

Ce scénario a été élaboré pour la convention de jeux de rôles et de simulation organisée par la section jeux de rôles de la MJC de la fondation Lagrange à Quetigny près de Dijon en Cote D'Or. Cette manifestation eut une courte existence puisqu'il n'y eut que cinq éditions : en 1992, 1993, 1994, 1995 et 1996 toujours pendant les vacances de la Toussaint. Elle a connu cependant de suite une grande popularité et rassembla selon les années de 200 à 350 joueurs et joueuses. Cette convention comportait plusieurs tournois dotés de lots importants. Il y avait un tournoi dédié à L'Appel de Cthulhu.

Le présent scénario a été écrit par Laurent Brayard pour l'édition 1994 de la convention. 70 personnes environ ont joué ce scénario pendant le tournoi et 35 pour les tests préparatoires. Étant sur un support papier, j'ai décidé à l'été 2004 de le transposer sur Word pour TOC.

Je remercie ceux qui m'ont aidé à l'origine, notamment ma sœur Delphine Brayard, et mes amis Christophe Garnier et Frédéric Laurent. Ceux qui ont maîtrisé avec moi ce scénario pendant la convention : Christophe Moine, Guillaume Bidault, Jean Didier et les très nombreux testeurs.

Début de l'histoire : 2 octobre 1919

Lieu : Château de Cergy-Pontoise, France.

Nombre de personnages : quatre ou cinq pré-tirés, à savoir Monsieur Du Faou, Monsieur Kerenflech, Monsieur Kerdaniel, Monsieur de Frotté et Mademoiselle de la Rochejaquelein .

Lieu du déroulement de l'histoire : Château de Cerveuil et autour de Puy-Crapaud, un lieu-dit de la Vendée.

Date dans le « rêve » : 2 octobre 1799

Connaissances historiques : vivement conseillé d'avoir lu ou de lire un ouvrage sur les guerres de Vendée ou la chouannerie.

1° Préambule au scénario

2 Octobre 1919 dans le Château de Cergy-Pontoise, où le Prince Poniatowski donne une réception pour son 45ème anniversaire...

« - Quelle superbe idée mon cher, que ce bal costumé en habit dix-huitième !!!

- A qui le dites-vous ma chère ! Avez-vous remarqué que Madame de Frotté est très en beauté ce soir ? Il paraît que sa dernière fille fait son entrée dans le monde...

- Oui, oui c'est bien son premier bal ce soir... elle ressemble à sa mère ! »

Un peu plus tard :

« - Je vous salue Monsieur de Frotté, mes hommages Madame... L'orchestre n'est-il pas divin ?

- Oui assurément, mais dites-moi Monsieur Du Faou, est-ce là un véritable sabre qui compose votre costume ?

- Oui, je le tiens de mes ancêtres...

- Puis-je le voir ?

- Bien entendu Monsieur Kerdaniel, à votre aise !

- C'est une arme de toute beauté... et de plus relativement ancienne. Je puis vous le dire ! Qu'en pensez vous

Monsieur Kerenflech ?

- Certes, c'est une arme d'une rare beauté, mais j'ai soudainement très mal à la tête.... Veuillez m'excuser... »

Au beau milieu de la soirée...

« - Est-ce là une maladie !!!!! Que me dites-vous là Norbert !!!! 5 de mes convives dont messieurs de Frotté et Du Faou se sont endormis dans le petit salon ? Et vous me dites qu'il est impossible de les réveiller ????

- Oui votre altesse... »

Cent vingt années plus tôt, le 2 octobre 1799, près de Puy-Crapaud dans un coin perdu de la Vendée...

« - Bon sang, cela fait bien deux bonnes heures que nous tournons en rond dans ce bois...

- Oui et j'aimerais bien savoir où est passé le guide que nous a fourni Carfort !!!

- Ce bois m'inquiète grandement Du Faou, montre moi la carte. D'ailleurs c'est étrange, nous n'entendons plus de coups de feu ?

- Nous sommes dans le bois de Puy-Crapaud, le village en question ne doit plus être très loin... Il nous faut pourtant rejoindre d'Autichamps ! Les soldats de Hoche ont dû tailler en pièce Carfort et ils doivent être à notre poursuite à l'heure qu'il est...

- Qu'avez-vous Kerdaniel ?

- Je n'aime pas cette forêt, regardez là bas...

- Mais, mais... c'est le guide... par Dieu ! On lui a arraché la tête ! Il y a du sang partout !

- Quelle horreur... Monsieur de Frotté que devons-nous faire !

- Vous avez vu l'arbre ?

