



Trouver Objet Caché
www.tentacules.net

Pouip Contest 2006



Les Gagnants du Poulp Contest 2006

1 DANS LA PEAU L'ALHAZRED
PAGE 3

2 EAU TROUBLE NE FAIT PAS MIROIR
PAGE 13

3 LE LAIT DE SHUB NIGGURATH
PAGE 21

4 L'OMBRE D'UN SOUVENIR
PAGE 29

Couverture de Vilik

Fond de page de Docteur Incube

Et voici enfin le Poulp Contest 2006, pour que vous ayez quelque chose à faire cet été... et quelque chose à gagner cet automne, en plus de la gloire sortant du spectre d'être joué à la Seconde Nuit Poulpique !

Et oui, cette année, le Poulp Contest aura de vraies grosses dotations pour les 3 lauréats et leurs scénarios seront joués en exclusivité à la prochaine Nuit Poulpique qui devrait se dérouler cet automne!

Mais en quoi cela va-t-il consister cette fois-ci ? Se faire le plus beau déguisement de poulpe à base de gants Mappa ? Se faire photographier sur la plage au bras d'une brochette de pulpeuses profondes en bikini ? Que nenni, retour au source, on vous demande...

un scénario: « Dans la peau d'Alhazred »

Le contrat :

- un scénario pour l'Appel de Cthulhu
- le titre du scénario n'est là qu'à titre indicatif, pour donner le ton et non pour imposer quoi que ce soit.
- la durée doit être d'une longue partie poulpique, pas plus. Soit aux environs de 7-8 heures.

Les Investigateurs :

- ils seront 4 mini
- ce sont d'anciens sectateurs (repentis ou non, à vous de voir, s'ils ne sont pas, une suggestion : le scénario commence par une petite cérémonie menée par nos sectateurs ! Et devinez qui débarque ? Une bande d'investigateurs furax...)
- ils ont essayé de doubler leur grand ancien maître de secte et se sont fait virer malproprement
- certains peuvent avoir des troubles de la personnalité
- ils ont une hantise des livres, des encens, des lieux confinés, des poignards... enfin de tout le matériel de base du bon sectateur en goguettes

Les Monstres & l'Epoque :

- rien d'imposé

La rédaction :

- on veut du bon scénar pas dirigiste et qui vous colle une bonne frousse
- les Investigateurs seront des personnages pré-tirés que vous devez fournir avec un bon background croustillant, pas trop lourd mais fun :)

Le Format :

- entre 20 000 et 30 000 signes
- fichier RTF, polices de caractères gratuites (www.dafont.com), écriture en noir sur blanc
- les joueurs (et les juges...) adorent les aides de jeu sympas. Point trop n'en faut mais quelque p'tites et c'est le piquant de la partie!

Durée :

- de... euh... ben aujourd'hui 23 juin 2006 à la mi-septembre
- quand vous avez fini : envoi à vonv AT tentacules POINT net et attendre la décision du jury poulpique !

« Les rêveries colorées de Charles et Lisa »

Aka

« Dans la peau d'Alhazred » Eau trouble ne fait pas miroir

par Arnaud

Pré-générique : Les repentis de la « Secte du Ver Rampant »

Ci-dessous vous trouverez des backgrounds à communiquer à vos PJ, tous membres de la « Secte du Ver Rampant » de 1926 à 1928. Deux options à mettre en place dans le scénario vous sont proposées ensuite.

William Fromhell est un avocat attaché aux valeurs chrétiennes, des valeurs remises en questions après la mort de sa femme, victime d'un long et douloureux cancer du sein. William a déposé un nombre incalculable de cierges à l'église pour prier Dieu de la sauver, mais en vain. Ce drame l'a affecté plus que de raison, il a depuis sombré dans la folie au point de se retrouver membre de la « Secte du ver rampant » et adepte de Shuddle M'ell. William s'est réveillé le jour où une femme ressemblant à la sienne a été offerte en sacrifice au cthonien se terrant dans le puit. Il a décidé de venger la mort de sa femme en donnant des indices à une agence de détective, la bien nommée « Nightmare Agency »...

Folie : Agoraphobe. En situation de stress, panique à bord avec évanouissement ou fuite éperdue et déraisonnées.

John Gable est un détective privé et un alcoolique notoire, une tare plutôt gênante en pleine prohibition. Il a complètement sombré dans l'alcoolisme le jour où il s'est vu éconduire par sa belle princesse, Samantha Billings, serveuse au « Forbidden drink », Speak-easy qu'il fréquente encore assidûment. Sa peine et son désespoir l'ont poussé à se faire de mauvais amis, des pauvres êres l'ayant convaincu que seule la magie de la « Secte du ver rampant » pourrait l'aider à conquérir sa belle. Il s'est réveillé le jour où une femme ressemblant comme deux gouttes d'eau à son amour fut offerte en sacrifice à un ver géant. Problème : c'était bel et bien sa Samantha qui se faisait dévorer, là, sous ses yeux. La pauvre avait été kidnappée dans une ruelle sombre, un soir où elle rentrait de travail, pour finalement être offerte à l'estomac d'un Cthonien affamé. John a décidé de venger la mort de sa future-hypothétique-femme en donnant des indices à une agence de détective réputée : la Nightmare Agency...

Folie : Paranoïa aigüe. Le monde entier s'est envoyé Samantha Billings sauf lui. En règle générale, tout le monde lui en veut.

Edward C. Dickinson est un Professeur presque normal d'Histoire du monde. Presque seulement car sa célèbre passion des livres obscurs l'a conduit aux confins de la folie. Collectionneur d'œuvres ésotériques, Edward en est venu à croire que pour s'en procurer certaines plus sérieuses, la solution consistait à intégrer une secte pour lui en emprunter quelques uns. Il a malheureusement surestimé ses capacités à éviter la folie et, galvanisé par l'ambiance morbide, il s'est pris au jeu jusqu'à devenir le favori du Maître de cérémonie de la « Secte du ver

rampant ». Il s'est réveillé le jour où une femme ressemblant à la vénus de Botticelli – un tableau qu'il vénère - a été offerte en sacrifice au ver. Il n'a pu empêcher le sacrifice et ça l'a rendu fou. Il a alors décidé de se rebeller pour venger la mort de son fantôme de toujours, en donnant des indices à une agence de détective réputée : la Nightmare Agency...

Folie : Hallucinations chroniques. La vénus de Botticelli vient de temps à autre lui donner des conseils. Ou lui faire des reproches, c'est selon.

Maximilien Billings est un vieux médecin maudit. Il avait diagnostiqué de simples crampes d'estomac à un patient, décédé quelques semaines plus tard à cause d'un petit ver ramené d'un voyage exotique, un petit ver qui lui vrillait les entrailles, un petit ver que le Dr Billings n'avait pas vu... Rendu fou par cet échec, « Max Billings ne tolère ni ne conçoit l'échec ! » - tel est son adage -, Maximilien a décidé de tout apprendre sur les vers du monde entier, jusqu'à découvrir un beau jour l'existence des cthoniens. Fasciné, il a décidé de consacrer toute sa vie à vénérer cette race ultime à travers la « Secte du ver rampant », seule vraie raison de vivre à ses yeux. Il s'est réveillé le jour où sa fille reniée Samantha – reniée parce qu'un jour il l'a surprise en compagnie d'un homme noir – a été offerte en sacrifice au ver. Il n'a pas pu empêcher le sacrifice et ça l'a rendu fou. Il a décidé de se rebeller et de venger la mort de sa fille - ainsi que son échec à accepter les choix de son enfant - en donnant des indices à une agence de détective réputée : la Nightmare Agency...

Folie : Schizophrénie. Cumulable avec l'option rebondissement n°2. Sinon : croit avoir été un jour maître de cérémonie, peut s'imaginer sorcier lors de certaines crises et inventer des sortilèges inexistantes. Faire un jet crédit dans un tel cas pour juger de sa crédibilité avant l'impact – nul/discrétion MJ – de son sort...

Background commun

Les quatre PJ se sont retrouvés complices dans leur trahison, ce pour la même raison : le sacrifice d'une femme. La secte a été démantelée, leur maître de cérémonie – anonyme et toujours cagoulé – a été criblé de balles de Thompson, et la plupart des membres ont été tués. Pour avoir aidé l'agence Nightmare, les PJ ont été incarcérés deux ans à l'asile psychiatrique d'Arkham. Sincèrement repentants à leur libération, ils souhaitent remercier un des membres de l'agence : Charles Edwards Byrne. Ce dernier possède un club en ville, le Coffeen's Club, pourquoi ne pas aller lui dire un petit bonsoir directement là-bas ?...

Option rebondissement n°1

Le maître de cérémonie n'est pas mort. Il a mis son masque sur le corps d'un fidèle décédé, puis s'est enfui par un passage secret que lui seul connaît. Rancunier, il suivra les PJ depuis leur sortie de l'asile,

puis se fera passer pour un client anonyme du Coffeen's Club lors de la première partie du scénario. Il pourrait profiter d'un combat entre eux, les italiens et Kevin Hobkins pour se venger. Les PJ ne connaissent pas son visage, toutefois une incantation malveillante de sa part leur remettra immédiatement en mémoire cette fameuse voix diabolique qui guidait leurs cérémonies d'alors. Nostalgie quand tu nous tiens, et un tiens vaut mieux que deux tu l'auras, un lustre lui tombera dessus avant même qu'il n'ait fini son sortilège... Un petit coup de pouce aux PJ dans un scénario suffisamment mortel comme ça. Le Maître se révélera être le Professeur Melvin Nesfield, psychiatre réputé à ses heures.

Option rebondissement n°2

Maximilien Billings EST le maître de cérémonie ! Il s'est rendu compte qu'il venait de tuer sa propre fille... trop tard. Lors de la descente de police, il a mis son masque sur le corps d'un fidèle décédé, puis s'est allié au dernier moment avec les PJ pour donner le change, affirmant avoir tué ce maître qu'il détestait tant. Il s'est rendu ensuite et a partagé la cellule de ses complices à l'asile. Certains PJ peuvent être amenés à douter de sa bonne foi... mais il est désormais « sincèrement repentant », même si impardonnable, d'autant que de toute façon Shuddle M'ell, plus rampant que repentant, sommeille toujours quelque part, dans un coin de son crâne ... Si vous choisissez cette option, adaptez la fiche du personnage en conséquence : quelques sortilèges en plus (contacter/invoquer cthonien...), quelques points de santé mentale en moins, quelques folies en plus etc.

Charles Edwards « Chuck » Byrne

Les PJ ne devraient pas le voir du scénario, mais pour tout MJ n'ayant pas joué la campagne « Nightmare Agency », précisons que l'homme est noir, habillé classiquement et qu'il dirige le Coffeen's Club. Depuis un malencontreux accident, il se déplace en chaise roulante, toujours poussé par un italien à l'air patibulaire.

Sur ce, bonne lecture...

Après un petit clin d'œil à la Nightmare Agency en guise d'introduction bostonienne musclée, vos PJ auront à s'opposer aux sombres desseins de Charles Prosper, puissant sorcier adepte du Dieu Ghadamon. Pour ce faire ils devront aller au fin fond du Massachusetts, fouiller une maison au passé trouble, dans laquelle les murs, eux aussi, ont la fâcheuse tendance à se troubler. Lisa est une ancienne maîtresse de Charles, celle par qui tout arriva, celle par qui tout devrait se terminer...

Chapitre I: Plan séquence au Coffeen's Club

A Boston, Kevin Hobkins, bras droit du sorcier ci-dessus, envoie deux truands voler un avatar du livre d'Eibon et assassiner son malheureux propriétaire, le Professeur Edward Molton. Une fois leurs méfaits accomplis, les malfrats se retrouvent au Coffeen's Club...

Le bâtiment se présente globalement comme suit : une entrée et un vestiaire composent l'accueil, une grande double porte mène dans la salle principale, là se trouvent, éparpillées des tables pour les clients, avec à leur droite un gigantesque bar brillant des milles feux des milles « sodas » divers et variés, non alcoolisés mais un peu quand même, au fond de la salle domine le show du soir, assuré par « The Fabulous Coffeen's Band », une troupe venue faire péter les cuivres dans la joie et la bonne humeur. Dans chaque coin du fond de la salle se trouve un escalier en colimaçon qui mène à l'étage, où là se trouvent quelques petites salles annexes, plus discrètes et moins agitées: salle de billard, fumoir etc. Un balcon surplombe la grande salle.

Mardi 04 novembre 1930.

Lorsque les PJ arrivent, Chuck n'est pas là. Des entraîneuses leur signalent qu'il arrivera peut être à 02h00, 03h00, ou bien peut être pas du tout. Vous pouvez occuper les PJ jusqu'à minuit de différentes façons: des entraîneuses viennent les titiller pour les pousser à la consommation, l'ivrogne Melinda Bills, accoste un des enquêteurs pour le coller toute la soirée, etc. Un peu avant minuit, Brenda, entraîneuse, vient passer un message aux PJ de la part de Charles Edwards Byrne, en ayant apparemment du mal à contenir un fou rire : « Bien... hum-hum... Charles... pffffrrrrr. hum... Charles ne souhaite pas vous rencontrer pour le moment. Il veut que vous reveniez le voir seulement une fois accomplie une mission contre (hi hi !) euh... contre « les ténèbres ». C'est le mot qu'il a dit... ». Les PJ peuvent poser autant de questions qu'ils veulent, elle n'en sait pas plus. Tout au plus rajoutera t'elle un : « Je crois que Charles a déjà beaucoup bu, il dit des choses bizarres des fois vous savez... ». Elle leur propose en attendant de profiter du Club. Charles ne viendra pas.

Un PJ a l'œil et le bon

Aux environs de minuit, deux italiens gominés et fiers de leurs pompes rutilantes entrent dans la salle. Il s'agit de Luigi et Mario, deux tueurs de la Mafia. Les PJ ont peu de raison de s'intéresser à eux, si ce n'est que l'un d'eux trébuche soudain en faisant tomber sa sacoche par terre, cette dernière s'ouvrant sous le choc et laissant s'enfuir un livre qui, comme mu par un destin facétieux, glisse sur le sol pour se retrouver aux pieds d'Edward C. Dickinson. Le maladroit Luigi s'empresse de ramasser la chose mais il est trop tard, votre PJ aura déjà lu le mot « Eibon » sur la couverture... Edward en bavera gravement, à deux doigts de faire une rechute irrémédiable dans les limbes des octogones à dix côtés (SAN D8/2). Ce livre est rare, Edward le connaît de nom et... il ne l'a pas dans sa bibliothèque ! ! Cela peut le rendre « berserk », un concept plus

propre à ADD qu'à l'AdC, comme quoi tout arrive. A partir de là, libre aux joueurs d'agir comme bon leur semble, en fonction toutefois du timing ci-dessous :

- Luigi et Mario ont traité avec leur employeur « John Andrews », alias Kevin Hobkins la veille, lundi 03 novembre.
- Ils ont tué Edward Molton et pris le livre ce soir du 04/11 vers 22h00, heure à laquelle les investigateurs sont entrés dans le Club.
- Luigi et Mario ont rendez-vous au Coffeen's à 02h00 avec John Andrews. Ils arrivent en avance aux alentours de minuit et comptent bien dépenser l'argent qu'ils ont trouvé sous le matelas du pauvre Edward Molton.
- Luigi en profite pour venir voir sa petite amie Suzie, entraîneuse au Coffeen's. Bien chauffés, ils partiront tous les deux vers 01h45, soit très peu de temps avant le rendez-vous. Suzie se fera remplacer par son amie Brenda, une fille qui aura pu jusque là s'occuper de la table des enquêteurs et s'énerver avec l'alcoolique Melinda Bills. Suzie habite une chambre de bonne à deux pâtés de maison de là.
- Mario garde la mallette. Il est plus soucieux de la situation que son comparse, surtout quand ce dernier le lâche pour partir avec sa dulcinée quelques minutes à peine avant le rendez-vous. Mario a l'adresse d'Edward Molton griffonnée sur un bout de journal dans sa poche : « Molton, 154 Houston Street, 2ème étage, Appt 21 ».
- A 02h00 pile au matin du 06 novembre, John Andrews entre et va vers la table où se trouve Mario. John jette sur la table un journal dans lequel se trouvent cachés 500\$. La sacoche est aux pieds de Mario. John la prend, l'ouvre, regarde à l'intérieur, la referme puis s'en va. Mario reste encore cinq minutes dans le Coffeen's pour finir son verre, puis s'en va également. Une fois dehors il se fera discrètement suivre par un John Andrews / Kevin Hobkins bien décidé à récupérer son argent...

Je t'aime à l'italienne

Pendant ce temps, un peu plus loin dans une chambre de bonne a lieu une dispute entre Luigi et Suzie au sujet d'un autre homme. Déçu, Luigi retourne au Club, juste à temps pour être témoin du meurtre (au couteau) de son ami Mario. En furie, Luigi coursera un John Andrews qui foncera vers sa voiture, garée de l'autre côté de la rue, pour s'en retourner illico presto à Nowlend. Luigi braquera une autre voiture pour traquer le meurtrier et se prendra une balle dans la tête pendant la poursuite. Et Kevin Hobkins rentrera au bercail... Ces actions ne tiennent pas compte d'interactions avec des joueurs qui, à n'en pas douter, viendront mettre leur grain de sel. Sauvez John Andrews autant que faire se peut. Le présenter tel qu'il est : une armoire à glace. Des clients du Coffeen's crieront au alentours, la police arrivera environ quinze minutes après le premier coup de feu. Mario n'est finalement que blessé, il se réveillera quelques minutes après pour se joindre au combat, un couteau toujours enfoncé dans son épaule droite.

Le livre d'Eibon

Dans la sacoche se trouve un exemplaire en anglais et en piteux état du livre d'Eibon. Si les PJ font défiler les pages, ils trouveront un marque page sur lequel est écrit « Charles saura peut être », une remarque liée à la page suivante. Tout ceci se trouve sur une seule et même page abîmée. Certaines phrases sont illisibles et résumées par des [...]. Le premier paragraphe concerne les peintures oniriques, le second la formule pour pénétrer une de ces peintures, et le troisième aborde l'existence de la pierre d'accompagnement.

Un PJ qui réussirait un jet d'empale en « Bibliothèque » en consultant le livre après avoir vu la peinture de la chapelle tomberait sur ce passage-ci :

« La chose avait été pondue sur des cervelles humaines et cachée sous un grand lac dans un terrible monde de ténèbres où elle passerait des éternités à se nourrir, à grandir et à attendre. »

Edward Molton logeait au...

Edward Molton habite au 154 Houston Street, au nord de Boston, dans un immeuble médiocre de quatre étages. Son appartement, sale et négligé, est au deuxième. E.Molton gît sur son lit et dans son sang, poignardé à plusieurs reprises dans le ventre. Un tissu a été enfoncé dans sa bouche pour faire taire ses hurlements. La mégère Mme Gebson, voisine d'en face, a vu à travers le Juda de sa porte deux italiens entrer chez Mr Molton. Toujours curieuse, mais maintenant inquiète et suspicieuse, elle verra les PJ agir devant sa porte. S'ils se font remarquer d'une façon ou d'une autre, elle appellera la police.

Edward Molton était Professeur à Harvard, il a été viré en 1920 en raison de la mauvaise influence qu'il avait sur ses élèves : divergences d'opinion, incitation à la drogue, dérives sexuelles... L'information est vérifiable auprès d'un ancien confrère, le suspectant qui plus est d'être membre d'une obscure secte. Edward s'est endetté auprès d'un usurier italien pour payer son voyage en Inde, ainsi que celui de Charles Prosper en 1923. Les deux hommes ont longtemps été complices de délires cosmiques avant d'être en froid en raison de l'égoïsme accru de Charles. Ils ont passé cinq ans dans ce pays. Edward y est devenu à moitié fou, il en a ramené son exemplaire du livre d'Eibon. Charles a appris des sortilèges et s'est psychiquement rapproché du Dieu qu'il sert au point de l'avoir rencontré dans les Contrées du rêve. Il s'agit de Ghadamon, divinité maléfique du monde inférieur des Contrées du rêve.

Le seul indice se trouve dans un tiroir de bureau : une lettre parue dans le journal GBM (God Bless Massachusetts) du 20/10 dernier.

« Ci-après une lettre passionnée d'Anne Crawford, Nowlend. Nous en profitons pour lui adresser notre cordial bonjour.

« Bonjour à tous !! Je vous écris de Nowlend, ma petite ville chérie. Un nouveau pasteur est arrivé il y a quelque temps, je tiens à vous faire part de notre gratitude envers cet homme bon. Il nous apprend à redécouvrir le Seigneur sous de nouveaux aspects, il a des idées merveilleuses, des phrases inspirées, je crois qu'elles lui viennent directement de Dieu !! Il a décidé de repeindre entièrement le plafond de notre chère église en bleu pour aider à notre paix intérieure et favoriser la prière sereine et bénéfique à tous !! Nous lançons tous et toutes un grand bravo à ce Saint homme, je tiens à ce que vous sachiez que nous sommes très fiers de lui !! »

Page marquée du livre d'Eibon

« Pour qui saura voir les images de l'irréel dans le réel, il lui sera permis de rêver seul en temps réel et dans un espace confiné pour une durée qu'il choisira selon ses propres connaissances du [...]. S'il souhaite changer ses rêves, d'autres choix lui seront offerts, à sa convenance ou non selon qu'il en est le créateur. La composition de la substance nécessaire au passage n'est pas liée aux couleurs mais à la matière [...]

« Il lui faudra parler à l'aide de sa bouche, instrument physique et réel d'un point de vue terrestre qui l'autorisera à prononcer les syllabes et bruits nécessaires aux opérations d'entrées et de sorties [...] proposées par l'esprit ou l'extérieur [...] Ainsi, pour aller au devant de votre ami et confidant [...] ailleurs, prononcer sèchement et distinctement « R'ah

yagh'nah ôhé yüén'tha ». Les voyelles doivent être perçues comme des offrandes venues du corps même constituant les cordes vocales. Les consonnes serviront à enrober et rendre possibles ces sons qui ne le sont pas [...] même logique inversée et dans la mesure où votre gorge peut encore offrir un présent digne [...] auquel cas nous avons cette fois la diction « R'ah yoh'eh cr [...]

« Enfin [...] bonjour et l'accomplissement d'une vie terrestre nécessairement ridicule [...] votre ami agira à sa guise, lui seul décidant de votre sort et de celui du monde accompagnant votre vie antérieure [...] vous souhaitez rester en tant qu'entité pseudo pensante, n'oubliez pas d'inclure la pierre d'accompagnement, confère en cela notre Chapitre VI dédié aux influences et annexes néfastes du signes des an[...]

Anne Crawford est une vieille veuve passant son temps dans la chapelle à coller son « cher ami » Eric Morwen. Elle le défendra bec et ongles si les PJ le critiquent, mais il est fort possible qu'elle se fasse assassiner par sa propre idole si d'aventure elle en apprend un peu trop sur ses activités. Si les PJ préviennent les autorités religieuses de ce changement de prêtre, elles seront sensibilisées et enverront un prêtre enquêter pour savoir ce qu'est devenu Henri MacAlyster, l'actuel prêtre en office (Cf. Chap. II). L'enquêteur s'appellera Sean Cage, il se fera tuer quelque temps après son arrivée. La police et le FBI ne préféreront pas s'impliquer, dans un premier temps ils appelleront les autorités religieuses. Charles Prosper ne s'embarrasse pas de détails, à ses yeux l'issue de son combat est proche.

LUIGI STIVALETTI

DEX 13 FOR 12 CON 11 TAI 13 PV 12
POU 11 SAN 55
Cal 45 50% D10+2
Couteau 45% D4+2
Tommygun 35%.

MARIO CASSARTE

DEX 17 FOR 11 CON 10 TAI 14 PV 12 POU 12 SAN 50
Pickpocket : 75%
Discrétion 60%
Cal 38 55%
Couteau 40% D4+2
Mario a l'adresse d'Edward Molton dans sa poche, « Molton, 154 Houston Street, 2ème étage, Appt 21 » écrit sur un morceau de journal chiffonné

JOHN ANDREWS (de son vrai nom KEVIN HOBKINS)

Ancien mafieux, fanatique du Dieu Ghadamon et jardinier de la Chapelle de Nowlend à ses heures.
FOR 17 DEX 15 SAN 40 POU 12
CON 16 TAI 15 PV 16
Fusil chasse: 60%, 4D6.
Cal 45: 55% D10+2
Couteau : 75% D4+2+D4

Chapitre II : Bienvenue à Nowlend

La petite ville de Nowlend se trouve au nord-ouest du Massachusetts, à 15 km à l'ouest de Milton City, une ville qui, elle, existe réellement et n'a pas été créée pour les besoins de ce scénario. Nowlend vit principalement de son agriculture, ce qui n'a pas empêché au début des années 20 qu'une scierie s'y implante, entraînant un afflux conséquent d'habitants

et la construction d'un nouveau quartier au nord de la ville. En 1924 un incendie a ravagé la scierie et tout le quartier, entraînant la mort de plusieurs personnes, ainsi que la désertification du quartier. Fait étrange, une seule maison reste, usée mais debout, maîtresse de ruines noires et grises, « encore fumantes » disent les habitants, une réputation malsaine qui les a récemment poussé à signer une pétition pour que soient rasés complètement ces vestiges d'un passé qu'ils souhaitent désormais oublier. Ils veulent expédier les gravas ailleurs, des pourparlers sont en cours pour que ce soit la déchetterie de Milton City qui stocke ces rebus. Interrogé à ce sujet, le maire de Nowlend avouera avoir du mal à gérer ce problème : la réputation de cette maison est connue jusque là-bas.

