

[Version 2.0] Ce scénario, prévu pour un petit nombre de joueurs, a pour cadre la vallée du Miskatonic. Le guide d'Innsmouth (disponible chez Jeux Descartes) serait utile au gardien, mais pas obligatoire. Une relecture de la nouvelle " l'évasion d'Innsmouth " est tout autant conseillée.

Note : Version 2.0 ? Il y a des patches pour les scénars maintenant ? Disons qu'après avoir vu le film « Howard Lovecraft, détective privé » je me suis dit que le destin de la jeune fille correspondait étonnamment à celui de Sarah. Je me suis donc permis une petite modification bien sympathique (ceux qui l'ont vu doivent déjà avoir une petite idée...)

Intro

Arkham, octobre 1922, Les PJ bien que n'y résidant pas, y ont passé la soirée. A leur retour sur Boston, la neige tombe à petits flocons. Vous êtes libre de mettre en scène le voyage, à votre convenance, mais il est probable que tous les PJ ne se connaissent pas. Aussi faites en sorte qu'un véhicule tombe en panne, ou bien que l'un d'entre eux soit trop ivre pour rentrer (après une fête des anciens de promo de l'université du Miskatonic, par exemple). Bref, qu'ils finissent tous dans la même voiture. Au croisement de l'A1 et de la route qui mène jusqu'à Salem, une voiture surgit en trombe et percute celle des PJ. Faites un jet de conduire automobile pour la forme (blessure tout de même, si échoué), mais de toute façon, ils ne pourront éviter l'accident. Encastré dans leur véhicule (ou au mieux, dans un fossé), il ne reste de l'autre qu'une carcasse fumante. Son conducteur, un homme robuste, âgé d'une cinquantaine d'année, est encore vivant, bien que gravement blessé. Les PJ devraient lui venir en aide, mais alors qu'ils s'apprêtent à l'emmener à l'hôpital le plus proche, il demande de stopper le moteur et de l'écouter attentivement :

" Ecoutez, je dois absolument me rendre à Crowsburg, dès ce soir. C'est un petit village, un peu reculé, au nord-ouest d'ici. Si vous m'emmenez là-bas, je vous donnerai 10 000 \$, à chacun. " Une telle somme, devrait suffire à persuader les PJ, mais si malgré tout, ils refusent, il insistera durement, doublera la mise, et ira jusqu'à les menacer avec un revolver. Si l'on s'inquiète pour son état de santé, il prétendra que sa blessure n'est pas si grave, et refusera qu'on l'examine. Le voyage dure plusieurs heures, la neige s'épaissit progressivement, ralissant le véhicule. De plus, la route longe les falaises, et

devient excessivement dangereuse. Le passager accidenté, qui les a pourtant guidé tout le long du trajet, est pour sa part, de plus en plus discret. Alors, qu'ils sont pratiquement arrivés, il ne bouge plus, et garde les yeux fermés. Voulant s'assurer de son état de santé, (curiosité amplifiée par le sang qui s'écoule jusqu'à son voisin), il ouvre les yeux dans un dernier effort, et marmonne péniblement :

"... je... tiendrais pas, jusqu... Crowsburg... remettez ceci (il tend une large enveloppe scellée) ... au pasteur Simon. Il vous remettra cette somme... (il écrit alors quelque chose d'incompréhensible sur l'enveloppe, voir annexe)... mais surtout... ne l'ouvrez pas... Elle perdrait alors toute sa valeur... et votre récompense... (ricanement, puis toux de sang)... V... Vous ...tes...à présent, plus très loin...Vous seriez stupide de renoncer..."

Puis il se laisse mourir, avec un rictus satisfait. Si on fouille le corps, on trouvera une arme (si on l'inspecte attentivement, on en déduit qu'elle vient de servir), des papiers d'identité au nom de Bill Orne, et une blessure par balle au niveau du bas du dos, masqué par un mouchoir, complètement imbibé de sang.

