

L'HORREUR DU PONANT

Un scénario pour l'Appel de Cthulhu dans les années 20

INTRODUCTION

Dans la vallée de l'Hudson, Une petite bourgade répondant au nom de Sleepy Hollow est secouée par la mort d'un membre de la famille d'un PJ. Helen Glasgow était une vieille dame recluse dans sa propriété au fin fond des bois du Ponant. Respectée de tous, elle participait activement au développement du village par le biais de donations qu'elle dispensait essentiellement à la construction de bâtiments municipaux.

En cet hiver 1919, les PJs reçoivent un courrier qui les informent de la mort de leur parent et les convient à l'enterrement de la vieille Helen.

L'ARRIVEE

Vous arrivez dans la vallée de l'Hudson dans la matiné, le voyage n'as pas été très long depuis Boston, ou vous résidez. Le

temps en revanche, se dégrade passablement, et la neige tombe de plus en plus sur la campagne, les routes devenant de moins en moins praticables.

Enfin vous arrivez à Sleepy Hollow. Le village n'est pas bien grand, peut-etre 200 habitants. Les habitations sont rustiques, mais d'aspect robuste. De nombreux champs bordent le village. Quelques bâtiments se distinguent des autres : Une petite église, une école (encore en construction), un bâtiment municipal, un petit bâtiment juridique.

A votre arrivée, un homme de petite stature, bien habillé et portant une fine moustache vous accueille. Il s'agit du notaire de Sleepy Hollow, James Howard



Hardenbrook.

Maitre Hardenbrook

Cher Monsieur,

Je suis au regret de vous informer du récent décès de votre tante, Helen Glasgow, résident au village de Sleepy Hollow, vallée de l'Hudson. Son enterrement aura lieu le 3 du mois de Décembre ici même. Je vous laisse le soin de contacter la famille qui voudrais assister aux obsèques.

Votre présence étant requise pour les formalités administratives, je vous attend pour le jour de l'enterrement.

En vous adressant mes condoléances les plus sincères,

James H. Hardenbrook, Notaire de Sleepy Hollow.

"Bienvenue à Sleepy Hollow ladies et gentlemen. Je me présente, Maître Hardenbrook, notaire de ce petit village. C'est moi qui vous ai écrit pour vous informer de la mort tragique de votre parente, Helen Glasgow. Mais, si vous le permettez, et avant que je vous explique ce qui s'est passé, je vous propose de prendre quartier dans la maison de votre tante, qui se trouve à quelques miles d'ici, dans les bois du Ponant. Nous nous verrons cet après-midi, un peu avant la cérémonie d'enterrement."

Ceci dit, un jeune homme de forte carrure s'avance sur un geste d'Hardenbrook. Habillé d'une salopette de travail, il vous salue d'un geste vague et bourru. "J'm'appelle Evans. J'suis livreur. C'est moi qui apportais des vivres à Helen, 2 jours par semaine. J'vais vous emmener chez elle avec ma charette... avec c'te neige, vot' automobile ira po bien loin."



Evans

Vous chargez donc vos bagages sur le véhicule rudimentaire, et montez vous-même à l'arrière de la carriole qui s'ébranle sur la neige, tirée par 2 chevaux. La neige continue de tomber, et le froid commence à s'intensifier. Vous vous enfoncez dans les bois, par un chemin étroit, recouvert d'un épais manteau blanc. Evans n'est pas bavard et ne parlera pas du trajet, sauf par de courtes phrases si on l'interroge. Il ne répondra à aucune question concernant la mort de la vieille. En revanche, si on lui parle de la région et des bois en particulier, il se signera et frissonnera perceptiblement, comme si il craignait les lieux. Enfin, après 15 bonnes minutes à travers les bois, vous arrivez à la bâtisse. La maison est grande et se situe en plein milieu des

bois. Un gros chêne centenaire semble garder la fin du sentier, et un puits est visible sur le côté de la demeure. L'ambiance est un peu lugubre, à cause du jeu d'ombres provoqués par les arbres, mais l'endroit est très calme.

