

Nota Ominata (1890 Vienne)

Introduction

J'ai vraiment pris goût à l'appel de Cthulhu avec l'enquête d'Étrange Époque dans laquelle les personnages rencontrent Shakespeare. C'est dans l'esprit de cette aventure que j'ai écrit ce scénario. L'emprunt d'icônes historiques donne un ton de réalisme que j'aime bien.

L'enquête est inspirée d'une nouvelle de Henry Kuttner: Bells of Horror. Sa nouvelle est parue en 1939 dans les pages du magazine Strange Stories. Chose amusante, le nom de Kuttner ressemble étrangement au nom du personnage érudit de sa nouvelle: Kut-Nah. Il est mieux connu dans l'univers lovecraftien pour ses créations d'entités inquiétantes tel que Zu-Che-Quon l'élémental de ... hmmm... ben, euh, personne ne l'a jamais vu alors on ne sait pas vraiment de quoi il est fait. J'ai essayé de faire en sorte que le scénario soit aussi amusant à lire pour le maître de jeu qu'à jouer pour les enquêteurs.

C'est un one-shot pour la version 5 de L'Appel de Cthulhu (6 chaosium) qui se déroule à Vienne et en

périphérie pour 3 à 5 enquêteurs de professions libérales (avocat, médecin, ingénieur enseignant, etc) qui ont fait leurs études à l'université de Vienne. Lisez l'amorce pour voir ce qui est approprié comme choix de métiers pour les personnages. Ils peuvent être de pays autres que l'empire Allemand (Allemagne, Autriche, Hongrie...) mais au moins un des joueurs devraient être natif de l'empire. Il se joue assurément en 8 heures. Les joueurs devraient avoir au moins quelques expériences de L'appel. Les antagonistes de ce scénario sont assez meurtriers et l'enquête demande de l'initiative.

Le tout est assez solide en Mythe (pour un one-shot), jusqu'à 8 points. Les chances de perdre la raison sont fortes, mais si les investigateurs sont vaillants ils pourront récupérer quelques points de leurs santés mentales respectives.

Un gros merci à Arnaud Buffet et aux membres de TOC qui m'ont aidé dans l'écriture de ce scénario.

Antécédents

À la fin du 18^{ième} siècle, le comte Franz de Walsegg aurait détruit Rome s'il avait mis la main sur la troisième tablette de Kut-nah. Avec ces trois reliques et leurs musiques infernales, il aurait rasé cette ville maudite et se serait vengé du pape de papier: Luigi Barnaba Chiaramonti, alias Pie le septième.

Durant ses meilleures années, le comte Walsegg et sa femme parcoururent les pays anciens de la méditerranée à la recherche de toutes formes d'écrits musicaux antiques, manuscrits, parchemins ou instruments de cultes païens. Il avait une véritable passion pour ces mélodies étranges. C'est durant l'un de ces voyages qu'il fit l'acquisition de deux tablettes antiques grecques, l'une d'elles très dégradée. Deux tablettes d'un groupe de trois sur lesquelles étaient inscrites les notes d'une musique ancienne et entourée d'inscriptions énigmatiques. Ce n'est que beaucoup plus tard qu'il réaliserait le terrible pouvoir caché dans cette musique antique.

En Hiver 1790, Anna, la femme du comte, tombe malade d'une fièvre sévère. Franz décide de rester au châtelet et se tourne vers ses recherches d'histoire de la musique pour rester auprès d'elle. Elle mourra en février 1791.

C'est à Mozart qu'il demanda de compléter la musique de la tablette endommagée. Après l'avoir traduite en gamme moderne, Mozart transi par cette musique céleste diverge et se lance dans la composition d'un requiem qui le mène éventuellement à sa perte. Sa femme: Constance et son ancien professeur: Salieri essaie en vain de l'aider. La morosité et le désespoir engendré par cette musique d'un autre monde finissent par avoir raison de lui. En décembre 1791, Mozart meurt. Walsegg essaie de dédommager Constance et d'acheter son silence, il se sent responsable de cette catastrophe. Il évite un procès de justesse en blâmant Salieri. L'acquisition du Requiem est une partie de la

réparation versée à la femme de Mozart.

Quelques années plus tard, par un soir de printemps, Franz invita quatre musiciens d'un village proche de son château à venir jouer sur leurs instruments une nouvelle composition d'un artiste voulant rester anonyme. Il s'agissait en fait de la musique d'une des tablettes grecques. Un bien petit mensonge pour une noble cause. La musique de l'antiquité serait entendue à nouveau. Le comte ne pouvait prévoir l'horreur qu'engendrerait ce concert. On ne revit jamais les quatre musiciens et personne du village ne s'approcha plus du château des Walsegg.

Dans les années qui suivirent, le comte devint plus sombre, plus réservé, plus acide. Il continua ses recherches pour essayer de réparer le mal qu'il avait animé, mais n'en trouva pas les moyens. Au contraire, ses découvertes sur les tablettes de Kut-Nah ne firent qu'aggraver ses inquiétudes. Il monta souvent sur le toit de son château avec en main les deux tablettes, hésitant entre les fracasser sur la pierre plus bas ou se jeter à leur place.

Le venimeux pape pie VII, mieux connu sous le nom du pape de papier pour son élection douteuse à Venise, avait ordonné à Ferdinand VII, empereur de l'Autriche à cette époque, de rétablir l'inquisition sur les terres de son empire. Sous cette inquisition le pape de papier s'attaqua à tous les gardiens de savoirs occultes dans la grande Allemagne. Loin de lui l'idée de détruire ces manuscrits, non, il les voulait pour asseoir son pouvoir dans un monde en pleine révolution. Meurtres, chantages et enlèvements, devinrent le modus operandi de la papauté. Walsegg, révélé comme franc-maçon, n'y échappera pas. Le mal-saint père fit enlever sa promise, une nouvelle flamme, et la garda en otage. Le comte accepta de donner ses manuscrits de nature occulte, mais le pape ne respecta pas sa parole et fit exécuter la seconde fiancée du comte Walsegg.

On a raconté qu'une bête dévora les émissaires du pape déjà sur les lieux pour s'emparer des précieux manuscrits. Entre le désespoir et la haine, le comte disparu, entraîné par ses recherches pour retrouver la tablette manquante

Sa conscience qui l'avait auparavant empêché

de contempler la poursuite du dangereux savoir contenu dans les tablettes, fut enterrée sous sa rancœur pour le meurtrier de sa seconde épouse. Il avait déjà découvert, au prix de la vie de quatre musiciens, que cette musique était capable de conjurer des abominations d'un autre monde. En erreur, Walsegg les nomma: Bargtjests von Juchek pour leur ressemblance aux bêtes hurlantes des mythes de son pays. Mais le comte n'avait que deux des trois partitions et il succomba aux machinations du pape avant de mettre la main sur la troisième. Les deux tablettes et quelques autres documents furent les seuls survivants du pillage de l'église. Durant presque un siècle toutes ces dangereuses reliques sombrèrent dans l'oubli, jusqu'à l'arrivée au château d'une descendante, la nouvelle Comtesse de Walsegg, Katherine Sturnberg.

Après trois générations de châtelain, la curieuse et cupide Katherine découvrit la cachette des deux tablettes ainsi que du journal secret du comte. Après une longue lecture des écrits de son ancêtre elle reprit les recherches pour la troisième tablette.

Elle trouva cette dernière en Grèce et s'en acheta une copie à très fort prix. Après la conjuration d'un premier molosse à l'université de la musique et des arts de la scène, sa raison vacilla. Elle avait maintenant confirmation qu'elle possédait et contrôlait bien plus qu'une arme terrible, elle détenait une preuve de l'existence d'un autre monde. Le journal de son ancêtre, bien qu'incroyable était véridique.

Après longue réflexion, elle décida de présenter cette arme à l'empire. Le Kaiser, incrédule, réclama, en secret, une démonstration de ce soi-disant prodige. Accordant peu de foi à toute cette histoire, l'autorité impériale représentée par la personne du général Von Bulow se rendit à Groggnitz. La comtesse aurait pu se contenter de vendre les Bargtjests au Kaiser, mais son ancêtre avait bien écrit que les molosses n'étaient qu'une partie insignifiante du pouvoir de la musique. Le journal secret cite qu'ils appellent quelque chose de beaucoup plus puissant, le pouvoir de la nuit au-delà des portes d'Hadès, la noirceur aveugle et éternelle. Avec une copie de la troisième tablette en chemin pour Vienne, la comtesse pourra terminer l'œuvre de son ancêtre et montrer cette arme cosmique à l'empire. Elle compte bien en tirer un profit non moins cosmique.

Résumé de l'enquête

Les investigateurs sont à Vienne pour assister à un concert privé qui doit être donné par une connaissance de longue date. C'est cet ami musicien: Léopold Kraus qui les invite à prendre part à un événement unique et secret, la révélation de l'année. Lui et ses partenaires de quatuor doivent jouer une pièce inédite, récemment trouvée, d'un des plus grands compositeurs de l'histoire de Vienne. Le matin avant le jour de la représentation les investigateurs apprennent qu'une catastrophe s'est produite à l'université de la musique et des arts de la scène, dans la salle même où doit... enfin... devait avoir lieu le concert.

Sur les lieux du drame les enquêteurs découvrent que leur ami musicien a vraisemblablement été tué. Le meurtrier au dire des policiers et d'un témoin serait une bête sauvage, sûrement un ours. Les restes ne sont pas suffisants pour identifier les victimes mais les évidences sont irréfutables, il s'agit bien des musiciens. Les investigateurs noteront des faits bizarres sur les lieux du massacre: du sel sur le sol et la disparition des partitions que le quatuor répétait.

Si les investigateurs font un peu d'enquête chez Kraus ou les autres membres du quatuor massacré ils peuvent trouver un indice qui les assurera sur la piste principale.

Deux jours plus tard, un massacre semblable se reproduit à l'école de musique Walsegg. Les investigateurs verront sur les lieux qu'il y a trop de similarités entre les deux drames pour qu'il s'agisse d'une bête sauvage. Lors de leur visite un paquet est livré pour le propriétaire de l'école. Il échappe des mains du livreur pour aller voler dans la pièce, pousser par un vent soudain et trop intentionné pour être naturel. Deux hommes de sécurité anglais engagés par le propriétaire tente de le reprendre et d'empêcher les investigateurs de l'attraper. Les Hommes de sécurité finissent avec le paquet si les joueurs n'insistent pas. Ils l'enferment à double tour dans une petite chambre de l'école sous les yeux des investigateurs.

Les enquêteurs devraient commencer à se poser de sérieuses questions à ce point de l'aventure. Une recherche des archives de journaux et des bibliothèques locales les informeront sur le, ou plutôt, la propriétaire de l'école Walsegg: Katherine Sturnberg,

la nouvelle comtesse de Walsegg, qui reçoit des correspondances bien animées. Les investigateurs peuvent opter pour voler le mystérieux paquet destiné à la comtesse. Cette dangereuse action leur donnera un gros avantage pour la suite, mais pourrait faire d'eux des fugitifs et des suspects sérieux dans l'affaire des musiciens tués. Des investigateurs très entreprenants pourraient aussi partir pour Malinko après avoir localisé son emplacement.

La comtesse est responsable de la mort de l'ami musicien des investigateurs. C'est elle qui a fait jouer à son quatuor des partitions antiques grecques dans le but de découvrir la vérité sur son ancêtre. La révélation l'a fait chavirer. Les partitions détenues par son ancêtre animent des bêtes dantesques d'un autre monde. Ne sachant comment utiliser la musique correctement, les musiciens ont dû le payer de leur vie. Tentant de garder un esprit cartésien elle se donne pour mission de découvrir cette arme dont parle son arrière-grand-père dans son journal secret. Cette arme demande la création de trois de ces molosses géants. Elle compte vendre l'arme à son pays pour une somme appropriée. C'est contre sa folie et contre le temps que les investigateurs devront se battre. Elle a déjà deux des bêtes sur trois en son pouvoir alors que les enquêteurs commencent à peine leurs recherches. Si elle met la main sur la troisième avant les investigateurs, une partie de l'Autriche disparaîtra à jamais.

Les investigateurs voudront sûrement rendre visite au château de la comtesse. Ils y apprendront qu'elle est partie pour le petit village de Malinko au sud-ouest de Groggnitz et que le major d'homme très volubile ne devait pas révéler cette information. Une visite furtive de la demeure ancestrale pourrait se révéler très fructueuse en information. Dans le study se trouvent: Deux des trois tablettes de Kut-Nah, une lettre de Constance (Mozart) Webber au comte Franz, la lettre de menace du pape Pie VII et une carte indiquant le village de Malinko ainsi que l'emplacement du camp militaire d'un général en visite dans la région et les traductions en gammes modernes. Dans le coffre-fort: le journal secret de Franz

En périphérie du village de Malinko, s'ils ne sont pas prudents, les investigateurs seront confrontés au redoutable général Von Bulow et ses dragoneers. Ils

pourraient finir devant un peloton d'exécution s'ils ne sont pas assez diplomates. La petite force militaire est installée sur une colline surplombant le village. Au village, ils feront la connaissance d'un couple tzigane pas très normal. L'étrange jeune fille: Mirela qui connaît trop de détails sur cette histoire et les investigateurs, les implorera de trouver une des partitions magiques. Une fois en possession de ces feuilles de musiques, Elle pourra les aider à détruire Walsegg contre qui elle a une haine ancestrale.