L'arrivée à Crowsburg

Effectivement, peu de temps après, on discerne un petit village recouvert de neige, perdu entre forêts et roches. Une pancarte croulante annonce : WELCOME TO CROWSBURG. Le terrain sur lequel est battu le village, est en dénivelé. Tout au bout, une église le surplombe. Bien sûr, à une heure pareille, toutes les maisons sont éteintes, et même à l'auberge, personne ne répondra. L'église, probablement ancienne, est en partie incrustée dans la roche. Elle possède une large aile, avec étage, sur le côté droit. Elle aussi, est éteinte et de toute façon, ne possède aucune entrée à l'extérieur. Il y a bien une porte, à l'intérieur, qui semble correspondre avec le reste de la bâtisse, mais personne n'y répond. Une fouille de la sacristie ne révélera rien. Les PJ n'ont plus qu'à dormir sur place (s'il le faut, une tempête se lève).

Dans son sommeil, un des PJ (le plus concerné, bien sûr) ouvre lentement les yeux, et voit tout près de lui une très belle jeune fille, à la chevelure rousse et au teint pâle. Vêtu d'une simple chemise de nuit blanche et d'une petite croix en or porté en pendentif, elle prie à genoux, face à l'autel. Dès qu'on lui parle ou tente de l'approcher, elle s'en-

fuit alors, hors de l'église. Sous la tempête de neige, il est inutile de vouloir la poursuivre. Un peu plus tard se serra au tour du pasteur Simon de les réveiller. C'est un homme fort, d'une cinquantaine d'année, au visage sévère et à la chevelure argentée. Cependant, il n'est aucunement désagréable.

" Que puis je faire pour vous ? "

- Si on lui tend la lettre, il en remerciera le porteur et, après avoir lu les annotations de Bill, vérifiera qu'elle est toujours scellée. Si oui, il promet de leurs remettre la somme indiquée, demain matin. Si on lui demande d'où vient tout cet argent, il confirmera avec peine, qu'il en a hérité à la mort de sa femme, il y a de nombreuses années. Par contre, si l'enveloppe est entrouverte, il ne cachera pas sa colère, et demandera des explications. Il leurs promet tout de même 1000 \$ à chacun, pour demain matin, mais il conservera envers eux, une paranoïa aiguë durant toute la suite du scénario.

- Si on lui parle de la jeune femme de tout à l'heure, il reconnaîtra sa fille, Sarah. Sa mère est morte peu après l'accouchement. Elle est assez sauvage et il ne craint pas pour sa santé (une réussite en psychologie révélera qu'il semble tout de même très inquiet). Elle connaît suffisamment bien les environs pour savoir où s'abriter. Il leur conseille ensuite, de passer le reste de la nuit ici, et leur offre des couvertures.

2ème jour

A leur réveil, les PJ constatent que tout le village est recouvert de plusieurs mètres de neige ; impossible de repartir en voiture. Leur aide est d'ailleurs la bienvenue pour débayer le village. Cela leurs donnera l'occasion de sympathiser avec ses habitants, et particulièrement avec un certain Greg Torfen, sympathique travailleur saisonnier, d'une quarantaine d'année. Puis ils sont conviés à prendre un verre à l'auberge pour se réchauffer. Si l'on interroge les habitants à propos du pasteur, on peut apprendre qu'il est arrivé ici, il y a une vingtaine d'année, reprendre l'église qui était à l'abandon. Quant à sa fille, elle n'était qu'un bébé à son arrivé. Sa mère est morte dans un accident, peu avant leur venue à Crowsburg. On dit d'elle, que c'est une sauvageonne : elle parle peu, paraît un peu simple d'esprit, bien qu'innoffensive. Cependant, certaines mères n'aiment pas la voir jouer avec leurs enfants. Soudain, le pasteur Simon pénètre dans l'auberge, un corps sur les épaules. Tout le monde dans l'assistance reconnaît le vieux Chris Ocania. Le pasteur dit



l'avoir trouvé étendu à terre chez lui, alors qu'il s'y rendait pour sa visite, le vieil homme ne pouvant plus se rendre à l'église. Selon lui, il doit s'agir d'une crise cardiaque. Une fois les discussions terminées, il annonce que l'enterrement aura lieu en fin d'après midi, puis il s'en va.