La chapelle, l'autre du sorcier

Charles Prosper est un solide gaillard d'une cinquantaine d'années. Il se fait appeler Eric Morwen. Il a assassiné le pasteur Henri MacAlyster il y a deux mois et se fait maintenant passer pour son remplaçant pendant ses « congés ». Son charisme et son bagout ont achevé d'enrober l'histoire. Fait coquasse, il est beaucoup plus apprécié que l'ancien par les bigotes du coin, prêtes à le défendre. Charles a pour acolyte le jardinier Kevin Hobkins, qui lui se fait appeler John Andrews. C'est le gardien du temple (et de la Chapelle), dévoué jusqu'à la mort à Charles Prosper, c'est un fervent fanatique de Ghadamon. L'ancien pasteur Henri Mac Alyster est enterré grossièrement dans le cabanon à outil, derrière l'église, dans le jardin où Kevin Hobkins veille au grain.

Charles a absolument besoin du livre qu'il a volé à Boston. A l'intérieur il croit pouvoir trouver une façon de contrer les sortilèges de la maison. Malheureusement il se trompe, le passage qui l'intéresse est désormais illisible. Les sortilèges de la maison Stepford lui font terriblement peur, il ne s'est risqué à y pénétrer que quelques rares fois pour effectuer des rajouts sur les peintures (cf. Chap. III).

La peinture de la chapelle

La Peinture ornant le plafond de la chapelle est d'un grand bleu-vert abstrait. Tout observateur se sentira apaisé à sa vue. Beaucoup de teintes différentes se juxtaposent et une sensation de remous naît après quelques secondes d'observation, donnant l'impression qu'une piscine ou un lac bien réel se trouvent juste au-dessus. Il s'agit en réalité d'une représentation du Lac Stérile du monde inférieur des contrées du rêve. Un jet TOC doublé d'un jet SAN (D4/1) est nécessaire à tout curieux cherchant à en voir d'avantage. S'il réussit, il apercevra une tâche noire dans un coin du tableau. Là attend Ghadamon. Si on lui en fait part, Charles prétendra avec aplomb qu'il « était à cours de bleu foncé à cet endroit », puis félicitera le PJ pour son oeil de lynx, tout en s'excusant de ne « pas être suffisamment perfectionniste ». A terme, il souhaite faire dire la formule d'entrée à ses oilles au cours d'une prière pour faire venir son Dieu sur le plan terrestre. Un observateur qui reviendra un autre jour remarquera que cette même tâche s'est déplacée...

Le rêve

Le PJ ayant aperçu la tâche noire fera des cauchemars la nuit suivante. Il rêvera qu'il se trouve coincé par des algues (ou une main ?) au fond d'un lac, et le point noir de la peinture se rapprochera doucement de lui... Ghadamon en personne viendra le voir, curieux, tandis que notre pauvre investigateur devra faire un jet de SAN pour pouvoir surmonter la vue de cette créature innommable (D6/1). Il faudra ensuite effectuer une confrontation POU/POU car Ghadamon fouillera les connaissances du PJ pour en apprendre un peu plus. S'il remporte la confrontation, il avertira Charles Prosper dans la foulée de la teneur de la menace. A partir de là, le sorcier cherchera à se débarrasser des PJ, mais sa tactique consistera d'abord à se servir d'eux pour les laisser entrer dans la maison d'Elington Street à sa place...

Mais d'abord...

Le premier objectif de Charles est de pénétrer dans les peintures du 12 rue Elington pour y récupérer la pierre d'accompagnement. Assimilable à une sorte de signe des anciens, cette pierre est un outil primordial qui ne rebutera pas Ghadamon à sa vision, mais l'empêchera de dévorer le sorcier. L'ambition de Charles est de marcher aux côtés de Ghadamon, de le servir à jamais et d'assouvir sa propre soif de connaissance. Il n'est pas - encore - fou au point d'avoir l'esprit de sacrifice. Son ambition est de côtoyer son maître, pas de mourir en son nom. Pour cette raison, la pierre est primordiale.

Le cimetière

Le cimetière se situe à l'est, dans le prolongement du jardin de la chapelle. Les possessions de Charles se trouvent dans un vieux caveau abandonné, elles se composent de livres consacrés au mythe. Une pile de cercueils est entreposée dans un coin. Là une goule veille au grain, le grain se révélant être le livre d'Eibon que Charles a choisi de cacher là. Si tant est qu'il ait réussi à le récupérer...

« **ERIC MORWEN** » de son vrai nom **CHARLES PROSPER**, sorcier dévoué à Ghadamon & peintre onirique à ses heures.

FOR 11 DEX 11 SAN 12
POU 16 CON 12 TAI 13 PV 13
SAN 05
Cal 38 : 30% D10

Sortilèges : Invoquer Ghadamon, contrôler une goule, invoquer/contrôler une maigre bête de la nuit, flétrissement... Ses connaissances sont nombreuses.

Chez les Hawkins

Le petit hôtel de village s'appelle « Hawkins », du nom de leurs propriétaires. Il fait bar-restaurant pour les habitants du village et « fusil scié sous le comptoir » pour les étrangers. Jeremy Hawkins et sa femme, Emily, font tourner le commerce. La demeure des Hawkins se trouve à l'extérieur, dans l'arrière-cour. Une grande gueule au bar fustige continuellement le maire Edgar Ryan, et boit surtout beaucoup, il s'agit d'Andy Barns, facilement reconnaissable avec son nez de fraise d'une rougeur étonnante. Le shérif Howard Burton traîne souvent ses guêtres par ici.

Les langues ne se délieront pas facilement, aussi une attitude respectueuse et des jets en « baratin » seront nécessaires pour amener les habitants à se dévoiler.

Six chambres sont à louer à l'étage. L'une d'elles est déjà prise par Marlon Kroups, journaliste au Boston Globe (cf. ci-dessous). Dans sa chambre, toujours fermée à clef, les personnages joueurs ne découvriront rien, un peu trop rien d'ailleurs pour que cela soit bien naturel... Marlon emmène toujours ses fiches avec lui, même s'il lui arrive de les laisser dans le coffre de sa jolie Buick verte modèle 1927. Le soir, il pose une bouteille de bière vide à l'envers par terre devant sa porte, par précaution. Il garde toujours son calibre 38 sous l'oreiller.

Marlon Kroups, aka...

... l'agent Edwin C Shanahan du « département des finances », ancien nom du FBI. Ce Mr Shanahan a existé, il a été tué par un voleur de voitures en 1925. Pour ce scénario, nous partirons du principe qu'il n'est pas mort et a été affecté à des missions spéciales. Il est dépêché pour enquêter sur les événements de Nowlend, suite à l'article paru dans le



GBM et à l'apparition de cet étrange nouveau prêtre. Edwin C. Shanahan se fait passer pour un journaliste au Boston Globe du nom de Marlon Kroups. Il est officiellement ici pour le marché agricole du 15 novembre et pour faire un portrait du village dans le cadre d'un reportage sur la vie des paysans du Massachusetts. C'est le personnage joker du scénario, il devrait devenir ennemi ou renfort pour les PJ selon la tournure des événements.

FOR 14 CON 12 TAI 15 INT 17 POU 14 DEX 16 PV 14
Bonus aux dom. : +D4
Armes : Cal 38 60% D10

La Droguerie Crosswell

La droguerie est dirigée par la famille Crosswell. Il y a les deux grands parents et gérants d'origine Mary et Robert, le fils et sa femme Tom et Emma, et leur garçon de 11 ans, William. Ils logent au dessus du magasin.

En plus de son commerce, Tom Crosswell gère une petite gazette pour la ville, la Crosswell's gazette. Elle apporte son lot d'informations pour 3 pennies l'exemplaire. Tom garde précieusement ses archives dans l'arrière boutique, sans cesse surveillée par un William tout fier de son patrimoine familial.

Les mésaventures de William Crosswell

William aime passer son temps dans la salle des archives. Il s'y cache souvent pour être tranquille. C'est un enfant joueur et farceur, si les PJ entrent dans cette pièce pour y chercher des éléments - après accord préalable de Mr ou Mme Crosswell - ils trouveront un gamin assis haut sur une étagère, tout sourire et les jambes dans le vide. Il leur interdira l'accès aux archives, à moins qu'ils ne répondent correctement à ses énigmes... La première (William est hilare) : « Qu'est ce qui est rouge, sent l'alcool et qu'on trouve chez les Hawkins ? ». Réponse : « le nez d'Andy Barns ». Et William d'éclater de rire. La seconde (dite sur un ton mystérieux, William mimant un battement d'ailes) : « Qu'est ce qui vole la nuit et fait très peur ? ». Réponse : une chauve souris. Et l'enfant précisera : « il y en a des grosses près de l'ancienne scierie ! ». Conscient d'en avoir trop dit sur ce point, il prétextera un coup de main à donner à ses parents, puis s'éclipsera rapidement de la pièce. William et deux de ses amis projettent d'aller cette nuit même dans le quartier de l'ancienne scierie pour y relever un défi : s'approcher le plus possible du nid des « chauves souris géantes ». Ils se feront tous dévorer par ce qu'il est convenu d'appeler des maigres bêtes de la nuit. Le lendemain, les parents, inquiets de ne pas voir revenir leurs enfants, avertiront le Shérif et la colère montera dans le village ...

Articles intéressants de la Crosswell's gazette :

LE DRAME POUR LA FAMILLE STEPFORD ! (15/10/1923)

C'est en se rendant comme tous les jeudis chez son amie Lisa Stepford que Mina O'Donnel a fait une bien macabre découverte. Dans le salon gisaient Mr Henry Stepford, sa mère Lauren, son fils Stephen et même leur chien, tous morts empoisonnés selon les éléments de l'enquête divulgués par le Sheriff Burton. Lisa Stepford n'a pas été retrouvée, sa fille Julia non plus.

MAISON STEPFORD : PLUS D'INFORMATIONS. (19/10/1923)

Selon leurs dernières volontés, les membres décédés de la famille Steford seront enterrés chez eux, dans leur jardin. Ils n'ont pas souhaité l'être au cimetière de Nowlend et, fait étrange, ce n'est pas un caveau familial mais bien plusieurs tombes qui seront creusées. A Nowlend nous respectons les choix des habitants, même si dans ce cas présent, une telle évolution ne fait qu'ajouter à l'étrangeté de ce qu'il est désormais convenu d'appeler « l'Affaire Steford ». La police est toujours sans nouvelle de Lisa et de sa fille Julia.

INCENDIE DANS LE QUARTIER NORD ! (19/08/1924)

Comme vous le savez tous, un incendie a ravagé la nouvelle scierie et tout le quartier nord de la ville, détruisant plusieurs maisons de nos concitoyens et nouveaux arrivants. Les pompiers de Milton City sont arrivés au plus vite, empêchant le feu de se propager, mais pour quelques uns il était déjà trop tard. Mme Jenkins et son enfant n'ont pas survécu, piégés par les flammes ils n'ont pas pu s'échapper. Par un étrange miracle la maison Steford a été épargnée, semble t'il grâce à ses revêtements de maçonnerie selon les experts. N'hésitez pas à entrer en contact avec notre pasteur Henry MacAllistair qui abordera cet incident dans sa prochaine messe et dédiera une prière aux victimes.

Mina O'Donnel

Mina O'Donnel est la « doctoresse » de Nowlend, c'est aussi l'ancienne amie de Lisa, celle qui a découvert la famille empoisonnée il y a 7 ans de cela. Elle en parlera encore difficilement. Les PJ devront user de tact et de ruse pour obtenir des informations. La seule chose de bizarre qu'elle a vu concerne le chien. « Il gisait près du mur du salon, c'était étrange parce qu'il y avait des traces de griffures sur le mur, comme si ce chien avait voulu aller... Je ne sais pas... ». En réalité, la peinture au-dessus de ces traces a servi de portail à Lisa. L'animal l'a vu s'enfuir par là, il a tenté de la suivre, en vain, le poison avait déjà fait son effet. Autre détail important : Mina a vu Charles, une fois, en compagnie de Lisa, quand celui-ci se faisait passer pour peintre il y a des années de ça. Quoi qu'il en soit, elle a peur du prêtre et la peinture de la chapelle lui met plus que la puce à l'oreille. Curieuse, elle finira par prendre des risques, fatals ou non selon l'aide que lui apporteront les PJ. L'idéal serait de les faire se croiser lors d'une fouille de la Chapelle ou du cimetière.

Le Sheriff Howard Burton

Le Shérif se refuse à tout commentaire devant un étranger, ce qui ne l'empêchera pas de sympathiser dans le cadre d'une beuverie chez les Hawkins. Avec quelques amicaux grammes dans le sang, il parlera du drame et de l'incendie. Il pense qu'un homme, Mark Weston, alors peintre en bâtiment, a enlevé Lisa Steford et sa fille. Ils n'ont jamais été retrouvés. Le shérif semble avoir réellement peur de la maison. Il parlera de la cave et des signes étranges qu'il a vu sur un mur (cf. plus loin, la porte ensorcelée).

Le marché agricole de Nowlend du 15 novembre

Rien de moins que trois affiches et une banderole au milieu de la rue principale annoncent en fanfare l'évènement de l'année à Nowlend, la fierté de la ville : le marché agricole. Si les PJ n'ont pas trouvé l'indice à Boston pour les conduire à Nowlend, une publicité pour cette manifestation pourra être trouvée au Coffeen's, jetée négligemment dans le cendrier par Kevin Hobkins ou sur un trottoir après la bataille, etc.

Chapitre III : Le 12 Elington street

Au nord de la ville, parmi les débris d'un nouveau « quartier moderne » abandonné après que l'incendie de la nouvelle scierie se soit propagé, se trouve une maison étrangement miraculée au milieu d'un chaos de ruines noires et de végétation incongrue. Toutes les autres maisons ont été brûlées dans l'incendie de 1924, sauf celle-ci. Par superstition, rien d'autre n'a été reconstruit là-bas. Aucun des habitants de Nowlend n'ose s'y aventurer. Si cette maison n'a pas été brûlée, c'est grâce aux nombreux sortilèges qui y ont été jetés, en particuliers les protections très puissantes conférées aux peintures ainsi que le sortilège de la cave.

Dans une maison voisine en ruine se cachent deux maigres bêtes de la nuit chargées de surveiller la maison Steford, pour le compte de Charles.

2 Maigres bêtes de la nuit

FOR 12	CON 15	TAI 13
INT 4	POU 12	DEX 15
PV 13		

Armes :

Prise 30% La victime doit réussir une confrontation FOR contre FOR sur la table de résistance pour ne pas être immobilisée par une prise.

Titillation 30% Spéciaux (voir ci-dessus).

Armure : 2 points de peau.

Discrétion : 90% Se cacher 90%

SAN : 1D6

La maison Steford

Les membres de la famille Steford ont été décimés un an plus tôt, puis enterrés dans le jardin selon leurs dernières volontés. Une pièce secrète à la cave est murée et protégée par un sortilège. Si le mur est cassé, les cadavres sur 100m alentours se réveilleront. Les deux enfants Stephen et Julia, le père Henri, la grand mère Lauren ainsi que le chien reviendront à la vie. Si les enfants fugueurs n'ont pas été retrouvés, ce qu'il en reste se lèvera pour entrer dans la maison. Ces zombies ont un pouvoir sacrément redoutable : lorsqu'ils avancent, ils ressemblent à ce qu'ils étaient de leur vivant. Ces horreurs connaissent le vécu de leurs habitacles, ils s'en serviront pour arriver à leurs fins. Le petit William pleurera et accusera un PJ de l'avoir laisser mourir, la grand mère voudra susurrer un secret à l'oreille d'un autre pour mieux lui arracher à l'aide des dents qui lui restent, etc. Pour attaquer, ces choses peuvent quitter la réalité pendant 1 ou 2 tours, se déplacer dans les contrées du rêve – invisibles et inattaquables dans le réel - pour ensuite avoir 40% de chance d'arriver là où elles le souhaitent. A cet instant elles auront l'apparence de zombies putréfiés et n'auront qu'un seul objectif : tuer. Par tranche de 10% d'erreur, les revenants rateront leur objectif de deux mètres.

Cadavres ambulants Steford

FOR 12 DEX 13 PV 13 ARMURE 5

Déplacement virtuel : 40%, D10 mètres & 5 secondes.

Griffes : 45% D4+3

Morsure : 40% D6

Perte d'1 seul point de vie par balle empalante.

Julia a été enlevée par Lisa. L'enfant n'est pas morte avec les autres, mais plus tard. Le clown du cirque l'a gravement blessé, elle est décédée quelques temps après dans les contrées du rêve. Lisa a ramené son corps dans le réel, dans la pièce vide secrète du grenier. Là elle a attaché la pierre d'accompagnement au cou de sa fille. Julia a 17 ans d'apparences maintenant. Réveillée elle aussi par le sortilège de la cave, elle agressera toute personne qu'elle rencontrera.

Le mur cassé de la cave donne sur un escalier descendant vers une autre petite cave. Il n'y a rien ici, excepté un tableau. Charles croit que dans cette pièce se trouve la pierre qu'il recherche. Il se trompe, encore...

Dans la maison, il ne reste rien à part les quelques tableaux peints à même les murs de la maison par Charles et Lisa, alors amants. Le cadavre de Julia se trouve dans une pièce secrète murée au grenier. Des cadres factices peuvent encore traîner par terre, la marque de leur ancienne présence peut être décelée autour des peintures par la couleur des murs, plus claire à ces endroits.

Pour entrer dans une peinture onirique, il faut énoncer correctement la formule d'entrée. Le tableau est limité par ses contours, traverser une limite invisible téléporte le PJ vers un autre tableau de la maison. Le tableau du plafond de l'Eglise est trop loin pour pouvoir faire partie de ce circuit. Les déplacements de tableau en tableau se font aux grés du hasard, ce pour chaque joueur. Jeter un D6 pour qu'ils se déplacent, sachant qu'ils peuvent se retrouver dans le tableau qu'ils quittent par une autre de ses extrémités. Les numéros correspondant aux tableaux sont disponibles ci-dessous.

Précisions :

- Le matériel en possession des PJ est conservé lors des voyages.
- Chaque tableau évolue en fonction des événements se produisant à l'intérieur. Un observateur attentif dans une vraie pièce à l'extérieur pourra voir les événements se dérouler en temps réel et ainsi rejoindre un ami. S'il connaît toutefois la bonne formule.
- Attention : il y a une formule pour entrer, celle disponible dans le livre d'Eibon, et une autre pour sortir, celle gravée sur une pierre de la colline et cachée dans les tréfonds de la mémoire de Lisa.
- La « marche arrière » ne fonctionne pas aux limites d'un tableau, elle fera se retrouver le PJ au même endroit où il se trouve. Il est donc obligé de sortir par une autre des extrémités pour changer de décor.
- Un PJ qui mourrait dans ces tableaux serait bel et bien mort. Son cadavre ornerait indéfiniment le tableau. En ce qui concerne les créatures inscrites dans ces œuvres, la chose est plus délicate. Ces dernières peuvent mourir, mais quelques 4-5 heures plus tard elles reviendront à la vie. Au contraire des joueurs ces choses ont été peintes, ce qui leur garantit une plus grande longévité...

Tableau n°1 – « Partagez ce repas »

Dans la salle à manger vide, une peinture recouvre un mur entier, un trompe l'œil amusant pour une réplique assez fidèle de la pièce en elle-même. Une peinture plus fraîche a servi à dessiner des personnages : un homme, un petit garçon, une petite fille et la grand-mère. Ils rient tous autour de la table en mangeant.

Rajouts de Charles : Le sorcier est revenu le plus brièvement possible dans cette maison pour effectuer quelques rajouts sur ces peintures qu'il ne connaît que trop bien. Ici il a peint ces personnages, la famille

morte empoisonnée par Lisa.. La peinture servant à faire la nourriture est empoisonnée. Si un PJ s'amuse à la goûter, il devra être soigné rapidement par des premiers soins et un envoi immédiat chez le docteur O'Donnell. Ce poison n'est pas mortel mais provoque de fortes crises de claustrophobie et d'allergies aux rêves, l'objectif pour Charles étant de pousser Lisa à quitter les tableaux. Lorsque les PJ entreront, ils seront cordialement invités à manger par ces fantômes, effrayants par leur sourire étrange, mais inoffensifs. Le passage de tableaux se fera par une des portes menant dans cette pièce. Charles est en train de rendre Lisa complètement folle, son problème étant maintenant qu'il a parfaitement réussi : elle a perdu la tête et ne se souvient pas toujours de tout...

Tableau n°2 – « Promenade en forêt »

Ce tableau-ci est celui se trouvant dans la cave cachée derrière la porte ensorcelée. Ce lieu est un havre de paix pour Lisa, il le sera pour les PJ. C'est une petite forêt pleine de verdure, le soleil printanier filtre à travers un feuillage abondant, le coulis de l'eau de la rivière est rassurant, il fait doux, la mousse est accueillante et un cheval s'y promène paisiblement...

Rajouts de Charles : aucun, ce dernier n'a pas pu accéder à cette pièce.

Tableau n°3 – « Le pont du diable »

Ce tableau se trouve dans un des couloirs de la maison. Il représente une sorte de grand canyon sans autre issue qu'un pont passant de l'autre côté. En bas du gouffre se trouve un fleuve aux remous violents. Traverser le pont n'est pas une mince affaire, chaque PJ devra réussir 3 jets de DEXx3 pour y parvenir. Un jet DEXx2 pour se rattraper au cordage doublé d'un jet « grimper » pour remonter. Sinon, une belle chute dans le fleuve est à prévoir, l'occasion de débarrasser le joueur de son matériel trop encombrant tout en ne lui faisant perdre que peu de points de vie, avant qu'il n'arrive en suivant le courant à la bordure du tableau qui le transportera ailleurs (D6), trempé et désarmé. Souhaitons lui bonne chance...

Rajouts de Charles : Ce dernier a peint une horreur chasseresse au loin, elle se précipitera vers un PJ s'il se fait trop remarquer.

Tableau n°4 – « La colline a des goules »

L'emplacement de ce tableau est dans l'ancienne chambre à coucher de Lisa et Henri Stepford, à l'étage. L'œuvre présente une multitude de menhirs sur une colline. C'est dans cet endroit que Lisa a gravé le sortilège de sortie sur une des pierres (« N'gha Tu'hir Person'ha kerih'o kalmec »), mais elle ne sait plus très bien laquelle...

Rajouts de Charles : Il a peint deux goules cachées entre les pierres, l'occasion de faire une partie de cache-cache constituée de jets « écouter » pour entendre les pas des monstres, et « TOC » pour repérer des traces de sabot fraîche ainsi qu'une gravure hypothétique sur une pierre. C'est le cas, la formule de sortie se trouve gravée ici, quelque part...

Tableau n°5 – « Chapiteau ! »

Ce cinquième tableau se trouve dans la chambre des enfants. Il montre une grande fresque étalée sur tout un mur, un clown géant y fait le zouave entouré de gens riant aux éclats dans les tribunes.

Rajouts de Charles : Le dessin du clown est en parti caché par une vieille armoire vide derrière laquelle Charles a prolongé le bras du guignol de tentacules, transformant le rigolo en proto-shoggoth agressif. De l'autre côté la chose coursera les joueurs sous une ovation hilare et décalée de la foule.

Tableau n°6 — « Champ de maïs »

Le sixième et dernier tableau est une petite peinture se situant dans la pièce secrète du grenier, celle où le zombi Julia, s'il a été activé, attaquera tout intrus. Julia est en possession de la pierre d'accompagnement, elle est accrochée à son cou avec une simple ficelle. Charles pense que l'enfant s'est enfuie dans les tableaux avec sa mère. N'ayant pas découvert cette pièce, il n'a pas pu dénaturé l'œuvre, en l'occurrence un simple champ de maïs... mais attention, c'est dans celui-ci qu'ère le plus souvent Lisa, une tache blanche effrayante (D4 SAN) dans cette forêt jaune envahissante qui dépasse chaque visiteur de deux bonnes têtes. Si les PJ visitent la maison avant d'entrer dans ces contrées partielles du rêve, ils se rendront compte qu'ils n'ont jamais vu de champs de maïs sur les tableaux. Cela devrait leur mettre la puce à l'oreille et les faire prononcer la formule de sortie depuis cet endroit plutôt que d'un autre. En dernier recours, des grattements en provenance de la pièce cachée devraient aiguiller des joueurs qui ne devraient alors pas hésiter longtemps avant de tout casser pour aller y voir de plus près. Ils découvriront une Julia qui se fera une joie de leur sauter dessus. La pierre d'accompagnement à son cou devrait être difficile à obtenir.