Où se trouvent ces partitions? À moins que les enquêteurs aient volé le paquet de la comtesse à Vienne ou visité subrepticement le château de la famille Walsegg, les investigateurs n'en auront aucune idée. Ils peuvent retourner à Vienne mais le colis risque d'être déjà en route pour le château et de causer la mort de quatre autres musiciens. Mirela les pointera dans la direction du château des Walsegg, elle croit qu'il y a des chances de trouver une des partitions au château. Toutefois elle n'accompagnera pas les investigateurs à cet endroit maudit et défendra son amant de le faire. D'entre tous c'est elle qui sait le mieux ce qui s'est passé dans ce château mais elle n'en parlera pas de peur d'effrayer ses nouveaux alliés.

Si les investigateurs réussissent à s'emparer de l'une des partitions et à la ramener à la jeune tzigane, elle leur demandera de l'aider à faire le rituel. Deux des investigateurs devront apprendre les partitions et jouer d'un instrument avec elle et son amoureux pour invoquer un des Bargtjest. Personne d'autre au village ne les aidera, ils ont tous peur de Mirela. L'arrivée de la bête aura raison de l'esprit qui possède la jeune tzigane: le fantôme d'une des musiciennes qui joua un des airs maudits pour le comte Franz de Walsegg à la fin du 18^{ième} siècle. Les investigateurs seront seuls pour confronter la comtesse et ses alliés, mais avec au moins un molosse sous leur contrôle, ils auront une chance.

Le scénario peut se terminer de plusieurs façons, mais de manière générale, il devrait se terminer avec la mort de la comtesse. Il n'est toutefois pas exclu que les PJs prennent possession des trois partitions et s'en servent pour appeler l'entité.

L'enquête est limitée dans le temps, si les investigateurs n'agissent pas rapidement, le village de Malinko sera rayé de la carte et ils n'auront rien vu.

Avant de lever le rideau

Les tablettes de Kut-Nah

Les tablettes furent créées non pas par Kut-nah mais bien par une prêtresse grecque durant l'antiquité. Elles ont été attribuées à Kut-Nah parce qu'on les a retrouvées dans des ruines en Grèce qui furent très probablement sa demeure. Ce sont de ses panneaux d'argile dont Kut-Nah s'est servi pour écrire le livre d'Iod. C'est en expérimentant avec les créatures de la musique céleste qu'il a trouvé quel sons peuvent appeler le grand ancien Zu-Che-Quon et comment reproduire ces sons sans avoir recourt aux dangereux molosses infernaux. (Henry Kuttner: Bells of Horror)

La prêtresse du nom d'Isopeades reçut la musique céleste durant une orgie au temple de la fille du roi Neoptolemus d'Epirus: Olympia. D'autres prêtresses reçurent d'autres visions, beaucoup de savoir fut perdu, mais certaines eurent la présence d'esprit de transcrire le savoir qui leur fut transmis sur des tablettes d'argiles. Après avoir expérimenté avec cette

nouvelle science onirique, Olympia décida d'enfermer ce savoir dangereux dans les plus profondes voûtes de son temple et de faire crever les yeux et couper la langue de ses fidèles prêtresses. Isopeades, en voyage, évita la fureur d'Olympia. Apprenant le sort de ses sœurs elle décida de fuir la Grèce et de se réfugier à Néapolis.

Les mêmes mises en garde de la prêtresse sont inscrites sur le pourtour des tablettes. Leur traduction demandera plusieurs jets de grec réussis. Au total: 5 heures de traduction. Un jet réussi compte pour une heure, une réussite critique compte pour deux. Quand la traduction est complétée on peut y lire: Dans la chute de l'empire grec, les tablettes d'Isopeades furent, comme bien d'autres trésors, pillées et perdues, beaucoup plus tard elles se retrouvèrent entre les mains de l'auteur du livre d'Iod.

Après avoir festoyé de chants, de drogue et de chair, nos corps et nos âmes sombrèrent dans un profond sommeil. Cette rêverie nous amena vers des lieux distants peuplés d'habitants fabuleux. Durant ce voyage onirique, plusieurs des secrets de ces peuplades étranges nous furent révélés. Mon expérience m'amena au chevet d'un groupe de musiciens difformes, obèses et aux visages sans attribut.

Leur musique exotique me transit et me fit oublier le passage du temps. Les artistes jouèrent plusieurs airs plus exotique les uns que les autres, mais le souvenir de trois pièces resta très vivant, chacune distincte et inoubliable. À la fin de chacune de ses trois mélodies une imposante forme canine se manifesta et dansa quelques instants avant de repartir vers les eaux troubles d'un fleuve sombre dans un hurlement à faire vibrer le sol.

Ces musiques célestes se logèrent dans ma mémoire comme un souvenir malheureux d'enfance. Une fois leur prestation terminée, un des musiciens me parla dans sa langue étrange. Par un phénomène divin j'en compris chaque mot comme si j'avais parlé leur langage toute ma vie. Il me révéla les secrets de leur musique.

Pour ce peuple, les arts, la magie et les éléments ne faisait qu'un et ils pouvaient obtenir l'un de l'autre à leur gré. La transmutation d'énergie en matière ou en art leur était possible. L'être grossier me dévoila comment refaire ce rituel des tiers dansant. Il partagea finalement que ces trois tiers réunis pouvaient appeler un pouvoir beaucoup plus grand capable de détruire tout ennemi sur un champ de bataille. Avant qu'il puisse me montrer cette chose terrible, je fus tiré de ma rêverie par un serviteur inquiet de mon sommeil prolongé depuis deux jours.

Que mon témoignage des rêves de l'au-delà soit tenu à jamais dans l'argile et que la sagesse d'Athéna nous garde de leurs usages.

Ces écrits sont l'œuvre d'Isopeades, prêtresse de Sélène et sujet du roi Neoptolemus

Vienne en 1890

Cette ville, autrefois un des grands centres de la culture en Europe, est maintenant en déclin. Il s'agit encore d'un des lieux de prédilection pour étudier la musique, la médecine et la science. Mais alors que Londres et Paris commence à vivre à l'ère de l'électricité, Vienne vit encore à l'âge de la monarchie. La richesse côtoie la misère, et le peuple commence à devenir envieux des nouvelles démocraties. Le journal Kronen Zeitung voit le jour à cette époque, Il exprime bien l'insatisfaction du peuple vis-à-vis l'attitude guerrière du Kaiser Wilhelm II.

Mais Vienne n'a pas dit son dernier mot. Elle forme encore de grands penseurs, comme Freud et de grands artistes comme Klimt qui marqueront cette

époque.

Pour faciliter la conversion des monnaies, un Florin Austro-hongrois devrait avoir la valeur du dollar américain de l'époque et le Kreuser celle du cent. Ça évitera de tomber dans des calculs complexes de quart de cent. En réalité le Florin de l'époque vaut environ 0.25 cent.

L'hiver qui se termine a été clément, il ne reste que quelques blancheurs à l'abri du soleil. La température du soir requiert un manteau mais les jours ensoleillés sont déjà confortables. La température oscille entre 6 et 16°C

Chronologie des événements

Dans cette enquête, les investigateurs agissent comme un chien dans un jeu de quille, cette table de temps servira jusqu'à ce que l'équipe réussisse à changer les plans de la comtesse et à tourner son attention sur eux.

- 12 mars a. bal du 445ième anniversaire de l'université de Vienne
- 15 mars a. massacre du groupe de clarinettes à l'école de musique
b. arrivé du colis
c. indices: traces de sang effacé, symbole géométrique au plafond, trace de sel, quelques morceaux de chair et d'os, témoin extérieur, concierge sourd, les hommes de main de Mme Sturnberg, un ami commun.
d. Arrivé du général et de sa suite au château Stuppach, ils y passent la nuit.
- 17 mars a. deuxième groupe de musique massacré, ensemble à corde tzigane à l'école Walsegg
b. Le général et sa suite arrivent au campement de Malinko vers 12h00 et s'y installent
- 18 mars a. La comtesse se rend tôt au campement puis repart vers Vienne après une visite à Groggnitz où l'attend un message de ses hommes de sécurité anglais (l'arrivée du paquet ou possiblement son vol). Elle arrive à Vienne très tard et y passe la nuit. Si elle n'a pas le paquet elle se met à la poursuite des investigateurs. Ils seront faciles à retrouver si ils invoquent un Bargtjest à cause de leur capacité à se retrouver (voir la description des Bargtjests)
- 19 mars a. La comtesse revient en train avec les dernières partitions et entreprend la conjuration du dernier molosse au château Stuppach avec un troisième groupe de musiciens (vers 13h00). Elle rejoint ensuite le général au campement de Malinko avec les 3 molosses pour la démonstration. (à 17h00)
b. Les habitants de Malinko deviennent fous automutilation systématique, le général se suicide et la comtesse cliniquement folle s'arrache les yeux.

Voyager en train et Table de distance

Le petit train passager de la ligne Semmerin qui fait le voyage de Vienne à Groggnitz ne passe que deux fois par jour à 6h et à 19h tous les jours. Il continue plus au

sud et repasse en direction inverse de Groggnitz à 12h et 1h. Sur la table la vitesse d'un cheval inclus celle d'un carrosse ou autres formes d'attelages.

	Vienne	Groggnitz	Stuppach	Malinko
Vienne		80km Train 4h Cheval 5h Marche 8h	90km Cheval 4h30 Marche 9h	100km Cheval 6h Marche 12h
Groggnitz	80km Train 4h Cheval 5h Marche 8h		10km Cheval 0h30 Marche 1h00	40km Cheval 2h00 Marche 4h00
Stuppach	90km Cheval 4h30 Marche 9h	10km Cheval 0h30 Marche 1h00		40km Cheval 2h00 Marche 4h00
Malinko	100km Cheval 6h Marche 12h	40km Cheval 2h00 Marche 4h00	40km Cheval 2h00 Marche 4h00	

0- Une soirée bien arrosée (amorce)

Vendredi 12 Mars 1890, 20h30

Trois jours avant le début de l'enquête, les investigateurs sont en visite à Vienne pour un bal mondain donné à l'occasion du 445ième anniversaire de l'université de Vienne. D'autres événements durant la semaine souligneront l'anniversaire. Les enquêteurs ont été invité à donnés des discours dans leur domaine respectif à des symposiums et conférences qui auront lieu à l'université jusqu'au dimanche, le tout entrelacé de soirées bien arrosées et enfumées.

La première scène débute, alors que les enquêteurs arrivent sur les lieux du bal en carrosse par une nuit agrémentée d'une faible nué de flocons. La tenue de soirée impeccable de chacun est découverte après être passé au vestiaire de l'impressionnant bâtiment de pierre. Faste est une expression qui illustre bien la salle éblouissante ou les centaines d'invité sont réunis. Les lustres scintillants illuminent la grande salle aux dorures et l'atmosphère est bercée de la musique d'un orchestre de chambre. Les convives discutent, rient et se régalez aux



Leopold Kraus

tables bien garnies entre lesquelles se fauillent les serveurs et leurs flots de champagne ininterrompus. Au bal, Ils rencontrent un ami de longue date qui œuvre dans l'histoire de la musique: Léopold Kraus. L'historien est accompagné par la charmante mademoiselle Kerstin Shneider qui travaille elle aussi pour l'université. Léopold leur parle de son projet de musique secret sans leur dire de quoi il s'agit précisément. Il leur révèle que des pièces d'un auteur cher à Vienne ont été découvertes dans les archives

d'un des riches mécènes esthètes de la ville. Il les invite à un concert privé qui sera, selon lui, un événement dont on parlera longtemps. Ce concert doit avoir lieu mardi soir à l'université de la musique et des arts de la scène où il travaille. Léopold fait partie d'un quatuor de clarinettes réputés en plus de ses fonctions d'historien à l'université de la musique et des arts de la scène de Vienne.

Il s'agit d'un bal et on s'attend à ce que tous les gentlemen et lady présents fassent quelques pas de danse sur les carreaux. Ceux qui ne possède pas de compétence en danse devront réussir un jet de dex+app x2 (ou danse +40%) pour éviter de devenir la risée de

la soirée. De nombreux personnages historiques se trouvent à ce bal, il pourrait être intéressant pour les joueurs de les rencontrer :

Sigmund Freud (34 ans), Gustav Klimt (28 ans) et Johan Strauss (65 ans) (dont on jouera quelques pièces durant la soirée, tout le monde applaudira dans sa direction à la fin de ses



Kerstin Shneider vales)

Les nombreuses conférences de la fin de semaine donneront 1d6-1 points de compétences professionnelles aux investigateurs.

Clore la scène (après de nombreuse conférences et soirées) et rouvrir le Lundi 15 Mars sur les nouvelles du matin (1- Le massacre de l'ours) qui arrivent aux oreilles des investigateurs. Massacre à l'université de musique, leur ami Léopold est une des victimes.

1- Le massacre de l'ours

Lundi 15 Mars

Au matin les investigateurs apprendront rapidement qu'un drame s'est produit à L'université de musique de Vienne. Hier dans la nuit Le bruit court que quatre clarinettes seraient morts dans des circonstances épouvantables.