Les PJ pourront apprendre que Chris était un marin retraité, qui vivait à l'écart du village. Trop vieux pour se déplacer, il a toujours vécu en solitaire, personne ne sait grand chose de lui.

Peu avant le coucher du soleil, les habitants sortent progressivement de leurs maisons pour remonter la colline, en direction de l'église. Les PJ sont conviés à se joindre au cortège. L'enterrement se déroule au cimetière qui jouxte l'église, dans une grande sobriété. Sarah n'est pas présente.

Le soir les PJ, passent la soirée à l'auberge, où l'on discute des événements de la journée. Bien que le village soit à présent dégagé, la route du retour ne l'est pas. Attendre que la neige fonde risque d'être long. Aussi, Greg Torfen, le villageois avec qui ils ont sympathisé aujourd'hui, leurs propose pour la journée de demain, d'avancer et débayer, voir si la route est plus praticable en bas.

Plus tard dans la soirée, on demande aux PJ qui sont encore debout, d'aller porter des provisions au pasteur Simon, qui a oublié de les prendre aujourd'hui. Mais à l'église, personne ne répond. Alors qu'ils se dirigent vers la sortie, ils entendent la porte s'ouvrir. Sarah, la chemise de nuit entièrement déboutonnée, et laissant donc apparaître sa nudité, se tient à la porte. En voyant la nourriture, elle lance un grand sourire aux PJ et prononce d'une voie presque enfantine : " Oh ! Merci ". Le pasteur Simon, surgit derrière elle, dès que les PJ réagissent trop, les pris de l'excuser pour l'attitude irresponsable de sa fille, prends la nourriture, et claque la porte. Ceux qui restent un certain temps à l'intérieur, l'entendront la battre.

3ème jour

Les PJ sont réveillés par des bruits d'enfants. Comme ils ne peuvent se rendre à l'école, beaucoup jouent dans la grande rue du village. Sarah joue avec eux. A l'auberge, Greg leurs propose comme convenue, d'avancer avec la voiture tout en débayer devant eux : " Peut-être les routes sont en meilleur état plus bas ". La journée est rude, et les quelques flocons qui tombent par moment ne remontent pas vraiment le moral. Pire, la voiture finis par déraiser dans un fossé, qui se révèle être une petite crevasse. Préférant ne pas prendre de risque, Greg propose de demander

de l'aide, et une corde solide, à la petite maison qu'il a aperçut il y a peu de temps. L'habitant se nomme Patrick Stevson. C'est un bûcheron d'une cinquantaine d'année, aux traits marqués. Il leurs offre son aide avec plaisir et les invite ensuite chez lui, pour prendre un petit remontant. Il leurs parlera de la région et de ses dangers. Ces petites crevasses que l'on trouve un peu partout et qui peuvent se révéler mortels l'hiver, lorsqu'on ne les voit pas. Le sol de la région est truffé de fosses et de grottes. Une tribu d'indiens, dont il ne se souvient plus du nom, y vivait toute l'année. Ils avaient la réputation d'être terriblement cruels et de pratiquer des rites religieux affreusement sanguinaires. Heureusement, elle n'existe plus de nos jours.

Le temps passe, et les PJ vont devoir rentrer à Crowsburg, car la nuit ne va pas tarder à tomber. A leur retour à l'auberge, une femme pleure. Son fils Peter, n'est pas rentré. On accuse, sans retenue, Sarah, car elle a joué avec lui tout aujourd'hui, et bien sûr, on ne sait pas non plus où elle est. Face aux pleurs de la mère, les PJ devraient se porter volontaire pour aller à la recherche de l'enfant. Une fois, qu'ils sont bien enfoncés dans la forêt, une tempête se lève, jusqu'à devenir dangereuse. Celui qui réussit son jet de Toc (ou plus tard, de chance, une fois enduré les morsure du froid : 1d3 PV), aperçoit un objet scintillant dans la neige. En se rapprochant, il distingue la broche de Sarah, mais alors qu'il s'apprête à la prendre, ses yeux se fixent sur une paire de bottes en cuir, face à lui. A mesure que son regard remonte, il découvre craintivement un homme immense, au corps couvert de petits bijoux en os et au visage typiquement indien. L'émotion passé, il se présente sous le nom de Ben Hawkins et semble plutôt amical. Il a vu leur lumière et les invite à venir s'abriter chez lui, en attendant que la tempête se calme. Malgré leur a priori, ils n'ont que peu le choix s'ils ne veulent pas mourir de froid.