Lisa seule connaît la formule de sortie. Folle, elle ne la prononcera qu'en dernier recours. Il y a quelques temps de cela, elle l'avait gravé sur une des pierres de la colline. Les PJ croiseront Lisa au hasard de leurs pérégrinations dans les tableaux, libre au MJ de les organiser comme bon lui semble, en lui suggérant toutefois de se créer un tableau pour suivre les mouvements de chacun.

Exemple :

	TEMPS 1	TEMPS 2	TEMPS 3...
PJ1	TAB 1	TAB 4	TAB 1
PJ2	ATTEND CAVE	TAB2	
PJ3			
PJ4	HAWKINS		
MACHIN			
LISA		...	

« Temps1 » représente globalement la durée de chaque passage, des séparations entre les joueurs étant conseillées pour mieux leur rendre tous ces moments passablement bordéliques.

Enfermée dans les tableaux pour fuir la police, Lisa est désormais une chose folle qui se nourrit de pommes dans la forêt, et de maïs dans le champ, ceci avant que Charles n'arrive et ne peigne des choses horribles pour la forcer à sortir et révéler où se trouve la pierre. Lisa a tué sa famille et a elle-même gravé le sort de protection sur la seconde porte de la cave. Des mots incompréhensibles y sont gravés, un jet en « Mythe de Cthulhu » pourra aider à y voir un sort de réveil particulier. Un courant d'air filtrant d'une petite fissure trahit la nature de ce mur : une porte. Celle-ci est fragile, quelques coups suffiront à la détruire, réveillant ainsi les gardiens de la maison : les cadavres ambulants.

Lisa Stepford

SAN 02, PV 04, POU 17

Sortilèges : flétrissement,

Sait faire des potions et filtres pour se sustenter.

Avant le drame, elle avait pour amant Charles, alors simple artiste-peintre itinérant qui, à l'époque, refaisait l'extérieur de la maison Stepford en plus de travailler autour de la scierie. Personne dans le village ne se souvient de lui, excepté Mina O'Donnel, qui se demande si le prêtre... mais n'en est pas certaine. Lisa était auparavant une belle femme, maintenant son visage est marqué par la folie, ses dents et ses gencives sont noires, sa peau est sèche, elle est très maigre, en s'y habituant, ce

personnage ne suscite plus que de la pitié. Si elle comprend qu'elle est traquée, Lisa tentera de s'enfuir avec le cheval du tableau n°2, en prononçant la formule de sortie. Elle se retrouvera à galoper dans la maison pour en sortir pourchassée par sa propre famille zombifiée, puis à l'extérieur par les maigres bêtes de la nuit. Voir un cheval exploser une fenêtre pour galoper dans les ruines avec sur son dos une étrange tache blanche devrait produire son petit effet, d'autant que les maigres bêtes s'envoleront à sa poursuite immédiatement pour la capturer, sans chercher à se cacher.

Un choc pourra redonner toute sa mémoire à Lisa, quelques mots clefs comme « Charles » ou « Julia » pourraient le provoquer. Selon le comportement des PJ, elle leur dira où se trouve la phrase de sortie (tableau n°4). Les PJ devront rivaliser d'ingéniosité pour la forcer à dire la formule. Un mensonge odieux lui expliquant que Charles est toujours épris d'elle et l'attend à l'extérieur doublé d'un bon jet « baratin » pourrait débloquer sa mémoire, ainsi que la situation. Lisa peut tout aussi bien être manipulée par Charles et participer avec lui à l'avènement de Ghadamon. Mais Charles s'en débarrassera quoi qu'il en soit...

Si les joueurs n'interviennent pas, Charles finira par attaquer la maison Stepford et combattre les zombies avec ses sortilèges et alliés. Lisa sortira des tableaux, il la kidnappera pour fouiller ses esprits en quête de l'information, s'il n'a pas eu la chance de trouver Julia lui-même, auquel cas il se précipitera heureux dans sa Chapelle et conviera tous les habitants de Nowlend à venir prier. Alors il invoquera Ghadamon. Ce dernier dévorera tout le monde excepté Charles Prosper, puis il attaquera les environs, développant des cauchemars qui provoqueront des crises cardiaques chez les plus sensibles, des effets secondaires horribles sur les autres etc.

Chronologie :

- 1922 Charles Prosper, peintre et artiste itinérant, s'installe à Nowlend sous le nom de Mark Weston pour fuir Boston et l'affaire qui le lie à Edward Molton. La police en est restée à des dérives sexuelles et autre trafic de drogue, elle n'a pas approfondi ce qui relevait pourtant bel et bien d'actes en rapport avec la création d'une secte liée à Ghadamon. L'échec a été cuisant pour Charles, l'amour de Lisa va le motiver de nouveau dans sa tâche, peu gêné par le mari Henri Stepford, notable travaillant à Boston. Charles a été embauché à Nowlend sous un faux nom : Mark Weston, en contrat pour repeindre quelques bâtisses et corriger des erreurs dues à une mise en place bâclée des nouveaux lotissements nés avec la scierie. Charles et Lisa expérimenteront certaines drogues, ils en viendront à peindre des endroits où ils s'évaderont de temps en temps pour satisfaire leurs ébats en toute impunité, dans un délire exponentiel ahurissant. Ils feront l'amour dans un bois en roulant sur la mousse accueillante, continueront dans un champs de maïs, s'arrêteront faire une sieste sur les roches chaudes du grand Canyon pour ensuite jouer à cache-cache au milieu d'un autre champ, de menhirs cette fois, pour enfin finir par se détendre devant un clown jovial au milieu de gens, heureux, dans un cirque... La salle à manger en trompe l'œil était une de leurs dernières créations. En 1923, Charles finira par la trahir et partira avec Edward et quelques autres perfectionner ses connaissances aux Indes, où le culte de Ghadamon y est d'avantage pratiqué.

- 1923 Lisa Stepford massacre sa famille, de rage pour la perte de Charles, son amant, qui l'a quitté pour se consacrer pleinement à Ghadamon. Lisa en savait plus sur cette créature que Charles lui-même, mais par amour pour ce dernier, elle s'est toujours mise en retrait. Ensuite elle a fui dans les tableaux, folle à lier.

- Un article paraît dans la gazette de Nowlend sur le massacre et la disparition de Lisa. Empoisonnement, recherche... Lisa Stepford, sa fille Julia et Mark Weston seront recherchés en vain par la police.

Ghadamon, Grand Ancien Larvaire

FOR 45	CON 40	TAI 35	INT 20	POU 40
DEX 18	Déplacement 2/6 (nage)		PV 38	

Bonus aux dommages : Inapplicables

Armes : Pseudopodes 55%, adhérence ;
Morsure : 100%, 1D3 par tête.

Armure : Aucune, mais les armes ne lui infligent que les dommages minimaux, Ghadamon peut régénérer 5 PV par round. Sa surface visqueuse le protège contre la plupart des dommages dus au feu et à la chaleur. Seule une chaleur très intense et prolongée pourrait le blesser.

Sortilèges : Contacter un Servant de Ghadamon (ce sort ne peut être lancé que dans les Contrées du Rêve) et d'autres, à la discrétion du Gardien.

Perte de SAN : Voir Ghadamon coûte 1D3/1D20 points.

- Août 1924 : Incendie du quartier de la rue Elington. La scierie a en réalité été brûlée par des gosses qui y fumaient en cachette le soir. La mauvaise qualité de la structure de l'usine liée à la toute aussi minable mise en place des habitations alentours a fait le reste et conduit au drame.

- 1930 : Charles revient à Nowlend après avoir appris beaucoup sur son dieu et maître, grâce en partie à son ami Edward, qu'il sacrifiera pourtant à sa cause. Charles veut récupérer la pierre d'accompagnement que Lisa garde jalousement, ce qu'elle fait par vengeance et, aussi, malgré tout, pour récupérer l'homme qu'elle aime encore...

Récompenses :

Se débarrasser de Charles : +D6 SAN

Empêcher la mort de William : +D4 SAN

Trouver la pierre d'accompagnement : +D4 SAN

Sauver Lisa : +D4 SAN

Autre : à la convenance du MJ...

Ghadamon

(Extrait du supplément « Contrées du rêve revisitées »)

« Ghadamon est un Grand Ancien larvaire essentiellement composé d'une substance glaireuse d'un brun bleuâtre. A terre, il se déplace laborieusement en se traînant à l'aide des pseudopodes visqueux qu'il tire de sa masse et qu'il colle aux objets qui l'entourent. Il est constellé de pustules qui croissent et enflent avec une diabolique rapidité, pour éclater en émettant un gaz délétère ou en laissant suinter une répugnante humeur poisseuse (cette dernière étant souvent promptement récupérée par un orifice voisin qui l'aspire bruyamment). Des sortes de têtes flottent dans le corps de Ghadamon, faisant surface de temps à autre pour jeter un coup d'œil. Ghadamon, comme Bokrug, est un des rares Grands Anciens autochtones aux Contrées du Rêve. Il y hante le Lac Stérile, dans le Monde Inférieur, en attendant le moment propice pour envahir le Monde de l'Eveil. »

Il n'existe normalement aucun culte de Ghadamon, à l'origine un produit inexplicable de la science des Fungi de Yuggoth. [Charles a pourtant découvert un de ces cultes aux Indes, né de l'abus de certaines drogues favorisant l'excès de rêves, et l'intrusion dans les Contrées du même nom. Cela fait tellement longtemps que le Dieu rêve que Charles pense que les capacités de la chose sont sous estimées, il a manipulé Ghadamon pour l'amener à avoir des ambitions qu'il n'avait pas eu jusque-là.]

« Si Ghadamon passe à l'attaque, il peut émettre 1D10 pseudopodes par round. Ses bras se collent à celui qu'ils frappent. Au round suivant, Ghadamon draine la victime vers ses multiples têtes flottantes. La malheureuse ne peut s'arracher à l'étreinte du pseudopode qu'en surpassant la FOR de la substance adhésive (10). Si elle est collée à plusieurs pseudopodes, leurs FOR s'additionnent et c'est leur somme qu'elle doit vaincre en un seul jet. Par exemple, deux pseudopodes auront une FOR de 20. Une fois la victime accolée à Ghadamon, un jet de 1D6 détermine le nombre de têtes qui peuvent l'atteindre à chaque round, chacune occasionnant 1D3 points de dommages par morsure. Les têtes ne peuvent blesser que les victimes en contact avec Ghadamon. »

« La chose avait été pondue sur des cervelles humaines et cachée sous un grand lac dans un terrible monde de ténèbres où elle passerait des éternités à se nourrir, à grandir et à attendre. »

« Bonjour à tous !! Je vous écris de Nowlend, ma petite ville chérie. Un nouveau pasteur est arrivé il y a quelque temps, je tiens à vous faire part de notre gratitude envers cet homme bon. Il nous apprend à redécouvrir le Seigneur sous de nouveaux aspects, il a des idées merveilleuses, des phrases inspirées, je crois qu'elles lui viennent directement de Dieu !! Il a décidé de repeindre entièrement le plafond de notre chère église en bleu pour aider à notre paix intérieure et favoriser la prière sereine et bénéfique à tous !! Nous lançons tous et toutes un grand bravo à ce Saint homme, je tiens à ce que vous sachiez que nous sommes très fiers de lui !! »

« Pour qui saura voir les images de l'irréel dans le réel, il lui sera permis de rêver seul en temps réel et dans un espace confiné pour une durée qu'il choisira selon ses propres connaissances du [...] S'il souhaite changer ses rêves, d'autres choix lui seront offerts, à sa convenance ou non selon qu'il en est le créateur. La composition de la substance nécessaire au passage n'est pas liée aux couleurs mais à la matière [...]

« Il lui faudra parler à l'aide de sa bouche, instrument physique et réel d'un point de vue terrestre qui l'autorisera à prononcer les syllabes et bruits nécessaires aux opérations d'entrées et de sorties [...] proposées par l'esprit ou l'extérieur [...] Ainsi, pour aller au devant de votre ami et confident [...] ailleurs, prononcer sèchement et distinctement « K'ah yagh'nah dhé yüén'tha ». Les voyelles doivent être perçues comme des offrandes venues du corps même constituant les cordes vocales. Les consonnes serviront à enrober et rendre possibles ces sons qui ne le sont pas [...] même logique inversée et dans la mesure où votre gorge peut encore offrir un présent digne [...] auquel cas nous avons cette fois la diction « K'ah yoh'eh cr [...]

« Enfin [...] bonjour et l'accomplissement d'une vie terrestre nécessairement ridicule [...] votre ami agira à sa guise, lui seul décidant de votre sort et de celui du monde accompagnant votre vie antérieure [...] vous souhaitez rester en tant qu'entité pseudo pensante, n'oubliez pas d'inclure la pierre d'accompagnement, confère en cela notre Chapitre VI dédié aux influences et annexes néfastes du signes des an[...]

LE DRAME POUR LA FAMILLE STEPFORD ! (15/10/1923)

C'EST EN SE RENDANT COMME TOUS LES JEUDIS CHEZ SON AMIE LISA STEPFORD QUE MINA O'DONNELL A FAIT UNE BIEN MACABRE DÉCOUVERTE. DANS LE SALON GISAIENT MR HENRY STEPFORD, SA MÈRE LAUREN, SON FILS STEPHEN ET MÊME LEUR CHIEN, TOUS MORTS EMPOISONNÉS SELON LES ÉLÉMENTS DE L'ENQUÊTE DIVULGUÉS PAR LE SHERIFF BURTON. LISA STEPFORD N'A PAS ÉTÉ RETROUVÉE, SA FILLE JULIA NON PLUS.

MAISON STEPFORD : PLUS D'INFORMATIONS. (19/10/1923)

SELON LEURS DERNIÈRES VOLONTÉS, LES MEMBRES DÉCÉDÉS DE LA FAMILLE STEPFORD SERONT ENTERRÉS CHEZ EUX, DANS LEUR JARDIN. ILS N'ONT PAS SOUHAITÉ L'ÊTRE AU CIMETIÈRE DE NOWLEND ET, FAIT ÉTRANGE, CE N'EST PAS UN CAVEAU FAMILIAL MAIS BIEN PLUSIEURS TOMBES QUI SERONT CREUSÉES. A NOWLEND NOUS RESPECTONS LES CHOIX DES HABITANTS, MÊME SI DANS CE CAS PRÉSENT, UNE TELLE ÉVOLUTION NE FAIT QU'AJOUTER À L'ÉTRANGÉTÉ DE CE QU'IL EST DÉSORMAIS CONVENU D'APPELER « L'AFFAIRE STEPFORD ». LA POLICE EST TOUJOURS SANS NOUVELLE DE LISA ET DE SA FILLE JULIA.

INCENDIE DANS LE QUARTIER NORD ! (19/08/1924)

COMME VOUS LE SAVEZ TOUS, UN INCENDIE A RAVAGÉ LA NOUVELLE SCIERIE ET TOUT LE QUARTIER NORD DE LA VILLE, DÉTRUISANT PLUSIEURS MAISONS DE NOS CONCITOYENS ET NOUVEAUX ARRIVANTS. LES POMPIERS DE MILTON CITY SONT ARRIVÉS AU PLUS VITE, EMPÊCHANT LE FEU DE SE PROPAGER, MAIS POUR QUELQUES UNS IL ÉTAIT DÉJÀ TROP TARD. MME JENKINS ET SON ENFANT N'ONT PAS SURVÉCU, PIÉGÉS PAR LES FLAMMES ILS N'ONT PAS PU S'ÉCHAPPER. PAR UN ÉTRANGE MIRACLE LA MAISON STEPFORD A ÉTÉ ÉPARGNÉE, SEMBLE T'IL GRÂCE À SES REVÊTEMENTS DE MAÇONNERIE SELON LES EXPERTS. N'HÉSITÉS PAS À ENTRER EN CONTACT AVEC NOTRE PASTEUR HENRY MACALLISTAIR QUI ABORDERA CET INCIDENT DANS SA PROCHAINE MESSE ET DÉDIERA UNE PRIÈRE AUX VICTIMES.

Eau trouble ne fait pas miroir

par Tantine

*« Chez les humains, c'est la pagaille !
La vie sous la mer,
C'est bien mieux !*

*Sous l'océan, sous l'océan,
Doudou c'est bien mieux,
Tout le monde est heureux,
Sous l'océan ! »
La Petite Sirène*

Une fois n'est pas coutume, ce scénario propose à vos joueurs de passer de l'autre côté de la barrière, découvrir la difficile existence des créatures qu'ils traquent habituellement sans pitié. Pour vous Gardien, c'est l'occasion de souligner avec humour les travers de vos joueurs en leur montrant que bien souvent, les véritables monstres ne sont pas ceux auxquels on s'attend...

Ce scénario ouvertement parodique se veut lorgner du côté de Terry Pratchett. J'espère que vous prendrez autant de plaisir à le lire et à le jouer que j'en ai eu à l'écrire. Bonne partie !

Où tout commence

Un enfant Profond de la colonie de Y'ha-nthlei au large d'Innsmouth a été capturé par des pêcheurs de Rockport il y a une semaine. Un article paru dans la presse locale suite à cette découverte a attiré l'attention d'un individu particulièrement dangereux, un investigateur à la retraite qui se fait appeler le « Collectionneur ».

Cet homme a passé sa vie à combattre le Mythe jusqu'à en perdre totalement la raison. Complètement paranoïaque, il vit aujourd'hui reclus au milieu de son musée, cherchant à apaiser son esprit malade en réunissant les preuves d'un complot contre l'humanité. Le Collectionneur a des raisons de penser que la créature capturée à Rockport est un authentique Profond. S'il ne se trompe pas, il tient sans nul doute le clou de sa collection.

Le groupe d'investigateurs, qu'il a dépêché sur place a rapidement confirmé ces soupçons. L'un d'entre eux est même parvenu à remonter la piste jusqu'à une petite ville côtière d'apparence tranquille : Innsmouth. Et c'est là que les choses se gâtent pour les Pjs...

Sous l'océan...

Les Pjs incarnent des habitants d'Innsmouth issus de croisements dégénérés avec Ceux des Profondeurs. En tant qu'hybrides, ils appartiennent tous à l'Ordre Esotérique de Dagon. Un jour viendra où ils auront achevés leur métamorphose en Profond. Ce jour là, seuls les plus dignes pourront rejoindre la cité sous-marine de Y'ha-nthlei pour y passer l'éternité à perpétuer l'espèce... D'ici-là, ils doivent faire leur preuve et servir au mieux les intérêts de l'Ordre.

Seulement voilà, les Pjs sont loin de faire l'unanimité dans leur entourage. Le Grand prêtre de l'Ordre, le vieux Barnabus Marsh ne sait plus quoi faire d'eux. Montrés du doigt, ils ont pris l'habitude de traîner ensemble en cherchant un moyen d'améliorer leur image de marque auprès de l'Ordre.

Une nuit à Innsmouth

L'habituelle tranquillité qui règne en ville est troublée par l'arrivée inopinée de trois étrangers à l'Hôtel Gilman : un représentant en bibles et un couple de jeunes mariés en voyage de noce. L'Ordre a décidé qu'aucun d'entre eux ne passerait la nuit vivant et le vieux Marsh a désigné d'office les Pjs pour participer au sale boulot.

Une trentaine de personnes dont les Pjs se sont donc rassemblés au pied de l'hôtel Gilman. Les gens ont apportés des torches, des haches, des crochets de pêcheurs... pour détendre l'atmosphère, le constable Ropes raconte la visite à Innsmouth de l'inspecteur des impôts... Gilman fournit les clés des chambres et demandent à ce que, pour une fois, on n'esquinte pas trop les portes. Bref, tout le monde espère que ce sera un beau lynchage et que ça ne finira pas trop tard comme la dernière fois.

Laissez les Pjs échafauder toutes sortes de plans, de toute façon personne ne les écoute. La méthode consiste à prendre son air le plus menaçant avant de faire irruption dans la chambre. Quelles que soient leurs protestations, les Pjs sont placés en première ligne.

Dans la chambre des jeunes mariés, ils interrompent gênés un moment très tendre. Devant la chambre du représentant, c'est une toute autre histoire. Une détonation retentit tandis qu'un hybride trop pressé repeint le mur avec ses intestins. Le représentant en bible est en réalité un dangereux investigateur envoyé par le Collectionneur. Il est armé d'un fusil à pompe et bien décidé à ne pas mourir ici. Que celui qui n'a jamais eu un Pj armé de la sorte me jette la première pierre...

A vous d'improviser la suite selon le temps dont vous disposez : course-poursuite sur les toits de la ville, longue battue pour retrouver le fugitif ou bataille rangée. Selon les réactions de vos Pjs, décidez de ce qui arrive à l'investigateur. Peu importe qu'il meure ou qu'il s'enfuit du moment qu'il ne tombe pas vivant entre les mains des Pjs.

L'examen de ses affaires est ce qui nous intéresse réellement. Considérez cette première scène comme une manière d'entrer dans le vif du sujet. Elle doit être jubilatoire pour les Pjs et le plus « cinématographique » possible.

L'homme est un certain Edward Cornby, il possède une licence de détective privé en bonne et due forme et n'a rien d'un vendeur de bibles. Il porte sur lui un Revolver Cal.45, un fusil à pompe et suffisamment de munitions pour tenir un siège. Sur le bureau, une lettre inachevée et un article du Kingsport Chronicle devraient particulièrement intéresser les Pjs et les prêtres de l'Ordre. (Voir aides de jeu n°1 et 2)

Le vieux Marsh

Barnabus « Old Man » Marsh est le doyen d'Innsmouth et le grand prêtre de l'Ordre Esotérique de Dagon. Bien qu'on le surnomme dans son dos « la Vieille Bernicle » c'est le genre de personne qu'il vaut mieux ne pas contrarier. Les révélations des Pjs l'embarrassent beaucoup. Un enfant de la colonie d'Y'ha-nthlei a effectivement disparu il y a une semaine. Ce sont malheureusement des choses qui arrivent et personne ne s'en inquiète outre mesure mais cette fois l'affaire est grave. S'il y a bien une chose à laquelle les habitants d'Innsmouth tiennent plus que tout c'est leur tranquillité.

Le vieux Marsh ne tient pas à ce que cette histoire s'ébruite et comme il n'a pas vraiment le choix, il charge les Pjs de ramener l'enfant. S'ils échouent ce ne sera pas une grosse perte pour l'Ordre et s'ils réussissent ils auront enfin prouvés qu'ils sont bons à quelque chose !

On met à leur disposition une vieille camionnette déglinguée de la conserverie Marsh et un peu d'équipement (voir encadré). Ils peuvent toujours se procurer des armes à feu où récupérer celles de Cornby mais ils ne savent pas bien s'en servir.

Les Pjs ne doivent plus perdre de temps et surtout rester discrets. Le vieux Marsh insiste particulièrement sur ce point. Il ajoute qu'une fois à Rockport, ils devront faire le nécessaire pour que plus aucuns pêcheurs du village ne viennent s'aventurer dans leurs eaux.

Fiche d'équipement

- Une vieille camionnette déglinguée estampillée : « Conserverie Marsh – Innsmouth ». Elle pue le poisson mais pas autant que les Pjs ...
- Des bidons d'eau de mer pour le petiot s'ils le retrouvent.
- Une grosse quantité d'or, principalement en doublons et objets anciens récupérés dans diverses épaves. Autant dire que pour passer inaperçus c'est raté...
- Diverses armes blanches : crochets de pêcheur (20% de base, dom : 1D4), batte de base-ball, couteau, hache etc...
- Un vieux shotgun (2D6,1D6,1D3) il a une portée de 15 mètres et explose sur un 90-00.
- De la nourriture pour quelques jours et tout ce que les Pjs peuvent demander dans les limites du raisonnable (corde, torches électriques)
- Des pierres sculptées nécessaires à l'invocation de Ceux des profondeurs (trois appels).

Première confrontation ?

Rockport, fondée il y a plus de deux cents ans compte aujourd'hui un peu plus de 2000 habitants. La plupart sont des pêcheurs mais la ville est aussi un lieu de villégiature très prisé par les artistes.

Les investigateurs envoyés par le Collectionneur sont descendus à l'Harbor Hôtel. Ils disposent d'une camionnette à l'arrière de laquelle ils ont placés un grand tonneau d'eau de mer au couvercle percé qui renferme le jeune Profond. Ils ont également à leur disposition une Ford A avec cinq places et une Mercedes-SSK avec deux places.

Ils sont sur les nerfs : cette tête de mule de Cornby n'est pas rentrée et il y a fort à parier que son instinct l'a mené droit vers le danger. Dans tous les cas, le « specimen » doit quitter Rockport ce matin pour Boston. Si Cornby n'a pas réussi à s'évader d'Innsmouth, deux mem-

bres du groupe restent en arrière pour l'attendre. Ils sont nerveux et remarquent immédiatement l'arrivée des Pjs si ces derniers ne prennent aucunes précautions.

Si vos Pjs n'ont pas traînés, vous pouvez décider qu'ils arrivent juste au moment où le groupe met les voiles. Dans ce cas, il y a de fortes chances pour que ça finisse en confrontation directe. Disons-le clairement, les Pjs ne sont pas sur leur terrain. En plein jour, à découvert ils ont peu de chance d'arriver au corps à corps.