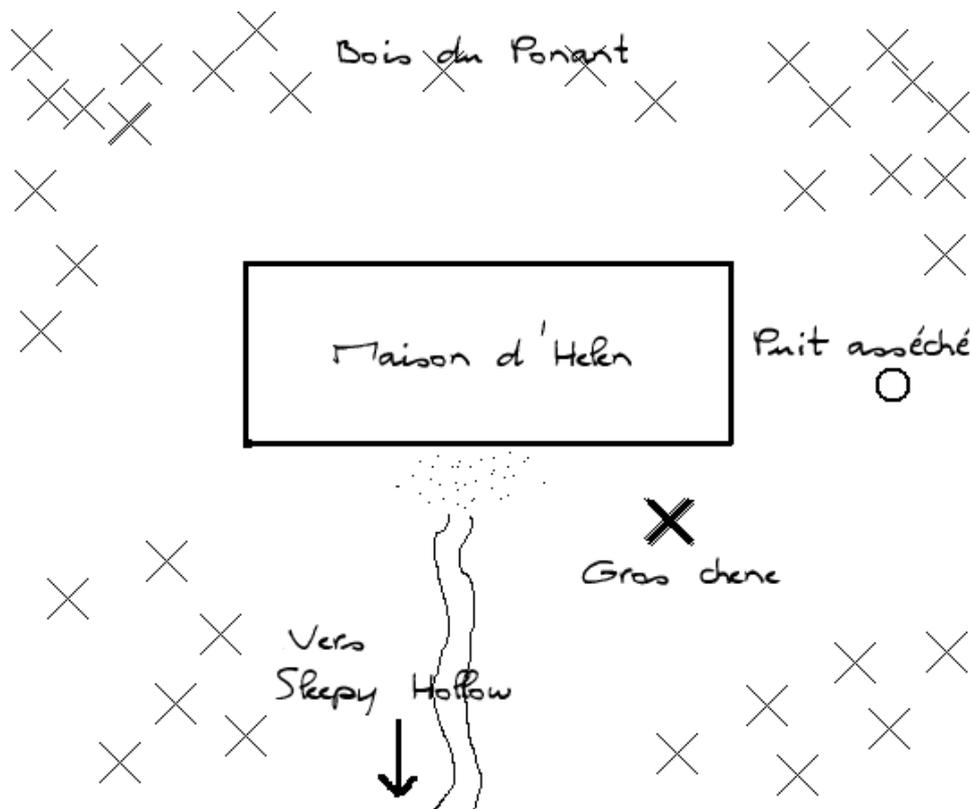
Evans annonce aux personnages qu'il repassera les prendre à 13h, pour qu'ils



puissent s'entretenir avec Hardenbrook avant la cérémonie d'enterrement, puis il fait demi-tour avec sa carriole. Il est environ 11h, ce qui laisse un peu de temps aux PJs de se reposer de leur voyage et de visiter la maison de la défunte.

La demeure est vaste et dans l'ensemble bien entretenue, même si un petit coup de plumeau ne ferait pas de mal. Les nombreuses fenêtres ne suffisent pas à donner beaucoup de clarté, les arbres alentours absorbant l'essentiel de la lumière du jour. Il n'est donc pas improbable de devoir s'éclairer de quelques bougies, même en pleine journée. La demeure est constituée de 3 étages :

Le rez-de-chaussée, constitué du hall, d'un salon, d'une bibliothèque, d'une cuisine, d'une salle à manger et d'un petit bureau. L'étage quant à lui comporte 3 chambres, dont celle d'Helen, ainsi qu'un autre salon. Enfin, le second étage qui est simplement composé d'un grenier et d'un débarras poussiéreux.



Les protagonistes pourront prendre quartier dans les 2 chambres d'amis, voire celle d'Helen si ils le désirent bien que cela soit d'assez mauvais gout après sont récent décès.

Si les personnages se mettent d'emblée à vouloir fouiller la demeure, convainquez les que ce n'est pas une bonne idée car cela peut prendre du temps, et puis ils sont harassés par leur voyage. Et si ils ont une once de morale, ils sont plus préoccupés par le comment de la mort d'Helen. Pour le savoir, il faut attendre le retour d'Evans, et qu'Hardenbrook leur explique ce qui s'est passé.

LES NOTABLES DE SLEEPY HOLLOW

Comme prévu, Evans arrive vers 13h dans sa carriole et emmène les personnages au village. Il n'est pas plus causant qu'à l'aller. La seule remarque qu'il fait concerne le temps :

"Si il continue de neiger comme ca, on va finir bloqués dans nos chaumières, pardi !"

Meme si la réflexion semble un peu exagéré, il soulève une question interessante. C'est que les joueurs, dès le soir venu, ne pourront plus quitter le village par la route. La neige va continuer de tomber, bloquant les accès à la vallée de l'Hudson (niark niark).