Sa demeure est une grande cabane en bois, mais cependant bien isolé et confortable. Tout le monde s'installe dans une grande pièce centrale, qui occupe presque la totalité de la maison, décoré de nombreux ornements indiens. Ben sert à tous un café brûlant. C'est un moment idéal pour poser des questions. Dès que l'on évoque Sarah, une voix stridente perce d'une pièce, pourtant dans l'obscurité : " C'est la fille du diable. Le démon ! ". Ben prie les PJ de ne pas prêter attention aux dires de sa mère, mais si les PJ insistent, elle parlera, sans se dévoiler, du vieil Ocania, qui à l'époque où elle pouvait encore se servir de ses jambes, lui avait

conseillé de l'éviter, car elle est le croisement d'hommes et de démons. Les PJ n'en apprendront pas plus, et Ben ferra taire sa mère autoritairement. Une fois tempête levée, (et les PJ exténués par la fatigue) il les raccompagne en bordure du village. Il leurs promet de les aider à chercher l'enfant, et offre à l'un d'entre eux, un collier en os pour leurs porter chance.

4ème jour

Bonne nouvelle, l'enfant a été retrouvé endormis dans l'église. Par contre, on reste sans nouvelle de Sarah.

Le déroulement de la journée est assez libre. Ils peuvent continuer à débayer la route avec Greg, fouiller la maison de Chris Ocania (on peut y trouver, dans un coffre poussiéreux, de vieilles babioles d'origine chinoises ainsi que des cartes maritimes de l'Océan Atlantique et Pacifique), ou bien encore continuer à chercher Sarah. A propos de Sarah, si un des PJ, de sexe masculin, pas trop vieux ni trop laid, se promène de façon un peu isolée dans les bois, elle se montrera à lui. Son attitude sera pour une fois pas trop farouche, bien au contraire. En fait, elle fera des allusions à l'isolement que lui fait subir son père, à sa solitude, au fait qu'elle n'a jamais eu l'occasion de rencontrer des garçons de son âge,... bref vous vouiez où elle veut en venir. N'en faites pas trop tout de même, si quelque chose doit avoir lieu, le PJ doit fournir un minimum d'effort. Si on la questionne à propos de son père, elle insistera sur la lourde éducation des valeurs chrétiennes qu'il a tenté de lui enseigner, mais ne parlera jamais de mauvais traitement (un jet de psycho peu révéler la peur de représailles). Lorsqu'ils se quittent, Sarah reste dans les bois et demande de ne rien dire de leur rencontre à son père.

Essayez également de faire en sorte que les PJ croisent le pasteur Simon, qui cherche activement sa fille. Si on lui parle de ce qu'a dit la veille indienne, il ferra semblant de ne pas prendre cela au sérieux mais serra subitement paniqué (jet de psycho pour le constater).

Le soir, alors que les PJ dînent à l'auberge, un chien rentre avec quelque chose dans la gueule et s'allonge sous leur table. Génée, l'un d'entre eux le pousse et voit alors se qu'il tient : une main humaine ensanglantée, des anneaux en os à chaque doigt (SAN 0/D4). Les PJ devraient se ruer chez Ben. Son corps est cloué sur un arbre, maintenu par sa hache, planté dans sa poitrine. Ses 2 mains sont tranchées. La 2ème est enfoncée dans sa bouche, les doigts dégoulinant de sang sur son menton (SAN 1/D4+1). Quant à sa mère,



elle gît dans la cabane, allongé dans une mare de sang, décapité (SAN 1/D4). L'erreur de Ben, fut de parler de Chris Ocania au pasteur, qui cherchait sa fille dans la forêt. Terrifié des révélations qu'il aurait pu faire à la veille indienne, il se rendit chez elle à la nuit tombée, pour commettre son horrible besogne.