Essayer de les suivre est possible mais n'oubliez pas : la camionnette des Pjs est loin d'égaliser celle des investigateurs. Ils risquent de se faire semer ou pire, d'être repérés et de tomber dans un piège.

Cette scène est destinée à présenter aux Pjs leurs adversaires. Orchestrez un échange de coup de feu, un début de poursuite, mais ne laissez pas les deux groupes s'exterminer ! Ne perdez pas de vue que le but des investigateurs et de filer au plus vite avec le Profond et que celui des Pjs est de rester discret.

Les investigateurs

Si vous jouez avec votre groupe de joueurs habituel, le plus drôle et de remplacer les personnages ci-dessous par leurs investigateurs favoris en caricaturant leur défauts. Souvenez-vous des personnages qui restent éveillé 72 heures d'affilés, de ceux qui dorment avec leur arme chargés sous l'oreiller et qui emportent une caisse de dynamite partout où ils vont ! Veillez à équilibrer le nombre d'investigateurs en fonction du nombre de Pjs.

- Un homme âgé à la mine martiale. Le major en retraite **Walther J. Bromfield** Ce passionné de safari rêve d'ajouter des créatures plus « exotiques » à son tableau de chasse.
- **Edward Cornby**, détective privé spécialisé dans les enquêtes paranormales. Complètement paranoïaque, il ne se sépare jamais de son 45 et de son fusil à pompe, même pour aller au p'tit coin.
- **Martha Campbell**, garçonne, cheveux courts et porte cigarettes. C'est la négociatrice du groupe. Du moins si les Pjs arrivent à dialoguer sans se faire d'abord tirer dessus.
- Le professeur **Edward Wimble** de l'Université Miskatonic. Ne vous fiez pas à ses airs de papi Brossard, il est capable de disséquer un chaton sans sourciller au nom de la Science.
- **Laura Crawford**, aventurière et pilleuse de tombe, sa spécialité et de rechercher au quatre coins du monde les artefacts du Mythe.

Hiram Turple

Depuis sa « pêche miraculeuse », Turple essaye de ne pas trop penser aux histoires qu'on raconte sur Innsmouth. Il n'a pas repris la mer et compte mettre à profit sa fortune récente pour refaire sa vie le plus loin possible de la côte. Du moins c'est ce qu'il raconte à longueur de journée parce que pour l'instant, il n'a pas quitté le comptoir de l'Anchor Tavern. Il regagne chaque soir, sa petite maison crasseuse près du port et les Pjs ne devraient pas avoir trop de mal à l'appréhender à ce moment là.

Le malheureux regrette, supplie qu'on le laisse en vie et déballe tout ce qu'il sait, c'est-à-dire pas grand-chose. Il a prit la « chose » dans ses filets il y a une semaine à peu près et un type de Kingsport, un journaliste et venu faire un papier dessus. Trois jours après débarque tout une bande de types qui prétendent être envoyés par une huile de Boston ou New-York, il ne sait plus. Ce dont il se souvient c'est les 1000 dollars qu'ils lui ont proposés en échange de sa trouvaille ! Ils sont partis ce

matin, le temps de faire venir un camion pour transporter la « chose ». Il peut donner une description précise de la bande. Il se souvient aussi d'un détail, ils ont mentionnés à plusieurs reprises le nom de leur commanditaire. Ils l'appelaient le « Collectionneur »...

Laissez les Pjs décidez de ce qu'ils font du pêcheur mais si vous jouez avec les personnages pré tirés, cela devrait leur poser un cas de conscience.

Invocation en PCV

A ce stade de l'aventure, les joueurs vont certainement se trouver dans une impasse. Ils ont croisé les investigateurs mais ignorent leur destination et ne savent pas grand-chose sur ce mystérieux « Collectionneur ». Le mieux est de faire leur rapport à l'Ordre. Ce serait plus simple avec un téléphone mais allez changer des habitudes vieilles de deux siècles ! Les Pjs se retrouvent donc à jeter leurs petits galets sculptés dans la mer en entonnant le chant qu'ils connaissent bien. Ceux des Profondeurs ne tardent pas à apparaître.

Le Vieux Marsh est très contrarié. Toute cette affaire sent mauvais. Le jeune profond constitue une preuve de l'existence de la colonie et cela les met tous en danger. Il faut à tout prix le retrouver et neutraliser ce « Collectionneur ».

Le problème, c'est que ceux d'Innsmouth n'ont pas l'habitude de quitter la côte. Il leur faut de l'aide, quelqu'un qui vit dans les terres et qui connaît bien ce genre de problème. Marsh semble se souvenir d'une vieille connaissance à lui qui habite près d'Arkham. Ça n'a pas l'air de vraiment l'enthousiasmer mais en désespoir de cause il oriente les Pjs vers lui. Avant de partir, il les mets en garde : « Surtout soyez prudents et ne lui dite rien qu'il puisse utiliser contre vous ! ».

Rupert Mulligan

Mulligan marie l'élégance d'un Vincent Price et l'appétit d'un Dr Lecter. Heureusement pour les Pjs, il ne s'intéresse qu'à la chaire morte. Vous l'aurez deviné, Rupert Mulligan est une Goule. Il vit au milieu des humains depuis presque un siècle maintenant. A sa façon, il est une espèce de sommité en matière de Mythe. Il arrive même que des investigateurs chevronnés viennent le consulter sur certains sujets.

Mulligan soigne son décor : vieille maison croulante près du cimetière, arbres morts et corbeaux lugubres, rien ne manque. L'intérieur est richement décoré d'objets trouvés dans les tombes ou rapportés de ses voyages dans les Contrées du Rêve. Les murs sont décorés de tableaux signés Pickman. « Un ami de la famille ! » susurre Mulligan. Malgré ses manières raffinées, quelque chose d'inquiétant se dégage de sa personne : un parfum de sauvagerie sous un vernis d'éducation.

Mulligan n'a pas souvent de visite et il compte bien profiter de ses invités. Plus les Pjs se montrent pressés et plus il fait durer son plaisir. De plus c'est un âpre négociateur. Il va sans dire que l'or ne l'intéresse pas. Le menacer ou utiliser la force est inutile, Mulligan a les moyens de se défendre et il peut disparaître en un éclair dans un des passages dérobés de la maison. Les Pjs peuvent toujours essayer de lui faire peur en lui rappelant qu'ils sont envoyés par le Vieux Marsh mais Mulligan est loin de la côte et il sait qu'il ne risque pas grand chose.

Voici ce qui risque de mieux fonctionner :

- Mulligan n'est pas très courageux et il tient plus que tout à sa tranquillité. Il a passé des années à se bâtir une respectabilité pour vivre au milieu des humains et ne tient pas à sacrifier cela.

- Le Collectionneur détient un objet qui l'intéresse. Mulligan est prêt à aider les Pjs contre la promesse qu'on lui ramène cette pièce. Evidemment, il omet de préciser qu'il s'agit d'une relique maudite et extrêmement dangereuse.

Il détient plusieurs informations susceptibles d'intéresser les Pjs :

- Il connaît le Collectionneur de réputation et à eu affaire à lui au moins une fois. Enfin pas directement mais aux hommes qu'il emploie. C'est un individu très dangereux, un fanatique persuadé de faire le bien en brûlant tout sur son passage. Il y a quelques années les journaux l'ont tournés en ridicule alors qu'il tentait de révéler un soi-disant complot contre l'humanité. Depuis, il vit en reclus dans un lieu secret et cherche à amasser des preuves de l'existence du Mythe. Mulligan est en mesure de fournir l'adresse du Collectionneur à Boston ainsi que son vrai nom : Mason Washburne. Il dispose également d'un article susceptible d'éclairer les Pjs sur la psychologie de leur adversaire. (Voir aide de jeu n°3)
- Mulligan possède un miroir enchanté ramené d'un de ses voyages dans les Contrées du Rêve. Cet objet fait partie d'une paire que les prêtres de Zul-Bhar Sair utilisent pour communiquer à distance. Mulligan sait de source sûre que Washburne possède le miroir complémentaire du sien. Il est disposé à le prêter aux Pjs.

A vous d'évaluer la prestation de vos Pjs et d'adapter les exigences de Mulligan. Il y a de grande chance qu'ils trouvent un terrain d'entente mais s'ils se sont montrés impolis ou agressifs, Mulligan n'hésitera pas à les vendre au Collectionneur.

Le miroir de Zul-Bhar Sair

Il se présente sous la forme d'un éclat réfléchissant d'une trentaine de centimètres de haut enchâssé dans un cadre aux ornements morbides. Il faut dépenser 3 Pts de Magie et 1D6 Pts de SAN pour l'activer. On peut alors apercevoir ce que reflète le second miroir, comme à travers le judas d'une porte. Au bout d'une dizaine de minutes, la vision s'estompe. L'inconvénient pour les Pjs est que les miroirs fonctionnent dans les deux sens. On peut observer ce qui se passe de l'autre côté mais on peut aussi se faire remarquer. Ça, Mulligan oublie de le préciser, il faut bien s'amuser un peu !

Considérez que les Pjs ont 35% de chance de se faire repérer chaque fois qu'ils utilisent le miroir.

Le miroir est là pour vous permettre de créer le suspens en distillant aux Pjs, les infos que vous voulez. Inutile de trop leur en dire pour autant, sachez leur réserver des surprises ! Grâce au miroir, les Pjs peuvent évaluer le nombre de personnes qui se trouvent dans le manoir, jauger de la sécurité des lieux, trouver un moyen de s'introduire sur place etc... Mais le miroir peut aussi les pousser à agir s'ils voient le jeune profond en danger.

Chaque fois que les Pjs activent le miroir, pensez à l'heure qu'il est, le miroir transmet scrupuleusement en temps réel, pas de décalage ni de rediffusion possible. Le miroir ne transmet pas le son.

Une autre possibilité, peut-être la plus habile, serait de se servir du miroir pour négocier directement avec le Collectionneur.

Le « Collectionneur »

Mason Washburne a voué sa vie à étudier les secrets du Mythe et à traquer ses créatures. Il a affronté tellement d'adversaires au cours de sa carrière d'investigateur qu'il a développé un véritable complexe de persécution. Il a vu bon nombre de ses compagnons mourir ou deve-

nir fous. Lui seul est resté. Aujourd'hui paraplégique, Washburne vit reclus au milieu de sa collection qu'il a lui-même baptisée le « Musée des Ombres ».

L'âge l'a rendu de plus en plus misanthrope et rancunier. Ses tentatives pour révéler au monde l'existence du Mythe ont fait de lui la risée de ses contemporains. Depuis, il accumule des preuves de l'existence des Grands Anciens et lorsqu'il en aura suffisamment, il les balancera à la face du monde. Le jour est proche ou « Ils » s'éveilleront, alors tous ses crétiens se jetteront à ses pieds dans l'espoir d'être sauvés. Mais au fond de lui, Washburne espère que ce sera trop tard et que la dernière chose que l'humanité emportera sera le regret de ne pas l'avoir cru !

Grâce au Profond qu'il a capturé, Washburne va enfin pouvoir prendre sa revanche et prouver qu'il avait raison. Au retour des investigateurs, il installe le spécimen dans son laboratoire et demande à Wimble de préparer un communiqué officiel pour l'université Miskatonic. Mais Washburne caresse un espoir bien plus terrible. Il veut mettre la main sur un spécimen adulte et trouver la colonie pour détruire ce nid de vermine. Pour ça, il va se servir des Pjs.

Le Musée des Ombres

La propriété de Washburne se dresse à l'écart, dans la banlieue de Boston. C'est la réplique exacte d'un manoir écossais, une véritable forteresse entourée d'un mur de trois mètres hérissé de tessons de bouteilles. Quatre dobermans hantent le jardin. Washburne vit seul avec son majordome et garde du corps, Rajiv Singh, un Sikh qui lui est dévoué corps et âme. Les investigateurs qui ont survécu les ont rejoints et se sont installés sur place.

L'intérieur de la vaste demeure a tout du cabinet de curiosité : panoplies d'armes exotiques, trophée de chasse et bibliothèque occulte bien garnie. Le musée dédié au Mythe se trouve au sous-sol : une grande salle voûtée aux vitrines poussiéreuses. Des spécimens empaillés et des sculptures tordues provenant des cinq continents projettent sur les murs des ombres inquiétantes. Les Pjs peuvent identifier certains objets en réussissant des jets de Mythe de Cthulhu.

- Une authentique sculpture Made in R'leyh représentant une larve stellaire de Cthulhu. Washburne s'en sert comme presse-papier.
- Tiens donc, la réplique exacte du miroir que Mulligan a prêté aux Pjs !
- Un porte-parapluie en pied de Sombre Rejeton de Shub-Niggurath. Il contient plusieurs cannes de sorcier dont certaines encore chargées de POU.
- Une monstruosité empaillée étiquetée « Chupacabra – Pérou 1894 ». Il s'agit en fait d'un Gnoph-Keh.
- Une étrange machine jadis volée à des Mi-Go. Washburne n'a jamais réussi à en percer le mystère. Il s'agit d'un moule à gaufre design très en vogue sur Yuggoth.
- Une morve verdâtre flottant dans un bocal. C'est un Shoggoth. Une fois libéré, il absorbe tout ce qui l'entoure jusqu'à atteindre une TAI de 80, de quoi semer une sacrée pagaille ! Evidemment ce monstre attaque tout ce qui passe à sa portée et ne fait aucune différence entre ceux qui l'ont libéré et les autres.
- Une momie desséchée qui n'est autre qu'un authentique membre du Peuple Serpent. Washburne le croit mort mais il suffirait de le plonger dans l'eau pour qu'il renaisse avec un « plop » reconnaissant.

- Un masque mortuaire en jade noire. Une fois sorti de sa vitrine, le masque vampirise le POU de son possesseur à raison d'un point toutes les heures. Les Pts de POU sont ensuite stockés à l'intérieur du masque jusqu'à ce qu'on les utilise. C'est l'objet que Mulligan demandera aux Pjs de lui ramener.

Des plaintes lugubres qui ressemblent un peu à des chants de baleines proviennent d'une pièce au fond. Il s'agit d'une sorte de laboratoire avec planches anatomiques, table et instruments de dissection. Les murs sont couverts d'étagères portant des bocaux remplies de formol dans lesquels flottent des choses innommables. La paroi du fond est occupée par un grand aquarium dans lequel nage le jeune Profond. Il pousse des cris en voyant les Pjs, comme s'il cherchait à les prévenir...

Capturés !

Ce n'est pas forcément un passage obligé dans ce scénario, vous devez évidemment récompenser les initiatives originales de vos Pjs, mais s'il y a eu confrontation avec les investigateurs à Rockport, si Mulligan les a trahis ou s'ils ont utilisés le miroir et se sont fait repérer alors il y a une forte probabilité pour qu'on en passe par là !

Le Collectionneur se sert du jeune Profond comme appât pour attirer les Pjs dans le laboratoire du sous-sol. Au besoin, il fait tout pour leur faciliter la tâche : il laisse les portes ouvertes, demandent aux investigateurs de partir etc... Pour inciter vos Pjs à agir vous pouvez leur suggérer de passer par les égouts pour s'introduire dans la propriété.

Une fois dans le laboratoire face au jeune Profond, le piège se referme. Du gaz se répand dans la pièce tandis qu'éclate le rire machiavélique du Collectionneur. Appliquez les règles de noyade pour simuler les effets du gaz : jet sous 10xCON au premier round, sous 9xCON au second tour etc... Au premier jet raté, le Pj tombe inconscient.

Les Pjs se réveillent enfermés dans la cellule du laboratoire. La suite est un cauchemar brumeux dont ils ne sont tirés que pour être interrogés. Les mêmes questions reviennent sans cesse : Comment ont-ils fait pour le trouver ? Où se trouve la colonie ? Comment ont-ils eu le miroir etc...

C'est le moment de faire monter la pression. Rappelez aux joueurs qu'ils sont prisonniers d'un savant fou et laissez leur imagination faire le reste. Washburne est d'ailleurs très curieux de comprendre comment s'opère la métamorphose en Profond. Pour ça rien de vaut une bonne dissection. Bien entendu, les autres assistent à la séance. Faites-en une scène un peu grand guignol plutôt que malsaine. Le but étant de montrer les investigateurs comme des monstres et les monstres comme des victimes.

Agence tous risques

Bon, il va falloir se sortir de là ! Une action musclée est possible encore faut-il bien coordonnée l'opération. Le meilleur moment reste les séances quotidiennes d'interrogatoire. Il est en effet plus facile de se libérer des sangles de la table d'opération (FOR de 20) que de démolir les barreaux de la cellule. Seul Wimble et au moins un autre investigateur sont obligatoirement présents aux séances. Wimble garde les clés de la cellule dans sa poche.

Comme tout grand méchant qui se respecte, le Collectionneur adore s'écouter parler. Bien qu'il considère les Pjs comme des monstruosité qu'il faut détruire, il est facile d'entamer la conversation sur le thème : « je suis un incompris et l'humanité ne me mérite pas ! ». Un Pj habile pourrait se servir de ça pour retourner la situation. « C'est vrai que l'humanité ne vous mérite pas Mr Washburne alors pourquoi la préserver plus longtemps ? » Après tout ils veulent la même chose : le retour des

grand Anciens. Les Pjs pour redevenir l'espèce dominante sur terre et Washburne pour se venger de tous ceux qui l'ont ridiculisé. En jouant sur la misanthropie de Washburne et en le flattant/plaignant, il est possible de réussir à l'amadouer. « Les Anciens Maîtres ont besoins d'hommes tel que vous et eux savent se montrer reconnaissants ! » C'est tellement tordu que ça a des chances de fonctionner ! Evidemment ça ne sera pas du goût de tout le monde et certains investigateurs devraient trouver ça inacceptable histoire de ne pas vous priver d'un final musclé. Certains indices comme l'article du New-York Times suggèrent cette solution. (voir aide de jeu n°3)

Faire miroiter les trésors qui se cachent à la cité sous-marine de Y'ha-nthlei. Certains des investigateurs comme Laura ou Edward peuvent être sensibles à l'argument. Après tout, les Pjs avaient les poches pleines de doublons en or lorsqu'ils se sont fait capturerés...

Certains objets du Musée des Ombres peuvent aider les Pjs à s'évader s'ils parviennent à s'en emparer. Encore faut-il les identifier d'abord grâce à un jet de Mythe de Cthulhu réussi.

Certains sortilèges comme le Chant de Sirène peuvent s'avérer fort utile, sauf si Célia l'a déjà utilisé avant, dans ce cas Washburne l'a bien évidemment faite bâillonnée.

Dénouement

Si les Pjs se sont montrés convaincants, l'humanité compte un adversaire de plus. Après tout, Washburne ne sera pas le premier investigateur à retourner sa veste.

S'ils tentent la manière forte, tout ça risque de finir par un incendie du plus bel effet, les Pjs prenant le large tandis que le Collectionneur hurlant comme un dément disparaîtra au milieu de son musée en proie aux flammes.

Si les Pjs s'enfuient sans parvenir à neutraliser le Collectionneur, celui-ci fera un communiqué à l'université Miskatonic qui provoquera le fameux raid sur Innsmouth et la création de la Division P : ancêtre de Delta Green. L'humanité est maintenant au courant...

Dans le meilleur des cas, le soleil se couche sur l'océan retrouvé, tandis que le jeune Profond nage vers ses parents dans une séquence émotion digne de « Sauvez Willy 2 ».

Qui sait, peut-être que la prochaine fois qu'ils rencontreront des Profonds vos Pjs hésiteront avant de tirer ?

Personnages pré-tirés

Zacharie Marsh

29 ans, avocat et hybride d'Innsmouth

Vous êtes le petit dernier de l'illustre famille Marsh d'Innsmouth, le fruit de quatre-vingt ans de croisements dégénérés avec Ceux des Profondeurs. Un jour vous succéderez à votre père à la tête de la raffinerie familiale. Pour vous préparer à vos futures responsabilités, vous avez étudié le droit à Harvard. Vous deviez revenir à Innsmouth aux premiers signes de métamorphose seulement voilà : vous avez terminé vos études, vous vous rapprochez tranquillement de la trentaine et pas le moindre signe de dégénérescence ! Tous vos cousins ont achevés depuis longtemps leur métamorphose en Profond et sont partis vivre sous la mer dans la cité sous-marine de Y'ha-nthlei. Tous sauf vous. Vous êtes la honte de votre lignée et grand-père Barnabus ne manque pas de vous le rappeler à chaque réunion de famille. Du coup, vous cherchez désespérément un moyen de vous élever dans l'Ordre Esotérique de Dagon seul espoir pour vous d'améliorer votre image de marque et de succéder un jour à votre père.

Citation : « Etre froid et couvert d'écailles n'est pas une obligation pour travailler au barreau de Boston mais cela simplifie énormément les choses ! »

Comment le jouer ? Vous présentez bien, vous êtes éloquent et l'un des rares à avoir connu autre chose qu'Innsmouth. Comme vous savez mesurer les risques, vous avez tendance à vous prendre pour le chef. Contrairement aux autres, vous pensez que la violence est l'arme des faibles et vous répugnez à vous comporter comme le dégénéré que vous êtes.

Capacités spéciales : Aucune

Sort : Contacter Ceux des profondeurs.

Ce sort coûte trois points de magie et ne peut être lancé qu'au bord de l'océan. Le lanceur doit jeter dans l'eau des pierres sculptées de manière particulière en prononçant les formules consacrées. Dans la demi-heure qui suit 2D6 Profonds surgissent des flots. Ils peuvent prêter main forte aux Pjs s'ils justifient le dérangement...

Cletus Babson

23 ans, pêcheur et hybride d'Innsmouth

Vous êtes l'authentique produit dégénéré, de quatre-vingt ans de croisements avec Ceux des Profondeurs. Un hybride terrible et sans pitié. Du moins vous vous efforcez de l'être parce qu'en réalité, les humains vous terrifient ! Ils sont laids et cruels, ils ne respectent rien à commencer par l'océan. Depuis votre enfance, on vous prépare à perpétuer l'espèce en vous accouplant avec une femelle humaine mais cette seule idée vous fiche la nausée. Vous savez bien qu'il faudra en passer par là pour mériter de rejoindre la cité sous-marine de Y'ha-nthlei... En attendant, le monde extérieur vous terrifie, vous n'êtes jamais sorti d'Innsmouth et vous n'avez aucune envie de le faire.

Citation : « Fichons le camp d'ici, cet endroit me donne la chair de poule ! » (NDA : pardon j'ai pas pu m'empêcher de la faire...)

Comment le jouer ? Vous êtes doux et craintif. Vous avez besoin du bruit du ressac pour vous endormir le soir. Les mauvaises langues disent qu'on vous a donné du rab de muscles à la place de la cervelle, une âme d'enfant coincée dans une grande carcasse dégénérée.

Capacités spéciales :

- Branchies : Vous pouvez respirer sous l'eau aussi bien qu'à l'air libre.

- Griffes : Elles s'utilisent comme une arme de corps à corps et font 1D6 pts de dégâts + Bonus de Force.

Phobie : Gynéphobie, peur des femmes (humaines)

Sort : Contacter Ceux des profondeurs.

Ce sort coûte trois points de magie et ne peut être lancé qu'au bord de l'océan. Le lanceur doit jeter dans l'eau des pierres sculptées de manière particulière en prononçant les formules consacrées. Dans la demi-heure qui suit 2D6 Profonds surgissent des flots. Ils peuvent prêter main forte aux Pjs s'ils justifient le dérangement...

Amos Babson

31 ans, et hybride d'Innsmouth

Le jour est proche où vous aurez achevé votre métamorphose en Profond. Bientôt vous nagerez avec les élus pour rejoindre la cité sous-marine de Y'ha-nthlei et passer l'éternité sous l'océan. Vous avez toujours servi l'Ordre Esotérique de Dagon est vous ne comprenez pas pourquoi tout le monde vous en veut. Bon c'est vrai que vous êtes un peu emporté et que vous avez tendance à attirer un peu trop l'attention ce qui n'est pas très bien vu dans le coin. Parce que si les gens d'ici tiennent à quelque chose, c'est bien à leur tranquillité. Enfin, on ne peut tout de même pas vous reprocher d'avoir chahuté quelques touristes...

Citation : « Ecartez-vous je vais régler le problème ! »

Comment le jouer ? Vous êtes tout proche d'achever votre métamorphose en Profond. Vous vous baladez constamment en imper, le visage dissimulé dans l'ombre d'un chapeau mais votre drôle de démarche sautillante peut vous trahir. Bien que vous n'en ayez pas conscience, vous vous comportez en toute circonstance comme un rustre et une brute. Pour vous la meilleure manière d'aller droit au but et de passer à travers la porte.

Capacité spéciale :

- Branchies : Vous pouvez respirer sous l'eau aussi bien qu'à l'air libre.

- Griffes : Elles s'utilisent comme une arme de corps à corps et font 1D6 pts de dégâts + Bonus de Force.

- Armure : 1 Point de peau et d'écailles.

- Perte de SAN : 0/1D3 mais cette fois c'est vous qui faites peur !

Sort : Contacter Ceux des profondeurs.