Evans les déposent à la petite mairie de Sleepy Hollow, ou ils sont accueillis par plusieurs personnages. Le maire, Baltus Van Tassle ; Le juge de paix Edward Phillips ; Le révérand Steenwick ; Le docteur Lancaster et bien sur, Maitre Hardenbrook.

Une fois les présentations faites, C'est Van Tassle qui prend la parole :

"Notre respectable notaire, Maitre Hardenbrook, vous a fait venir ici pour que vous assistiez à l'enterrement de la très regrettée Helen Glasgow. Mais, savez vous dans quelles circonstances elle est décédé?" Van Tassle vous interroge du regard, avant de reprendre.

"Elle a été retrouvée par Evans, le livreur, il y a une semaine. Evans lui apporte des

vivres 2 fois par semaine, à sa propriété. Voyant qu'elle ne répondait pas à ses appels, Evans à fait le tour de la maison. Il l'a retrouvée pendue par les pieds, à la margelle du puit qui se trouve près de sa demeure. Lorsqu'il l'a remonté, il est revenu au village complètement terrifié. Ses balbutiements étaient incompréhensibles. Nous avons vite compris pourquoi en arrivant sur les lieux : Les deux bras d'Helen avaient été arrachés, puis jetée au fond du puit. Ses entrailles pendaient sur son corps nu et maculé de sang. Sur son visage, nous pouvions tous lire l'expression de l'horreur et de la souffrance."

La voix de Van Tassle est de plus en plus monocorde, ses yeux (comme ceux des autres d'ailleurs) transpirent la terreur à mesure qu'il raconte son histoire. Le révérend se signe courtement à l'évocation du massacre de la pauvre Helen. C'est le juge Phillips qui poursuit l'histoire, tout en s'essuyant le front qui perle constamment de sueur :

"J'ai fait venir la police de New York pour enquêter sur ce meurtre, et ils sont arrivés le lendemain de la funeste trouvaille. L'inspecteur Harding fut chargé de l'investigation, mais il a classé l'affaire rapidement et est reparti à New York plus vite qu'il n'était arrivé."

Les personnages devraient manifester leur incompréhension et leur indignation devant un tel manquement par la police, ce qui donne l'occasion au Docteur Lancaster d'intervenir à son tour :

"Voyez vous ladies et gentlemens, nous sommes bien loin de New York, ou de Boston. Il est des choses, dans les régions les plus isolés, dont on ne préfère pas parler à voix haute, de peur d'attirer le malheur sur soi. C'est le cas ici, à Sleepy Hollow. Des choses étranges sont à l'oeuvre depuis bien longtemps, et les gens d'ici ont pour habitude de se claquemurer chez eux une

fois la nuit tombée.

L'inspecteur Harding, après le 2e jour d'enquête, est parti de très bonne heure le matin. Il était livide, et regardait sans cesse en arrière, comme pour s'assurer que personne ne le suivait ou l'épiait."

Maitre Hardenbroock prend la suite : "N'allez pas croire que nous sommes des paysans crédules et superstitieux. Une bete rode la nuit, dans les bois du Ponant (pure superstition), une créature affamé et sournoise. Et d'ailleurs, si j'ai un bon conseil à vous donner, vous feriez mieux de vous barricader la nuit venue, et de partir loin d'ici, dès que vous le pourrez... Ah, j'oubliais... après la cérémonie d'enterrement, il faut que vous veniez me voir à mon cabinet pour que je vous informe des dernières volontés de Mme Glasgow, et de l'héritier de ses possessions. J'aurais également quelques papiers à vous faire signer, des formalités administratives..." L'horloge de la mairie sonne 14h. Les notables vous font signe de les suivre



Baltus Van Tassle



Edward Phillips



Reverend Steenwick



Docteur Lancaster

jusqu'au petit cimetière de la bourgade, se situant derrière le presbytère du révérend Steenwick.