5ème jour

En début de journée, un PJ va se faire attirer dans les bois par Sarah, à l'aide d'une boule de neige par exemple. Laissez la gentille petite chasse se dérouler et faites jouer la rencontre de la veille si elle n'a pas eu lieu. Ensuite Sarah escalade un imposant bloc rocheux. Le PJ qui la suis, est bien plus lourd qu'elle, et au sommet le sol s'effondre sous ses pieds (croisement de regard avec Sarah). Il tombe alors dans une caverne sombre, après une chute de près de 7 mètres (D8 de dégâts). A l'intérieur se trouvent quelques culs de bougies, de vieilles peaux de bêtes et peintures rupestres d'origine indienne. Entreposé dans un coin de la pièce, des objets moins poussiéreux se distinguent, il s'agit de toges de couleurs vives et d'objets en or : sceptre, bijoux, couronne, sans inscription particulière. Enfin, Un livre ancien, est placé bien en évidence. Il s'agit des " écrits de Ponape ", la version anglaise du XVIIIème siècle (voir annexe). Il est impossible de remonter, mais heureusement le tunnel continu. La marche dure bien 20 minutes, à tâtons, dans le noir, le temps s'écoulera bien lentement. Puis le couloir s'arrête. Des sources de lumières diffuses percent à travers la roche. L'idée viendra sûrement alors, de chercher un passage secret, et il en existe effectivement un, très rudimentaire. La grotte communique avec une pièce sans fenêtre, probablement un débarras. Une fois sorties, il apparaît très vite, être dans les appartements du pasteur Simon et de Sarah, joute à l'église. Sur un jet d'écouter, on entend le pasteur chanter dans une langue inconnue, grossière et inquiétante (il est en train de se purifier pour la cérémonie de ce soir). On peut le surprendre, dans cette pièce, le voir en pleine cérémonie (déguisement, chants et mutilations au programme), mais il est préférable de rester discret. Mettez un peu de pression, en le faisant sortir dans le couloir, histoire que l'intrus se dirige rapidement vers la sortie. Une fois à l'extérieur, le possesseur du livre, ira sûrement le lire au calme. Il n'aura bien sûr, pas le temps de le finir, alors faites lui juste entrevoir les principaux concepts : divinités très anciennes, race maléfique de créatures sous marines, contacts avec les hommes et sacrifices en leurs honneur de ces derniers, croisements avec des populations humai-

nes (chinoises, polynésiennes et Améri-que du nord) et luttes internes pour avoir les faveurs de ces dieux.

Tard le soir, le pasteur Simon frappe à leur porte, à l'auberge. Il a appris aujourd'hui que quelqu'un de la vallée était monté non loin de Crowsburg. La route doit donc à présent être praticable. Cependant on prévoit une nouvelle tempête, pour demain. Lui aussi doit quitter Crowsburg pressamment. Aussi souhaite t-il partir avec eux dès maintenant, avant que la route soit de nouveau impraticable. Les PJ, même s'ils sont méfiants, devraient accepter. En dernier recours, il les menace avec une arme... mais espérons que cela n'arrivera pas. Sarah les attend dehors, elle est aussi du voyage. La destination du pasteur Simon n'est pas tenue secrète, il l'indiquera de toute façon, une fois installé dans la voiture. C'est un petit village côtier, du nom d'Innsmouth.

La descente nécessite une conduite prudente, mais se déroule globalement sans encombre. Dans la voiture, l'atmosphère est tendue. Le prêtre parle peu, et les soupçons se font sentir. A mi chemin, un PJ perçoit un minuscule reflet brillant sur le coup de Sarah. S'il se rapproche, cela ressemble à une paillette, et d'encore plus proche, à une écaille (SAN 0/D4 ; 1/D6 s'il s'agit de celui qui a lut le livre ou s'il en a divulgué le contenu). Essayez de lui soutirer au moins un petit cri, histoire de faire monter la pression dans la voiture. Le pasteur va alors détourner l'attention en haletant le conducteur. Simultanément il fait tomber un sac d'où s'échappe un bruit de verre brisé, puis des vapeurs jaunâtres. Un gaz soporifique va très vite se répandre dans toute la voiture, sans que les PJ ne puisse réagir (grugez un peu s'il le faut). Leur dernière vision, serra celle du visage du pasteur, arborant un masque a gaz, se déformant.