Ce sort coûte trois points de magie et ne peut être lancé qu'au bord de l'océan. Le lanceur doit jeter dans l'eau des pierres sculptées de manière particulière en prononçant les formules consacrées. Dans la demi-heure qui suit 2D6 Profonds surgissent des flots. Ils peuvent prêter main forte aux Pjs s'ils justifient le dérangement...

Célia Gilman

17 ans, femme de chambre et hybride d'Innsmouth

Excepté que vous êtes couverte d'écailles, vous êtes comme toutes les jeunes filles de votre âge et bien entendu, vous trouvez qu'Innsmouth est d'un ennui mortel. Les garçons de votre âge ne pensent qu'à comparer leurs branchies en glapissant. Heureusement, vous travaillez à l'hôtel de votre oncle et vous pouvez parfois parler aux étrangers qui s'y arrêtent. Vous aimez leur drôle de sourire crispé lorsque vous leur tournez autour. Un jour peut-être, l'un d'entre eux tombera éperdument amoureux et vous emmènera loin d'Innsmouth, loin de cet endroit triste et sale. Seulement votre père ne sera jamais d'accord. Le dernier étranger auquel vous vous êtes intéressée a fini dans le tas de compost et ça a fait toute une histoire avec L'Ordre Esotérique de Dagon. Vous avez même eu droit à un sermon du Grand Prêtre Barnabus Marsh sur le thème « Nous ne devons pas attirer l'attention, blabla... ». Heureusement il y a Grand Ma', elle vit sous la mer dans la cité sous-marine de Y'ha-nthlei mais elle vient vous voir de temps en temps. Elle vous a appris un sortilège qui pourrait vous être bien utile.

Citation : « Inutile de faire le timide je finirais bien par savoir ce que je veux ! »

Comment la jouer ? Vous pensez avoir un vrai pouvoir sur les hommes. Il n'y qu'à voir la manière dont ils deviennent pâles et perdent leurs moyens dès que vous leur adressez la parole.

Capacité spéciale : Aucune

Sorts :

- Chant de Sirène

Ce sort doit être chanté par le lanceur. S'il réussit, la cible du sort et lié au lanceur pour une période de 2D6 + 20 heures et fera tout son possible pour contenter l'élue de son cœur. Un jet de résistance est possible en confrontant POU contre POU, s'il est réussi le sort n'a aucun effet sur la cible. Le chant de sirène affecte tout ceux qui sont capables de l'entendre. Lancer ce sort coûte 1 Pt de Magie et 5 Pts de SAN.

- Contacter Ceux des Profondeurs

Ce sort coûte trois points de magie et ne peut être lancé qu'au bord de l'océan. Le lanceur doit jeter dans l'eau des pierres sculptées de manière particulière en prononçant les formules consacrées. Dans la demi-heure qui suit 2D6 Profonds surgissent des flots. Ils peuvent prêter main forte aux Pjs s'ils justifient le dérangement...

Aides de Jeu

Mon cher C.

J'ai une bonne nouvelle. Comme vous l'aviez supposé, le spécimen est parfaitement authentique. Il ressemble beaucoup à ceux que nous avons déjà rencontrés mais en beaucoup plus petit. Wimble pense qu'il s'agit en fait d'un individu immature. Quoiqu'il en soit, il est parfaitement monstrueux. J'ignore si il est capable d'avoir peur mais il passe des glapissements qui selon Wimble pourraient être une sorte de langage primitif.

En interrogeant les pêcheurs sur les lieux de leur découverte, j'ai poussé mes recherches jusqu'à une petite ville proche du nom d'Insmouth. J'ai passé la journée ici et je suis convaincu que cet endroit cache un grand secret. Les habitants se sont montrés peu bavards, voire même franchement hostiles. Ils portent tous d'étranges stigmates, ce que les habitants de la région appellent le "masque d'Insmouth". Je suis intimement persuadé qu'il a un rapport avec cet endroit. Une panne d'autocar m'oblige à passer la nuit ici, mais dès demain je...

La lettre inachevée, aide de jeu n°1

LE « CHAINON MANQUANT » DECOUVERT A ROCKPORT MASSACHUSETTS ?

UN SPÉCIMEN INCONNU A ÉTÉ CAPTURÉ PAR DES PÊCHEURS AU NORD-EST DE KINGSPORT

ROCKPORT (MASSACHUSETTS) – POUR HIRAM TURPLE, SOIXANTE-CINQ ANS ORIGINAIRE DE ROCKPORT, LA PÊCHE EST UN SACERDOCE. HIER MATIN JUSTE AVANT L'AUBE, IL EMBARQUE SUR LE NEPTUNE II, EN COMPAGNIE DE SON MATELOT OTIS. LES DEUX MARINS METTENT LE CAP À CINQ MILES DES CÔTES, À MI-CHEMIN ENTRE GLOUCESTER ET INSMOUTH. LEUR BATEAU FILE SUR LA MER CALME. SOUDAIN, DANS L'ÉTRAVE DU NAVIRE APPARAISSENT TROIS DAUPHINS FUSANT À VIVE ALLURE. EST-CE UN SIGNE MYSTIQUE ? LE CAPITAINE TURPLE DÉCIDE DE S'ARRÊTER POUR POSER SES FILETS.

PENDANT DE LONGUES MINUTES, RIEN À L'HORIZON. SOUDAIN, UN CRI : « POISSON ! », UN ÉCLAIR ARGENTÉ VIREVOLTE SOUS LA SURFACE. MAIS À LA SURPRISE DES DEUX HOMMES C'EST TOUT AUTRE CHOSE QU'UN POISSON QUI SE DÉBAT DANS LEUR FILET. « J'AI D'ABORD PENSÉ QU'IL S'AGISSAIT D'UN DAUPHIN » RACONTE HIRAM TURPLE « ÇA ARRIVE PARFOIS QUE CES BÊTES SE PRENNENT DANS NOS FILETS. ET PUIS J'AI VU QU'IL AVAIT DES BRAS ET DES JAMBES ! ».

LE SPÉCIMEN PÊCHÉ PAR LE CAPITAINE TURPLE DÉFIE EN EFFET, TOUTES LES CLASSIFICATIONS SCIENTIFIQUES ACTUELLES. IL MESURE ENVIRON UN MÈTRE DIX DE HAUT ET SEMBLE POURVU À LA FOIS DE BRANCHIES ET DE MEMBRES PALMÉS. SA PEAU GLABRE ET ÉCAILLEUSE A LA CONSISTANCE DU CAOUTCHOUC. LA CHOSE NE SEMBLE PAS POUVOIR SURVIVRE TRÈS LONGTEMPS HORS DE L'EAU. ELLE A ÉTÉ RAMENÉ AU PORT EST PLACÉ DANS UNE CUVE PLEINE D'EAU DE MER.

LE PROFESSEUR WIMBLE DU DÉPARTEMENT DE BIOLOGIE MARINE DE L'UNIVERSITÉ MISKATONIC S'EST DÉCLARÉ EXTRÊMEMENT INTÉRESSÉ PAR LE SPÉCIMEN. « CETTE CHOSE A ÉTÉ PÊCHÉ DANS UNE ZONE OU LA PROFONDEUR DES EAUX EST ESTIMÉ À CENT QUARANTE MÈTRES. DE PLUS, IL EST CONNU QU'À CET ENDROIT, LES RÉCIFS SONT PERCÉS DE MULTIPLES GROTTES ET GALERIES SOUS-MARINES. DANS CES CONDITIONS, IL EST TOUT A FAIT CONCEVABLE QU'ELLE AIT PU RESTÉE CACHÉE PENDANT UNE LONGUE PÉRIODE. J'AJOUTERAI QUE CEUX QUI PENSENT QUE LA MER NOUS A LIVRÉE TOUS SES SECRETS FONT FAUSSE ROUTE. » LE PROFESSEUR WIMBLE A ASSURÉ QU'IL SE DÉPLACERAIT À ROCKPORT DÈS QUE POSSIBLE POUR EXAMINER LA TROUVAILLE DU CAPITAINE TURPLE.

20 NOVEMBRE 1927

R.PARKER

L'article du Kingsport Chronicle, aide de jeu n°2

LE RIDICULE NE TUE PAS !

C'EST UN LACONIQUE COMMUNIQUÉ QUI EST TOMBÉ MERCREDI, PROVOQUANT L'HILARITÉ DANS LES SALLES DE RÉDACTION. DE QUOI S'AGIT-IL AU JUSTE? RIEN DE MOINS QUE DE LA FIN DU MONDE !

SELON LA CONFÉRENCE DONNÉE MARDI SOIR À L'HÔTEL WALDORF ASTORIA DE NEW YORK : « L'HOMME N'A PAS TOUJOURS ÉTÉ LE MAÎTRE DE CETTE PLANÈTE ». DES PERSONNALITÉS DU MONDE UNIVERSITAIRE, DES HISTORIENS, DES ARCHÉOLOGUES, DES POLITIQUES ONT AINSI ÉTÉ CONVIÉES AFIN DE DÉBATTRE SUR LE SUJET QUI S'ANNONÇAIT PROMETTEUR. MALHEUREUSEMENT, LES DISCUSSIONS ONT VITE CÉDÉS LA PLACE AUX RIRES. À DÉFAUT DE DÉMONSTRATION SCIENTIFIQUE, LE PUBLIC A PU ASSISTER À L'UN DES MEILLEURS SPECTACLES FORAINS DONNÉ À NEW YORK CES DERNIERS MOIS.

D'APRÈS LES CONFÉRENCIERS, DES PREUVES ATTESTANT L'EXISTENCE D'ESPÈCES JUSQU'ALORS INCONNUES COMME LES ATLANTES ET LES HYPERBORÉENS AURAIENT ÉTÉ DÉCOUVERTES AUX QUATRE COINS DU GLOBE. CES PEUPLES AURAIENT VOUÉS UN CULTE À DES CHOSES ENDORMIES QUI RÉGNAIENT SUR LA PLANÈTE BIEN AVANT L'APPARITION DE L'HOMME MAIS QUI AUJOURD'HUI MENACENT DE SE RÉVEILLER À NOUVEAU POUR ASSERVIR L'HUMANITÉ. LA CONFÉRENCE S'EST ACHEVÉE DANS UN BROUHAHA GÉNÉRAL LORSQU'UN CONFRÈRE A DEMANDÉ DES NOUVELLES DU MONSTRE DU LOCH NESS.

LES QUELQUES PERSONNALITÉS SCIENTIFIQUES VENUS SE FOURVOYER DANS CETTE CONFÉRENCE SE SONT EMPRESSÉS DE QUITTER LES LIEUX. LE PROFESSEUR RAVENWOOD, DOYEN DU DÉPARTEMENT ARCHÉOLOGIQUE DE L'UNIVERSITÉ DE WASHINGTON S'EST DÉCLARÉ « ATERRÉ QU'ON PUISSE DÉPENSER AUTANT D'ARGENT POUR DE TELLES INEPTIES ! IL DEVRAIT Y AVOIR DES LOIS POUR EMPÊCHER LES FOUS DE FAIRE N'IMPORTE QUOI AVEC LEUR ARGENT ! »

CES TRAVAUX DE RECHERCHE ONT ÉTÉ FINANCÉS EN GRANDE PARTIE PAR LA FONDATION PARAPSYCHOLOGIQUE INTERNATIONALE FONDÉE PAR L'EXCENTRIQUE MILLIONNAIRE MASON WASHBURNE. CE PASSIONNÉ AMATEUR D'ARCHÉOLOGIE ET D'ÉSOTÉRISME AVAIT DÉJÀ FAIT PARLÉ DE LUI EN ACHETANT UN MANOIR ÉCOSSAIS AVANT DE LE FAIRE DÉMONTÉ PIERRE PAR PIERRE ET REMONTER À L'IDENTIQUE DANS LA BANLIEUE DE BOSTON.

MR WASHBURNE N'A PAS SOUHAITÉ S'EXPRIMER FACE AUX ÉVÈNEMENTS. SES SOCIÉTÉS ENREGISTRAIENT HIER UNE FORTE BAISSÉ À LA CLÔTURE DE LA BOURSE.

NEW-YORK TIMES 17 AVRIL 1922
T.HORN

L'article du New-York Times, aide de jeu n°3

Chronologie indicative - Novembre 1927

- Jour 01 - 18 Novembre 1927 - Hiram Turple prend l'enfant Profond dans ses filets
- Jour 03 - 19 Novembre 1927 - Un journaliste du Kingsport Chronicle vient faire un papier sur la trouvaille de Turple
- Jour 08 - 22 Novembre 1927 - Les investigateurs envoyés par le Collectionneur débarquent à Rockport
- Jour 09 - 23 Novembre 1927 - Edward Cornby se rend à Innsmouth, début de l'aventure.
- Jour 10 - 24 Novembre 1927 - Les investigateurs quittent Rockport en emportant le jeune profond avec eux
- Jour 11 - 25 Novembre 1927 - Les Pjs se rendent chez Mulligan
- Jour 12 - 26 Novembre 1927 - Les Pjs se rendent chez Mason Washburne

Aide de jeu n°4, Chronologie des évènements

Le lait de Shub-Niggurath

par Guillaume

En 1341, le duc de Bretagne Jean III, meurt. Jean de Monfort, demi-frère du duc défunt, soutenu par Edouard III d'Angleterre, et Charles de Blois, appuyé par le roi de France, Philippe IV de Valois, s'opposent pour la couronne ducale et déclenchent une guerre de succession qui va durer près d'un quart de siècle.

Le scénario débute en l'an 1349. Guerre, famine, hérésie, peste noire et inquisition. Voilà pour l'ambiance.

Nyarlathotep a promis et offert à chacun des personnages ce qu'il désirait le plus. Les personnages ont signés dans le grand livre d'Azathoth pour obtenir ces faveurs, mais ils ont tous refusés de s'acquitter de la contrepartie (Adj A, B, C, D). Le messenger des dieux a donc ourdi une machination qui va précipité la chute des personnages. Il va leur faire croire que la seule solution pour circonvenir le dieu est de récupérer un médaillon qui pourrait permettre de le repousser. Ce bijou est entre les mains de la Chienne Noire, une stryge, sorte de vampire, à la fois femme et à la fois chienne, une créature autrefois humaine, corrompue par un avatar de Shub-Niggurath, le Bouc Contrefait. Elle est la grande prêtresse du culte de Shub-Niggurath. Le plan de Nyarlathotep la concerne au plus haut point. La venue sur Terre d'un enfant très puissant de la Chèvre Noire et la consécration d'une nouvelle grande druidesse en sont les conséquences ultimes. Elle est soutenue par l'évêque de Quimper, Alain Le Gall, qui est son plus important et plus fidèle serviteur. Celui-ci est également le frère d'un des PJ. C'est lui qui explique au groupe que leur seul espoir est de s'emparer du médaillon. Il leur dit qu'une importante cérémonie orgiaque du culte a lieu au Huelgoat, le «bois du haut», à l'endroit que l'on nomme le camp d'Artus, le 21 Mars, pour l'équinoxe du printemps. Il leur raconte également qu'il ne sait pas si le messenger qu'il a envoyé a réussi à contacter le groupe d'inquisiteurs normalement chargé de ce genre de mission.

1. La cérémonie

Les PJ arrivent à Huelgoat, le village voisin, en début de soirée. La rue boueuse qui traverse le bourg jusqu'à l'église, est déserte. Tous les volets sont fermés. Seul la petite taverne Al Louarn («le renard») est ouverte et témoigne du seul signe de vie des environs. Les discussions vont bon train, à ce qu'il semble. Ecouter : une sage-femme serait la cible de la vindicte d'une partie de la population locale suite à une fausse couche ; plusieurs bigots soutiennent qu'elle aurait fait un pacte avec le démon du Huelgoat, qu'elle aurait promis l'âme de l'enfant en échange de faveurs. D'autres argumentent qu'une fille aussi douce ne saurait commettre un acte aussi noir. Après quelques échanges un peu virulent, un silence pesant s'abat sur l'assemblée. Les habitants sont terrifiés et refusent catégoriquement de discuter avec les personnages. Ils savent pour la plupart où doit se dérouler la cérémonie, car leurs voisins, leurs amis et leurs parents s'y rendent... Par peur des représailles, ils gardent le silence. A demi-mots on les aiguille vers Gwiomarc'h, le prêtre, qui est seul à répondre aux questions des PJ. Il est intransigeant : les adorateurs de démon du Huelgoat doivent périr. Sagacité : le prêtre cache quelque chose : il a demandé à l'évêque de Quimper de faire intervenir les inquisiteurs, qui se cachent dans une grange près de Huelgoat. Le prêtre révèle aux personnages l'emplacement de la fête païenne, une

fois qu'il est sûr de l'honorabilité de leurs desseins (Persuasion). Il les prévient que la secte est dangereuse, et pas seulement d'un point de vue spirituel. Quoiqu'il en soit l'intérêt qu'ils éprouvent pour le culte ne manque d'éveiller sa curiosité, voire ses soupçons, si le jet de Persuasion est raté et si les propos de l'investigateur font état de pacte avec un dieu noir...

Les PJ traversent un impressionnant chaos rocheux qui occupe le lit de la Rivière d'Argent. Royaume natal : ce chaos serait l'oeuvre de Gawr le géant.

L'étendue de forêt que les PJ doivent parcourir est épaisse, antique et moussue. Hormis un murmure lointain, un silence pesant s'est abattu sur la forêt. Monde Naturel : Les animaux attendent quelque chose. demandez au PJ de faire des jets de Navigation, Suivre une piste ou Ecouter pour repérer l'emplacement exact du site. Bientôt les personnages arrivent sur un éperon rocheux, au milieu de la forêt, une double enceinte, de grandes dimensions, enclot un espace relativement étroit. La première ligne mesure environ 3 km de tour ; la seconde, beaucoup plus haute, atteignant parfois et dépassant même 10 m d'élévation, court à 350 m au-dedans de la précédente et délimite un réduit de 300 m de long sur un peu plus de 100 m de large. Près de l'entrée de ces ouvrages, une motte marque l'emplacement d'un bastion. Un puits est encore visible à l'intérieur de l'enclos. Trouver Objet Caché : des traces de pas s'arrêtent devant un amas rocheux. un bloc peut être déplacé et révéler une grotte. Un système de pitons reliés à une chaîne permet de refermer derrière soi ; celui d'entre les PJ qui a le plus en POU fait un jet de Chance. Un échec indique que l'extrémité de la chaîne est attachée à un stalactite (FOR 26 pour l'ouvrir). Une réussite signifie que le dernier sectateur n'a pas respecté les consignes de sécurité (FOR n'est que de 13). Le tunnel à forte inclinaison débouche sur une vaste caverne d'où partent une demi-douzaine d'autres tunnels. Ecouter pour repérer la bonne direction. La rumeur s'intensifie au fur et à mesure de l'approche. Le tunnel débouche dans une petite combe parallèle à l'éperon. Elle est parfaitement dissimulée grâce à une ceinture dense de taillis et de chênes séculaires. Un grand feu brûle au milieu d'une clairière. Des effluves corporelles parviennent au narines des PJ. Des râles, des gémissements et des juréments grossiers s'échappent d'une grande masse mouvante. Le feu projette l'ombre monstrueuse des sybarites entremêlés sur la forêt. De l'autre côté du feu, un groupe de sept personnes cagoulés qui psalmodient des incantations fait cercle devant un chêne au tronc énorme. une jeune femme inconsciente et ligotée repose sur une dalle de pierre devant l'arbre. Le sabbat. Cette vision dérangeante coûte 0/1d2 points de SAN.

Au bout d'un moment, un homme au masque de tragédie grecque se détache des autres. Il porte une vasque de métal avec laquelle il recueille le suc noir qui s'écoule rapidement de l'écorce moussue. Puis une fois qu'elle est pleine, il la fait passer à trois des officiants qui en boivent. Après quelques instants, l'un d'eux se met à pousser un long hurlement, un autre se met à quatre pattes et martèle le sol de ses poings, un tel ricane comme un dément entre deux sanglots, tandis que son voisin, les yeux révulsés, mange des feuilles. Le dernier se roule par terre, en proie à des convulsions. Moins d'une minute plus tard, ils se calment et reprennent leur attitude initiale. Ils sortent chacun une serpente. Ils soulèvent leur robe et dévoilent leurs organes génitaux. Puis ils empoig-

nent leurs testicules et s'émasculent sans l'ombre d'une hésitation (0/1d3 SAN). Ils s'écroulent, terrassés par la douleur. Occultisme : Ce rituel est une survivance du culte d'Attis, dieu de la végétation, parèdre de Cybèle, déesse mère phrygienne. Mythe de Cthulhu : Shub Niggurath est la divinité qui est honorée ici. Puis le septième sectateur -une femme, si l'on en juge par ses formes délicates- s'avance à son tour. Elle ramasse les débris sanguinolents avec une grande dévotion. Elle les porte jusqu'à l'arbre, les dépose entre les racines, à l'endroit où s'épanche le liquide noire et glaireux, puis se tourne vers la victime, une serpe à la main. Elle se penche, dévoilant un instant sa gorge d'albâtre. TOC : un bijou étincelle entre ses seins. A partir de ce instant, les joueurs n'ont que peu de temps pour sauver la vie de la jeune femme. S'ils ne font rien, le sacrifice est consommé. La Chienne Noire l'éventre, extirpe les ovaires et les place avec les attributs masculins (1/1d4 SAN ; 0/1d3 s'ils ont tentés quelque chose, en vain). Quiconque essaye d'interrompre le rituel doit affronter les Galles rendus fou de douleur et d'exaltation mystique. Ils ont trois tours pour se frayer un chemin et détourner l'attention de ar Kiez Du («la Chienne Noire»). C'est le moment que choisissent les inquisiteurs pour attaquer. La confusion est totale. Les soldats tuent ceux qui résistent, assomment ou ligotent ceux qui n'ont pas la chance de pouvoir s'enfuir. De deux choses l'une : les joueurs ont sauvés la femme, auquel cas la prêtresse prend sa forme animale en un instant, un énorme molosse noir au brillants yeux rouges, qui bondit dans les ténèbres aussitôt (0/1d8 SAN). Elle prend bien soin de laisser tomber le pendentif en vue des PJ. L'homme au masque -l'évêque- disparaît tout simplement, sans laisser de traces (il utilise un portail ; il y a des entrelacs de lignes peintes sur le sol). Les PJ peuvent tenter de pourchasser la Chienne, mais sans succès.

L'autre éventualité, c'est que les joueurs n'ont pas voulu ou pas pu la délivrer. Dans ce cas, un événement horrible se produit. Le sacrifice propitiatoire a lieu, les inquisiteurs chargent. Soudain, un vent de peste surgit de nulle part, les ombres s'intensifient. Une étrange torpeur gagne toutes les personnes présentes. Finalement, chacune y succombe. Ceux qui ont 15 ou plus en POU s'endorment les derniers. Prenez ces joueurs à part : ils voient à travers leur regard embrumé l'écorce de l'arbre palpitée, telle de la chair vivante, puis s'ouvrir comme un vagin pour livrer passage à une patte ou une jambe musculeuse, velue, énorme. Elle est terminée par un fort sabot qui vient frapper le sol lourdement lorsque l'organe se déplit (1d3/1d10 SAN). L'épiphanie du Bouc Contrefait. Les PJ sombrent dans l'inconscience. Le démon va «immoler» la guérisseuse et le clerc pour ses noirs desseins. Le premier va devenir le réceptacle d'un ignoble maléfice. Il est désormais le portail vivant qui fera venir sur Terre un effroyable fléau : l'Ultime Rejeton de la Chèvre Noire. La guérisseuse, quant à elle, est maintenant la «fiancée» du Bouc Contrefait. Elle sera, bon gré, mal gré, la nouvelle grande druidesse du culte, à la place de la Chienne Noire. Elle porte le pendentif de la Kiez Du. Un médaillon de bronze figurant une tête de satyre ou de faune aux yeux d'escarboucle. Si elle tente de l'enlever, elle ressent une douleur effroyable dans tout le corps, et commence à vomir et exsuder du sang par les orifices. Elle perd un points de vie par tour jusqu'à ce qu'elle meurt ou le remette.

Le reveil est des plus pénible. Pêle-mêle, investigateurs, sectateurs et inquisiteurs émergent de leur sombre catalepsie. Les soldats de l'Eglise mettent des fers sur tous les participants, et sur les PJ, si le prêtre leur a fait un rapport négatif ou si leur comportement est suspect. Sinon, ils sont tout de même invités à les suivre pour «complément d'information». Dans le cas où ils ont poursuivi la prêtresse, ils tombent sur un groupe de soldats, avec des résultats identiques.

2. Dans les griffes de l'inquisition

Les prisonniers sont emmenés jusqu'à l'église de Huelgoat, sont la crypte à été rapidement aménagé en chambre de torture. Un brasier est allumé ; les instruments sont en place : bottes espagnoles, chaises ardentes et vierges de Nuremberg et autres pinces rougeoyantes. Si les PJ ont fait quoique ce soit de susceptible d'éveiller un doute de la part des fous de Dieu, ils sont immédiatement soumis à la question. Il va sans dire que le danger est réel. Les sectateurs sont descendus à tour de rôle dans la crypte. La plupart avouent avoir eu commerce avec le Malin, dès les premiers instants de la géhenne. certains sont plus récalcitrant. D'effroyables hurlements accompagnés d'une écoeurante odeur de chairs brûlées montent des sous-sols jusqu'aux PJ. Ecouter : en-dessous, un inquisiteur dominicain recite le verset de la Bible suivant (Latin) : « si quelqu'un ne demeure pas en moi, il est jeté dehors, comme le sarment, et il sèche ; puis on le ramasse, on le jette dans le feu, et il brûle. » Théologie : Evangile selon Jean 15.6.

