Le cheminement devrait être ponctué de passage nécessitant une prise de décision ou de risque : rivière souterraine coupant le chemin, blocs instables en hauteur, galerie artificielle enjambant leur tunnel naturel, corniche en partie éboulée, fausse, étroiture, anciennes traces de vie, écoulement pestilentiel, plancher de sable s'écoulant à leur passage, etc... Puis, le chatoiement coloré indescriptible devrait refaire son apparition, suivi immédiatement de l'arrivée à la cheminée centrale.

Là, plus de doute possible, la source de la couleur étrange se trouve tout en bas. Mais juste un peu plus bas que la corniche où se trouvent les personnages joueurs, se trouve une autre corniche ouvrant, d'un côté sur la cheminée du volcan, et de l'autre sur un tunnel. Le plus intéressant étant ce qu'il y a dessus : Barker et ses sbires.

Si le groupe est arrivé par ses propres moyens c'est ainsi que les choses se déroulent, sinon, c'est le moment que le sorcier à choisi pour éliminer les investigateurs. Barker entame immédiatement un rituel sophistiqué pendant qu'une partie des sbires tentent d'éradiquer les intrus en leur tirant dessus. L'autre partie s'engage dans les tunnels pour tenter de les rejoindre par l'intérieur et ainsi, couper leur retraite.



Immédiatement, une colonne de couleur jailli du cœur du volcan pour se perdre dans le firmament, dans la constellation du cygne où l'étoile de Deneb brille fortement, nous dit Lovecraft. La colonne est prise de convulsion et gonfle au rythme d'un battement déroutant. Lovecraft la décrit comme « *une monstrueuse constellation de lumière surnaturelle.* » C'est alors qu'Amos Whateley s'éveille ou plutôt perd ce qu'il lui restait d'humanité en marchant droit vers la colonne. Cette dernière émet une lumière très vive, rayonnant sur son environnement qui se trouve recouvert par le lustre chatoyant si étrange. Cette zone contaminée ne fera que s'étendre, recouvrant inexorablement le sol et les parois. Laissez à vos joueurs le loisir d'en imaginer les conséquences, ne dites rien les concernant mais régalez-vous du devenir du vieil Amos. La peau de ce dernier devient grisâtre et sèche, se desquamant à la moindre friction. Ses organes gonflent et se dilatent, ses traits se déforment. Il est fort à parier que les investigateurs ne voudront pas risquer leur peau et lâcheront l'infortuné doyen de Dunwich à son triste sort. Celui-ci se précipitera vers la colonne dont la surface paraîtra parcourue de visage convulsifs aux yeux d'un fin observateur. Amos finira désintégré par le flot et ajoutera son visage à la cohorte. Vous pouvez y aller d'un test de San à 3/1D6+2.

Fuyant la contamination, vos joueurs devraient décider de laisser le rituel par devers eux et prendre la poudre d'escampette ou bien de se sacrifier pour arrêter le rituel. C'est à ce moment que les sbires doivent prendre le groupe à revers. Les personnages de vos joueurs devraient alors être dans une situation assez désespérée. Deux options s'offrent



à vous mais menant au même résultat. Soit ils abattent Anthony Barker et le rituel dégénère, soit ils fuient et le rituel dégénère. Dans ces deux cas, la situation empire, les visages sur la colonne prennent corps, se matérialisent en une myriade de poussières de cendre venant s'agglomérer. Les corps suivent les visages et bien vite, un flot d'humanoïdes cendreux se déverse sur les corniches. Les sbires, voyant cela prennent la fuite, les investigateurs, en toute logique, font de même.

Le cendreux est fragile mais il est nombreux, les personnages joueurs devraient s'en donner à cœur joie, s'ils en ont les moyens. Ce sont des pnj de classe faibles (LdB p 206) avec seulement 6 points de vie, mettez-en autant qu'il en faut pour maintenir la pression sur vos joueurs et servir leur besoin de défouailler jusqu'à satiété. Accompagnez cette séquence de tremblements de terre mais aussi de la zone contaminée qui s'étend. Les personnages joueurs pourraient même croire avoir distancié sa progression et tomber sur une salle quasiment entièrement contaminée, prouvant ainsi que cette dernière ne progresse pas de manière linéaire, montée d'angoisse garantie. Les tremblements ont forcément provoqué des effondrements et le chemin inverse ne devrait pas être si évident que cela. Le mieux, pour les investigateurs, serait de suivre les sbires fuyants. S'ils parviennent à cette stratégie, la sortie du volcan est assez rapide et débouche sur un lac de moyenne altitude en contre bas. Ils peuvent même discerner l'équipe survivante de Barker s'y précipiter. En effet, leur moyen de locomotion, le fameux hydravion Sea Eagle, les y attend. L'évidence voudrait que les joueurs décident de les devancer pour s'échapper.

Qu'ils réussissent à fuir par les airs ou par la route, vos personnages joueurs devraient assister au départ de l'entité dans une explosion de couleur étrange.