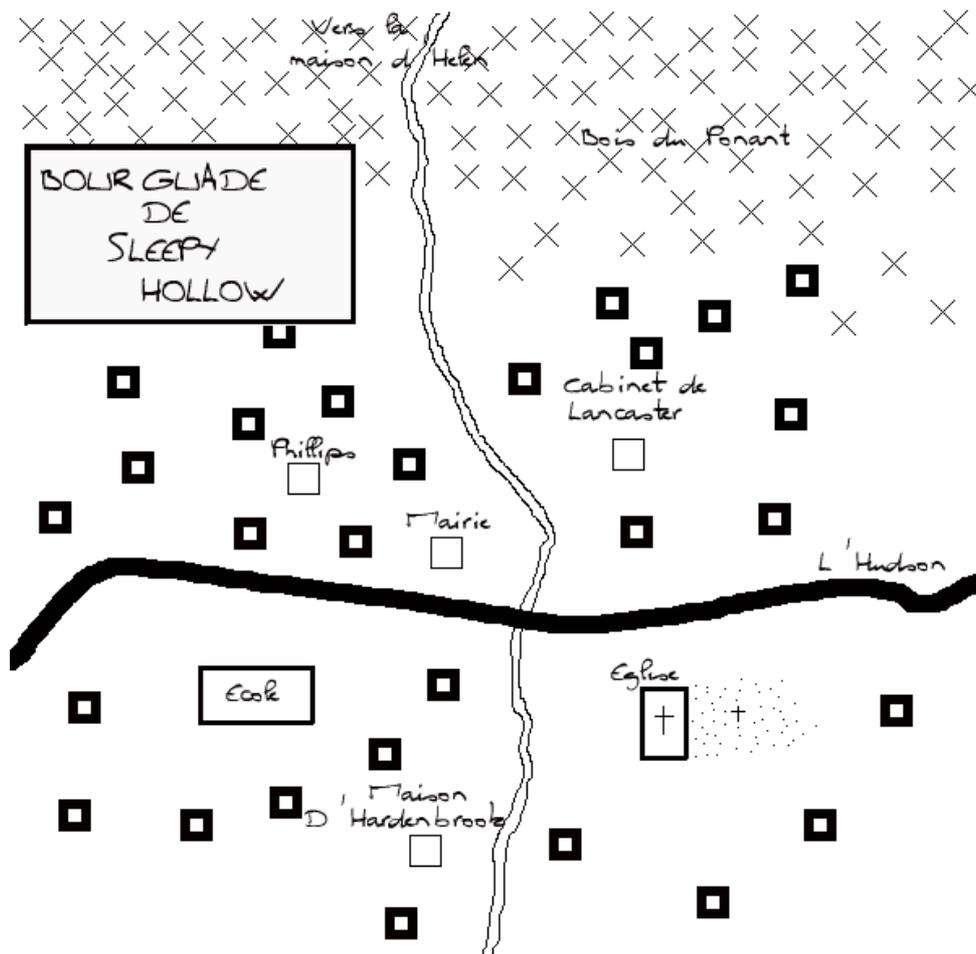
L'ENTERREMENT

Tout le petit village est réuni pour les funérailles d'Helen. Les hommes ont la mine sombre, et les femmes semblent partagés entre le chagrin et l'hébététe. Le révérend Steenwick prononce son office pendant qu'on descend le cercueil dans le trou qui sera le dernier repos d'Helen. Si les personnages font attention aux gens présents, (jet en psychologie) ils peuvent remarquer que certains villageois les regardent avec crainte, la plupart les fuyants du regard, d'ailleurs. Avec un deuxième jet en psychologie réussi, ils constatent que les notables gardent, eux, tout leur aplomb, et ressemblent à des bergers avec leur troupeau de moutons.

[Si les PJS cherchent Evans du regard, ils constateront qu'il n'est pas présent à l'enterrement.]

TESTAMENT VOLE

Après l'enterrement, les joueurs se rendent devant le cabinet du notaire, comme convenu. Maître Hardenbrook arrive quelques minutes après, et leur ouvre la porte. Le cabinet n'est pas très grand, mais bien arrangé. Certains objets décoratifs semblent avoir une certaine valeur marchande, ce qui prouve que le métier de notaire est bel et bien lucratif. Hardenbrook vous fait signe de vous installer, et sort plusieurs papiers administratifs qu'il vous fait signer. Ce n'est qu'après quelques minutes qu'il constate que le testament d'Helen a disparu ! Il vous congédie alors, en proie à une



parfaite confusion.

L'ENQUETE

A partir de cet instant, les personnages vont probablement vouloir enquêter sur ce qui s'est passé. Ils peuvent s'y prendre de différentes façons, interroger les villageois ou les notables, fouiller différents endroits etc. Quoi qu'il en soit, ils devront opérer avec tact et prudence. Les habitants de Sleepy Hollow sont relativement craintifs et méfiants. Dans les jours qui viennent, d'autres meurtres vont se produire, tous plus sanglants les uns que les autres. Les résidents vont se montrer alors de plus en plus farouches, voire violents si ils se sentent en danger.