Ils n'ouvriront les yeux que quelques heures plus tard, allongés sur le bord de la route. Une discussion s'impose alors. En échangeant leurs informations, ils en concluront indubitablement que le pasteur Simon est complètement fou. Au mieux, il est membre d'une secte vénérant des divinités sous-marines et pour lesquelles il n'hésiterait pas sacrifier sa propre fille, Sarah. Au pire...Brrr... mieux vaut ne pas y songer. En tout cas, les pistes sont maigres s'ils veulent encore sauver Sarah ; juste un petit village sur la cote, Innsmouth.

Finalement ce sera plutôt simple de s'y rendre. Après avoir réquisitionné une voiture, ils trouveront des pancartes croulantes, indiquant la direction puis l'entrée du village.

Innsmouth

Innsmouth ressemble à un village fantôme. Les maisons sont dans état de délabrement très avancé, quand elles ne tombent pas tout simplement en ruine. La gare n'a pas du être utilisée depuis des dizaines d'années, et il y plane un silence de mort. Seul quelques volets se fermant à leur passage et une insupportable odeur de poisson rappel qu'il doit y avoir de la vie, ici. Le port de pêche, auquel tous les grands axes convergent, est en un peu meilleur état, mais là aussi, rien ne bouge. En scrutant bien, on peut percevoir de la lumière, au large. Elle ne bouge pas. Un jet d'idée ou une paire de jumelle permet de deviner qu'il doit s'agir d'un récif. Les barques ne manquent pas, les PJ n'auront aucun mal à s'y rendre. Un orage se lève.

La lumière provient de torches, disposées de partout sur les récifs. Une fois accostées, ils entendent la voix du pasteur Simon hurler des paroles incompréhensibles : IA ! IA ! fghtagnhn Cthulhu. IA ! IA ! m'gluf r'hlyee Ogtrarr. AI ! AI ! On le distingue ensuite, au centre des récifs en toge de cérémonie, dague sacrificielle à la main, et Sarah étendue, nue, sur un autel de roche, impassible (drogué bien sur). L'orage s'emballe d'une façon hallucinante, se concentrant au-dessus des récifs. Il va falloir agir.

La distance et le mauvais temps empêchent de viser correctement (compter un bon -80%), il faut donc vite se rapprocher. Le « pasteur » Simon les voit aussitôt, et en bon méchant de fin de film, se vante de son plan diabolique qu'il est désormais trop tard pour arrêter. Il évoque ces années à se terrer dans le village le plus isolé d'Amérique, Crowsburg, pour être certains de conserver la virginité de sa fille, élément indispensable pour que le sacrifice fonctionne, et qu'enfin le grand Cthulhu puisse reprendre sa place et instaurer une nouvelle ère de souffrance pour l'humanité, auprès de ses plus fidèles serviteurs, etc.

C'est à ce moment que surgit de l'eau, tout autour du récif, de larges formes sombres. Elles avancent d'un pas maladroît, mais décidé. Il s'agit bien sur de profonds (pour rappel SAN 1/D6). Une fois pleinement visible, étalez-vous longuement sur les descriptions et, faites faire des jets de SAN en conséquences, c'est à dire très sévères. C'est alors le chaos. Certains PJ pris d'horreur vont s'enfuir, déchiquetés par les griffes des monstres. Ceux qui peuvent encore raisonner, après un moment de stupeur, devront essayer de se frayer un passage jusqu'au pasteur dément, pour pouvoir l'arrêter. Il aura quoiqu'il arrive, le temps de blesser Sarah et de jeter son