À l'université de la musique et des arts de la scène de Vienne, l'ambiance est très lourde, de nombreux curieux se sont amassés près de l'entrée de l'auditorium où s'est déroulé le drame. La police est sur les lieux. Ils fouillent la salle de spectacle et contiennent les curieux. À L'extérieur les gens attroupés parlent de l'ours qui a sauvagement attaqué les musiciens et observent tous les carreaux fracassés de la salle de concert et les portes défoncées. Un jet de Trouvé objet caché révélera que les carreaux ont été pulvérisés comme par une explosion et que comme pour les portes, cela a été fait de l'intérieur. Les portes n'étaient même pas verrouillées. L'inspecteur Mankevitch est en charge de la scène du crime. Le massacre semble s'être produit sur la scène où répétaient les musiciens.

L'inspecteur laissera les investigateurs entrer s'il apprend qu'ils connaissent Kraus, une des victimes probable. À leurs arrivées, L'inspecteur s'entretient avec une femme en larme que les investigateurs ont déjà vue. C'est la jeune femme (Kerstin Shneider) qui était avec Kraus au bal anniversaire de l'université de Vienne. Mankevitch leur posera une série de questions sur leur rapport avec Kraus. Plus important, cela leur donnera accès au lieu du massacre. Pour l'instant Mankevitch retient la thèse de la bête sauvage, mais il n'est pas dupe, il sait que quelque chose cloche. Un témoin (Karl Boss) à L'université dit avoir vu un ours détalé à toute vitesse dans la nuit.

À première vue, il s'agit d'un acte d'une grande violence. Des bouts de chairs, quelques os et des lambeaux de vêtements sanglants sont tout ce qui reste des quatre victimes, à peine assez pour les identifier. Les lunettes de Kraus laissent peu de doute sur sa présence sur les lieux du drame. Leurs instruments sont restés sur la scène ainsi que leur chaise et leur lutrin. Un jet de trouver objet caché révélera plus d'éléments:

les partitions que les musiciens jouaient ne sont visible nulle part. S'il s'agit bien d'une bête sauvage, elle a laissé très peu de trace de griffe sur la scène en bois verni et elle n'a laissé aucune traînée de sang. On a mis du sel sur la scène, quelque chose d'assez inhabituel. Avec un résultat critique, par la réflexion d'une source de lumière, cet investigateur découvre d'étranges symboles géométriques peints avec un liquide rosé au plafond au-dessus de l'endroit où le massacre a eu lieu. Ce sont des cercles concentriques dans lesquels sont inscrits des symboles d'origine inconnue. Ils sont peints de larme et de sang et difficile à voir. Évidemment il est impossible de déterminer qu'il s'agit de larmes. Une analyse chimique réussie révélera plutôt un liquide salin et du sang en faible proportion.

Mankevitch est bien loin de se douter de ce qui s'est réellement passé durant la nuit. La comtesse qui faisait pratiquer les musiciens en surtemps sur des compositions de Mozart leur a présentée les partitions traduites des tablettes de Kut-Nah. Voulant éviter les erreurs de son ancêtre, elle a utilisé des protections de pacotille (un cercle de sel) qui n'ont eu aucun effet. Entamant le rituel, le quatuor après avoir pleuré des larmes sanglantes vers le plafond, a été absorbé par la bête en formation. Sérieusement affectée par l'horrible scène dont elle venait d'être témoin, la comtesse décida de prendre la fuite en ne laissant aucun indice de sa présence sur les lieux. Tout comme Franz, la vision de cette créature en formation et la mort des artistes a brisé quelque chose en elle. Sous ses ordres inconscients, le molosse s'est servi de son hurlement pour défoncer les portes de la salle de spectacle et par le fait même de toutes les fenêtres autour.

Si les investigateurs parlent avec Kerstin Shneider ils apprendront qu'elle et lui étaient des amis de longue date. Elle est inconsolable et demande aux investigateurs d'assister aux funérailles. Kraus lui a confié que la pièce qu'il devait jouer ce soir était une des dernières compositions de Mozart. Elle ne révélera cette information qu'aux investigateurs.

Personne à l'UMAV n'était au courant de ce qui se tramait dans cette salle de spectacle. Ils avaient simplement les réservations de Léopold Kraus qui

semble être en charge de toute l'affaire. Les présumés victimes sont les quatre membres du Quatuor de clarinette des Alpes et se compose de: Léopold Kraus,

Hanz Koch, Herbert Muller et Kurt Eber. Mankevitch préfère attendre qu'on attrape l'animal avant de déclarer son avis officiel.

2- Les disparus

Les investigateurs voudront surement passer chez Léopold Kraus, victime probable du premier massacre. Ils ne savent pas où Kraus réside à Vienne. Ils peuvent se renseigner à l'université de la musique et des arts de la scène ou auprès de la charmante Kerstin Shneider qui admettra, non sans rougir, connaître son adresse. Ils trouveront un indice dans son appartement

s'ils y font une fouille en règle. Avec un jet de TOC réussi: proche du foyer les investigateurs trouvent une note déchirée en quatre, dans un panier de rebuts destiné au feu. Cette lettre devrait remettre Mme Shneider sur la liste des suspects jusqu'à mercredi matin.

Voici l'avance pour vos services
Merci de votre discrétion.

KS.

Ils découvriront aussi un anneau de fiançailles dans un des tiroirs de son bureau, il est dans un papier plier (la facture) et dissimuler dans un petit sac de jute.

Si les enquêteurs veulent suivre mademoiselle

Schneider, suite à la découverte de cet indice, elle travaille comme secrétaire au bureau administratif de l'université de Vienne où elle est des plus apprécié et elle demeure seule dans un petit appartement dans la basse ville

3- Et virevoltent les notes

Mercredi 17 Mars, jour de forte pluie et de vent violent

A leur sorties de l'hôtel où ils résident, le concierge leur fait part des dernières nouvelles qui circulent dans Vienne. Apparemment un second massacre aurait eu lieu durant la nuit dans une école de musique privé. La police est déjà sur les lieux. En demandant leur chemin, les investigateurs peuvent trouver l'endroit avec au moins 2 jets de chances réussis. 1 heure de recherche supplémentaire pour chaque essai.

L'école est située proche du Danube dans un petit édifice de trois étages. L'établissement occupe tout le premier étage du bâtiment de pierre. Il est surplombé de deux étages appartenant à une firme comptable : Muhler et fils.

La scène du crime est sensiblement la même que celle du premier massacre, seules quelques pièce de vêtements, quelques os sanglants et quelques bouts

de chair racontent l'horreur qui s'est déroulée à cette endroit. Les instruments retrouvés sont un lute, deux clarinettes et un violon. Ils sont disposés sur une table proche du massacre, ils n'ont pas été nettoyés et sont encore taché de sang. La scène où le crime a eu lieu est recouvert de draps à l'arrivée des enquêteurs.

Si les investigateurs font leurs propres recherches des lieux, ils ne trouveront pas de sel sur le sol comme à l'université de la musique et des arts de la scène. Mais l'agencement de la pièce est sensiblement le même. Quatre chaises et quatre lutrins installés en cercle et tachés de sang. Avec un jet de trouver objets caché réussi ils remarquent que les instruments de musiques sont beaucoup plus usés que les précédents, probablement à la fin de leurs vies utiles. Pas de trace des partitions. Même chose pour les lambeaux de tissus qui restent. Un jet critique signifie encore qu'ils découvrent les symboles au plafond.

Il y a bien une plaque à l'effigie de la femme de Franz de Walsegg au sol à la première rangée de siège, mais cela n'a rien à voir avec le scénario. Elle porte les inscriptions en allemand: *une place d'honneur pour Anna qui aimait tant la musique. 20 juin 1770 - 14 février 1791*

Seul l'inspecteur Mankevitch est resté sur les lieux en attendant les nettoyeurs. Il sera surpris et suspicieux de revoir les investigateurs, il en prend note. L'inspecteur peut fournir des indices importants aux investigateurs si ceux-ci ont la présence d'esprit de lui poser les bonnes questions. Il sait que les musiciens étaient des tziganes du village de Malinko d'un témoin. Il a interrogé un garçon (Orvat Milienko) de table hongrois dans le café juste à côté de l'école: Café Krakow où les musiciens ont mangés. Les investigateurs peuvent trouver la même information en posant des questions aux employés de ce commerce. Ils pourront aussi apprendre qu'une dispute a éclaté entre les musiciens au sujet de l'enseigne de l'école, un détail que le garçon a oublié de mentionner à l'inspecteur (pour les villageois de Malinko le nom des Walsegg est maudit). Toutefois l'identité précise des victimes reste inconnue.

Ce qui s'est passé en ces lieux est assez semblable à la première manifestation du rituel. Cette fois, par contre, la comtesse savait à quoi s'attendre. Beaucoup plus froide, elle n'a pas beaucoup réagi à la mort de quatre nouveaux musiciens. C'est avec un tact plus lugubre qu'elle a nettoyé l'endroit des évidences de sa présence ou de celles des partitions avant de disparaître dans la nuit avec les deux bêtes

Deux autres hommes baraqués vêtus à la mode anglaise de 1890, vestons bruns et pantalons à carreaux assortis, sont aussi dans les locaux. Ils ne disent rien et regardent les agissements du policier. Si on leur pose la question, ils diront qu'ils sont là pour assurer la sécurité et engagés par la propriétaire, ce qui est vrai. Leurs accents anglais sont très évidents. Mais ils sont là uniquement pour recevoir un colis attendu par la comtesse.

Ce colis arrive pour Sturnberg K. et le livreur s'adresse d'abord aux enquêteurs. Ses employés les écartent brutalement, ils ont été chargés d'en prendre possession, de le garder comme leur vie et d'envoyer un message à Groggnitz dès son arrivée. Le livreur perd le paquet, emporté par un soudain courant d'air tourbillonnant dans le local de musique. Les sbires tenteront de récupérer le colis à tout prix, sans laisser une chance à qui que ce soit de toucher au paquet. Les anglais alternent entre plaquer les investigateurs et essayer d'attraper le paquet (aucun de leurs essais pour l'attraper ne sera fructueux). Le colis est, en fait, conduit vers l'âtre d'un grand foyer (où brûlent quelques bûches dans le but de chasser l'humidité) par les esprits des musiciens tziganes morts la nuit précédente. Seul un jet de dextérité comparatif contre 15 sera suffisant pour attraper le paquet au vol, mais un jet de force contre 18 pour le garder en main. Cette force ésotérique sentie troublera sensiblement celui qui arrivera à attraper le colis, il devra réussir un jet de SAN ou en perdre plus qu'un point (1/1d3). Si le paquet se rend jusqu'aux flammes, les enquêteurs pourront le récupérer (peut-être au prix de quelques brûlures) Une fois le paquet sorti des flammes, Les deux anglais demanderont avec force que les enquêteurs leur remettent le colis, si les investigateurs refusent, l'inspecteur de police perd patience et les forcera à donner le paquet aux deux hommes de sécurité. Il sait que la propriétaire de l'école est Katherine Sturnberg et que ces deux anglais travaillent pour elle. Les investigateurs ont ici le choix de faire une action très risquée, ils peuvent voler le colis, ce qui leur donnera un large avantage pour le reste de l'enquête. Toutefois, ils deviennent du même coup les suspects numéros un dans l'affaire des musiciens tués et seront activement recherchés par la police de Vienne.

Une fois le calme revenu, un des anglais écrit rapidement et donne une missive au courrier, un message pour Groggnitz adressé à la comtesse de Walsegg. Les investigateurs peuvent essayer d'intercepter le message ou simplement s'emparer de la feuille suivante pour y lire le message imprimé à l'aide d'un peu de charbon (Ah les bonnes vieilles méthodes). Si le paquet est volé par les investigateurs, le message sera en fonction de la situation.

(En anglais)

Le paquet de Corinthe est arrivé à Vienne. Il est sous notre protection. Nous attendons vos instructions

Scott Lewis

Le colis est de la part de Lazaridis V. de Corinthe, Grèce, affranchi première classe pour Sturnberg K à l'adresse de l'établissement. Il contient les dernières partitions qui lui manquent, la traduction en gamme courante daté de 1745 et un frottis de la tablette II de Kuth-Nah en gamme dorienne. Il y a aussi une lettre amicale écrite en anglais, remerciant la

comtesse pour la somme royale payé pour les documents. Victor l'avertit aussi que la pièce musicale n'a amené que ruines et malheurs sur ses ancêtres. Lui-même subit encore les affres du passé d'une manière qu'il n'aime mieux pas révéler. (La famille Lazaridis de Corinthe s'est longtemps servie de cette créature pour éliminer leurs ennemis et régner par la peur)

Lettre de Lazaridis à Mme Sturnberg (en anglais)

Mme Sturnberg

C'est avec peine que je vous envoie la copie traduite de la tablette que je détiens. Pour vous assurer de leurs authenticités, j'ai inclus un frottis de l'original. J'ai été très surpris que vous acceptiez mon prix, je l'ai fixé pour vous décourager dans vos démarches. En gentleman, je dois m'acquitter de ma part du marché. Je vous mets toutefois en garde, rien de bon ne viendra de cette musique. Mieux vaudrais pour vous de brûler ces partitions maudites. Mes parents ont utilisés cette tablette à mauvais escient et je paye encore le prix de leurs agissements.

Victor Lazaridis

Les hommes de la comtesse vont garder le colis durant deux jours dans une chambre verrouillée à clé et sans fenêtre. Ils sont toujours deux à garder la pièce sauf aux heures de repas où l'un d'eux sort pour aller chercher de la nourriture et la nuit ou l'un des deux dort

dans une pièce de l'école. Le troisième, Katherine prend le paquet et retourne à Malinko en carrosse (conduit par Gunther) la journée même accompagnée des deux anglais.