## CONCLUSION

Toute l'histoire n'est pas forcément compréhensible par les joueurs mais aucun personnage du scénario n'y est réellement parvenu. Qu'ils interviennent ou pas ne changera pas le départ de l'entité mais, ils pourraient avoir évité de grave complication en se chargeant du cas d'Anthony Barker. En cela, gratifiez-les d'expérience et de point d'aplomb. Pour finir, et en cerise sur le gâteau, offrez leur un article de journal déniché dans la presse quelques jours après leur retour :

« Les journalistes du bulletin d'Alesbury ont réussi à obtenir une entrevue avec le désormais célèbre gagnant de la loterie nationale, Steve Romance. Celui-ci a accepté de répondre aux questions qui permettront peut être de lever le voile sur les mystères qui entourent encore ce personnage.

Bulletin d'Alesbury : Bonjour Monsieur Romance, Tout le monde se demande comment vous avez fait pour cocher les numéros gagnants. Vous avez une méthode ?

Steve Romance : Jusqu'à présent j'utilisais le mouchoir mais il ne me permettait de trouver que quelques numéros et jamais dans l'ordre.

BA : Alors qu'avez-vous fait ?

SR : J'ai trouvé quelqu'un qui croyait au destin, comme moi et nous avons scellé un pacte ; j'ai donc remporté l'enchère de la chaussure ce qui m'a permis d'obtenir les bons numéros.

BA : Ce récit est quelque peu déroutant mais ce que voudraient savoir nos lecteurs c'est ce que vous allez faire avec cet argent.

SR : Je ne peux pas utiliser cet argent car il faut que j'entreprenne un voyage.

BA : Je ne m'attendais pas à cette réponse, en général, les gagnants utilisent cet argent pour partir en voyage justement.

SR : Ha oui ? Je crois que je ne vais pas pouvoir suivre les règles des gagnants habituels Monsieur. Vous croyez que ça posera un problème ?

BA : Je ne sais pas. Vous parliez d'un voyage et nos lecteurs rêveraient de savoir lequel. Vers quel coin paradisiaque de la planète allez vous partir ?

SR : Vers les montagnes Berkshires. (en admettant que vos joueurs aient donné ce renseignement à Steeve)

BA : Vraiment ? C'est inattendu. Qu'est ce qui vous a donné envie de vous y rendre ?

SR : Rien du tout, c'est la seule piste que j'ai pour retrouver mon/ma partenaire.

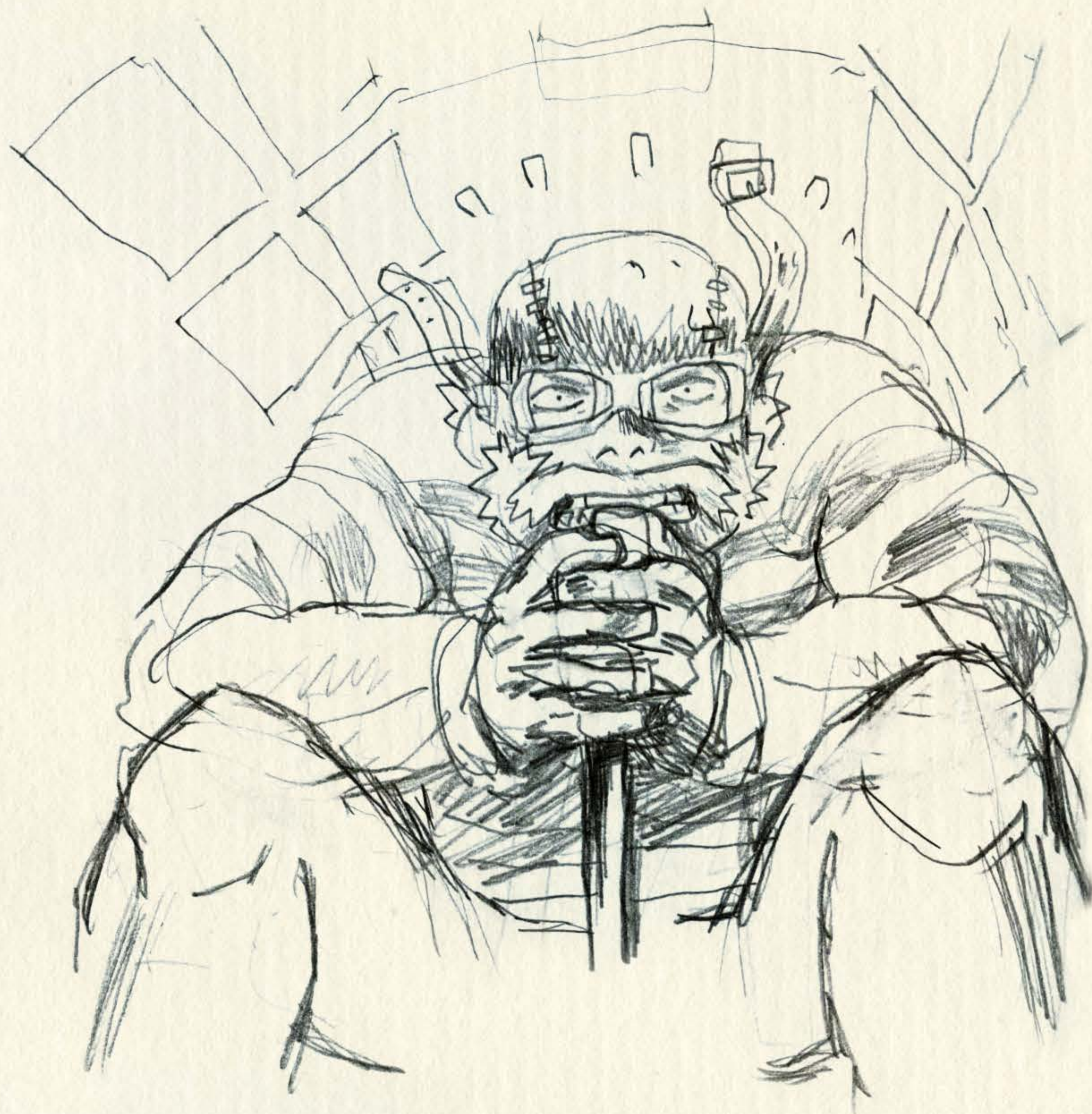
BA : Et de quel partenaire parlez vous ?