sang dans la mer. Puis il devra se défendre des profonds qui se ruent sur lui. Mais, comme s'il commandait aux éléments, les créatures hybrides s'approchant trop près de lui prennent feu, les une après les autres (SAN). Sarah, elle, commence à reprendre ses esprits. Au dessus de ce carnage, les nuages s'emballent à une vitesse démentielle, se dilatent, puis un vortex se crée, et un noir absolu surgit et s'agrandit. L'eau bouillonne et d'immenses tentacules noirâtres en sortent (re-SAN). Elles déblaient tout ce qui est sur leur passage (un pasteur psalmodiant par exemple) et attrapent Sarah, hurlante, par la jambe. La suite dépend beaucoup des actions passées des PJ. Si Sarah a perdu sa virginité il y a peu, les énormes membres, prémices de Cthulhu, lâchent leurs proie de dégoût et repartent dans les profondeurs abyssales d'où elles viennent. Sinon, la seule solution pour sauver l'humanité consiste à tuer Sarah avant qu'elle se ne fasse dévorer (disons dans un délai de quelques rounds, à vous de juger).

Alors la tempête se calmera lentement, mais reste encore à s'enfuir ! La lutte va être terrible, les munitions ne sont pas inépuisables, et les blessés trop loin. La barque est le seul vrai salut ; il va falloir ramer frénétiquement. Mais là encore des profonds les attaqueront par la mer, tenteront de couler la barque. Certains s'écrouleront dans leurs bras. Certains dont la transformation n'est pas achevée, certains dont on discerne mal s'ils sont des hommes ou des monstres (gros jet de SAN). Bref, s'il y a des survivants, ils ne doivent rejoindre la berge qu'à moitié mort... et à moitié fou.

S'enfuir loin d'ici va devenir obsessionnel. Une voiture, vite... s'enfuir, loin, très loin... et dans la frénésie les survivants ne pourront éviter l'accident, au croisement de l'A1 et de la route de Salem, tout comme il y a 6 jours. Pauvre chauffeur accidenté qui les rencontrera...

Oui, il va falloir du temps, pour oublier. Bien sûr, s'ils ont sauvé Sarah, ce sera encore plus dur.

Annexes

Les écrits de Ponape

Ce livre ancien, comptant plus de 300 pages, est le testament d'un capitaine de la marine américaine, Abner Ezkiel Oaz, de Kingsport. Il traite essentiellement de ses voyages dans le pacifique sud, et des témoignages que lui firent certaines tribus polynésiennes au sujet de monstres aquatiques, surnommés diables des mers. Ces créatures, mi-hommes mi-poissons, serraient extrêmement malfaisantes et les rares contacts avec les hommes se sont toujours terminés en carnage. Cependant, il paraîtrait qu'une tribu polynésienne ait choisi de les vénérer. Pour leur plus grande gloire, et celles de leurs propres Dieux, Père Dagon, Mère Hydra, et le grand Cthulhu, ils commettraient d'horribles sacrifices humains, souvent en kidnappant leurs victimes parmi d'autres tribus. Pire, ils leur offriraient des jeunes femmes afin qu'ils s'accouplent pour donner naissance à des êtres hybrides. Ces hommes corrompus sont devenus au fil du temps aussi maléfiques que les monstres qu'ils vénèrent, et les conflits entre adorateurs pour avoir les faveurs de leurs Dieux, ne sont pas rares. Bien qu'Abner n'est jamais approché cette tribu, la peur qu'elle suscite auprès des îles qu'il a accostées, est réellement tangible. Autre fait troublant, ces récits de monstres venues de la mer et adorés par les hommes lui furent confirmés par des marins chinois qu'il rencontra par la suite. Il paraîtrait même que des marins américains furent initiés à ces pratiques et les importèrent ensuite chez eux.

(Perte de SAN : 1D4/1D8 ; 7% en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sort x2 ; 16 semaines.)

Sortilèges : Contacter les Profonds, Contacter Mère Hydra, Contacter Père Dagon.

Autres avantages : L'étude de ce livre fait bénéficier d'un jet de compétence en Anthropologie et Occultisme.

La lettre du pasteur Simon

Cette lettre cachetée à la cire bleu nuit, ne comporte aucune indication sur son destinataire ni sur sa provenance, juste les annotations inscrites par Bill Orne avant sa mort. Elle est écrite dans un des multiples dialectes chinois. Peut importe lequel de toute façon, même s'ils la lisent, les PJ ne doivent pas pouvoir la traduire. Au mieux, si l'un d'eux parle chinois et réussit un jet de lecture critique, il supposera que cette langue vient d'une région en bordure de la mer de Chine, proche de l'Indochine française. Son contenu est expliqué ci-dessous.