4- Quête d'information

La bibliothèque de Vienne est à la fine pointe des technologies de recherche et permet aux investigateurs de faire 2 jet de Bibliothèque par jour et 1 supplémentaire la nuit. La bibliothèque de l'université est la première en Europe à utiliser le système décimale Dewey. Ils y trouveront assistance jour et nuit. Ces assistants sont des bibliothécaires accomplis et possèdent tous une compétence de recherche à 65%. Les autres

sources de documentations sont les archives du journal local: le Kronen Zeitung et la mairie où ils seront limité à un jet par jour et seulement s'ils ont des connections dans ces milieux. L'écriture normale est parfois suivie par un paragraphe en italique lorsque plus d'informations peuvent être obtenus par un jet critique ou deux jets de bibliothèque réussis sur un même sujet de recherche.

École Walsegg:

L'école de musique Walsegg fut fondée en 1796 par le comte Franz Von Walsegg. Elle est toujours sous la direction de cette famille, l'actuelle comtesse de Walsegg en est la propriétaire. De grands noms ont travaillé dans cette école: Schubert, Salieri, Mozart, Offenbach.

(Une plaque à la mémoire d'Anna sa femme morte à 20 ans est installée devant les premiers sièges de l'auditorium avec la mention: une place d'honneur pour Anna qui aima tant la musique, avec un haut relief de sa tête.)

Katherine Sturnberg:

Née en 1853. Fille de Victoria Sturnberg et Hanz Von Walsegg, l'actuelle comtesse de Walsegg réside principalement à Londres et au château Stuppach lors de ses séjours en Autriche.

(Dévoile sa présence à la remise des diplômes à l'université de Cambridge après 4 ans d'étude. Elle a réussi à trompé tous ses professeurs et confrères en se faisant passer pour un jeune homme. Toute l'affaire a plongé la faculté de médecine dans un sérieux embarras. Après cette révélation elle a été prestement radiée de l'ordre des médecins et bannie à vie de Cambridge.)

Comtesse de Walsegg:

Arrière-petite fille du Célèbre comte Franz de Walsegg qui engagea Mozart pour écrire son fameux requiem. Fille unique de Karoline Von Walsegg et Leopold Sturnberg, Katherine Sturnberg devient comtesse à la mort de sa mère et termine ses études à Londres avant de prendre possession de son titre en Autriche. Ses avoirs représentent plusieurs propriétés à Vienne et le célèbre château de Groggnitz: Le château Stuppach.

Franz von Walsegg:

17 janvier 1763 - 11 novembre 1827, est un aristocrate autrichien, supposé être le commanditaire secret du Requiem de Mozart. Sa première femme Anna est morte en 1791 et c'est pour elle qu'il aurait commandé le Requiem. Le comte, comme Mozart, fut un membre reconnu des franc-maçons.

(Une histoire plus sinistre circule au sujet de la mort de sa seconde future femme dans des circonstances mystérieuses et de ses relations trouble avec le pape Pie VII. Pendant que sa femme était en voyage en Italie certaines personnes ont dit que des représentants du clergé se sont rendu à Groggnitz avec l'intention de rencontrer le comte mais qu'ils n'en sont jamais revenu.)

Château Stuppach:

Situé à quelques kilomètres au nord de Groggnitz, le "Schloss Stuppach" est la demeure ancestrale des comtes de Wurmbbrand-Stuppach et date probablement environ de 1130. Le bâtiment à trois niveaux appartient à beaucoup de différentes périodes de bâtiment. Plus tard, au 17^{ème} siècle le château devient la propriété de la famille Walsegg.

Groggnitz:

Une ville de montagne au Neukirchen, dans le district de la Basse Autriche, en Autriche. La ville est fondée autour du 8^{ème} siècle. Clocniza ou Gloclniza signifie le murmure de la rivière. Les moines du monastère bavarois de Formbach ont construit un ermitage près du fleuve Schwarza. Ceci a mené à l'établissement d'un poste de commerce pour Groggnitz. Au XV^{ème} siècle les moines et les habitants locaux étaient des fermiers, des artisans et des fabricants de vin. Les changements climatiques ultérieurs ont rendu les conditions pour la fabrication de vin moins favorables et par conséquent peu lucrative. Pendant plus de 900 ans (jusqu'au 19^{ème} siècle) l'économie et la vie sociale de Groggnitz et des alentours sont fortement influencés par les seigneurs monastiques. La position de la ville sur l'itinéraire ferroviaire stratégique de la basse Autriche vers l'Italie a encouragé la colonisation et le petit village de Groggnitz s'est développé. Groggnitz possède une gare sur la très célèbre et magnifique voie ferrée de Semmerin.

Malinko:

Petit village fermier semi-sédentaire composé d'une population principalement roumaine et tzigane. Le village situé à environ 40 kilomètres au sud-est de Groggnitz compte environ 300 habitants mais n'a pas vraiment de structure légale autre que les droits de propriétés des fermiers locaux.

5- Groggnitz et le château Stuppach

Groggnitz

Une bourgade charmante à la limite Est des Alpes. On y retrouve toutes les commodités d'une grande ville et bien peu de ses inconvénients. Les investigateurs n'auront aucun problème à trouver produits et services à moins qu'ils ne sortent du commun. Il n'y a qu'un seul hôtel: Le Luthek dont le confort est plus qu'adéquat. On peut l'apercevoir de la gare. Il y a une chapelle importante qui date de l'an 1000 et le monastère catholique: la Prévôté de Gloggnitz qui fut le point de départ de la ville. Avec la permission du Curé Jorg Liebeherr (un homme toujours souriant et un peu trop maigre) et une généreuse contribution à l'église, les investigateurs pourront faire des recherches dans son impressionnante bibliothèque. Ils y obtiendront les mêmes résultats mais sans la partie de certains sujets qui sont entre parenthèse. Le père Jorg

est aussi un érudit des langues qui connaît l'anglais, le français, l'espagnol et le grec

Dans cette petite ville tout le monde connaît bien la comtesse et sa demeure ancestrale: le château Stuppach. N'importe qui leur donnera des directions pour s'y rendre.

Le 18 Mars, autour de 11h00 au bureau de poste de Groggnitz, la comtesse passe à cheval prendre son message (celui des hommes de sécurité anglais à Vienne) puis continue sa route vers le château pour ensuite partir en carrosse à toute vitesse vers Vienne. Elle est, soit très enchantée ou complètement en colère dans le cas où le paquet aura été volé. Il y a même possibilité qu'ils se croisent.

Le château Stuppach

Une magnifique construction du moyen-âge qui a été remodelé au cours des années selon les modes architecturales courantes. Les dernières modifications remontent à la renaissance. Son magnifique jardin de la cour arrière sépare le château de son écurie. En raison du temps encore frisquet du mois de mars, des feux brûlent dans les âtres du château. Aucune des fenêtres et des portes ne sont verrouillées. Il y a plusieurs nouveaux venus au château Stuppach pour la visite du général en plus des serviteurs habituels.

Le service dans la maison est assuré par les domestiques: Giles (domestique anglais), Gunther le major d'homme (colosses blond de plus de 2 mètres), Latvia la bonne et Hugo (adolescent naïf et timide) le garçon d'écurie. Ils résident tous au sous-sol. Les gens que la comtesse a engagés pour la visite du général sont: François Montpelier, un cuisinier français et un groupe de quatre clarinettistes, les frères Shmits, ces personnes résident au second. On peut entendre les clarinettistes jouer de belles mélodies durant le jour. Toutefois, un bien triste sort les attend lorsque la comtesse reviendra à Stuppach avec les troisièmes partitions (19 mars à 13h00). Le cuisinier, lui, passe la plupart de son temps au cuisine, comme il se doit. Le général et le capitaine ont laissé des choses personnelles dans les chambres qu'on leur a assignées

aussi au second: des habits supplémentaires pour le retour et leurs coiffes de parade qui identifie clairement leurs grades (avec un jet de connaissance -40% ou un jet d'histoire réussi).

Gunther est en charge de la sécurité sur les terres de la comtesse et il prend son travail très au sérieux. Si les investigateurs frappent à la porte du château c'est Giles qui viendra leur ouvrir, mais Gunther ne sera jamais très loin derrière. Giles, bien qu'il connaisse la nature secrète des affaires de la comtesse, s'échappera facilement sur la présente position de sa patronne. S'il lui pose ouvertement la question il répondra qu'elle est à Malinko avec le général. Avant qu'il ne révèle trop de choses aux investigateurs, Gunther intervient et leur demande de quitter les lieux.

À l'extérieur on peut remarquer avec un jet de trouver objet caché ou suivre une piste que de nombreuses traces de sabot ont été imprimées sur le terrain du château ses derniers jours. Environ une vingtaine de cavaliers sont probablement passés ensemble au château. Le "Schloss Stuppach" compte un sous-sol où logent les gens de services et trois étages incluant le grenier.

Si les investigateurs s'introduisent par effraction dans le château, une entreprise plutôt facile étant donné que seules les portes avant sont verrouillées, ils pourront avoir accès à une importante source de documents sur l'affaire qui les concernent. De jour il y a beaucoup de vas et viens au château, plusieurs jets de discrétion et de se cacher seront nécessaires pour passer inaperçus. Au soir, l'intrusion sera plus facile. Seul Giles et Gunther font des rondes de nuit pour voir à ce que tout soit en ordre. Les investigateurs qui s'introduisent par effraction dans le château de nuit devront faire un jet de chance. Si tous les jets son réussis, aucun problème, si un est raté: Giles fait une ronde, si deux jets ou plus sont ratés, c'est Gunther qui fait une ronde. Sinon, un seul jet de discrétion sera requis de tous les personnages en effraction. Les seul trois serviteurs qui réagiront à la présence de bruits étranges sont la bonne, Giles et Gunther. Chacun d'eux ont 10% de chance d'entendre quelque chose d'anormale pour chaque jets de discrétion raté des investigateurs.

S'ils sont découverts, les serviteurs crieront : au voleur! Gunther aura vite fait de se saisir d'un chandelier sur pied centenaire dans un des passages du château pour donner la chasse aux envahisseurs. Giles, un couard de nature restera loin de toutes formes de violence. La bonne, plus pragmatique, ira chercher le fusil de chasse de la comtesse et tirera sur les cambrioleurs avec des munitions spécialement préparée à cet effet, des douilles remplies de gros sel (et qui ne font que 1d3+1 point de dégâts temporaire avec 25% de chance de toucher).

La pièce la plus importante du château pour les investigateurs est le study. Ils y trouveront plusieurs choses en évidence autour et sur le bureau de la comtesse:

Les deux premières tablettes de Kut-Nah: Posé sur des chevalets de peintre en bois, ces deux tablettes d'argile, dont une est sérieusement détériorée, renferment des secrets écrits à l'époque de la Grèce antique.

Deux feuillets (de 4 pages) de partitions: Ce sont les musiques des tablettes de Kut-Nah traduite en gammes moderne et séparée pour quatre musiciens. (Certain passages ressemblent au Requiem de Mozart, jet de musique réussit) L'un d'eux est signé Mozart, mais il s'agit d'un faux, car elle a été complétée par Submayr. La signature est fausse. Une lettre est insérée entre les feuilles de musique. Cette lettre (en allemand) est adressé au Comte Franz von Walsegg et signé par Constance (Constance Mozart), mais elle n'a utilisé que son prénom. (Un jet d'histoire + la plus haute compétence en musique pour reconnaître de qui il s'agit) dans laquelle elle explique la folie qui s'empare de son mari et des choses anormales qui se sont passées durant la composition. Des meubles qui se déplacent soudainement d'eux même et les larmes de son mari tombant vers le haut. La lettre de rançon à peine voilée du pape Pie VII au comte Franz von Walsegg avec le sceau papale (jet d'histoire pour le reconnaître) encore partiellement intact. Elle est écrite en latin et demande un jet de compétence de ce langage écrit pour la traduire.

Lettre de Constance au comte Franz de Walsegg (en allemand)

Comte Walsegg

Mon ami, je vous implore de retirer ce contrat des mains de mon époux. Cette musique n'a rien de divine, c'est bien l'inverse. Des choses bizarres se produisent dans la maison lorsque Wolfgang y travaille, je suis inquiète. Les meubles qui bougent d'eux même, les portes qui s'ouvrent sans aucun vent. Hier je l'ai surpris a sangloté sur ses feuilles de musique. Comte, je vous le dis comme je l'ai vue, ses pleurs montaient vers le plafond. À chaque jour, il s'enfonce plus profondément dans une mélancolie malade. Je ne veux pas exposer mes enfants à vos tractations. Nous allons loger chez ma mère pour l'instant. Je vous en prie, annulez votre contrat avec Wolfgang, il n'y survivra pas.

Constance

Lettre du Pape Pie VII au comte Franz de Walsegg (en Latin)

Très Noble Comte de Walsegg

C'est avec un immense regret que je dois vous annoncer que votre concubine est retenue à Rome pour des affaires d'état. Je ne voudrais pas que cet incident diplomatique ne vienne semer de l'ombre sur les relations entre nos deux pays. Dans cet esprit, j'espère que nous trouverons un terrain d'entente fertile. Comme vous le savez, le jugement de Dieu veille sur l'empire depuis déjà quelques années pour assurer le salut de l'âme de l'empereur Ferdinand VII et de celles de ses sujets. Un petit geste de votre part ferait une grande différence. Vous savez ce que nous voulons et nous savons ce que vous possédez. Ne damnez pas votre esprit avec ces écrits sordides. L'église est là pour vous délester de ce poids et pour vous pardonner.