SR : Je n'en sais rien, je sais juste qu'il/elle s'appelle (prénom du personnage joueur avec lequel il a conversé) mais je ne connais pas son nom. Je ne peux rien faire avant de l'avoir retrouvé(e) et vous m'en empêchez avec toutes vos questions.

BA : Très bien Monsieur Romance. Encore une formidable histoire du rêve américain. Sachez que chaque citoyen de ce pays est derrière vous dans votre quête !

Steeve Romance déterminé à retrouver son/sa mystérieuse partenaire nommé(e) (prénom du personnage joueur avec lequel Steeve a conversé). Amis états-uniens, si vous avez des renseignements au sujet de cette jeune femme (ou jeune homme), le bulletin sera heureux de les transmettre à Romance. »







## ANNEXE

Les lieux visibles sur la carte :

1/ Boston Bomb Club : sur la Shawmut avenue presque à l'angle de la Massachusetts avenue. Juste avant le quartier Roxbury, à l'est du muséum des beaux arts.

2/ Maison d'Anthony Barker : sur la High street, entre la Oliver street et la Batterymarch street.

3/ Alexandra Hotel : à l'angle de la Washington Street et de l'Essex street.

4/ Maison d'Aaron Melman : sur la Dorchester avenue, entre la Columbia road et Eddison green.

5/ Hancock Tavern : ruelle entre Cornhill et Brattle street.

6/ Boston stone : Marshall street

7/ Adams-Nervine Asylum : Washington street, au croisement de la Asylum street

## REMERCIEMENTS

Remerciements à mes joueurs pour leur inspiration et leur aide, Thomas Decaens, Cédric Fortier, Elise Berg et Vincent Guillaume.

Remerciements spéciaux à Vincent Guillaume pour la rédaction des articles et Cédric Fortier pour les illustrations.

## AIDES DE JEU TÉLÉCHARGEABLES

La limitation à 50 Mo ne me permet pas de joindre à ce scénario la totalité des photographies sélectionnées ni la taille optimale des cartes. Voici donc un lien pour télécharger celes-ci hors limitation :

<http://cynips.free.fr/aidesdejeumeteorite.zip>



## RÉFÉRENCES ET PROVENANCES :

Brosses photoshop :  
123freebrushes.com  
brush-photoshop.fr  
env1ro.deviantart.com

Typographies :  
dafont.com  
DaisyWheel et Telegraphem  
Libres de droit

Article sur Dunwich avec cartes et descriptions :  
<http://floodbox.blogspot.fr/2013/03/le-pays-de-lovecraft-dunwich.html>

Photographes :  
<http://www.library.hbs.edu/hc/pc/smaller.html>  
Copyright 2009, President and Fellows of Harvard College; all rights reserved.

Washington street :  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Washington\\_Street\\_\(Boston\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Washington_Street_(Boston))

Batiments de Boston :  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Buildings\\_and\\_structures\\_in\\_Boston,\\_Massachusetts](https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Buildings_and_structures_in_Boston,_Massachusetts)

Old Boston Photograph Collection :  
[https://www.flickr.com/photos/boston\\_public\\_library/sets/72157607471461913/comments/](https://www.flickr.com/photos/boston_public_library/sets/72157607471461913/comments/)

You are free to:

Share — copy and redistribute the material in any medium or format

Adapt — remix, transform, and build upon the material

for any purpose, even commercially.

You must give appropriate credit, provide a link to the license, and indicate if changes were made.

Vues de Boston :  
[https://www.flickr.com/photos/boston\\_public\\_library/](https://www.flickr.com/photos/boston_public_library/)

Licence créative commons

Attribution — You must give appropriate credit, provide a link to the license, and indicate if changes were made. You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use.

Cartes de Boston :  
<http://maps.bpl.org>

It is possible to download images (including moderate and high .jpeg resolution) from our website for use in school papers, research projects, or power point presentations. We request that you acknowledge the source with the tag line: "Map reproduction courtesy of the Norman B. Leventhal Map Center at the Boston Public Library."