Le passé trouble du pasteur Simon et de Chris Ocania

Le pasteur Simon, de son vrai nom Francis Wheaton, servit il y a 30 ans de cela, comme mousse sur le navire du capitaine Chris Ocania, L'Alicia. Ensemble, ils écumèrent une grande partie du pacifique sud et des côtes chinoises. Leurs destins furent à jamais marqués le jour où ils accostèrent sur une petite île polynésienne, peuplée d'adorateurs des diables des mers, les profonds. Fascinés, les deux hommes apprirent à pratiquer ces cérémonies horribles, et assassinèrent ensuite leurs mentors pour s'emparer de leurs objets de cultes. Ils s'enfuirent de l'île, bien décidés à apprendre à se servir de cette puissante magie. Leurs voyages gardèrent la façade d'affaires commerciales, mais dérivèrent en une chasse aux indices occultes et secrets interdits en tous genres. Ils errèrent durant 5 années, le long des côtes asiatiques, entraînant dans leur délire, un autre marin de l'équipage, Bill Orne. Affaibli par les maladies, ils revinrent finalement en Amérique.

Chris Ocania, ne supporta pas bien longtemps le retour à une vie sociale codifiée par des valeurs qu'il ne partageait plus. Il avait désormais, trop vécu dans l'étude de peuples dont la structure sociale était centrée sur un mélange ambigu d'adoration, de servitude et de crainte, de divinités aussi antédiluviennes que cruels. D'autant qu'il avait vu ces peuples de ses propres yeux ! C'était maintenant sa réalité. Celle qui avait commencé bien avant les hommes et qui se prolongera bien après leur extinction. De plus, il craignait Francis Wheaton. Sa violence et son ambition n'avaient cessé de croître durant toutes ses années. Quand il lui fit part de son projet de rappeler sur terre ces terribles dieux, avant "les autres", afin de s'attirer toutes leurs grâces et ainsi partager leur puissance infinie, Chris refusa de l'aider. Mais il ne tenta rien pour l'en empêcher, sachant que tôt ou tard, cela devrait arriver. Il laissa donc Francis et Bill à leurs projets, et parti s'isoler dans un petit village isolé, Crowsburg. Les deux comploteurs mirent peu de temps à découvrir l'existence d'Innsmouth, la maudite. Il se joignirent au culte, suffisamment longtemps pour gagner la confiance des maîtres de cérémonie, puis s'enfuirent en volant de précieux documents, et kidnappèrent un nouveau-né, Sarah. Conscient de sa situation périlleuse, Francis Wheaton, se réfugia à Crowsburg où ils n'eurent aucun mal à se faire passer pour un pasteur, père d'un enfant privé accidentellement sa mère. Il y étudia en cachette, et essaya d'extrir-



per d'autres renseignements du vieux Chris, persuadé qu'il gardait pour lui certains secrets. Celui-ci ne dit rien à la population au sujet de l'usurpateur, non pas qu'il craignait de mourir, mais il l'avait vu pratiquer la torture à de multiples reprises, et ne tenait en aucun cas à être sa prochaine victime.

Bill de son côté, resta plus actif. Cherchant la date idéale, où les consternations seraient en parfait alignement pour appliquer leurs projets. La lettre qu'il avait sur lui ce soir là, venait de Chine, d'un de ses précieux contacts. Elle indiquait la date du 31 octobre 1922, du calendrier occidental. C'est en voulant rejoindre son complice, qu'une bande de profonds sur ses traces, lui tomba dessus. Il parvint tout de fois à s'échapper de la fusillade, et fonça en direction de Crowsburg.

Musique

Le chef vous conseille

- ❖ Pour l'intro, l'arrivée dans Insmounth et l'épilogue : B.O. The Dark Half (la part des ténébres en V.F.) ou tout autre zic calme mais stressante.
- ❖ Pour le village de Crowsburg : B.O. de Gorgino, ou tout autre zic mélancolique et sombre.
- ❖ Pour le final : L'appel de Cthulhu de Metallica, bien sûr.