Pape Pius VII

Une carte de la région, Malinko y est encerclé au crayon rouge et il y a un X dans les collines à moins de 20 km.

Derrière une colonne de faux livres dans le bas de la bibliothèque du study se cache le coffre-fort de Franz Walsegg. Un simple jet de toc réussi sur la bibliothèque suffira à le trouver. Les enquêteurs n'ont

que peu de chance d'en trouver la combinaison et il est trop lourd pour être transporté. Sa combinaison est la date du décès de son premier amour: 14-02-91 (14 février 1791). Dans le coffre se trouve 300 livres sterling, 10 000 florins, une copie du Morose Libretto (en italien original et à vous de faire un jet de TOC) ainsi que le journal secret de Franz von Walsegg qui contient les passages choisis suivants:

Extrait 1 du Journal du Comte Franz Von Walsegg (en allemand)

2 septembre 1788

Ces pièces seront les bijoux de ma collection, Je suis sûr qu'il en existe trois mais je me contenterai des deux que ce vendeur a récupérées. Ces tablettes d'argile contiennent ce qui me semble être des notes de musique en gamme dorienne. Il me tarde de rentrer à Vienne pour compléter mon analyse.

Extrait 2 du Journal du Comte Franz Von Walsegg (en allemand)

10 décembre 1791

...La mort de Wolfgang est ma faute, ce contrat aura eu raison de lui. Son travail était brillant, il était d'une si grande sensibilité. Il a tout de suite su déchiffrer cette musique d'un autre âge. Un si grand talent, perdu par mon ignorance. Je dois entendre cette musique, c'est tout ce qui me reste désormais... Anna, J'en fais le serment, Amadeus ne sera pas mort en vain.

Extrait 3 du Journal du Comte Franz Von Walsegg (en allemand)

19 février 1791

La maladie a eu raison de ma bien-aimée. Anna s'est éteinte le 14 Février. Suis-je encore responsable, sa frêle nature n'as pas supportée cette fièvre putride. Elle ne s'est jamais plainte, pas même par un soupir, mais peut-être tous ces voyages étaient au-dessus de ses forces.

Extrait 4 du Journal du Comte Franz Von Walsegg (en allemand)

20 juin 1794

Une semaine s'est écoulée depuis le drame. Je ne me pardonnerai jamais d'avoir menti à ces pauvres musiciens. La Chose me regarde et reste à l'écart comme si elle lisait dans mes pensées. Elle attend, dieu seul sait quoi. Je devrais détruire ces tablettes maudites avant qu'elles n'amènent plus de malheurs sur ma maison, mais il faut d'abord m'occuper du Bargtjest.

Extrait 5 du Journal du Comte Franz Von Walsegg (en allemand)

1 mars 1815

Après tous ces sombres événements qui ont obscurcis ma vie, une lueur d'espoir m'apparaît enfin. Mon deuil a été l'égal de mon amour pour vous ma très chère Anna. Il est temps pour moi d'être heureux à nouveau. Camila vous ressemble tellement. Je l'aime et à son retour d'Italie je lui demanderai sa main. J'ai reçu l'assentiment de ses parents par une missive plus tôt cette semaine, tout est prêt, ce sera un jour dont on parlera longtemps.

Extrait 6 dernière page utilisée du Journal du Comte Franz Von Walsegg (en allemand)

25 mars 1815

Il me le payera, je l'écorcherai vif et je détruirai sa ville sacrée. Le secret des Bargtjests est maintenant mon seul but. Ma fille est en sécurité, je peux me dédier entièrement à la recherche de la troisième tablette. Je ne la testerai pas avant d'avoir les trois traductions. Peu importe le prix, je lâcherai sur lui la fureur des Titans et rien ne restera de cet immonde pape et de Rome.

6- Le camp du général

Le camp, le X sur la carte pointant Malinko, est composé de deux grandes tentes et d'une dizaine de plus petites pour les cavaliers et les photographes. Les équipements photographiques sont de la dernière technologie. Sur leur trépied de bois, ils pointent en direction du village sous la surveillance des techniciens de l'armée allemande.

Le général avec son escorte et les photographes sont au camp à partir du jour 3 et ils lèveront le camp le 6ième jour à midi si la comtesse ne peut pas lui montrer sa nouvelle arme secrète.

La suite du général est composée de 17 hommes: le capitaine Heinkel et 10 autres cavaliers, des hussards (dragoneers) en uniforme autrichien, armés de sabres et de fusils, les 6 hommes restant sont les photographes de l'armée sans uniformes. Ils ont avec eux 20 chevaux et un attelage pour le transport des tentes, vivres et équipements photographiques.

Von Bulow ne s'est refusé aucun luxe : chauffage brasero pour sa tente, champagne, schnaps et caviar. Il se réserve ces petites pour lui-même et la comtesse.

Le général ne laisse pas ses hommes descendre au village. Aucun des hussards n'est au courant des secrets entourant leur mission, même le capitaine n'en sait presque rien. Heinkel sait seulement qu'il est en mission secrète pour le Kaiser Guillaume II. Les hussards ont pour ordres de ne laisser personne s'approcher du campement et d'arrêter les fouineurs qui semblent trop intéressés. Si ceux-ci essaient de fuir, ils donnent un seul coup de feu d'avertissement. S'ils continuent à fuir, ils ouvrent le feu sur eux. Ces coups de feu auront pour effet de mettre tout le campement en branle-bas-de-combat, quatre dragoneers supplémentaires seront envoyés en renfort en direction de l'altercation. Ils ramènent les fouineurs au camp pour

interrogation. Si les investigateurs peuvent fournir une bonne explication pour leur présence à Malinko qui n'inclue pas la comtesse, ils seront relâchés. Les investigateurs reconnus pour espionnage seront ligotés et escortés à Vienne pour y être exécutés quand la démonstration sera finie. (Ce qui implique qu'ils seront peut-être fous ou aveugle ou les deux à ce moment)

Ils font des rondes trois fois par jour, par groupe de deux, autour de la colline où ils sont installés pour garder les chevaux en forme et surveiller les environs. Un jet de chance pour tous les investigateurs,

s'ils en ratent un seul, une patrouille est en chemin vers leur position. S'ils ratent tous leurs jets de chances, le capitaine s'ajoute à la patrouille.

La comtesse ne révélera pas les molosses aux militaires avant qu'elle puisse appeler Zu-Che-Quon, elle a peur de leurs réactions si ils sont confrontés au surnaturel. Si Katherine réussit à mener les trois créatures canines au campement avant le départ du général, la partie est terminée et c'est l'hécatombe (voir le chapitre Hécatombe)

7- Malinko

Malinko est un paisible petit village de fermiers et de nomades tziganes d'origine roumaine qui vivent en harmonie. Il compte environ trois cents habitants, la plupart de jeunes familles avec enfants. Plusieurs maisons mais pas vraiment d'organisation pour gouverner. Un vieillard du nom d'Hector Murariu fait office de maire, les Murariu forment le tiers de la population sédentaire. Les autres noms de famille du village sont: Berbec, Cioban, Gherman, Martinescu, Pietru et Spaniol.

En parlant avec les gens du village, avant de faire connaissance avec Mirela, les investigateurs pourront apprendre certains détails s'ils posent les bonnes questions:

Les villageois considèrent le château des Walseggs comme maudit. Les tziganes de Malinko ne s'en approcheraient pas même pour cent Florins. Il crache à droite après avoir prononcé ou entendu le nom des Walseggs. Ils ne connaissent pas toute l'histoire et référeront les investigateurs au maire s'ils veulent en savoir plus. Les gens de Malinko sont au courant qu'un camp militaire a été installé sur une colline proche du village, il préfère se tenir à l'écart et pour cause, les tziganes sont considérés comme des animaux par les allemands à cette époque. Ils sont fiers de pouvoir dire que quatre musiciens de Malinko ont été engagés à Vienne pour donner des spectacles. Si les investigateurs font mention du massacre qui s'est produit à Vienne, car il s'agit bien de ces musiciens, ont les accompagnera chez le maire, pour lui annoncer la triste nouvelle. Les habitants du village connaissent les noms de ces musiciens, tous natifs de la communauté. (Edgar Berbec, Omian Pietru, Moric Martinescu et

Vimos Martinescu)

Hector Murariu, le doyen et maire non-officiel du village pourra répondre à certaines questions plus précises. Il a parlé au capitaine Heinkel pour savoir ce que les militaires faisait dans les environs, il sait donc exactement où ils se trouvent. On lui a répondu qu'ils étaient en manœuvre pour tester de l'équipement photographique et de ne pas s'approcher du campement. Il connaît personnellement les musiciens qui sont partis pour Vienne et sera bouleversé par la nouvelle de leurs morts. Il y a toutefois des sujets sur lesquels il préfère ne pas s'attarder. Si les investigateurs le questionnent sur les Walseggs, ils leur faudra un jet de psychologie réussi, pour comprendre que le doyen leur cache quelque chose. Si les investigateurs insistent, il leur révélera que, selon feu son père, y a eu un pacte entre les Walseggs et les forces des ténèbres, sa tante aurait été impliqué dans l'affaire, elle était musicienne.

Peu de temps après leurs arrivée au village les investigateurs seront accostés par l'étrange, mais très jolie Mirela et son amant Loiza. Elle semble avoir prévu leur arrivée. Mirela (Tatiana) sait déjà que les enquêteurs sont mêlés à cette histoire, les fantômes des tziganes morts à université de la musique et des arts de la scène sont revenus à leurs domiciles une dernière fois et l'ont informés au sujet des actions de la comtesse et celles des investigateurs. Dès que le lien entre Mirela et les enquêteurs sera visible aux autres villageois, ceux-ci deviendront distants et craintifs vis-à-vis des investigateurs. Son amant Loiza est un violoniste virtuose, en privé, il avertira les investigateurs qu'elle n'est plus la même depuis une

maladie grave il y a un peu plus d'un mois.

Mirela regarde intensément dans les yeux d'un des investigateurs. S'ils n'ont pas les dernières partitions, elle saura tout de même qu'elles sont arrivées à Vienne et peut-être en chemin pour Groggnitz. Elle priera les investigateurs d'agir au plus vite et de s'emparer d'une des trois partitions maléfiques. Elle croit savoir où trouver une des partitions, il y a de forte possibilité qu'elle se trouve au château des Walsegg, mais cet endroit est maudit pour les superstitieux tziganes et surtout pour elle. Aucun des habitants de Malinko n'y mettra les pieds. Au seul nom des Walseggs, les tzigane de Malinko se mordent le bout du pouce et crache à gauche. Dès qu'ils sont en possession des partitions et de retour au village, Mirela leur demandera de l'aider dans le rituel d'invocation. (Voir 8- le rituel du Bargtjest)

Par le témoignage des esprits des musiciens morts à Vienne et de retour à Malinko pour une dernière visite, la tzigane a compris ce que la comtesse veut faire et entend bien se rendre maîtresse d'une des créatures pour se venger des Walsegg. Cette jeune fille est sous le contrôle du fantôme d'une tzigane morte il y a environ cent ans. L'esprit de Tatiana Murariu s'est emparé de son corps quand la vraie Mirela est tombée dans un coma suite à une grave fièvre qui a failli l'emporter. Elle est sous le contrôle du fantôme de Tatiana Murariu, une des musiciennes que Franz Walsegg avait engagée pour conjurer le premier chien. Si les investigateurs l'accusent des meurtres à Vienne, elle se défendra avec un alibi en la personne de Loiza qui sait qu'elle est restée au village durant tous ces événements et si ça ne suffit pas elle leur révélera qu'elle a parlé aux esprits des musiciens tziganes morts durant le second rituel à l'école de musique.

8- Le rituel du Bargtjest

Lorsque les investigateurs lui montrent les partitions de la comtesse, Mirela devient extatique. À cette réaction les enquêteurs, avec un jet de psychologie pourront voir que Loiza trouve son comportement très anormal.

Elle examine les partitions et demande aux enquêteurs de les jouer avec elle dans la maison de Loiza. Mirela révèle qu'elle a vu Franz de Walsegg au début du 19^{ème} conjuré une des bêtes dans un rêve, (un mensonge, elle n'a pas rêvé, elle y était) elle sait que la bête a besoin de chair pour se former et demandera qu'on apporte la dépouille d'un cheval mort hier. Après avoir disposé lutrins et chaises autour de la bête morte, elle apporte deux flûtes et deux vieux violons aux investigateurs. Elle demande à ce que deux d'entre eux participent au rituel avec elle et Loiza. À chaque 30 min de pratique les enquêteurs devront réussir un jet d'intelligence x3 avec les flûte ou x2 avec les violons (+ toute formation musicale) pour arriver à jouer leur partie de la pièce musicale. Tout succès leur donnera la compétence: Art (instrument de musique) à la moitié de leur intelligence et +1 à ce score pour tout autre jet réussi. Dès qu'un investigateur réussit ce premier jet il est en mesure et prêt à jouer sa partie de la musique antique. La pièce a une durée d'environ une minute. Loiza gardera le fusil de chasse de son père près de lui juste au cas ou...