LA VERITE

Le village de Sleepy Hollow recèle un secret très ancien. Sous les fondations de l'école qui est en construction se trouve une petite stèle en onyx. Située dans une salle souterraine très étroite, elle permet, avec la bonne formule, d'invoquer des créatures innombrables.

Le docteur Lancaster a découvert depuis quelques temps cette salle secrète, par hasard. Dedans s'y trouvait la stèle, intacte, ainsi qu'une table ou un livre poussiéreux était disposé. Après avoir lu le *Liber Ivonis* (un fragment seulement), Il comprit quel formidable instrument de pouvoir et de destruction il détenait entre les mains. Rendu à moitié fou par la lecture de l'ouvrage, il devint peu à peu paranoïaque, et se méfia de tous.

Lorsque Helen se mit en tête de faire reconstruire la vieille école délabrée du village, Lancaster y vit une menace, allant jusqu'à croire qu'elle était au courant de l'existence de la stèle, et essayant de boucher son entrée. Lors d'une visite

professionnelle, Lancaster déroba à Helen un mouchoir en tissu. Le jour suivant, il étrangla une de ses patientes qui venait le consulter, lui ouvrit la poitrine et lui retira le cœur. Après l'avoir recousu, il annonça sa mort, et invoqua la raison d'une crise cardiaque. Etant le seul médecin de la ville, personne ne crut bon d'examiner son cadavre, sauf Steenwick, qui fut chargé de l'enterrement. Ayant constaté l'incision au thorax de la femme, il fouilla le cabinet de Lancaster, et y découvrit le cœur de la morte. Ayant en possession les 2 éléments dont il avait besoin pour l'invocation d'un chasseur de Shub Niggurath, Lancaster décida de passer à l'action. C'est ainsi que, peu après les débuts des travaux, il utilisa pour la première fois le sort *Fureur vengeresse du Bouc Noir*, la nuit du 25 novembre. Le chasseur trouva sa proie sans difficulté, qui se promenait nue devant sa propriété (Helen était victime de puissantes crises de somnambulisme). Il la mit en pièce littéralement. Lancaster, qui voulait assister à "son" premier meurtre, se rendit chez Helen le soir même, et découvrit le cadavre atrocement mutilé de cette dernière. Pour ajouter à l'horreur du meurtre, il lui attachait les pieds avec une corde et la laissa pendre dans son puits, jetant les bras arrachés de la défunte au fond. Mais Steenwick, poussant plus loin son investigation, le suit et le surprend. Lancaster le menace de tout révéler sur ses coupables agissements avec Lady Van Tassel (voir plus bas), s'assurant ainsi du silence du révérend.

Bien évidemment, la mort d'Helen causa l'arrêt des travaux, faute de ressources financières.

Lorsque l'inspecteur Harding arriva à Sleepy Hollow, Lancaster se débrouilla pour droguer la nourriture du policier 2 jours après son arrivée. Celui-ci eut des hallucinations horribles qui le mirent en état de choc. Le lendemain, il décida de quitter la

ville et classa le dossier.

Mais le juge Phillips commence à nourrir des soupçons sur les activités du docteur. Son comportement un peu spécial, lui a mit la puce à l'oreille, et il a entreprit d'en avoir le coeur net. Fouillant le cabinet de Lancaster durant l'une de ses visites médicales, Phillips découvrit une cache secrete contenant le coeur d'Helen, conservé dans un bocal. Horrifié, il s'empare du livre qui se trouve dans la meme cachette, persuadé qu'il s'agit des notes du docteur. En vérité, il s'agit du fragment du *Liber Ivonis* (une page sera manquante, celle de l'invocation du chasseur qui se trouve toujours sur Lancaster).

Parallèlement, Lady Van Tassle trompe son époux avec le révérand Steenwick depuis plusieurs mois déjà. Elle se rend de plus en plus fréquemment à l'église, et passe pour une personne très pieuse à l'égard des autres villageois. Mais Van Tassle découvrit le poteau-rose un beau jour, et fou de rage, décide d'attendre le moment propice pour se venger de Steenwick. C'est lui qui fait dérober le testament d'Helen par Evans, payé grassement pour la besogne et son silence, lors de l'enterrement de la pauvre femme. Van Tassle compte le dissimuler dans les appartements du révérand afin de lui faire porter le chapeau du meurtre. Il l'accusera de vouloir s'approprier la fortune de Glasgow. Il criera a qui veut bien l'entendre que Steenwick était farouchement opposé à la reconstruction d'une école (il faut avouer que le révérand aurait préféré voir la vieille lui donner les moyens de rénover son église).