Le tribunal est composé du grand inquisiteur dominicain Haeloc Le Scouëzec (un dangereux psychopathe), de deux moines, un franciscain (charitable) et un dominicain (fanatique) et de Gwiomarc'h, visiblement mal à l'aise. L'autre inquisiteur (Fanch Morel, qui est presque aussi cruel et pervers que sont maître) est en train d'extorquer des aveux aux malheureux sectateurs, avec sa bande de soudards, tous plus sanguinaires les uns que les autres.

Le moine dominicain commence par poser de question d'ordre théologique aux PJ :

exemple :

- «reconnaissez-vous le Christ comme votre seigneur et votre sauveur ?».

- «Sa sainteté le pape Clément VI est-il bien l'unique et suprême représentant de Dieu sur Terre ?».

- «Dirige-t-il dans son ensemble notre sainte mère l'église catholique, apostolique et avignonnaise ?».

- «Vous êtes-vous déjà rendu coupable d'études condamnées par l'église ?».

- «Avez-vous déjà professé des doctrines hérétiques ?».

A partir de là, le grand inquisiteur prend la relève :

- «Avez vous déjà eu des relations charnelles contre-natures avec des créatures -qu'elles soient de ce monde ou d'ailleurs- ?».

- «Vous êtes-vous déjà adonner au péché qui fit s'abattre la colère de Dieu sur Sodome et Gomorrhe ?».

A la guérisseuse : - «Êtes-vous vierge ?». En cas de réponse affirmative, il demande à deux de ses soudards de vérifier. Ils s'acquittent de leur tâche, sans ménagement et avec un rictus malsain. Les ecclésiastiques autour de la table se voilent la face en affectant du dégoût. Sagacité : lorsque les brutes dévoilent les appas de la bougresse, une lueur de concupiscence enflamme les yeux de l'inquisiteur. TOC : une légère turgescence déforme sa robe. Une réponse négative ou un mensonge sur sa virginité entraîne la question suivante : - «êtes-vous marié selon les rites de l'église catholique ?».

- «Avez-vous pactisé avec une créature des abysses ?».

- «Avez-vous de quelconques liens, d'amitié ou de famille, avec les hérétiques, que Dieu, dans son infinie miséricorde, a mis ce soir en notre pouvoir ?».

Au prêtre : - «si vous ne vous êtes pas apostasié, pourquoi étiez-vous, vous et vos compagnons, cette nuit au lieu du culte satanique ?».

Ces questions ont pour but de destabiliser les PJ, les faire douter et hésiter. La moindre marque d'incertitude, une réponse trop hétérodoxe ou le silence, la plus petite bravade, et le malheureux à toutes les chances d'être conduit dans l'antichambre de l'Enfer pour y être

tourmenté dans les flammes. Le moine fransiscain (dont la conduite est dicté par la compassion et le pardon) et gwiomarc'h (il ressent de la culpabilité à la pensée que des innocents puissent être immolés au nom du Christ) peuvent être tournés en la faveur des PJ, à condition de bons jets de persuasion et d'arguments convaincants. Les conséquences d'un échec et d'une prestation médiocre sont les suivants : l'inquisiteur ordonne d'une voix solennelle que les pêcheurs soient soumis à la question. Ils sont mis à nus, puis emmenés dans la crypte en même temps que Soizic la sage-femme (si celle-ci est toujours vivante). Le simple fait de se trouver là coute 1/1d6 point de SAN. L'inquisiteur, repoussant de saleté et d'ordure, puant la sueur, le liquide séminal, et la graisse brûlée est tel une furie, agitant son fer incandescent devant le visage de la pauvre fille en panique. L'homme est dans un état absolument indécent et rien ne semble pouvoir mettre un terme à son délire. Un cancer lui mange la moitié du nez. Lorsqu'il rit des souffrances qu'il inflige à ses victimes, sa bouche s'ouvre, révélant une double rangée de dents pourries, et exhalant l'odeur de cloaque la plus nauséabonde qui soit. Les bottes espagnoles sont rapidement assujetties aux pieds de la sage-femme. L'inquisiteur, goguenard, se bouche les oreilles avec des boules de cire. De l'huile bouillante est versée dans les bottes de fer. La souffrance extrême de la jeune femme lui arrache de longs hurlements suraigus. Les tortionnaires et l'inquisiteur ne sont pas indisposés par les cris dolents de leurs victimes mais les PJ peuvent l'être (CON x 5 ; échec : sonné et sourd pendant 1d6 tours). Elle hurle jusqu'à s'en briser la voix (2d4 tours ; un jet de CON par tour ; les dés de la surdité sont cumulatifs). Les cris laissent la place à des sanglots déchirants, entrecoupés de supplications de clémence. Morel s'approche de Soizic, plonge sa main dans une bourse de cuir, en ressort une poignée de poudre jaune dont il frotte les organes génitaux, enflammé de luxure. Ensuite il prend un flambeau et lui embrase le bas-ventre (1/1d3 points de SAN). Lorsqu'elle sombre dans l'inconscience, on la libère. Ses pieds sont couverts de cloques et des lambeaux de peaux cuites pendent mollement. Elle est jetée avec rudesse à coté des PJ. «l'immolation par le feu est une mort exquise, pour détourner les magiciens de leur vie détestable et sauver leur âme.» dit-il avec un sourire hideux. Le premier PJ masculin qui rate un jet de Chance est désigné par l'inquisiteur pour être malmené. On le place sur la chaise ardente (une chaise en métal chauffée à blanc). Le joueur peut choisir de résister à la torture (il perd 1d10 points de vie et 1 point de SAN) ou d'avouer des crimes imaginaires (quoique...). Dans ce cas il perd 1 point de vie mais 1d10 points de SAN, du fait de la terrible humiliation ressentie par le personnage. Le joueur qui a choisi de lutter devra faire un jet CON x 5 par la suite pour savoir s'il ne perd pas définitivement un point CON, FOR, APP ou DEX. Pendant ce temps, Soizic met dans la main du PJ le plus proche, une bulle de cuivre très léger et doré creuse, et percée de petites ouvertures. Elle contient neuf pépins de pomme charnus et brillants. Celui qui en mange est parcouru de frisson de plaisir, ressent l'appel de la route et a l'intuition d'un lieu à atteindre, vers l'ouest. De plus, ses blessures cicatrisent à une vitesse surnaturelle : Il guérit de trois points de vie. La suite dépend de ce qui s'est passé au Huelgoat. Si les PJ n'ont pas empêché la cérémonie de voir son terme, passez directement à l'attaque des hérétiques.

Au moment où Morel s'apprête à satisfaire ses penchants sadiques sur Enora, les joueurs qui sont attachés peuvent remarquer, sur un jet de TOC, que dans le coin opposé de la crypte, qui est plongé dans l'ombre, un visage plein d'une tristesse figée, vient d'apparaître furtivement à la lumière. L'éclat des braseros diminue brutalement. Des relents de charniers agressent l'odorat des PJ. C'est le même cas de figure que décrit plus haut. Ceux qui sombrent les derniers voient la manifestation suivante : la pierre du mur sur lequel les PJ sont appuyés semble fluctuer à hauteur de la voûte. Une tête massive, velue et couronnée de cornes recourbées est en train de s'extraire de la paroi. Au milieu de ce qui semble être son front, une oeil caprin émerge de la roche, plein d'intelligence et de malveillance. Il se pose droit dans les yeux de la guérisseuse. 1d3/1d10 points de SAN. Trou noir. Toutes les personnes présentes dans l'église

sont affectées. Les PJ marchent dans la brume. Leurs pieds s'enfoncent dans la boue. ils arrivent sur une petite élévation de terrain qui domine une étendue d'eau. L'étang semble peu profond, sauf au centre, où un cercle de ténèbres se détache nettement. une femme, le dos tourné aux rêveurs chante doucement une ritournelle. C'est Soizic : «Elle descend de la Tour ferrée, pour vous.». Les PJ sentent la caresse d'une main invisible plus douce que la soie sur leur joue, et un parfum de pommes cuites flattent leurs narines et leur papilles. une vague de plaisir «physique» les submerge mais elle est bien plus intense chez la guérisseuse. Ils sont réveillés par une rumeur qui provient de l'extérieur. Des débris humains jonchent le sol. La tête arrachée et sanguinolente de Fanch Morel est au pied d'Ennora et semble la regardé dans les yeux. Elle est figée dans une expression d'horreur muette. 1/1d4 + 1 points de SAN.

A l'extérieur, une vision d'enfer frappe les témoins : des hérétiques cagoules sont montés sur un chariot dont les chevaux écumants foncent droit vers la porte de l'église. ils brandissent chacun un flambeau. A l'arrière du véhicule, un fort tonneau solidement arrimé. Les soldats qui sont à l'extérieur du lieu saint tentent de les abattre, en vain. Juste avant de percuter le portail un des sectateurs allume une mèche reliée au tonneau. L'explosion est terrible et secoue le bâtiments sur ses fondations. Un mur de flammes et de fumées s'avance sur tous ceux qui sont dans la nef. La plupart des gardes sont tués sur le coup. Une fumée âcre se répand dans l'église. La visibilité est réduite à un mètre. Un jet de Chance est nécessaire pour ne pas tomber nez à nez avec un garde survivant. Un jet en Se Cacher multiplié par deux permet de leur échapper. Dix mètres avant le portail, un feu dévastateur rend la zone difficilement praticable (1d6 + 2 points de dégats par tour). Si les PJ étaient prisonniers en bas, ils entendent le fracas de l'explosion. Un seul garde reste surveiller les PJ. Il est sur les nerfs et facile à neutraliser.

Dehors, la populace se relait pour éteindre l'incendie. La moitié de l'église est la proie des flammes. Dans la panique, les PJ peuvent s'échapper sans problème et gagner le couvert des arbres. Le grand inquisiteur harangue les paysans apeurés pour qu'ils lancent une battue après les fugitifs. Les Habitants de Huelgoat, qui les traquent avec des chiens, dans le clair-obscur de l'aube qui commence à poindre.

Si les joueurs ne se sont pas attirés les foudres de l'inquisition, ils assistent à la descente aux enfers de Soizic (à condition qu'ils l'aient sauvé, bien sûr). Haeloc est inflexible. Les crimes que le tribunal lui impute sont trop «sérieux» pour la soustraire à la question. Toute tentative violente pour la sauver est vouée à l'échec. Les PJ peuvent remarquer qu'elle tiend une petite chaîne dorée dans la main. Elle se débat comme une furie, hurle. Dans la confusion qui s'ensuit, elle fait tomber la bulle tout en regardant le groupe avec une lueur mélancolique dans ses yeux turquoises. Un PJ peut tenter de récupérer le pendentif sur un bon jet de Discrétion. La torture commence et quelques minutes plus tard le Bouc Contrefait apparait de la même manière que décrit précédemment, mais directement du dallage glacé de la croisée, tandis que le masque de l'évêque émerge subréptiquement des ténèbres du chœur. Réve. Réveil. Attaque des hérétiques. Le grand inquisiteur invite les PJ à faire leur devoir de chrétien en participant à la battue. Plusieurs paysans ont vu un homme cagoulé sortir de l'église en flamme immédiatement après l'explosion et fuir vers les bois. La piste du fugitif mène à une clairière. Il y a des empreintes de cheval qui vont vers l'est.

3. Vers le Marais de l'Enfer

Les PJ peuvent suivre l'intuition que leur procurent les pépins, ou suivre la piste de Alain Le Gall. La région qu'ils traversent est sauvage. Leur destination se trouve à deux jours de marche. La pluie glacée tombe sans discontinuer. Peu à peu, la forêt s'éclaircit, le sol devient bourbeux. Les pins supplantent les chênes. Bruyères et ajoncs poussent en masse. Les PJ viennent de pénétrer dans l'hémicycle formé du Yeun Ellez (Marais de l'Enfer) -une vaste étendue de tourbières méphitiques,

drapée dans des nappes de brumes-, dominé par le Menez Kronan (Mont de Kronan ; 380 m.) et Tuchenn Gador (Colline du Siège ; 384 m.) à l'ouest. Le village de Brennilis, à l'est, est la proie d'une liesse éffrénée. Le prêtre de la paroisse est décédé, et n'a pas encore été remplacé, à cause de difficultés liées à la guerre. Il ne fallait pas davantage pour plonger le bourg dans la licence, malgré les protestations faiblantes et hypocrites de quelques bigots. Ar Gazeg Ven (la Jument de Pierre), la taverne, ne désemplit pas. Les gueules saoules cuvent leur vin dans la boue. Les gueuses se font trousseur en gloussant de contentement. La tenancière, une rousse voluptueuse, et son mari, un brun efflanqué et lymphatique, forment un couple mal assorti. Elle fera de l'oeil au PJ disposant de la plus forte APP. Toute question sur le Yeun Ellez est généralement récompensée par une attitude d'hébétude éthylique, mais les informations suivantes peuvent être collectées :

«Faut pas s'aventurer dans l'marais, surtout après le coucher du soleil, sous peine de rencontrer les lavandières d'la nuit».

«L'Ankou apparait parfois dans la brume, menant son tombereau chargé d'âmes vers l'Aut' Monde».

«Ya un endroit dans le marais, un regard d'eau. C'est le Youdig, la porte de l'Enfer. L'Homme Noir et son damné cabot côtoient ces abords.»

«Les tours de Kastell Tremenvan s'dressent au coeur des marais. On n'voit jamais le seigneur, mais un feu y brûle parfois. Pour sûr, il n'y a rien d'chrétien qui s'y passe».

Les PJ peuvent remarquer de l'agitation à l'extérieur de la Jument : une bande de jeunes voyous passablement éméchés tentent d'outrager une jeune femme, dans l'indifférence générale. La cause en est que Judith est la fille d'un juif. Les PJ peuvent gagner là un allié important, s'il sauvent cette enfant. Sa taille élancée et finement coupée, le mat de sa peau à l'odeur de (Royaumes Etrangers) cannelle, l'éclat mordoré de sa chevelure bouclée, contribuent à faire d'elle une beauté hébraïque digne de la Torah. Malheureusement pour les PJ, elle est fiancée à un jeune négociant lombard et bientôt marié. Les manants indéliés écartés, elle conduit ses sauveurs au logis familial, qui se trouve assez loin du village, sur une petite colline. C'est une chapelle. Dans un paturage en contrebas, des berbis et des moutons paissent tranquillement sous la surveillance d'Anne, une petite fille au minois adorable, et d'un chien. Abdias les accueillent à bras ouverts. Ses cheveux sont blonds poivre et sel, ses yeux bleus, son nez épaté est cassé. Ses lèvres lippues s'arquent en un sourire enjoleur. Son visage est buriné et hâlé. C'est un homme bon et hospitalier, comme toute sa famille. Il ont cinq enfants, de cinq à seize ans (Judith est l'aînée). Les trois cadets passent leur temps à se chamailler, courir et brailler, au grand dam de leur mère, Riwana, petite fille d'une maronite d'Antioche et d'un croisé breton, qui ne cesse d'adresser des prières à la statue décapitée de sainte Trifina, pour qu'elle calme sa progéniture. Sa beauté est quelque peu passée par l'âge et les accouchements, mais ses grands yeux sombres pétillent toujours de malice.

Abdias leur explique que certains d'entre eux sont envoûtés. Il faut trouver les dagydes, et les détruire, mais en présence de l'envoûteur (Alain Le Gall), et au moment où le maléfice commence à faire effet, pour lui infliger un choc en retour. Il leur donne aussi des viretons d'arbalète, ou des flèches, en aubépine, efficace contre les lavandières de la nuit (double les dégats ; triple en cas d'empalement). La femme leur tresse des couronnes du même bois pour les protéger des fées.

Les joueurs plongent dans le Youdig. Ils nagent si profondément qu'ils doivent douter de pouvoir arriver quelque part, mais quand ils se décident à faire demi-tour (ou quand ils commencent à perdre des points de vie), ils sont soudainement catapultés dans un endroit plein d'obscurité, de confusion : les limbes. Occultisme : Ils repèrent la sortie, des formes géométriques luisantes, entre des bancs de brumes denses, suspendues selon des angles bizarres. Ils sont sur une île d'une beauté éclatante. Des vergers s'alignent en cercle concentrique autour d'une colline sur laquelle se dresse une forteresse de métal sans fenêtres dont le sommet se perd dans les nuages. Une femme d'une beauté surnaturelle est alanguie contre un magnifique pommier, devant le Chastel

d'acier. Ses longues nattes noires miroitent au soleil. Elle semble abîmée dans une profonde mélancolie : «vous avez fait un long chemin pour venir jusqu'à moi en quête de vérité. Mais souhaitez-vous vraiment la connaître ? Alors, mordez dans une de ses pommes...». AdJ N°2 à 5. 1d3/1d10 points de SAN

A la guérisseuse : «tu devais me revenir. Mais tu as choisi une autre voie. A ta guise...». Si l'un des joueurs a eu des relations adultérines avec une femme (ex. : Judith ou la tenancière de la Jument), elle le désigne : «à la place, tu vas rester avec moi, dépravé...». Elle éclate d'un rire satanique et commence à se transformer. Une forêt de crocs acérés sortent de sa bouche, deux petites cornes courbes jaillissent au sommet de son crâne et ses jambes s'allongent démesurément, se rejoignent pour former une queue reptilienne. Le ciel s'enténébre. La végétation flétrit. Des squelettes en armures jaillissent des rochers. S'ils pensent à mettre les couronnes d'aubépine de Riwana, elle pousse un cri de rage et ordonne aux mort-vivants de les attrapper. S'ils n'y pensent pas, elle commence à voler la Vie du PJ (s'il perd tout ses points de magie, il demeurera son prisonnier pour l'éternité). Ils doivent repérer la porte des limbes (TOC) et se frayer un chemin à travers les hordes d'outre-tombe. Si les PJ ont eu une conduite exemplaire, ils se réveillent tout simplement au bord du Youdig. Une odeur de pommes cuites flottent dans l'air.

4. Kastell Tremenvan

Des aulnes au tronc moussu sont les antiques gardiens du chateau de la Kiez Du. A mi-hauteur de la colline sur laquelle est juché le sinistre édifice, un pont à bascule, qui s'abaisse lorsque les PJ arrive à sa hauteur. Un grand Christ en bois est accolé à la muraille. Il est complètement pourri. Au-dessus de la voussure de la porte, un bloc de granit sombre sculpté en ronde-bosse à la semblance d'un canidé, une femelle. Des herbes poussent entre les pierres de la courtine ; les meurtrières et le sommet des tours ne témoignent d'aucune présence vivante. Le donjon s'élève à quarante pieds. Le dernier étage de la tour maîtresse renferme les appartements de la prêtresse : alambics, fioles contenant des liquides étranges et répugnants (mercure, soufre, sang, sperme, graisse, etc...), grimoires occultes, une main de gloire desséchée. Dans un coin, une alcôve fermée par une lourde porte de bronze. une inscription y est gravé : «allez où vous pourrez. Vous me trouverez toujours sur les chemins détournés que vous prendrez pour m'éviter. Quel est mon nom ?». Six orifices profonds s'ouvrent au dessous. Vingt-quatre blocs de métal sont disposés au pied, chacun marqué d'une lettre de l'alphabet à une extrémité et d'un symbole à l'autre. «Destin» est la clé. Derrière se trouvent les poupées de vénéfice de Benniged et d'Enora.

Sous le donjon s'ouvre une crypte aux émanations délétères, d'une humidité absolument répugnante ; dans cette obscurité à la moiteur étouffante, de basses voûtes cintrées les oblige à se courber. Un sarcophage de pierre est disposé à l'une des extrémités de la pièce rectangulaire. Il est totalement dénué d'ornementation, à l'exception de l'inscription « somniator » sur le couvercle. Il est vide. Au centre de la pièce se dresse la margelle d'un puit, qui exhale une puanteur de charogne. Ecouter : un murmure lancinant s'élève des profondeurs. Soudain, Benniged ressent une violente douleur dans toute sa chair, qui ondule et gonfle horriblement ; Enora est prise de convulsions, ses yeux se révulsent, et elle se met à parler dans une langue inconnue. 0/1d4 SAN. Au bout d'un tour, ils redeviennent normaux.

Le trou est profond de trente pieds et s'ouvre sur une caverne. Une cercle de cadavres, certains très récents, d'autres très anciens, sur une hauteur de cinq pieds. Au centre, une dalle de pierre entourée d'un cercle de symboles cabalistiques gravés dans la roche. Alain Le Gall est assis en tailleur, en face de la table. Il prie. Une huitaine de femmes sortent du charnier. Certaines sont réellement splendides ; d'autres n'ont plus que la peau sur les os. Il y en a dont la forme semble fluctuer sans arrêt

de la vitalité anémiée à l'état squelettique. Leurs yeux à toutes brillent d'une lueur maléfique. Benniged et Enora subissent une attaque (POU 35) d'Épuiser le Pouvoir par tour, de la part du Bouc. Lorsque leurs points de magie seront réduits à zéro, Benniged deviendra l'Ultime Rejeton de Shub Niggurath, une sorte d'amibe de chair humaine, à la masse en expansion constante qui ingèrera toute forme de vie humaine et animale à trente kilomètres à la ronde, et Enora appartiendra d'âme et de corps au Bouc Contrefait. Ce dernier émerge lentement de la dalle : un humanoïde musculeux, massif et bestial, à la posture obscène. Ses jambes puissantes et velues sont terminées par des sabots de bouc et ses bras nouveaux par des griffes acérées. Mais le plus abominable dans cette monstruosité est à coup sûr la tête difforme couronnée de cornes larges tournées vers le bas. Une trompe de chair rose, visqueuse, parcourue de veinules violacées, en guise de bouche. Mais pire encore sont les yeux, caprins, petits, nombreux, regroupés en grappe à la façon des araignées. Ils étincellent d'intelligence, de concupiscence à l'endroit d'Enora et d'une joie sauvage envers Benniged.

Il y a plusieurs possibilités. La meilleure consiste à brûler rapidement les Dagydes. Dans ce cas, Alain pousse un cri de rage, Le Bouc mécontent aspire sa vitalité via sa trompe et disparaît dans la roche. La pire serait de laisser la possession prendre effet. Dans ce cas la seule solution pour se débarrasser de l'Ultime Rejeton serait de lui infliger de grandes quantités de dégâts avec du feu grégeois, dans le tour qui suit. Si Enora devient une stryge, le Bouc la prend dans ses bras et s'enfonce avec elle dans le sol pour passer la « nuit de nocé »... (1d3/1d20 points de SAN).

Victoire : 1d20 points de SAN

Les Versets de Calatin - en latin, retranscription de saint Brendan, 6ème siècle après JC. C'est un manuscrit, mais à l'origine l'enseignement des druides noirs étaient oraux. La personne assez malheureuse pour lire cette somme attire automatiquement l'attention du Bouc Contrefait sur lui et ses proches. 1d8/2d8 SAN ; Mythe de Cthulhu 14% ; multiplicateur de sorts x 4 ; comprend (entre autres) :

-Baume de volonté : parfum avec du camphre, de la jusquiame, de la mandragore et du pavot (Concocter une Potion). Coût : 5 points de magie par dose. Double les points de POU/magie contre les attaques psychiques Épuiser le Pouvoir et Voler la Vie pendant 1d6 tours.

Austole de Tinteniach

Le prêtre exorciste, 43 ans

FOR 9 CON 12 TAI 14 DEX 12 APP 7 INT 16 POU 17 EDU 19 PV 13 SAN 55

Baratin 15 ; Ecrire Latin 56 ; Occultisme 45 ; Parler Latin 56 ; Persuasion 25 ; Sagacité 45 ; Statut 40 ; Théologie 46 ;

Repartir 50 pts dans ces compétences de carrière.

Droit Canon 11 ; Mythe de Cthulhu 35 ; Parler Français 31 ; Royaumes Étrangers 26

Repartir 25 pts dans des compétences au choix

Sortilèges : Désincarnation, Congédier un Esprit

Folie : personnalités multiples

Mais à la fin, qui êtes-vous donc vraiment ? Vous même hésitez parfois quant à la réponse. En général, vous dites que vous venez d'une famille noble, que votre mère est morte en couche, que votre père, un homme pieux, vous destina très tôt aux ordres, devinant une nature dévote derrière cette attitude hautement contemplative. Mais en fait, votre âme était la proie de bouillonnements et de remous insolites pour un garçon de votre âge. Des images fugitives, pleines de menace, des impressions de déjà-vu. Des pertes de conscience. Des réveils dans des endroits reculés. Vainement, vous avez cherché dans la religion des réponses. Jusqu'à ce qu'un jour...