Quand deux des joueurs sont capable de jouer leur part de la pièce musicale, Mirela lance le rituel. Le premier effet des notes qu'ils jouent les font pleurer. Cette conjuration très puissante demande 8 points de magie de chacun des musiciens. Leurs pleurs mêlés de sang tombent vers le haut et forment des dessins géométriques au plafond. Sans ces dessins le rituel est impossible à réaliser. Une fois la pièce jouée le corps mort du cheval se met à bouger, il est pris de spasme qui le remodele en quelque chose... d'autre. Sa transformation est accompagnée de craquements sinistres (jet de santé mentale voir les Bargtjest von Juchek). Le rituel appelle toute les chairs autour de la créature en formation. Les musiciens le sentent. Si un des investigateurs veut toucher la bête en formation il risque d'y perdre un membre. Il devra réussir un jet de FOR+POU x2 pour garder ce membre, s'il le perd, il perdra aussi beaucoup de sang. Il prendra 1D4+4 points de dégâts et des points de caractéristique relative au membre perdu. Pour un bras -2 Con, -4 For, -3 Dex. Un jet de premier soin évitera que cette personne se saigne à blanc à raison de un point de vie par tour.

L'arrivée du molosse qui se forme à même les chairs de la carcasse aura pour effet de faire perdre à Tatiana Murariu l'emprise qu'elle a encore sur la jeune tzigane. Son esprit, une lueur blanche humanoïde, vestige de son apparence humaine se détache du corps de Mirela comme tiré vers l'arrière. Dans un dernier

élan pour contrôler la bête avant de disparaître, le fantôme quittant le corps de la jeune tzigane crierait d'une gueule spectrale démesurément ouverte: « Dévore Walsegg! Détruit les tous, ils sont maudiiiiiii...» Mais le chien n'écoute que les vivants, pas la voix de la morte qui se perd dans un écho surnaturel. L'apparition du spectre de Tatiana Murariu demande un jet de santé mentale (1/1d8)

Le molosse se forme, prend vie et sera sous le contrôle de la première personne qui lui donnera un ordre. Il regarde les investigateurs à tour de rôle. Celui ou celle qui prendra le contrôle sur le molosse perdra instantanément un point de pouvoir mais gagnera un point de compétence en mythe de Cthulhu et 10% en compétence Toc et écouter tant que le molosse sera proche de lui. Cet enquêteur perdra aussi un point de santé mentale supplémentaire pour s'adapter à ses nouveaux sens améliorés. Cette adaptation passera par de nombreux vertiges. Mirela est encore semi consciente à ce moment et Loiza est complètement terrifiée dans un coin de la pièce bouche ouverte et tremblant.

Il ne faut pas oublier que si les investigateurs ont invoqué un des Bargtjests déjà contrôlé par la comtesse, ceux des partitions qu'ils peuvent trouver au château, cela aura des répercussions dramatiques sur elle (voir description des Bargtjests) Elle aura aussi

perdu un de ses molosses.

Les investigateurs qui auront participé au rituel gagnent 3 points dans la compétence Mythe de Cthulhu les autres 1 points. Certains détails devraient les empêcher de recommencer le rituel s'ils possèdent plus d'une des partitions traduites: leurs limites en points de magie et le temps qu'il leur reste avant que la comtesse ne les retrace. En plus d'avoir à trouver un quatrième musicien pour compléter le groupe, convaincre Loiza de refaire ce rituel demandera un jet de psychanalyse -20%. S'ils ne veulent pas entrer dans la composition du molosse eux-mêmes, ils devront aussi trouver un sacrifice de la taille du cheval. Il s'agit donc d'une action possible mais peu probable.

Les investigateurs qui ne seront pas assez prudents dans leur déplacement au village pourraient faire naître un mouvement de foule en colère contre eux. S'ils ne sont pas assez furtifs, les investigateurs auront droit à un seul avertissement gratuit: une vieille femme lâchera un cri de mort à la vue des molosses. S'ils ne font toujours pas attention, les villageois s'organisent en moins d'une heure, armés de fusils, fourches et de torches. Ils pourchasseront les enquêteurs jusqu'aux limites de Malinko. Les villageois ne feront feux sur les investigateurs qui si ceux-ci les confrontent avec le molosse.

9- Confrontation

Dès que la comtesse sait que les investigateurs sont en possession d'une des partitions, elle les traque avec ses chiens. Les molosses se déplacent à la vitesse d'un cheval et de manière furtive (voir la table de distance pour le temps qu'il reste avant la confrontation). Elle apprendra cette nouvelle à son arrivée à Vienne ou si l'un de ses molosses est désactivé. Les investigateurs auront des chances de survivre si ils ont une des manifestations sous leur contrôle, sinon, se sera eux contre les deux (ou trois) Bargtjests de la comtesse. Un combat perdu d'avance. Si elle peut passer au château pour conjurer le troisième chien elle le fera, ce détour la ralentira d'environ une heure. Sturnberg n'utilisera son arme que si les investigateurs semblent avoir une chance de gagner. Si les investigateurs essaient de négocier avec Sturnberg (ce qu'elle ne fera que si elle est à force égale ou moindre) elle tentera de les rouler en les amenant au

camp du général Von Bulow pour les faire arrêter.

Un détail peut les aider, lors de leur rencontre avec ces bêtes, les investigateurs devront faire un jet de Pou x3, ceux qui réussiront ce jet, auront la nette impression que quelqu'un ou quelque chose utilise leurs yeux.

S'il y a des chiens dans les deux camps, ils commenceront par s'attaquer entre eux. Les autres s'attaqueront directement à l'autre camp soit la comtesse (dans le cas peu probable mais possible où les investigateurs auraient plus d'un des molosses sous leur contrôle) ou les investigateurs.

Deux molosses qui s'attaquent finiront par se détruire l'un l'autre après 5 rounds.

Il ne faut pas oublier l'effet dévastateur sur les sens que le départ d'un des molosses aura sur les gens qui l'entoure. Pour éviter un trop grand nombre de jets de dés la comtesse perdra l'usage d'un œil si un ou

plusieurs des chiens sont tué dans son champ de vision. Cette perte partielle de vision diminuera ses chances de tir au revolver de -10%

à Malinko

La tzigane en possession de la jeune Mirela est consciente de la progression des Bargtjest. Une partie de son âme est liée à eux. Elle saura que les investigateurs sont en danger de mort et les avertira. S'ils sont déjà à répéter la pièce d'une des tablettes, elle

les fait pratiquer jusqu'au dernier moment puis entame le rituel avec des chances d'échec (les joueurs qui n'ont pas encore appris leur partie de la pièce musicale devront faire un ultime jet en la jouant).

Au campement du général

Déboussolés par la vue de ces bêtes surnaturelles, les soldats seront de peu de secours à la comtesse. Seuls le général Von Bulow et le capitaine Heinkel gardent leur sang-froid. Si les investigateurs sont au campement à ce moment il y a de très bonne chance qu'ils soient déjà prisonniers et la comtesse n'aura qu'à les faire fouiller pour reprendre ce qui lui appartient. Dans le cas extrême où les investigateurs auraient un molosse sous leur contrôle caché autour du

campement, les autres chiens contrôlé par la comtesse sauront où il se trouve et lui régleront son compte (au prix mentionné plus haut). La mort d'un ou de plusieurs des chiens risque d'entraîner une cascade de jet de dés. Pour pallier à cette éventualité les Dragoneers dont les statistiques sont sur fond gris deviennent aveugle. Le général perd la vue d'un œil et le capitaine n'est pas affecté. La comtesse perdra également l'usage d'un œil.

à Groggnitz ou Vienne

La comtesse attendra que les investigateurs soient isolés avant de lancer les Bargtjests. Elle tient à ce que l'existence de ces bêtes reste secrète.

scénario. Tous les objets, livres et reliques du study à Stuppach disparaissent rapidement. S'il y a des témoin autre que les tziganes du village de Malinko, les investigateurs risquent fort d'être arrêtés et condamnés à mort pour trahison, espionnage et/ou meurtre.

La mort de la comtesse signifie la fin du

10- Hécatombe

Si la Comtesse réussie à amener les trois molosses au campement du Général et cela même après le départ de ce dernier, c'est game over. Elle assemble les trois chiens en une seule bête monstrueuse, un spectacle horrifiant et commence à les faire hurler les trois notes qui appelle le grand ancien Zu-Che-Quon. Le chien à trois têtes continuera à lancer son cri audible à des kilomètres en continu peu importe ce qui se passe à partir de ce moment. Les trois notes graves font tout vibrer. Même la comtesse ne peut plus les arrêter, mais convaincu du succès de son entreprise, elle fera tout pour les protéger d'éventuels éléments dérangeants, comme les investigateurs. C'est plus qu'on

peut en dire du Capitaine et de ses hommes

Le grand ancien prend 5 min pour atteindre le lieu de la conjuration. La vision de Zu-Che-Quon rendra tout le monde fou, si la comtesse réussie sa conjuration, son équilibre mental ainsi que celui de tous ses alliés seront perdus. Zu reste temps que les molosses gardent leur dernière note. Ils peuvent la garder indéfiniment. De manière générale, l'arrivée de l'entité sera accompagnée d'une chute de température notable ainsi que par une série de tremblements de terre de plus en plus forts.

Au campement du général Von Bulow (épicentre)

Son arrivé sera marqué par une panique totale de la faune locale, des volées d'oiseaux suivies par les animaux sauvages et finalement quelques animaux des fermes (chèvres, moutons, volailles) de Malinko. Dans la dernière minute, les oiseaux plus tardifs s'écrasent au sol et saignent de leurs yeux arrachés. Les chevaux des hussards après de nombreuses ruades et cabrées brisent leurs attaches et fuient. Huit des cavaliers partent à leur poursuite plus paniqué eux-même que leurs bêtes. Ils sont suivis de très près par les photographes qui fuient à la course laissant leur matériel derrière eux. Le capitaine et les deux cavaliers restants fuient s'ils perdent 10 point de santé mentale ou plus (Bonnes occasions pour une tentative d'évasion). Le Général déchiré entre son devoir, son ambition et sa peur reste sur les lieux peu importe ce qui arrive. Une formation nuageuse directement au-dessus du campement tournoie et grandit de manière très peu naturelle. Les quatre derniers tremblements de terre sont tellement forts qu'il faut un jet de DEX x4 pour garder pied. L'eau se transforme en glace tellement la température

descend rapidement, en un rien de temps elle est à -10°C. Du haut de la colline on peut voir l'arrivée de Zu-Che-Quon dans toute son horreur. Il remplit d'abord de sa noirceur la terre la plus basse, marre, ruisseaux, puis monte tranquillement pour engouffrer Malinko et toutes les terres autour de la colline sur un rayon d'environ un kilomètre. Il s'agit d'une vision de la mer de noirceur de l'ancien avec l'effet sur la santé mentale indiqué dans les notes pour Zu-Che-Quon. Il monte la colline et tous sont absorbés par la noirceur et le silence. Le Cerbère après avoir atteint son but est réabsorbé par le grand ancien laissant derrière lui les chairs mortes des musiciens ou autres bêtes utilisés (seul moment où le départ du hurleur ou des Bargtjests n'entraîneront pas la perte de sens des investigateurs). L'ancien prend conscience de sa position, voyant l'inutilité de sa présence à cet endroit anodin il punit les responsables sur la colline par cécité puis repart en s'enfonçant verticalement dans le sol. Il ne fait grâce de sa présence que quelques temps (2 min, 12 jet de santé mentale pour être dans la noirceur de l'ancien)

À Malinko

Les villageois sont paniqués, les animaux domestiques hurlent au début et prennent la fuite ensuite. Les habitants du village restent et se terrent dans leurs demeures à l'exception de ceux qui essaient de rattraper leurs animaux en cavale. Essayer de les faire fuir est peine perdue, ils ne fuiront pas à moins que les investigateurs ne réussissent un jet de persuasion à -25% (à cause de leur association à Mirela). Comme c'est le village que les animaux fuient, les investigateurs ne verront les volées d'oiseaux en fuite que sur un jet de Trouver objet caché réussi. Les tremblements de terre vont en augmentant d'intensité à chaque 15sec. Comme

un géant qui s'approche, les quatre derniers sont assez forts pour faire tomber les murs moins solides des maisons du village. Il faut un jet de DEX x3 pour rester debout. Un vent frigorifique tournoie dans le village et des nuages menaçants recouvrent rapidement le ciel. Ensuite dans un silence complet arrive l'entité. Ce que l'on peut voir du village est sensiblement la même chose qui est décrit pour le campement du général avec l'ampleur de l'événement en moins. Une noirceur surnaturelle et sourde envahit le village et disparaît après environ 2 min. (2 min, 12 jet de santé mentale pour être dans la noirceur de l'ancien)

À Groggnitz (incluant le château Stuppach)

À cette distance de la catastrophe on ressentira de faibles secousses telluriques espacées de 15 sec entre chacune et sur une durée de 5 min. Des volées

d'oiseaux noircissent le ciel de la ville, elles volent toutes en direction du nord. Les volatils sont suivis d'un fort vent froid. Un ciel d'orage se lève au sud.

À Vienne

Vienne est beaucoup trop loin pour subir les effets de l'arrivée de l'ancien, on y ressentira seulement les 4 derniers tremblements espacés de 15 seconde

chacun. Seul un ornithologiste acharné pourrait noter la présence anormale d'un grand nombre d'oiseaux provenant du nord dans la ville (histoire naturelle ou

biologie -20%)

Les survivants qui auront vu le grand ancien gagneront 1d4+1 point en Mythe de Cthulhu. Mais si l'un des investigateurs perd 20% ou plus de santé mentale

durant la présence de Zu-Che-Quon, il devient fou et s'arrache les yeux si on le laisse faire. Les joueurs devraient faire ce calcul de santé mentale juste avant l'arrivée de l'entité.