LES INDICES

Si les personnages décident d'interroger les villageois, ils pourront apprendre (en fonction des questions posés bien sur) :

- _ Que la femme de Van Tassle est très



Lady Van Tassle

pieuse. Elle se rend au moins une fois par jour à l'église.

- _ (jet en Persuasion) Que deux personnages s'opposaient à la construction de l'école : Le révérand et Lancaster.

- _ Des bruits étranges se font entendre parfois la nuit.

- _ (Jet en persuasion à -10%) Que la nuit du meurtre d'Helen, des bruits insolites provenaient du village, au sud de L'Hudson, comme des chants entettants.

Si les notables sont intterogés, ils diront qu'ils n'ont aucune idée de qui aurait pu commettre le meurtre (ou le vol du testament). En revanche, le juge Phillips sera assez tendu, et en fin d'entretien avouera qu'il est peut etre sur une piste, et que les personnages pourront revenir le voir le lendemain (4 Décembre).

Si les joueurs rendent visite à Baltus, ils feront la rencontre de son épouse, Mary Van Tassle. Elle est plutot discrete et reservée et ne dira mot. Si on lui pose des questions, elle répondra qu'elle ne sait rien, et qu'elle partage son temps entre s'occuper de son époux et la prière.

Baltus lui, ne dira rien non plus, si ce n'est que les joueurs devraient s'intresser de plus près au révérand Steenwick, qu'il soupconne de faire certaines choses étrange la nuit tombée.

Si Evans est interrogé, il prétendra ne rien savoir. Si on le menace, en revanche, il dira que c'est lui qui a volé le testament, sous les ordres de quelqu'un (mais il refusera de dire

qui). Si il sent que sa vie est en danger, il se battra à mort.

Fouiller la maison d'un des notables peut s'avérer risqué si ils sont surpris par quelqu'un. Voici ce qu'ils pourront y découvrir :

Chez Hardenbrook : Rien de notable

Chez Steenwick : Sur la table de chevet du révérand, on peut trouver quelque chose d'étrange. Des pages entières sont recouvertes de son écriture ou on y lit :

"Je ne dois plus pécher, je ne dois plus pécher, je ne dois plus pécher" etc.
Sous le matelat du révérand, des dessous de femme peuvent être trouvés (TOC).

Chez Van Tasse : Dans un petit secrétaire fermé à clé du bureau de Baltus se trouve le testament d'Helen. (jet en FORx3 ou en serrurerie pour l'ouvrir) Il est toujours cacheté.

Chez Phillips : Un calibre .38 se trouve dans un placard, sous une pile de vêtements (TOC). Il est chargé.

Chez Lancaster : C'est sans doute l'endroit le plus intéressant à fouiller (logique après tout).

Derrière une pierre de la cheminée, une petite cache secrète peut être découverte (TOC -10%). Elle recèle un bocal contenant un coeur humain (celui d'Helen) [Cette découverte occasionnera la perte d'1D6 pts de SAN aux investigateurs présents]. La cache secrète contient également une dague primitive (qu'il utilise pour le rituel d'invocation). Un livre de comptes appartenant à Hardenbrook peut également être découvert, caché dans un tiroir sans fond (TOC). Il s'agit de preuves accablantes indiquant qu'Hardenbrook escroquait Helen

JE L'ENTEND DANS MA TETE, IL APPROCHE

JE SENT SON POUVOIR MALEFIQUE, ICI

IL FAUT LE BRULER

JE SENT SON SOUFFLE SUR MA MUQUE

IL FAUT BRULER LE LIURE

Dernière lettre de Phillips

sur le devis de la reconstruction de l'école. On peut également trouver un article de journal, découpé et glissé au milieu d'un volume d'anatomie, traitant de la jeunesse de Lancaster.

A partir du 4 Decembre, Lancaster va découvrir le vol du *Liber Ivonis*. En conséquence, il transportera le coeur d'Helen et la dague jusqu'à la salle secrète située sous l'école, histoire d'éviter tout ennui éventuel...

Le Manoir d'Helen : Il n'y a rien à découvrir (le fouiller de fond en comble prendra une journée entière).