Dewi Kalloc'h

Le brigand, 27 ans

FOR 13 CON 10 TAI 14 DEX 15 APP 10 INT 14 POU 9 EDU 12 PV 12 SAN 35

Coup de Tête 35 ; Discrétion 45 ; Grande Hache 55 ; Lancer 40 ; Monde Naturel 40 ; Navigation 40 ; Suivre une Piste 25 ; Statut 30

Repartir 50 pts dans ces compétences de carrière.

Esquive 60 ; Monter à Cheval 35 ; Mythe de Cthulhu 1d6 ; Se Cacher 40 ; TOC 35 ; Cheirosiphone 35 (siphon à main ; base : 5% ; 5d6 ; 1/4 ; 15 mètres ; 95)

Repartir 25 pts dans des compétences au choix

Jeune garçon, vous étiez perpétuellement brimé et malmené par les autres. Vous avez toujours rêvé de mener grand train, mais votre rang social n'était pas à la hauteur de vos aspirations. Votre caractère asociale se manifeste très tôt : vous mettez le feu à une grange du village. Votre mère vous soupçonne, mais sa ferveur religieuse et l'amour filial la portent au pardon. Elle dissimule les preuves de votre forfait, surtout à votre père, un rude meunier qui ne manquait pas de vous rosser à la moindre anicroche. Et comme il suffit d'un seul délit impuni pour susciter des vocations criminelles, vous vous êtes allégrement engouffré dans la brèche. Un groupe de malandrins vous a pris sous son égide. Parmi eux s'en trouvait certains qui adoraient une divinité des ténèbres...

10 grenades de feu grégeois (Lancer ; 5d6/4 mètres ; Lancer ; 1/2 ; 1 ; 97) et une amphore avec dix doses pour le siphon

Enora Broudic

La guérisseuse, 19 ans

FOR 7 CON 17 TAI 12 DEX 12 APP 16 INT 18 POU 15 EDU 13 PV 14 SAN 65

Astronomie 21 ; Concocter Potions 41 ; Monde Naturel 40 ; Occultisme 35 ; Premiers Soins 60 ; Sagacité 20 ; TOC 35 ; Médecine 41

Repartir 50 pts dans ces compétences de carrière.

Baton 35 ; Nager 50 ; Grimper 55 ; Lancer 50 ; Mythe de Cthulhu 1d6 ; Royaume Natal 45

Repartir 25 pts dans des compétences au choix

Sortilège : Guérison

Vous êtes une enfant de la Déesse-Mère. La sylvie est votre royaume. Sa luxuriance et sa beauté sauvage emplissent votre esprit. C'est elle qui vous nourrit depuis toujours, vous et votre frère. Erwan, de huit ans votre aîné, vous a protégé contre l'inanition, les dangers des bois et des hommes. Vous étiez des orphelins démunis mais son intelligence et sa prudence vous ont sauvés. Vos parents, d'humbles forestiers, n'eurent pas la possibilité d'assurer votre survie. La gueule puante de la guerre les dévora. De votre existence sous les rameaux, vous avez appris à reconnaître les plantes qui soignent et vous êtes devenu la rebouteuse, la guérisseuse. Car vous vouliez préserver les gens de l'Ankou, à plus forte raison vos proches. Erwan s'est marié et a eu un enfant, auquel une affection sans borne vous liait. Et puis vous avez rencontré Hassan, un érudit, médecin et grand voyageur venu de l'Atlas. L'amitié est vite devenu de l'amour. Mais le bonheur fut de courte durée. Il y a six mois, Hassan, Erwan, sa femme et votre nièce furent décimés par un autre fléau : la peste. Vous étiez près de mettre fin à vos jours lorsque...

Benniged Le Gall

Le clerc, 23 ans

FOR 17 CON 7 TAI 16 DEX 14 APP 10 INT 13 POU 15 EDU 17 PV 14 SAN 65

Architecture 45 ; Bibliothèque 40 ; Ecrire Latin 35 ; Parler Latin 30 ; Persuasion 50 ; Royaumes Natal 65 ; Statut 45 ; Taille de la Pierre 60

Repartir 50 pts dans ces compétences de carrière.

Arc 20 ; Ecrire Breton 41 ; Géométrie 21 ; Masse 35 ; Mythe de Cthulhu 1d6 ; Théologie 26

Repartir 25 pts dans des compétences au choix

Folie : amnésie

L'église en pierre est la manifestation du pouvoir de Dieu sur la Terre. C'est du moins ce que vous a appris votre frère aîné, l'évêque de Cornouaille. C'est ce que vous avez toujours cru, jusqu'à cette nuit funeste où, perdu sous la tempête, vous avez vu de la lumière dans une petite chapelle aux murs lépreux. Les échos d'une fête impie vous parvenait, malgré l'orage et la pluie battante. A travers le vitrail brisé vous avez vu la hideur personnifiée : hommes et femmes y menant une sarabande infernale et souillant de leurs ébats contre-natures l'autel saint. Il vous sembla alors ressentir une présence malveillante, invisible dans l'ombre. Puis un nourrisson et une dague incurvée furent amenés sur l'autel. Un instant après, vous avez été témoin de quelque chose de si abominable que vous vous êtes enfui dans la nuit en hurlant comme un dément, implorant le seigneur de vous accordez l'oubli. Lui n'a pas répondu. Mais quelqu'un d'autre l'a fait...

Alain Le Gall

Evêque corrompu, 38 ans

FOR 12 CON 14 TAI 10 DEX 14 APP 11 INT 19 POU 20 EDU 21 PV 11
SAN 0

B.D. : +0

Armes : Dague sacrificielle 35 %, 1d4 de points de dommages

Sortilèges : Ensorcellement, Flétrissement, Oeil du Démon, Oreille du démon, Portail, Signe de Voor,

Alchimie 40 ; Droit Canon 75 ; Ecrire Latin 82 ; Occultisme 65 ; Parler Latin 88 ; Persuasion 90 ; Sagacité 25 ; Statut 70 ; Théologie 60 ;

Mythe de Cthulhu 61 ; Parler Français 51 ; Royaumes Etrangers 48

Les lavandières de la nuit (cf. Cthulhu An Mil : les Vampires ; seule différence, elle se nourrissent avec une trompe-suçoir, identique à celle du Bouc, qui sort de leur bouche ; le feu est pleinement efficace contre elles)

Stryge (ex. la Chienne Noire ou Ennora transformée... ; cf. livre de règles : les vampires ; différences : trompe-suçoir ; transformation uniquement en molosse ; faiblesse mineure pendant la journée)

Adj A.

«vous étiez dans le scriptarium du Mont-Saint-Michel. Il était fort tard et les ténèbres emplissaient la vaste salle. Vous étiez en train de compulsier des ouvrages liturgiques, cherchant des réponses à vos tourments intérieurs. Soudain il vous sembla que quelqu'un vous appelait. Vous avez suivi cette voix, qui vous emmena au cœur du mont, dans la crypte la plus profonde. Là était un homme grand, maigre, d'un noir d'encre mais sans aucun caractère négroïde ; totalement chauve et imberbe, il portait une robe informe d'une lourde étoffe noire. On entendait un bruit sec lorsqu'il se déplaçait. Un lutrin portant un livre d'une taille prodigieuse, une plume d'oie et un stylet. Il vous a fait signe d'inscrire votre nom en lettre de sang et vous a désigné un endroit de la paroi. «tu enseigneras aux novices ce que tu y apprendras». Caché derrière une pierre, deux grimoires vermoulus : les Versets de Calatin et le sinistre Necronomicon. Lorsque vous vous êtes retourné, l'Homme Noir et son livre avaient disparus. Vous avez lu les deux livres et ce que vous découvriait était tellement impie, que vous avez refusé de le transmettre à qui que ce soit, qu'elle qu'en puissent être les conséquences...».

Adj B.

«Peu de temps avant que la guerre de succession n'éclate, et que votre village ne soit dévasté par les troupes de Du Guesclin, vos nouveaux amis vous ont emmenés dans l'une de leur fêtes païennes. Vous avez assisté à leurs rites. Et il est apparu. Un homme grand, maigre, d'un noir d'encre mais sans aucun caractère négroïde ; totalement chauve et imberbe, il portait une robe informe d'une lourde étoffe noire. Vous avez apposé votre paraphe dans le grand livre d'Azathoth, avec votre fluide vital. Il vous a fait signe de regarder dans le ciel : une étoile y brillait intensément, d'un vert maladif. Il a simplement dit : «Absinthe». Et l'étoile a grandi et à la fin, il a semblé qu'un soleil infernal emplissait le ciel de sa lumière malsaine. Puis elle est tombée au sol avec fracas. Un cube de métal percé d'ouvertures insondables qui le traversent de part en part et qui émet un léger vrombrissement. Le sol autour était noirci comme par du feu, mais il était froid. Le cube fait apparaître des scènes du passé, du présent et de l'avenir, vous permettant de découvrir trésors et secrets, assurant votre fortune et votre gloire. Un jour, l'Homme Noir vous a demandé de lui voler dans la maison d'un inquisiteur de Rennes des tubes de verre et de les lui rapporter. Mais les tubes s'adaptaient parfaitement au cube Absinthe, augmentant la puissance et la précision des oracles de l'artefact. Jamais vous ne les lui avez remis. Avec quelques compagnons non affiliés au culte, vous avez poursuivi vos forfaits, dont le plus illustre fût de dérober une cargaison de feu grégeois destinée aux troupes de Charles de Blois. Mais l'Homme Noir hantait vos rêves. Le cube vous dévoila les visages d'inconnus, qui, vous en aviez l'intuition, était inextricablement lié à votre destin. Depuis vous n'avez eu de cesse de les retrouver...».

Adj C.

«Vous étiez sur le point d'attenter à vos jours avec une lame, lorsque vous avez senti une présence dans votre dos. Là était assis un homme grand, maigre, d'un noir d'encre mais sans aucun caractère négroïde ; totalement chauve et imberbe, il portait une robe informe d'une lourde étoffe noire. On entendait un bruit sec chaque fois qu'il changeait de position. Un livre d'une taille prodigieuse et une plume d'oie étaient posés sur la table. «Je peux ramener ton amant. Signes de ton sang. En échange, tu partageras la couche de celle que je t'indiquerai dans trente jours à la croisée des chemins. Signes...». Et vous l'avez fait, mais en ayant l'impression désagréable de vous condamner. Soudain votre promis s'est réveillé de la terre des ombres. Il n'avait aucun souvenir de son décès, et pensait que vous l'aviez sauvé avec vos connaissances médicales. L'Homme Noir avait disparu. L'échéance arriva, mais vous avez refusé de vous acquitter de votre dette, réservant votre virginité pour votre aimé...»

Adj D.

«Vous couriez sous la pluie battante, fuyant follement les lieux d'une horreur sans nom. Arrivé à la croisée des chemins, vous vous êtes jeté à genoux dans la boue devant un calvaire. Soudain, la pluie à cesser. Là était un homme grand, maigre, d'un noir d'encre mais sans aucun caractère négroïde ; totalement chauve et imberbe, il portait une robe informe d'une lourde étoffe noire. Avec lui, une mégère au sourire grimaçant portant un livre d'une taille prodigieuse, une plume d'oie et un stylet. Sur son épaule, un gros rat au petit visage humain exprimant une hideuse avidité. «appose ta signature sur le grand livre d'Azathoth, et je te délivrerai de ton angoisse. En contrepartie, tu iras à Gavrinis dans neuf jours, et tu me sacrifieras ta main droite.» Et vous avez accepté. Tout s'est mis à tourner, et lorsque vous vous êtes réveillé, vous étiez seul devant le calvaire. L'épouvante est sortie de votre mémoire, mais vous n'avez pas osé vous rendre au cairn de Gavrinis...»

Adj N°1 (Théologie)

Apocalypse 8.10-11 : «Le troisième ange sonna de la trompette. Et il tomba du ciel une grande étoile ardente comme un flambeau ; elle tomba sur le tiers des fleuves et sur les sources des eaux. Le nom de cette étoile est Absinthe ; le tiers des eaux fut changé en absinthe, et beaucoup d'hommes moururent par les eaux, parcequ'elles étaient devenues amères».

Adj N°2 (Dewi)

«le soleil brille. vous flottez, désincarné, au dessus du Yeun Ellez. Le paysage est sensiblement le même, à un détail près : côte à côte, au sommet du Menez Kronan, une construction de pierre et un grand objet mobile indéfinissable, qui reflète quelque peu la lumière. Des soldats à l'aspect et aux armes étranges évoluent dans le marais, vers l'est. Leur chef porte religieusement le cube Absinthe dans sa main. Le temps s'accélèrent brutalement. Les jours et les nuits défilent à un rythme étourdissant, pour se figer sur un jour sombre, orageux. L'engin étrange sur le mont a disparu. Un édifice monumental, gris, cylindrique, se dresse à l'est. La partie centrale des marais est inondée. Soudain, dans un fracas assourdissant, le dôme de l'édifice éclate. Une colonne de flammes versicolores et des arcs électriques jaillissent jusqu'au ciel. Tout devient noir.»

Adj N°3 (Austole)

«Vous savez désormais qui vous êtes vraiment. Ou plutôt qui vous avez été. Votre main, celle de Abdel Alhazred, trace avec une élégance consommée des mots en arabe et des entrelacs de symboles sinistres. Des pans entiers de votre mémoire ne s'ouvrent que sur d'effroyables abîmes mystiques, que sur de multitudes d'horreurs indicibles qui grouillent dans les ténèbres. Les vestiges de Babylone, les catacombes de Memphis, et Irem, la cité des colonnes, tapie sous les sables brûlant de la Roba El Khalyiah («Espace vide»). Vous avez appris ce qui produit ce son musical et métallique surgissant des entrailles de la cité. Vous êtes tombé en adoration devant eux, ils vous ont enseignés, et à votre tour vous avez dispensé votre savoir impie, semant la corruption dans les coeurs et la folie dans les esprits. Aujourd'hui, en l'an 116 de l'hégire (cette date, et leur faux dieu, ne signifie rien pour vous), votre oeuvre est achevée. Vous avez achevé le Kitab-Al-Azif, et confié à votre fidèle serviteur, pour que le message qu'il contient continue à souiller des âmes à travers les siècles. Vous allez jusqu'à la grande mosquée, dans la foule. Une douleur cuisante vous terrasse, mais vous souriez, car vous savez que ce n'est pas la fin. Votre sang inonde la place. Les pantins qui vous entourent, reculent d'effroi en voyant votre corps disparaître petit à petit dans l'air. Les imbéciles, si seulement ils savaient... Si seulement ils savaient...»

Adj N°4 (Benniged)

«Vous êtes trempé, frigorifié. La terreur fait couler un filet de sueur froide le long de votre échine. Toutes les ressources de votre volonté s'y oppose, mais la lutte est vaine : vous regardez à travers le vitrail. La Chienne Noire est là, resplendissante. L'homme au masque tragique s'avance, plein d'une hideuse majesté, dans une véritable tempête de psalmodies hystériques. Il prend la lame et l'élève au-dessus de l'enfant vagissant. Vous n'arrivez pas à détourner vos yeux de cette vision d'enfer. Le poignard s'abat. Le sang s'épanche. Dans l'ombre, quelque chose de massif a bougé. Soudain, le meurtrier lève la main et impose le silence à la congrégation, au comble du délire. Il vous observe. D'une main ensanglantée, il détache son masque, qui tombe au sol avec fracas. Un hurlement d'effroi, à glaçon le sang, s'élève soudain. Une seconde s'écoule avant que vous ne vous rendiez compte que ce cri sort de votre bouche. C'est votre frère, Alain. Tout n'est que ténèbres.»

Adj N°5 (Ennora)

«Vous, Hassan le voyageur, êtes le plus heureux des hommes. Enora, la femme que vous aimez, d'une beauté égale aux houris qui attendent les justes au paradis d'Allah, va se marier avec vous ce soir. Elle vous a sauvé de la mort, grâce à sa puissante médecine. Et maintenant elle va vous offrir ce qu'elle a de plus précieux. Vous cheminez avec elle, vers le lieu de la cérémonie, qu'elle a tenu à garder secret. Les derniers rayons du crépuscule disparaissent peu à peu. Vous débouchez des bois. La puanteur de la décomposition assaille vos narines. C'est un marais. Un chateau sinistre émerge des brumes à quelque distance. Votre aimée vous jette un regard moqueur, et petit à petit, en proie à l'épouvante, vous sombrez dans une étrange torpeur. Lorsque vous vous réveillez, une horrible odeur de charnier vous prend à la gorge. Vous êtes pieds et poings liés sur une dalle de pierre froide, dans une grotte sombre. Des monceaux de cadavres putréfiés tout autour de vous. Celle que vous croyiez vôtre, s'allonge lascivement à vos côtés. Sa bouche se déforme affreusement, au-delà du possible. Quelque chose semble vouloir en sortir. Vous fermez les yeux d'horreur. Quelque chose de visqueux vous palpe la jugulaire. Votre vitalité vous échappe avec une lenteur qui semble faire le délice de votre «dulcinée», à en croire les grognements gutturaux et sourds qu'elle pousse. C'est la fin...»

L'ombre d'un souvenir

par Bruthomine

Synopsis

Les personnages sont des notables de la petite cité de Wellsville. Il y a une quinzaine d'années, ils ont tous été membres d'une secte fondée par un aventurier du nom de Allan Barrett. Un jour, celui-ci organisa une cérémonie d'invocation de Tsathoggua. Contrairement aux autres membres de la secte, tous les personnages y étaient opposés pour des raisons diverses. Ils s'arrangèrent donc pour que celle-ci échoue et c'est ce qui arriva. Dans un bain de sang. Les personnages furent les seuls rescapés. Après un séjour en hôpital psychiatrique afin de récupérer un peu de leur intégrité mentale, ils retournèrent à leur vie bourgeoise. Quinze ans après, une nouvelle secte s'est installée dans la ville. Ses membres ont suivi la vie aventureuse de Allan Barrett et aimeraient retenter l'expérience de l'invocation. D'autre part, un groupe d'investigateurs sont sur leurs traces et eux aussi replongent dans le passé tumultueux de Wellsville. Les personnages sauront-ils affronter leurs fantômes et user de leurs relations pour arrêter ces deux groupes tout en restant dans l'ombre ?

Notes de l'auteur

Ce scénario est très ouvert. Les personnages doivent d'abord identifier les deux groupes qui s'intéressent à eux. Ils ont ensuite le choix entre recommencer l'invocation avec la nouvelle secte, l'empêcher en soutenant les investigateurs ou éliminer les deux groupes pour conserver leur neutralité. Ils peuvent agir personnellement ou demander à des tiers. Ceux-ci devenant des témoins gênants.

L'approche du Gardien est elle aussi très ouverte. Il peut suivre méthodologiquement la chronologie et le « désamorçage » des indices par les personnages ou faire monter la pression subjectivement en ralentissant ou accélérant l'enquête des deux factions rivales.

L'idéal est de favoriser des situations où les PJ's vont aller eux-mêmes trouver et détruire un indice. On retrouvera ainsi de respectables personnes d'un certain âge entrant par effraction dans un bâtiment de nuit et risquant de craquer nerveusement suite à leurs phobies mal soignées.

Les lieux et les dates n'ont pas d'importance et peuvent être modifiés sans influence sur le cours de l'histoire.

L'Appel de Tsathoggua

La tension montait dans la petite caverne où s'étaient entassées une vingtaine de personnes. Tandis qu'ils annonçaient la litanie que Allan Barrett leur avait apprise durant leurs nombreuses réunions de culte, les disciples commençaient à perdre pied avec la réalité pour entrer en transe. En « communion », comme le Maître le leur répétait. Un peu en retrait, Benjamin Duncan scrutait l'escalier de la cave par lequel James McReynolds devait lui faire signe. Le gourou, transcendé par ses fidèles, dépeça le second cadavre en entonnant la formule d'invocation. « Son accent est ridicule » souffla Terrence Cotton dans sa barbe. « Tais-toi » lui répliqua Jefferson Burwell qui se sentait très mal à l'aise. L'air, déjà rare, se fit brûlant et une odeur âcre se répandit. « Elles arrivent » soupira

Terrence Cotton. Soudain, des appendices griffus jaillirent des murs, saisissant au passage un adepte et le transperçant de part en part. Allan Barrett s'affola, répétant de plus en plus vite la phrase inscrite sur son livre. Mais d'autres choses firent leur apparition. « Vite, grimpez » appela finalement James McReynolds par la trappe. Les renégats sortirent en courant et en poussant Terrence Cotton qui ricanait tout seul. Une fois sortis de la maison, qui semblait bouger toute seule, Paul Carter enclencha le détonateur. La maison s'écroula sur elle-même dans une explosion assourdissante. Les cinq comploteurs se rassemblèrent au bord des décombres rongés par les flammes et aperçurent des formes aberrantes se tortiller au sein de celles-ci. Mais le plus dur restait à faire : enfouir ce cauchemar dans les ombres de leur mémoire.

Décor

Le POT indiqué à côté de chaque lieu est le potentiel d'intégrité qui est expliqué au chapitre « Contacts ».

Wellsville

Wellsville est une petite ville de 10.000 âmes dans l'état de New York. Elle doit sa richesse à l'industrie du bois, de la pierre et du cuir. Les lieux d'intérêt sont la bibliothèque (POT 8), le Town Hall (POT 14), le Wellsville Daily Reporter (POT 9), le Jones Memorial Hospital (POT 12), le bureau de police (POT 17) ainsi que la Wellsville High School (POT 10), l'université de la région. On sent que la richesse de la ville appartient au passé et que le futur s'annonce difficile car les fabriques sont vieilles et ne font plus de grands bénéfices. Une reconversion serait salutaire mais l'économie est plutôt conservatrice.

La maison maudite

La maison d'Allan Barrett, rachetée par William Whitmore, se dresse à l'écart de la ville. Il faut rouler environ 15 kilomètres en passant par une ancienne forêt pour atteindre la colline au sommet de laquelle était bâtie la demeure en bois. Au jour J, il n'en reste que des ruines calcinées au fond d'un cratère. Une entreprise de construction travaille à déblayer les débris. Elle a été engagée pour dégager les fondations et reconstruire un nouvel édifice. Ce contrat juteux a convaincu l'entrepreneur d'enrôler de la main d'oeuvre malgré la mauvaise réputation de l'endroit. En effet, dans le réseau de cavernes qui s'étend sous la colline se trouve toujours un Serviteur Véloce (cf. « Autres figurants »). Celui-ci sort de temps à autre de sa torpeur pour aller boulotter un imprudent promeneur.

Acteurs

a.Savant – Pr. Terrence Cotton

Présentation rapide : 55 ans. Celui qui a mal tourné. Terrence Cotton ressemble à un savant fou, souvent d'apparence négligée et perdu dans ses pensées. C'est un grand distrait, une sorte de Tournesol peu sympathique. Son obsession est de parvenir à invoquer directement Tsathoggua et non plus ses serviteurs. L'université l'a gardé sous la pression de ses amis mais il n'est plus chargé de cours. Il passe son temps à ses recherches délirantes et comprises de lui seul. Il est néanmoins en contact avec d'autres adorateurs un peu partout dans le monde et connaît William Whitmore de réputation. Il sait que les étoiles seront favorables à l'appel du dieu à J + 20.

Il y a quinze ans : Cotton s'est rebellé contre Allan Barrett pour son manque d'ambition. En effet, selon lui, il fallait attendre une meilleure conjonction pour invoquer directement Tsathoggua plutôt que ses serviteurs. Il a falsifié les formules d'invocation des créatures afin que Barrett soit incapable de les contrôler.

Caractéristiques : FOR 7 CON 9 TAI 8 DEX 9 INT 16 APP 10 EDU 18 POU 15 PdV 9 PdM 15 SAN 15

Connaissances : Mythe de Cthulhu 50%, Chimie 60%, Biologie 70%, Langues anciennes 40-70%, Bibliothèque 70%, TOC 50%

Contacts : Université, Milieux Occultes

Problèmes de SAN : « Cérémonies-phobie » : voir ou toucher des robes, couteaux, masques et autres éléments d'une cérémonie d'invocation provoque un stress chez la personne. Devoir participer à une cérémonie est hautement traumatisant.

Paranoïa : les personnages sont individuellement persuadés qu'ils sont victimes d'un complot même s'ils changent souvent d'avis sur l'identité de leur persécuteur. Cela pourrait déboucher sur des accès à la violence contre la personne physiquement la plus proche d'eux ou la délation de leurs camarades auprès d'une des factions adverses.

Obsession d'invoquer Tsathoggua : malgré sa phobie des cérémonies, Terrence Cotton est poursuivi par l'idée fixe de rencontrer le dieu. Non pas pour lui demander des faveurs ou lui avouer son admiration mais pour lui expliquer qu'avec les moyens dont il dispose il pourrait faire beaucoup plus de choses terribles.

b.Médecin – Dr. James McReynolds

Présentation rapide : 58 ans. Plutôt bel homme, élégant, de grande taille. Praticien renommé, directeur de l'hôpital de Wellsville et membre honorifique d'une grande société de médecine américaine. Le Dr. McReynolds est un solitaire qui, malgré ses excellentes références professionnelles, est persuadé qu'il a commis une faute impardonnable. D'une grande nervosité, très timide, il a souvent l'air d'être pris en flagrant délit même s'il n'est en fait qu'en train de beurrer sa tartine.