Pour ceux qui survivront

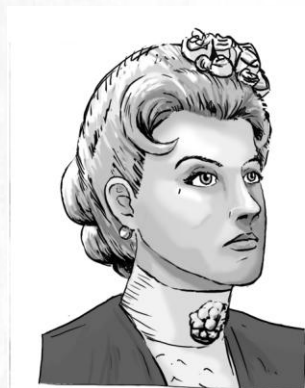
Ceux qui survivront à l'hécatombe seront fortement affecté psychologiquement par leur contact avec l'entité. Quiconque aura reçu un désordre psychologique au cours de l'enquête sera affecté par une forme d'automutilation fixé sur les yeux.

Ce n'est pas la seule manière par laquelle les investigateurs peuvent devenir aveugles. Le départ des molosses par commandement de ses maîtres ou par leurs morts entraînera des conséquences graves pour les gens qui sont autour d'eux. Les Bargtjests von Juchek en partant laissent derrière eux les chairs mortes utilisées pour les animer, mais il garde contact avec les sens auditifs et visuels des vivants dans un rayon rapproché, environ une dizaine de mètre. Tous ceux qui se trouvent dans ce rayon lors du départ d'un ou plusieurs Bargtjests peuvent perdre un de quatre

sens. Ils devront immédiatement faire un jet de Con + (Pou x3) pour garder chaque oreille et ses deux yeux. Réussir à empêcher la comtesse de conjuré Zu-Che-Quon redonnera au investigateurs 1d6 points de santé mentale. Un d4 supplémentaire sera attribué pour la destruction des deux tablettes et de leurs traductions respectives.

La vie ne s'arrête pas après l'épisode monstrueux que les survivants, s'il y en a, auront dû affronter. Les soupçons qui ont pesés sur les investigateurs eux restent bien vivants et si des témoins de leurs actes (d'espionnage, de vol ou de meurtres ou les trois) sont toujours en vie ils seront retrouvés par la justice. Un juge sans merci et expéditif sera fortement tenté de leur faire porter le blâme pour tous les crimes restés en suspens dans cette histoire.

Personnages non-joueurs



Katherine Sturnberg (comtesse de Walsegg) (36 ans)

FOR 9 DEX 12 INT 14

CON 11 APP 14 POW 14

TAI 11 SAN 50(70) EDU 20

PV 11 Bonus aux dégâts 0

Compétences: Archéologie 15%, Art (musique) 15%, Bibliothèque 50%, Biologie 50%, Chimie 30%, Conduire un attelage 35%, Crédit 90%, Géologie 20%, Histoire 40%, Histoire naturelle 55%, Médecine 75%, Monter à cheval 40%, Mythe de Cthulhu 5%, Occultisme 20%, Persuasion 45%, Premier soin 50%, Pharmacologie 40%, Psychologie 40%, Trouver objet caché 55%

Armes et combat: Arme de poing 40%.

Langages: Anglais (l.n.) 90% , Allemand 45%, Espagnol 35%, Français 25%, Grec 25%, Latin 25%

Équipement: Revolver .38, dégât: 1d10, chargeur 6 balles

Enfant unique, elle a héritée du titre de comtesse de sa mère. Elle est l'arrière-petite-fille du comte Franz. Katherine Sturnberg est loin d'être la typique aristocrate. Elle a terminé ses études en médecine en secret à Cambridge en se faisant passer pour un jeune homme. C'est plus tard qu'elle a quittée l'Angleterre pour l'Autriche. Katherine est une femme calculatrice et d'une logique capitaliste implacable. Elle ne montre que très peu ses émotions et fait preuve d'une grande autorité. Comme les nobles d'un temps révolu, elle croit avoir droit à certain privilèges dû à sa classe sociale élevée. D'une blancheur presque malade, elle est toujours vêtue de manière très distingué peu importe l'occasion. Ses cheveux blonds platine défendent sa froideur apparente pour en faire une

femme certaine beauté.



Alfred Mankevitch (inspecteur) (46 ans)

FOR 13 DEX 14 INT 14

CON 14 APP 11 POW 12

TAI 12 SAN 60 EDU 15

PV 13 Bonus aux dégâts +1d4

Compétences: Bibliothèque 30%, Biologie 40%, Chimie 20%, Conduire un attelage 45%, Crédit 20%, Discrétion 45% Histoire 30%, Histoire naturelle 25%, Médecine 20%, Monter à cheval 50%, Persuasion 45%, Psychologie 40%, Se cacher 40%, Suivre une piste 60%, Trouver objet caché 55%

Armes et combat: arme de poing 50%, fusil 40%, fusil de chasse 40%, matraque 50%, coup de poing 60%

Langages: Allemand (l.n.) 70%, Anglais 30%, Français 30%

Équipement: Revolver .38/dégât:1d10/chargeur 6 balles/cdt:1; Matraque 1d6 +bd

L'archétype du policier de longue date, il sait juger des gens et des situations. Laconique, il n'en révèle jamais plus qu'il ne faut sur ses enquêtes criminelles en cours. Il ne laissera échapper un détail que pour voir la réaction des suspects. Mankevitch est un homme grand, assez costaud. Il porte une riche moustache qui aide à cacher ses émotions. Ses cheveux foncés trahissent ses racines slaves. Il a la déplaisante manie de se tapoter le menton en prononçant des « hmhhh » à n'en plus finir.

Hommes de sécurité anglais, James Smith et Scott

Lewis

FOR 12 DEX 13 INT 10

CON 11 APP 10 POW 11

TAI 14 SAN 55 EDU 10

PV 13 Bonus aux dégâts +0

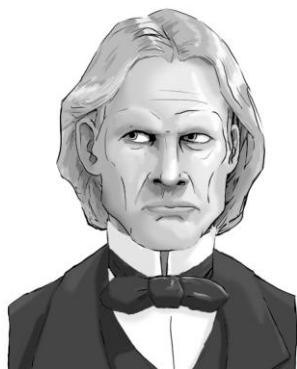
Compétences: Discrétion 40%, Persuasion 45%, Se cacher 25%

Armes et combat: arme de poing 50%, coup de poing 65%

Langages: Anglais (l.n.) 50%, Allemand 10%



Ces deux durs à cuire se croient tout permis sous la protection de leur patronne. Ce ne sont ni plus ni moins que des petits voyous que la comtesse fait venir de Londres. Ne parlant qu'un minimum d'allemand, il ne risque pas de divulguer les secrets de leur patronne. Ils sont loyaux envers leur employeur, mais regarde les gens du continent comme des inférieurs. Les deux se ressemblent, moustachus aux cheveux courts ils portent la mode londonienne et le chapeau melon.



Gunther (major d'homme) (32 ans)

FOR 18 DEX 13 INT 10

CON 15 APP 07 POW 15

TAI 17 SAN 75 EDU 12

PV 16 Bonus aux dégâts +1d6

Compétences: Bloquer 60%, Conduire attelage 50%, Discrétion 45%, Esquiver 40%, Persuasion 50%, Se cacher 25%, trouver objet caché 50%

Armes et combat: gourdin 40%, coup de poing 60%

Langages: Allemand (l.n.) 60%

Équipement: chandelier sur pied (2m) 1d8 +bd

Lui par contre est un archétype, celui du géant teuton. Un monstre blond de plus de deux mètres. Ce qu'il y a de plus surprenant chez cet homme n'est pas sa carrure mais bien sa capacité à se déplacer sans faire de bruit. C'est un art dans lequel il excelle. Rien ne lui procure plus plaisir que de surprendre ses subalternes en flagrant délit. Il est très prompt à la colère et son rictus facial d'enragé est source de cauchemars chez les enfants de la région.



Giles (domestique) (53 ans)

FOR	10	DEX	8	INT	8
CON	9	APP	10	POW	10
TAI	10	SAN	50	EDU	12
PV	10	Bonus aux dégâts 0			

Compétences: Art (étiquette) 40%, Bibliothèque 40%, Conduire attelage 25%, Histoire 35%, Monter à cheval 30%

Langages: Anglais (l.n.) 60%, Allemand 20%.

Le butler anglais vient d'une longue lignée de domestique. Il voit son travail comme une forme d'art. C'est un perfectionniste infatigable. Son crâne dégarni est garant de ses éternelles inquiétudes sur la qualité de son travail. Il est très, voire trop loquace et adore la conversation au point d'en devenir indiscret. Il n'est pas très courageux et si confronté au danger, il choisira toujours la fuite. Il commence à peine à s'accoutumer au pays et à sa langue.



Général Karl Von Bulow (66 ans)

FOR	12	DEX	11	INT	11
CON	10	APP	10	POW	15
TAI	08	SAN	64(75)	EDU	16
PV	09	Bonus aux dégâts +1d4			

Compétences: Baratin 40%, Bloquer 45%, Conduire attelage 25%, Crédit 50%, Discrétion 40%, Esquiver 40%, Histoire 35%, Marchandage 60%, Monter à cheval 50%, Navigation 55%, Persuasion 65%, psychologie 65%, Sauter 35%, Se cacher 35%. armes et combat: Arme de poing 75%, coup de pied 60%, coup de tête 60%, Lutte 40%, Sabre 55%

Langages: Allemand (l.n.) 60%, Russe 35%, Anglais 25%.

Équipement: revolver .38, dégât: 1d10, chargeur 6 balles, longue-vue

Le général est un personnage âpre et sans joie. Il ne laisse de chance à personne, toute sa vie est organisée à la manière d'une stratégie militaire. Sans grand succès personnel, Il se délecte de l'échec des autres. Ce petit homme aux cheveux blancs n'a connu que le service militaire, ayant survécu à de nombreuses guerres il est monté en grade à défaut d'officiers plus compétent.



Capitaine Manfred Heinkel (40 ans)

FOR	14	DEX	15	INT	13
CON	12	APP	15	POW	14
TAI	13	SAN	65(70)	EDU	15
PV	13	Bonus aux dégâts +1d4			

Compétences: Baratin 20%, Bloquer 50%, Conduire attelage 20%, Crédit 30%, Discrétion 30%, Esquiver 40%, Histoire 35%, Marchandage 40%, Monter à cheval 50%, Navigation 35%, Persuasion 25%, psychologie 25%, Sauter 45%, Se cacher 30%.

Armes et combat: Arme de poing 75%, Sabre 70%, lance 70%, fusil 55%

Langages: Allemand (l.n.) 60%, Français 35%, Russe 25%.

Équipement: revolver .38, dégât: 1d10, chargeur 6 balles; Sabre 1d8+1 +bd, longue-vue

Heinkel est un homme plein de bon sens, il fait contraste au général. Il n'est pas très content de ses ordres, escorter le haut-gradé Von Bulow dans une mission secrète pour le gouvernement Allemand. Il veut s'acquitter de sa mission repartir le plus vite possible pour Berlin. Ses hommes, les dragoneers, ont une confiance aveugle en lui et le vénèrent comme un héros. Il est grand, blond et très prisé de la gente féminine.

Dragoneers (cavalerie impériale allemande)

Cavaliers	FOR	CON	TAI	DEX	APP	INT	POW	EDU	PV	Bonus
Bauer	13	11	13	11	11	10	12	11	12	+1d4
Brut	12	12	12	13	12	13	11	11	12	+0
Ebner	10	11	12	12	10	12	12	12	12	+0
Fuchs	13	10	14	12	12	12	11	10	12	+1d4
Gruber	11	13	11	12	11	12	12	12	12	+0
Huber	10	11	12	12	13	12	12	12	12	+0
Klein	11	12	12	12	12	12	11	11	12	+0
Koller	12	11	13	10	10	12	11	13	12	+0
Mayer	12	13	12	11	11	12	11	14	13	+0
Wagner	11	10	11	12	12	12	11	12	11	+0

Compétences: Bloquer 50%, Conduire attelage 20%, Esquiver 40%, Monter à cheval 50%, Navigation 35%
armes et combat: Arme de poing 50%, Sabre 50%, lance 40%, fusil 65% (jet de monter à cheval pour éviter un malus de -20% sur ce jet quand ils tirent monté en se déplaçant au trot ou plus rapidement)

Équipement: Fusil Mauser 7.65mm: dégât: 2d6+2, chargeur 5 balles; Sabre 1d8+1 +bd

Photographes de l'armée (corps des ingénieurs militaires allemand)

Techniciens	FOR	CON	TAI	DEX	APP	INT	POW	EDU	PV	Bonus
Barthok	10	11	10	14	11	12	12	13	11	+0
Braun	11	10	10	13	12	15	12	13	10	+0
Eiber	10	9	10	12	16	14	12	14	10	+0
Federer	11	10	10	13	12	13	11	12	10	+0
Gauss	9	10	11	11	15	12	12	14	11	+0
Hurner	10	11	10	10	13	13	12	13	11	+0
Klein	11	7	9	12	12	13	11	12	8	+0

Compétences: Bloquer 20%, Chimie 25%, Conduire attelage 10%, Esquiver 40%, Monter à cheval 30%, Navigation 15%, Photographie 45%

armes et combat: Arme de poing 40%, fusil 55%

Équipements: appareil photo, 5 charge de poudre flash, 20 plaques photographiques. Jumelle. Ils portent un uniforme militaire spécial et revêtent un sarrau blanc qui s'attache sur le côté et sont décoré des armoiries de l'ingénierie militaire. Ils ne sont pas armés.