Le cimetière : On peut constater 2 tombes fraîches. Celle d'Helen, et celle d'Abigail Humbleton (la vieille femme étranglée par Lancaster) Si les corps sont détérrés, les deux sont en état de décomposition (jet de SAN, perte de 1/1D4). Le corps d'Helen est en piteux état, mais on peut constater qu'il manque son coeur.

Le corps d'Abigail semble normal à l'exception d'une couture au niveau du torse. Le coeur est lui aussi manquant.

LA NUIT DU 3

Pendant la nuit, Phillips va lire le fragment *Liber Ivonis* dans son intégralité.

Comprenant à demi ce qui se trame, il va écrire un mot sur un bout de papier avant de se pendre à la rembarde de l'escalier, chez lui.

Steenwick et Lady Van Tassle vont assouvir leurs pulsions dans le cimetière (ils sont amateurs de sensations fortes et de nouvelles expériences :p)

Van Tassle va découvrir le cadavre en premier, très tôt le matin. Il passe chez Phillips pour lui parler. Il découvre alors le *Liber Ivonis* et s'en empare, mais dans sa précipitation, il laisse le mot de Phillips sur la table.

Van Tassle va alors partir directement pour les bois du Ponant, où il est sûr de pouvoir enfin se venger de Steenwick. Un villageois l'aura vu sortir de chez Phillips et partir dans les bois.

Dans l'après-midi, il va trouver une petite clairière obscure et y lire le livre. Peu avant le crépuscule, il va utiliser la seule formule d'invocation qui se trouve encore dans l'ouvrage. Ne comprenant pas tout à fait le but de la formule, il contacte la Magna Mater (Shub Niggurath). Constatant l'horreur effroyable qu'il a invoqué (Van Tassle devient fou à cet instant) il part dans un grand éclat de rire... jusqu'au moment où la Magna Mater colle son utérus géant et nauséabond sur le corps du pauvre hère, le "viole" puis le dévore avant de le faire renaître. Van Tassle est désormais un Gof'nn Hupadgh. (Il est fortement déconseillé de faire assister cette scène à vos personnages... à moins que vous ayez décidé de les rendre fous à lier...)

LE 4 DECEMBRE

La disparition de Van Tassle, et le suicide de Phillips va se savoir très vite dans le village. À partir de cet instant, Steenwick, qui sait

ce que trame Lancaster, peut parler si les PJs ont découvert sa liaison avec Mary.

Lancaster le faisait chanter avec, sachant qu'il était au courant de la vérité.

Steenwick pourra révéler qu'une cache secrète se trouve sous l'église, mais il n'a jamais osé y pénétrer lui-même (en fait, il est impossible d'y pénétrer pour le moment). Il racontera aussi ce qui s'est passé le soir de la mort d'Helen, ainsi que l'histoire des cœurs volés.

Après avoir tout raconté (et même si ce n'est pas le cas), Steenwick va tenter de s'enfuir du village, car il est persuadé que Lancaster tentera de le tuer. Il va partir dans les bois du Ponant et va tomber

malencontreusement sur Van Tassle, hideusement transformé, qui le mettra en pièces, tout près du manoir d'Helen.

Son cadavre aura été démembré, lacéré, et à moitié dévoré (dans sa folie, Van Tassle est devenu non seulement un monstre à la solde de Shub Niggurath, mais en plus à moitié cannibale... et il trouve ça bon !). Voir le corps du pauvre curé cause la perte de 1/ID6 pts de SAN. Dans sa main crispée, on peut y trouver un bouton de veston à l'effigie de Van Tassle (jet en TOC pour le trouver, puis en idée pour faire la relation).

Les joueurs vont probablement vouloir retrouver Van Tassle à l'annonce de sa disparition, ou Lancaster si Steenwick leur a tout dit. Lancaster sera introuvable également. Il se sera enfermé dans la salle secrète et réfléchit à la situation. Si ils n'ont pas tous les éléments en main, Les PJs pourront même croire que Van Tassle est à l'origine des meurtres. Ils ne mettront pas la main sur lui avant la nuit... d'ailleurs, c'est lui qui se manifestera une fois la nuit tombée. Il tentera de tuer Lancaster, persuadé (à raison) qu'il est une menace pour lui. Il tuera quiconque se mettra en travers de sa route.

Les joueurs auront bon haranguer les

villageois pour procéder à une battue de la forêt pour retrouver leur maire, ils seront trop effrayés par les événements pour s'y préter. Seul Evans (si les PJs ne l'ont pas trop molesté au préalable) acceptera de les aider.