Il y a quinze ans : Il s'est rebellé contre Allan Barrett car celui-ci, non content de l'obliger à le fournir en cadavres pour ses cérémonies païennes, le faisait chanter pour cette même activité. Il a aidé les survivants à passer un séjour discret dans une clinique d'un de ses amis pour se remettre quelque peu de leurs émotions.

Caractéristiques : FOR 10 CON 8 TAI 14 DEX 11 INT 15 APP 14 EDU 18 POU 8 PdV 11 PdM 8 SAN 29

Connaissances : Premiers Soins 70%, Médecine 75%, Biologie 65%, Psychologie 50%, Baratin 45%, Bricolage 55%, TOC 55%, Mythe de Cthulhu 15%

Contacts : Familles influentes, Milieux médicaux

Problèmes de SAN : « Cérémonies-phobie » : voir Terrence Cotton.

Paranoïa : voir Terrence Cotton.

Mutilation d'animaux : En période de stress, le docteur McReynolds se détend en mutilant de petits animaux qu'il attrape avec des pièges posés dans son jardin. Il les relâche ensuite et on peut croiser près de sa maison un grand nombre d'oiseaux ou de chats auxquels il manque un membre.

c.Notaire – Maître Benjamin Duncan

Présentation rapide : 55 ans. Petit et corpulent, Duncan dégage néanmoins un charisme incontestable. Il est au courant de la plupart des transactions immobilières de Wellsville ainsi que des secrets de familles les mieux gardés. De nombreux contrats sont signés dans son bureau et il connaît ainsi la situation financière des autres notables de la ville. Il est de caractère autoritaire sous des dehors affables. Il a l'habitude de juger des gens rapidement et de ne changer d'avis que difficilement. Sa fille Eileen, s'est entichée d'occultisme suite à la lecture des ouvrages généraux de la collection de son père et, à l'insu de son père, est devenue une des membres de la nouvelle secte.

Il y a quinze ans : Duncan s'est rebellé contre Allan Barrett car il était jaloux de son influence grandissante auprès des citoyens de Wellsville. Une invocation réussie lui aurait encore augmenté son prestige.

Caractéristiques : FOR 8 CON 9 TAI 9 DEX 8 INT 15 APP 15 EDU 16 POU 15 PdV 9 PdM 15 SAN 25

Connaissances : Droit 75%, Falsification 60%, Occultisme 50%, Persuasion 65%, Baratin 70%, Bibliothèque 65%, TOC 40%, Mythe de Cthulhu 35%

Contacts : Administration, Banque, Familles influentes

Problèmes de SAN : « Cérémonies-phobie » : voir Terrence Cotton.

Paranoïa : voir Terrence Cotton.

Peur des explosions : Benjamin Duncan a hérité de l'événement une peur bleue des explosions. Tout pétard ou coup de feu provoque un traumatisme important chez lui. Chez lui, on sait qu'il faut même éviter de claquer les portes.

d.Policier – Chief Paul Carter

Présentation rapide : 60 ans. Sec et droit comme un bâton. Les brillants états de service de ce commissaire proche de la retraite en ont fait le garant de l'ordre à Wellsville. Le Chief Carter n'est pas causant et a la réputation d'être têtue comme un âne. Il est néanmoins respecté pour son bon sens et son intégrité. Son fils est entré dans la police. Cet inspecteur prometteur se révélera lors du scénario... comme un des investigateurs.

Il y a quinze ans : Carter s'est rebellé contre Allan Barrett car celui-ci était l'amant de sa femme. Il a dynamité la maison où se déroulait la cérémonie, ne permettant qu'à ses collègues comploteurs de s'enfuir sauf sinon sains.

Caractéristiques : FOR 11 CON 9 TAI 13 DEX 10 INT 12 APP 12 EDU 14 POU 17 PdV 11 PdM 17 SAN 30

Connaissances : Droit 65%, Armes de poing 60%, Fusil 50%, Donner des ordres 60%, Explosifs 55%, TOC 65%, Mythe de Cthulhu 10%

Contacts : Police, Pègre, Justice

Problèmes de SAN : « Cérémonies-phobie » : voir Terrence Cotton.

Paranoïa : voir Terrence Cotton.

Arachnophobie : La vision des serviteurs de Tsathoggua a provoqué une peur des araignées si importante chez Paul Carter qu'il l'a étendue à tout lieu pouvant en renfermer. S'il doit entrer dans une vieille cave noire ou une remise au fond d'un jardin, il va commencer à transpirer abondamment et à chercher si une alternative n'est pas possible.

e. Banquier – Jefferson Burwell

Présentation rapide : 54 ans. De corpulence moyenne, cet élégant gentleman souriant ne passe jamais inaperçu en société. Il a prévu l'année prochaine de vendre sa banque et de se lancer dans la politique. Il connaît beaucoup de personnes influentes du parti républicain, même au-delà de Wellsville, et se laisse désirer afin de les représenter aux prochaines élections. Il a de fortes chances de les remporter... sauf si son passé ressurgit au grand jour.

Il y a quinze ans : Il s'est rebellé contre Allan Barrett car il avait peur des résultats de l'invocation. Des cérémonies pour rencontrer des gens, oui, mais prendre au sérieux des histoires de monstres, non. Il a été le plus choqué par les événements et tente de refouler ces mauvais souvenirs.

Caractéristiques : FOR 12 CON 10 TAI 13 DEX 8 INT 12 APP 16 EDU 14 POU 10 PdV 12 PdM 10 SAN 30

Connaissances : Comptabilité 75%, Donner des ordres 40%, Persuasion 70%, Baratin 65%, TOC 45%, Psychologie 60%, Marchandage 70%, Mythe de Cthulhu 5%

Contacts : Administration, Finance, Politique

Problèmes de SAN : « Cérémonies-phobie » : voir Terrence Cotton.

Paranoïa : voir Terrence Cotton.

Claustrophobie : Jefferson Burwell a eu si peur de rester enfermé dans cette caverne lors du drame qu'il en a gardé une peur de tous les lieux clos et exigus. Il est connu pour vivre avec portes et fenêtres ouvertes.

Autres figurants

a. Les nouveaux sectateurs

William Whitmore est issu d'une famille aisée de New York City. Il a toujours été attiré par les histoires de sorcellerie et la vie trouble de certains aventuriers. Un jour, il est tombé sur des ouvrages de Allan Barrett et a voulu rencontrer le Maître. Ses recherches l'ont conduit à Wellsville où il a décidé de poursuivre l'oeuvre de son modèle. C'est un beau parleur très instruit qui se présente comme un riche mécène. Son but ultime étant le pouvoir sur les autres. Il porte toujours une canne ornée de la tête d'Anubis. Caractéristiques: FOR 14 CON 14 TAI 14 DEX 10 INT 15 APP 13 EDU 15 POU 18 PdV 14 PdM 18 SAN 10

Eileen Duncan est la fille de Benjamin Duncan, le notaire. S'ennuyant de la bourgeoisie provinciale de ses parents, elle est tombée un jour sur les ouvrages ésotériques de son père et a depuis lors développé son goût pour l'étrange. Rencontrant par hasard William Whitmore, elle a eu un coup de foudre pour lui et a décidé de l'aider à tout prix dans son oeuvre. Caractéristiques: FOR 9 CON 12 TAI 10 DEX 18 INT 10 APP 16 EDU 14 POU 12 PdV 11 PdM 12 SAN 25

Une dizaine d'habitants de Wellsville, du commerçant à l'instituteur, complètent la secte mise en place par le nouveau gourou. Ils ne comprennent pas exactement la portée de leurs actes mais estiment que cela va les rendre importants. Caractéristiques: FOR 11 CON 10 TAI 10 DEX 10 INT 11 APP 10 EDU 11 POU 9 PdV 10 PdM SAN 30

b. Les investigateurs

Emily Bailey est une journaliste de la feuille de chou locale, le Wellsville Daily Reporter. Elle enquête sur les disparitions des ouvriers et a flairé qu'il s'agit d'une affaire plus complexe qu'il n'y paraît. Elle n'hésite pas à jouer la comédie pour arriver à ses fins. Caractéristiques: FOR 7 CON 13 TAI 10 DEX 14 INT 18 APP 17 EDU 14 POU 10 PdV 12 PdM 10 SAN 50

Ralph Carter est le fils du commissaire. Lui-même inspecteur de police, il aide sa petite amie Emily Bailey lorsqu'elle enquête sur les disparitions des ouvriers sur le chantier « Whitmore ». Il a le sentiment de justice très sensible. Caractéristiques: FOR 16 CON 16 TAI 16 DEX 10 INT 13 APP 13 EDU 11 POU 14 PdV 16 PdM 14 SAN 70

Gary Edmond est un employé de l'administration communale, ami d'enfance de Ralph et Emily. Il a accès à de nombreux documents officiels et en tant qu'assistant du maire, il connaît pas mal de monde. Caractéristiques: FOR 11 CON 17 TAI 9 DEX 14 INT 13 APP 12 EDU 12 POU 8 PdV 13 PdM 8 SAN 40

Henry Moore est chauffeur de taxi et surtout un des piliers de l'équipe de baseball locale. Il est cousin de Gary et participe aux sorties de ses amis sauf en période d'entraînement. Caractéristiques: FOR 18 CON 14 TAI 16 DEX 17 INT 8 APP 14 EDU 8 POU 13 PdV 15 PdM 13 SAN 65

c. Les Serviteurs Véloces

Tsathoggua n'a pas que des Larves Amorphes à son service. Il utilise également ces créatures étranges dont la silhouette générale peut faire songer à une araignée même si un observateur téméraire peut remarquer les angles impossibles des articulations, les énormes griffes terminant les appendices et surtout l'absence de corps entre eux. Une créature est donc un assemblage de pattes velues et griffues de la taille d'une vache se déplaçant très rapidement. Son attaque favorite consiste à planter plusieurs griffes dans le corps de ses victimes et d'ensuite pomper leur sang. Elle se repère à la chaleur et aux vibrations captées par ses poils.

Caractéristiques et compétences: FOR 18 CON 20 TAI 14 DEX 25 INT 7 APP 2 EDU - POU 18 PdV 17 PdM 18, Griffes 55% (3 attaques par round) 1D6 Dégât, Succion du sang 35% (nécessite une attaque par griffes réussie) 2D6 Dégât, Esquive 65%

d. Allan Barrett

Bien que décédé lors de l'invocation ratée, l'ombre du « Maître » – comme il aimait se faire appeler – va certainement planer sur le scénario. D'ailleurs, il est fort probable que les personnages remettent en cause sa disparition puisque son corps n'a jamais été formellement identifié. Cet aventurier d'origine britannique avait régulièrement fait parler de lui dans la presse pour ses frasques, ses escroqueries, ses expéditions fabuleuses – en fait inventées de toutes pièces pour justifier ses retraits temporaires des « affaires » lorsque la justice se faisait trop pressante – et son attrait pour l'ésotérisme. Barrett avait finalement rencontré de véritables sorciers auxquels il avait escroqué un savoir mal digéré et avait décidé de s'installer à Wellsville pour tester les formules d'invocation en s'entourant des notables de la ville, séduits par son charisme. Il se heurta malgré tout aux personnages qui trafiquèrent les formules de contrôle des créatures et dynamitèrent sa maison.

Chronologie par défaut

J - 60 William Whitmore arrive à Wellsville

J - 50 William Whitmore fait des recherches pour localiser Allan Barrett

J - 48 William Whitmore découvre les articles relatant l'explosion

J - 45 à J - 10 William Whitmore rencontre Eileen Duncan et les autres membres de la secte

J - 40 William Whitmore achète le terrain et engage des travaux

J - 20 William Whitmore apprend l'existence des notes de Barrett et commence les démarches pour les obtenir

Jour J (18 avril 1922) : Réunion d'anciens combattants

Quinze ans après les faits, les personnages se retrouvent pour la première fois en train d'en discuter. C'est Benjamin Duncan, le notaire, qui a rassemblé ses amis car il a appris que le terrain où s'est déroulé le drame avait été racheté par quelqu'un puis que cette même personne avait contacté l'administration locale pour obtenir des informations concernant l'ancien propriétaire, Allan Barrett.

J + 1 Un ouvrier disparaît du chantier. Il est en fait emporté par le Serviteur Véloce qui hante encore les lieux.

J + 3 Un second ouvrier disparaît du chantier

J + 4 Emily Bailey s'intéresse aux disparitions des ouvriers

J + 5 William Whitmore obtient les notes de Allan Barrett

J + 6 Emily Bailey découvre les articles parlant d'autres disparitions

J + 7 Emily Bailey découvre les articles relatant l'explosion

J + 7 Eileen Duncan rencontre un témoin de l'explosion

J + 7 L'entrée vers la caverne d'invocation est dégagée

J + 8 Eileen Duncan et William Whitmore découvrent les liens avec les personnages

J + 9 Ralph Carter découvre le rapport de police sur l'explosion

J + 9 Ralph Carter découvre le rapport de police sur la disparition d'explosifs

J + 9 Un troisième ouvrier disparaît du chantier

J + 10 William Whitmore contacte Terrence Cotton pour qu'il l'aide dans son invocation

J + 10 Eileen Duncan demande à son père de la rejoindre dans la nouvelle invocation

J + 10 L'inspecteur Ralph Carter demande à son père pourquoi il a classé le rapport sur la disparition d'explosifs

J + 11 Emily Bailey découvre le passé trouble du nouveau propriétaire

J + 12 Les investigateurs découvrent qu'une nouvelle secte est à l'oeuvre suite à des informations obtenues par Emily Bailey sur William Whitmore et à une rapide enquête menée par Henry Moore.

J + 13 Les investigateurs découvrent l'implication des personnages grâce aux articles mondains et à des témoignages de l'époque.

J + 13 La secte veut faire chanter/participer les personnages. William Whitmore cherche à se procurer un cadavre ou une victime potentielle.

J + 15 William Whitmore organise une invocation mineure d'un serviteur de Tsathoggua. Deux des sectateurs sont tués par la créature qui apporte le sort d'invocation de la divinité au sorcier. Celui-ci tue encore un autre membre de la secte qui voulait le dénoncer.

J + 16 La secte prépare une nouvelle cérémonie

J + 18 Les investigateurs découvrent qu'une nouvelle cérémonie est organisée

J + 20 La cérémonie a lieu. Les investigateurs interviennent et l'interrompent. Une enquête officielle de la police est ouverte et les personnages finissent par être découverts et condamnés.

Indices

Les indices donnés ici seront à détruire ou à falsifier au cas où leur disparition peut paraître encore plus suspecte. Bien entendu, il sera difficile et peu agréable aux personnages de faire disparaître leur famille pour éviter leur témoignage mais pour en arriver à interroger leur entourage, les investigateurs et les membres de la secte devront déjà être fort avancés dans leur enquête. Le Gardien est libre de modifier cette liste pour coller aux idées de ses joueurs. Le POT indiqué à côté de chaque indice est le potentiel d'intégrité qui est expliqué au chapitre « Contacts ».

- Articles de presse relatant l'explosion et la découverte des corps (POT 9) : l'affaire a bien entendu fait grand bruit dans la région. La disparition d'une quinzaine de notables de la ville dans

des circonstances dramatiques n'a pas seulement été couverte par la presse locale. On peut retrouver des entrefilets couvrant l'événement dans divers journaux du district.

- Articles parlant de disparitions dans les environs du lieu maudit (POT 9) : ces articles-là par contre sont l'apanage du Wellsville Daily Reporter. Il y en a une demi-douzaine sur les quinze ans couverts. Ils parlent de disparitions d'enfants, de promeneurs et même de deux bûcherons dans la forêt environnant la maison maudite.

- Articles mondains étalant les relations entre les personnages et Allan Barrett (POT 9) : deux journaux en parlent, l'incontournable Wellsville Daily Reporter et le Allegany Society News. Tous deux montrent Allan Barrett entouré de la crème de Wellsville (dont les personnages) à l'occasion d'une de ses soirées charité au profit des malades démunis de la ville.

- Rapport de police sur l'incident (POT 17) : le rapport fait mention d'une réunion cérémonielle tenue dans une cave, d'une explosion criminelle avec de la dynamite, de quelques cadavres récupérés identifiables et d'une bonne dizaine de disparus dont le propriétaire des lieux. La conclusion parle d'un suicide collectif dans le cadre d'une activité sectaire. Si on le compare aux témoignages inclus dans le dossier, on peut remarquer qu'il ne tient pas compte de certains éléments troublants comme la mention d'un corps exsangue ou l'absence de détonateur.

- Rapport interne de police sur la disparition d'explosifs (POT 17) : Le rapport signale la disparition de plusieurs caisses de dynamite provenant d'une mine située près de la ville. Le dossier est classé sans suite par le commissaire Carter, stipulant que les multiples interrogatoires n'ont mené à rien.

- Rapport médical sur l'internement des personnages (POT 16) : ce rapport est gardé dans les archives de la clinique du Dr. Clark, située à Allegany, une ville voisine. Le Dr. McReynolds en a gardé une copie chez lui au cas où il aurait besoin de marchander l'appui de ses amis.

- Rapport administratif sur l'écartement de Terrence Cotton des cours à l'université (POT 10) : ce rapport gardé dans les archives de l'université stipule que le comportement « désordonné et incohérent » du Pr. Cotton, ainsi que ses propos « déplacés » à l'égard de ses étudiants et de ses collègues nuit gravement à la réputation honorable de l'établissement. Il est donc interdit de cours. Cependant, l'« équipe dirigeante » (incluant les autres personnages) reconnaît ses qualités de savant et le Pr. Cotton peut occuper un bureau et continuer ses recherches avec ses propres ressources de financement.

- Notes de Allan Barrett (POT 15) : celles-ci ont été confiées par le sorcier à un vieil illuminé, membre de la secte, qui ne pouvait pas assister à l'invocation. Le drame lui ayant fait perdre complètement la raison, celui-ci a été interné pendant quelques années avant de décéder. Chargé de sa succession, le notaire Duncan n'a pas osé détruire les documents mais les a placés aux Archives Nationales de Buffalo. Whitmore apprend l'existence de ces papiers à J - 20. Il exécute toutes les démarches nécessaires pour les obtenir à J + 5. Par contre il a besoin de quelques jours pour les déchiffrer.

- Comptabilité de la secte d'Allan Barrett (POT 10) : Allan Barrett travaillait avec un expert comptable pour maintenir à jour les comptes de son organisation. Le banquier Burwell est au courant de l'existence de ce dossier qui renferme les références – sous forme d'initiales – des cotisations de tous les membres y compris les personnages.

- Témoins (POT à définir par le Gardien): ceux-ci incluent différentes personnes connaissant les personnages depuis des années (leur famille, leurs amis, leurs collègues), les personnes ayant participé à l'évacuation des corps après l'explosion, mais aussi tous les PNJs contactés par les PJs pour détruire des indices.
- Comportement anormaux (POT non applicable): les comportements étranges dus aux phobies des personnages peuvent être interprétés comme des indices par les deux groupes. Par exemple, la claustrophobie de Jefferson Burwell peut conduire les investigateurs à enquêter sur un possible soin en clinique psychiatrique et les amener à découvrir que tous les personnages ont suivi une thérapie en même temps il y a quelques années de cela.

Aide au Gardien

Contacts

Pour simuler les interventions des personnages auprès des services officiels qui gardent la plupart des indices, certains Gardiens voudront tout jouer en roleplay, d'autres se limiteront aux jets de dés et d'autres encore modifieront le jet de dés après un court roleplay. Pour ces deux dernières catégories, voici quelques règles de simulation.

A côté de chaque indice et de chaque lieu de ce scénario est indiqué un potentiel d'intégrité (POT). Il suffit de l'opposer à la compétence utilisée par le personnage (divisée par 5 et arrondie à l'inférieur) pour obtenir un pourcentage de réussite à modifier éventuellement par des bonus ou des malus.

Pour les matheux, la formule à utiliser est la suivante :

$$50\% + ((\text{compétence} / 5 - \text{POT}) * 5) + \text{bonus} - \text{malus}.$$

Quelques exemples pour les autres? Le commissaire Paul Carter veut user de son autorité pour obtenir le dossier concernant l'explosion de la maison maudite. Il oppose son pourcentage de « Donner des ordres » (60) au potentiel d'intégrité du rapport en question (17), ce qui donne un pourcentage de réussite de 45. Mais comme il se rend dans le service d'archive, lieu qui pourrait renfermer des araignées, le Gardien décide de lui donner un malus de 10% et le chiffre est ramené à 35. Autre exemple, le docteur McReynolds veut subtiliser un cadavre de la morgue. Il décide d'utiliser sa compétence de « Médecine » pour convaincre le garde qu'il s'agit juste d'un transfert dans une autre clinique pour des raisons familiales. Comme il s'y prend par téléphone, le Gardien lui donne un malus de 10%. Mais il est convaincu par le roleplay du joueur et il accorde un bonus de 25%. Le calcul est $50 - ((75/5 - 12) * 5) - 10 + 25$ soit 80% de chance de convaincre le garde.

Santé mentale

Les personnages ont une santé mentale affaiblie et sont sujets à divers troubles psychologiques. Il serait dommage pour l'ambiance de ne pas en tirer profit ! Effectuez un test de SAN à chaque occasion et suivez votre instinct pour les obliger à adopter des comportements suspects en présence de témoins ou à jouer sur leur paranoïa grandissante. S'ils décident par exemple de participer à la cérémonie d'invocation, un jet de SAN raté peut les pousser à attaquer violemment leurs petits camarades.

Aides de jeu

Notes de Allan Barrett

Extrait 1 :

... et je me suis dit : " Allan, c'est peut-être un trou perdu, ces gens ne sont peut-être pas les plus riches et célèbres, mais ils te trouvent tellement sympathique qu'ils ne pourront plus se passer toi. " Et en effet, je crois que si je leur demandais de sauter d'une falaise, ils me suivraient. C'est exactement ce qu'il me faut pour appeler T.

Extrait 2 :

J'ai cédé à T.C. et je lui ai montré mes notes, enfin, celles dérobées à ce vieillard de Dublin. Pour lui, il ne s'agit " que " des formules d'invocation des serviteurs mineurs du dieu. Il insiste pour invoquer celui-ci directement mais je préfère ne pas partager l'autre document avec lui. Il s'est mis en colère et j'ai dû le renvoyer chez lui sèchement.

Extrait 3 :

T.C. m'a rendu les notes de Dublin. J'en suis assez heureusement surpris.

Extrait 4 :

Je sens une certaine hostilité à mon égard de la part de B.D. J'en ai discuté avec J.B. mais celui-ci a préféré noyer le poisson en habile diplomate et diriger la conversation sur la réalité des théories de vie extra-terrestre que je leur ai enseignées. Je crois que le pauvre homme n'en croit pas un mot. Je devrais m'occuper de B.D. après la cérémonie.

Extrait 5 :

La cérémonie aura lieu demain. J.M. nous a fourni de nouveaux cadavres. J'ai demandé à P.C. de s'occuper de la sécurité. Après tout, c'est son boulot. Sa femme est vraiment charmante. Pauvre idiot.

Un des articles relatant le drame

THE PATRIOT, 20 MAI 1907

UNE TERRIBLE EXPLOSION

C'EST À UN SPECTACLE HORRIBLE QU'ONT ÉTÉ CONFRONTÉS LES POMPIERS DE WELLSVILLE, ALLEGANY COUNTY DANS LA NUIT DE SAMEDI À DIMANCHE. UNE VILLA APPARTENANT AU CÉLÈBRE ALLAN BARRETT, SITUÉE À L'ÉCART DE LA VILLE, A ÉTÉ SOUFFLÉE PAR UNE TERRIBLE EXPLOSION, ENTRAÎNANT LA MORT D'UNE QUINZAINE DE PERSONNES PARMI LES PLUS INFLUENTES DE LA PETITE COMMUNAUTÉ. L'INCENDIE QUI EN A SUIVI A DURÉ DEUX JOURS. TOUTS LES CADAVRES N'ONT PAS ENCORE ÉTÉ RETROUVÉS AUJOURD'HUI. SELON PAUL CARTER, LE CHEF DE LA POLICE LOCALE, LES PREMIERS ÉLÉMENTS DE L'ENQUÊTE MONTRERAIENT UNE ORIGINE ACCIDENTELLE.

Rapport de police sur la disparition des explosifs

Wellsville Village
Allegany County
Police Department

Rapport d'enquête

Date : 17 mai 1907

Concerne : Disparition de 5 caisses de dynamite de la réserve

Description :

Les caisses stockées dans la réserve du bureau de police depuis le 30 avril ont été signalées manquantes par l'agent Cox le 14 mai au matin. Ces caisses avait été saisies au dénommé Joe Hallinan qui n'avait pu en justifier l'utilité de façon cohérente.

Conclusion :

Les multiples interrogatoires menés auprès des agents de garde ou de l'ancien propriétaire des caisses n'ont pu mener à la découverte de l'explosif. Aucune trace d'effraction n'a été remarquée. Cette affaire ne représentant aucun danger pour la communauté est déclarée classée sans suite.

Signature :

Pour approbation
Chief Paul Carter