Hector Murariu (75 ans)

FOR	9	DEX	7	INT	10
CON	11	APP	10	POW	12
TAI	11	SAN	55(60)	EDU	8
PV	11	Bonus aux dégâts			

Compétences: biologie 30%, histoire 30%, histoire naturelle 25%

armes et combat: fusil de chasse 35%

Langages: Roumain 50% (l.n.), Allemand 50%

Doyen de Malinko, il agit en tant que maire même s'il n'a aucune désignation officielle de ces fonctions. Un vieil homme au front plissé et au crâne dégarni qui aime prendre son temps et profiter des dernières années de sa vie. Il garde constamment une vieille pipe à long tube qu'il n'allume que rarement. Il est d'un naturel tolérant mais si les investigateurs ont parlé à Mirela il préférera les éviter. Cette jeune fille connaît des choses sur lui que personne de vivant ne devrait savoir.



Loiza Cioban (25 ans)

FOR	13	DEX	15	INT	13
CON	14	APP	13	POW	12
TAI	13	SAN	57(60)	EDU	8
PV	14	Bonus aux dégâts +1d4			

Compétences: Art (violoniste) 75%, biologie 25%, histoire naturelle 25%
armes et combat: coup de poing 60%, fusil de chasse 35%, couteau 30%

Langages: Roumain 65% (l.n.), Allemand 35%

Équipements: Violon, fusil de chasse (antique, de son père) calibre 12, dégât: 4d6 à 10m (½ à 20m ¼ à 40m) chevrotine, double baril à pontet, 16 balles, couteau 1d6 +bd

Ce jeune homme est un saisonnier sur les fermes de Malinko, connu et respecté de tous mais aussi craint pour l'amour qu'il porte à Mirela l'étrange jeune fille de son village. Il est issu d'une famille de musicien tzigane et il est un virtuose au violon. Il est toujours fidèle à ses amours même si depuis quelques mois il ne reconnaît plus en elle la jeune femme dont il est tombé éperdument amoureux. Toute cette histoire et la réaction du village le rend bien triste.



Mirela Spaniol (la sorcière de Malinko, *le fantôme de Tatiana Murariu*/Mirela Spaniol) (22 ans)

FOR	9	DEX	15	INT	<u>14</u> /12
CON	8	APP	17	POW	<u>16</u> /11
TAI	10	SAN	<u>45(80)</u> /55(55)	EDU	<u>9</u> /10
PV	9	Bonus aux dégâts +1d4			

Compétences: Art (chant) 0%/75%, Art (danse) 10%/75%, Art (flûtiste) 60%/0%
Biologie 0%/25%, Conduire un attelage 25%/35%, Histoire Naturelle 10%/25%,
Premier soin 0%/45%

Langages: Roumain 45%/50%, Allemand 35%/25%

La ravissante jeune fille du village de Malinko semble avoir été recouverte d'un voile de mélancolie depuis sa presque fatale fièvre de l'hiver dernier. C'est après un long coma et alors que tous la croyait perdu qu'elle a repris vie. Comme par magie elle est revenue du côté des vivants, aussi forte qu'avant. Au cours des jours qui suivirent son retour, son entourage et sa famille commencèrent à se rendre compte que Mirela avait changé. Elle n'était plus la jeune fille joyeuse qu'ils avaient connue mais une âme plus vieillie plus froide. Elle savait des choses, des secrets, sur les familles du village qui étaient gardés depuis des générations. Peu à peu la méfiance s'est installée chez les villageois. Les mauvaises langues ont répandu leurs venins et maintenant le bruit cours qu'elle est possédée. Plus personne ne l'approche et elle habite à la chaumière de Loiza.

Les villageois ont bien raison de se méfier car elle n'est plus, pour le moment, Mirela Spaniol. Le fantôme de Tatiana Murariu contrôle son corps et s'en sert pour prendre sa vengeance contre les Walsegg. Tatiana est une des musiciennes tziganes qui joua la pièce maudite pour le comte Franz de Walsegg en 1796 et qui succomba après d'atroce souffrance lors de l'arrivée de la bête. Son âme est encore liée aux Bargtjests et elle peut ressentir leur présence. Elle sait s'ils sont proches, Toutes ses connaissances sur les familles du village ne l'on pas bien servi. Maintenant ils ont peur et elle se retrouve isolée avec un amoureux qui n'est pas le sien.

Créature de mythe

Bargtjest von Juchek

STR 6D6+5 26
CON 6D6+6 21
SIZ 3D6+10 21
INT 1D4+2 5
POW 3D6 11
DEX 2D6+4 11

Déplacement 11 PV 21 Bonus aux dégâts: +2d6

Arme: morsure 50% peut être réduit à 25% si tout le monde se ferme les yeux, dégât 1D6 + bonus au dommage

Armure: 2 points, peau épaisse.

Compétence: discrétion 75%, se cacher 75%, suivre une piste 55%,

Trouve objet caché 75%

Pouvoirs: télépathie avec le premier à le commander, utilisation des sens visuels, auditifs et olfactifs de toutes les créatures vivante qui les entourent dans un rayon de 100m. Hurllement éclatant distance (50% ou 30% sans aide visuel) 15m, dégâts 1d3+1d10m de recul +surdité con x3

Habitat: inconnu

Perte de santé mentale: 1d4/1d8 (témoin de la conjuration 1d4/1d6+2)

Ces trois molosses de la taille d'un ours sont les manifestations d'un rituel musical qui, ultimement, réveille et appelle la présence d'un grand ancien. Ils sont formés des chairs offertes pour leurs conjurations. À défaut de peau disponible ils se créent à partir des corps des musiciens nécessaires au rituel. Ils sont dénudés de toute forme d'organe sensorielle. Ils captent les sens des êtres vivants (oiseaux, investigateurs, insectes, tout quoi) dans un rayon d'environ 20m. Leurs gueules dentées et démesurément grandes ne servent qu'à hurler ou mordre. La fonction des deux tentacules qui flottent au-dessus de leur tête reste un mystère.

Les molosses dans leur forme naturelle sont assez passif et d'une patience infinie. Ils ne sont pas vraiment intelligent, seulement assez pour comprendre les ordres donnés par leur maîtres. Dans notre monde, ils adoptent l'état d'esprit de leurs maîtres. Ils ont une tendance à rester caché, malgré leur taille imposante et leur apparence extraordinaire ce sont des êtres d'un naturel furtif.

Celui qui choisit d'être ou est choisi comme le contrôleur de ces chiens perd automatiquement un point de Pouvoir ainsi qu'un d6 point de santé mentale. Cette perte est causée par la connexion mentale avec la bête. Ce contact psychique n'a pas que des cotés négatifs, il permet au maître de contrôler la créature à distance et de profiter de ses facultés sensorielles emprunté à toute les créatures vivantes (doté de vue et d'ouïe) dans un rayon de 20m du molosse. Ce lien mental améliore les compétences en TOC et écouter du maître de 10% quand le chien est dans un rayon de 20m



Une seconde faculté, qui jouera contre les investigateurs, est de connaître la direction (un genre de boussole mentale) des autres molosses. Un jet de pouvoir x3 réussi et un point de magie sont requis pour utiliser cette faculté. Pour la découvrir, un investigateur devra en faire précisément la demande.

L'appellation de Bargtjest Von Juchek vient du journal de Franz Von Walsegg et elle est fausse, il s'agit de son interprétation de ce que sont ces créatures. Il les a associés à la créature hurlante des mythes ancestraux nord européens. Leur origine est plutôt de la mythologie grecque.

Ces bêtes vont éventuellement causer la panique partout où elles iront. Si les enquêteurs leur ordonnent de partir, conclusion à laquelle ils arriveront sûrement si il en contrôle encore un à la fin du scénario (ou simplement par expérimentation), cela aura des conséquences désastreuses. Ceux qui voient les molosses se dissiper, lorsqu'ils meurent, qu'ils sont invoqués ailleurs ou qu'on les renvoie, doivent faire un jet de constitution x5 pour chacun de leurs yeux et oreilles. Les jets ratés causent une perte de ce sens pour 2d6+2 mois. Un jet catastrophique de 95-100% signifie la perte de ce sens à jamais. Un jet réussi exonère l'œil ou l'oreille des jets subséquents pour le départ d'autre Bargtjest. La cécité d'un œil se manifestera par l'injection de sang dans le globe oculaire (le blanc de l'œil).

Le hurleur de Zu-Ché-Quon, Cerbère, Unique

STR 6D6+14 35

CON 3D6+16 26

SIZ 6D6+14 35

INT 1D6+2 7

POW 2D6+6 13

DEX 3D6 11

Déplacement 10 PV 31 Bonus aux dégâts: +4D6.

Arme: 1x morsure 50% peut être réduit à 20% si tout le monde se ferme les yeux, dégât 1D6 + bonus au dommage

Armure: 2 point, peau épaisse.

Compétence: discrétion 75%, se cacher 75%, suivre une piste 55%, Trouve objet caché 75%

Pouvoirs: télépathie avec le premier à le commander, utilisation des sens visuels, auditifs et olfactifs de toutes les

créatures vivante qui les entourent dans un rayon de 100m. Hurlement éclatant x3 distance 15m, dégâts 1d3+1d10m de pousser +surdité con x3.

Habitat: inconnu

Perte de santé mentale: 1d4/1d8 (si témoin de la fusion des trois molosses 1d4/1d6+2)



Le hurleur à trois têtes est la forme ultime du rituel commencé par les Bargtjests. À la demande du maître des trois molosses, ceux-ci s'unissent pour appeler celui qu'ils servent vraiment. Dans un spectacle terrifiant, les chairs des trois molosses s'assemblent et s'entremêlent pour former un chien encore plus grand doté de trois têtes. Une fois dans leur forme du Cerbère, ils entament les trois notes qui appellent l'entité Zu-Che-Quon et rien ne l'arrêtera plus. S'ils tiennent leur note durant trois tours ou plus, l'entité se dirige vers leur position par l'intérieur de la terre et sera au lieu de l'appel en cinq minutes.

Zu-Che-Quon, la pénombre silencieuse.

STR N/A
CON 100
SIZ N/A entre 3 et 5 km de diamètre
INT 20
POW 80
DEX N/A

Déplacement N/A PV 100 Bonus aux dégâts: N/A

Arme: Cécité 100%, dégât spécial

Armure: Zu-Che-Quon ne peut recevoir de dégâts d'arme conventionnelle ou de la lumière, les armes enchantées ne le blesseront que superficiellement.

Sorts: ceux reliés à la cécité ou d'autre à la discrétion du gardien

Perte de santé mentale: voir la mer d'obscurité de Zu-Che-Quon submerger un endroit de loin cause une perte de santé mentale de 1d6/1d20. Quiconque est englobé dans cette noirceur perdra 1/1d10 point de santé mentale le premier tour et 0/1 points pour les tours subséquents. Tout résultat de folie à durée indéterminé se soldera par une crise d'automutilation dirigé vers les yeux à chaque fois que le personnage affecté sera confronté à l'obscurité.

Une folie temporaire sera toujours la peur du silence, de l'obscurité (achluophobie) ou de la musique (musicophobie)

Zuchequon est une gigantesque entité faite de matière obscur qui absorbe la lumière sur un très large rayon. Sa véritable forme n'est pas connue. Des tremblements de terre successifs et une forte baisse de température annoncent son arrivée.

Pour plus d'information sur Zu-Che-Quon vous pouvez consulter le Malleus Monstrorum

Références visuelles et bibliographiques sur le net

Pour enrichir votre partie de l'appel de faits historiques et de références visuelles, voici quelques liens choisis qui vous aideront à vous faire une meilleure idée des lieux et événements historique et qui m'ont servis à concocter ce petit scénario de l'Appel de Cthulhu. Certain sont en anglais, d'autres en allemand, je m'en excuse.

http://fr.wikipedia.org/wiki/Wolfgang_Amadeus_Mozart

http://fr.wikipedia.org/wiki/Antonio_Salieri

http://fr.wikipedia.org/wiki/Franz_de_Walsegg

http://fr.wikipedia.org/wiki/Franz_Xaver_S%C3%BC%C3%9Fmayr

http://en.wikipedia.org/wiki/Pope_Pius_VII

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Klimt>

http://fr.wikipedia.org/wiki/Johann_Strauss_fils

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Freud>

<http://walternelson.com/dr/sites/default/files/imagepicker/w/walter/tails.jpg>

http://www.denkmal-ortsbildpflege.at/highslide/sample-images/schloss-stuppach-img_1707-0-klein.png

http://www.gloggnitz.at/images/?pic_name=4067_schloss_stuppach.jpg&alt_text=Schloss+Stuppach+2&image_height=394&image_width=600

<http://vimeo.com/40850816>

<http://worldtravelmaps.info/wp-content/uploads/2012/09/Vienna-old-map-1906.jpg>

<http://www.krausehouse.ca/krause/images/1890Train-BataillonNr12.jpg>

<http://luirig.altervista.org/cpm/albums/photochrom-prints-06/02771-Semmering-Railway--viaduct-over-the-Kalte-Rinne--Styria--Austr---.jpg>

<http://www.ejournal.at/NeueMed/continent/lemborg1.jpg>

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/89/Wien_Graben_1890_Strassenansicht.jpg