La seule chose que l'on peut trouver dans les bois sera le fragment du *Liber Ivonis*.

LA NUIT DU 4

La suite dépend de l'endroit où se trouveront les joueurs. Si ils décident de retourner au manoir pour se reposer, Lancaster va invoquer une fois de plus le chasseur pour les tuer. Il aura dérobé un objet personnel d'un des joueurs (celui qui aura reçu la lettre d'Hardenbrook, les faisant venir au village.) Il suivra sa créature pour s'assurer de son travail. De même, Van Tassle va se joindre à la fête. Lui, aura en tête de tuer Lancaster, qu'il aura pisté jusqu'au manoir. Cela risque de tourner au véritable massacre, dans une ambiance terrifiante, sous les ombres lugubres des arbres du Ponant.

Si les joueurs se trouvent à Sleepy Hollow ce soir là, Van Tassle arrivera en ville, toujours dans le but de tuer Lancaster. Lancaster sera en pleine invocation du chasseur lorsque le maire pénétrera dans la salle d'invocation (celle-ci sera ouverte !).

Lancaster n'aura pas le temps de terminer son rituel. Le chasseur invoqué n'aura pas eu le temps de recevoir le cœur ni l'objet personnel du PJ. Lancaster se fera dévorer par celui-ci, tandis qu'il regardera hébété, l'horrible transformation qu'a subie Van Tassle. S'ensuivra un combat entre Van Tassle et le chasseur, ou le maire, bien que sérieusement mis à mal, détruira la stèle et renverra le chasseur d'où il vient.

Si les joueurs ont assez d'esprit (et de chance), ils peuvent découvrir sur les lieux des travaux une boîte scellée dissimulée

contenant plusieurs bâtons de dynamite. Ils seraient avisés de faire s'écrouler le tout sur les créatures avant que Van Tassle ne remonte et ne les découvre. Sinon, ils devront se battre pour leur vie.

LES PERSONNAGES

Baltus Van Tassle (version Gof'nn Hupadgh)

FOR 13 CON 18 DEX 11 TAI 14
INT 13 POU 14 APP 5 EDU 14
perte de SAN : 1/1D6
BD : +1D4 PdV : 19 pts magie : 20
Griffes 40% 1D6 + BD
Morsure 50% 1D4

description : Van Tassle n'est plus qu'une parodie de lui-même. Son sexe est devenu un bras orné d'une main avec une bouche en guise de paume. Son nez s'est allongé comme une trompe noirâtre et ses pieds se terminent par des sabots recouverts de poils noirs comme le jais. Ses vêtements sont à moitié en lambeaux et ne recouvrent qu'une partie de son corps difforme. Il est complètement fou et assoiffé de sang.

Le docteur Lancaster

FOR 10 CON 13 DEX 14 TAI 13
INT 15 POU 16 APP 11 EDU 12
baratin 30%, bibliothèque 45% biologie 45%
discrétion 30% esquiver 28% médecine 65%
pharmacologie 40% premiers soins 50%
mythe 16%
BD : +1D4 PdV : 13 Pts magie : 16
dague/scalpel 45% 1D4 + BD

Evans

FOR 15 CON 13 DEX 11 TAI 14
INT 9 POU 10 APP 10 EDU 8
travailler aux champs 65% baratin 25%
conduire un attelage 50% esquiver 22%
BD : +1D4 PdV : 14
faucille 45% 1D4+1 + BD

Le Chasseur

FOR 4D6+24 CON 2D6+18 DEX 3D6

TAI 3D6+12 INT 1D6+3 POU 3D6

Perte de SAN : 1/1D8

BD : + 3D6 PdV : 23

Griffes 60% 2D6 + BD (ou saisie*)

Tentacles faciaux** 75% 5D6

*Lorsqu'une victime est saisie par le chasseur, il doit réussir un jet de FOR sur la table de résistance pour se dégager.

**L'attaque des tentacules ne peut intervenir que sur une victime saisie au round précédent.

Armure : 4 pts de cuir

compétences :

Discretion 65% Localiser sa proie 100% Se

cacher 55%

Notes : Pendant toute la durée du scénario, le village subit des chutes de neige. Il peut être alors plus facile, et dans d'autres cas plus difficile de suivre un piste. C'est selon le bon vouloir du Gardien.

Polices de caractère utilisés :

Oldstyle 1

OLDSTYLE SMALLCAPS

Miss Claude

Vadim's writing

Document optionnel : Le manoir d'Helen Glasgow