- Comment cela l'arbre ?

- Il a bougé...

- Vous perdez la tête !

- Mais je vous dis qu'il a bougé !

- A moi ! Kerenflech ! A l'aide ! AAAAARRRRRRGGHHH !!!

Un peu plus tard...

« - Une maison ! Vite Du Faou, mettons-nous à l'abri, ce lieu est oublié de Dieu !

- J'ai la jambe en charpie aidez-moi mon ami...

- Pas si vite avez-vous vu cette pique près de la Grange ?

- C'est la tête de Kerdaniel !!! »

Grincement de porte....

« - Hé, hé, qu'y a-t-il pour votre service mes seigneurs ?

- Dieu du ciel ! Tu vas payer tout cela suppôt de Satan !

- Hardi, Dieu ! Le Roi !

- NETHARG VIROM THERESPHOT !!! »

Splatshhhh....

« - Retourne en enfer !

- Kerenflech, Du Faou ! Vite voilà les bleus ! Dans le bois nous n'avons pas d'autre choix ! Courrez !!! »

Quelques semaines plus tard, dans la nuit du 16 février 1800 à Alençon...

« - Avant l'exécution avez-vous une dernière volonté Frotté ?

- ...

- Et vous Du Faou ?

- Je maudis Bonaparte et toute sa clique ! Qu'ils aillent



se faire pendre !

- Kerenflech ?
- Je vous pardonne et ...
- C'est assez, il suffit ! Peloton, en joue !
- VIVE LE ROI !
- FEU ! »

2° L'histoire

Raymond Rabier fut ordonné curé du village de Puy-Crapaud en 1784, quinze ans avant ces derniers événements. Il n'avait alors pas une très bonne réputation... On le disait attiré par la chair... Et ses camarades du séminaire affirmaient qu'il était coutumier d'escapades nocturnes à l'auberge de la Mayenne.

Ordonné prêtre bon an mal an, on se débarrasse de lui en lui confiant la garde de la paroisse de Puy-Crapaud, dont le curé venait de mourir de vieillesse. Il s'agissait de l'isoler au fin fond de la campagne, histoire de lui faire passer ses mauvaises habitudes... Et puis, qui aurait voulu d'une cure aussi éloigné du monde ?

En arrivant, Rabier constata qu'on ne l'avait pas gâté en lui confiant un tel bourg. Ce village comptait 3 ou 400 habitants sales et arriérés. Coincé entre le bocage et une forêt profonde et sombre, l'endroit n'avait rien de très attrayant. Bien au contraire !

Le premier contact avec ses paroissiens ne fut pas franchement une réussite. Ils avaient tous l'air triste et complètement hébété. Certains même avaient une allure sinistre ! Aucun d'entre eux ne vint à l'office du soir ni à celui du lendemain ; ni même celui de dimanche pourtant si important. Avait-il toute une paroisse de païens ? N'osant pas interroger les quelques habitants aux visages moins noirs, il se décida à fouiller les affaires du vieux curé. Après tout, peut être avait-il laissé des notes ? En cherchant bien il découvrit finalement deux livres assez anciens. Le premier au nom peu engageant : « Le culte des Goules » et le second en Latin du nom « Ysgheboth ». Il commença la lecture du « Culte des goules »....

Dans la nuit, les habitants du bourg firent irruption dans le presbytère, le tirant de son livre alors qu'il commençait à devenir blême devant une aussi abominable lecture...

« - Curaillon, te voilà donc surpris en pleine lecture !!! Ah ah ah !

- Mais je...

- A la bonne heure, c'est bien ! Le vieux curé était le seul à pouvoir lire le latin et donc à pouvoir prononcer les mots !!! Tu vas finir ta lecture Rabier !!!! Mais dans le bois !?

- Oui, oui, curé ! Nous avons un ami à contacter !!!

- Et tu verras bien qui est le vrai Dieu !!!! Du tien.... ou du Notre !!! AH AH AH AH AH !

C'est ainsi que Rabier fut forcé de suivre la populace du bourg jusque dans les bois. Dans l'endroit le plus sinistre qu'il n'ait jamais vu. Au milieu d'arbres morts mais qui remuaient sans cesse... il vit se rapprocher ces arbres monstrueux et les animaux accoururent... tous les habitants entonnèrent un chant diabolique et discordant et le conduisirent au centre d'une clairière illuminée par des feux. Un grand cercle de pierres taillées se trouvait là... de grandes pierres noires couvertes d'inscription étranges. Elles étaient de différentes tailles et formes. Tous les habitants abandonnèrent leurs vêtements pour laisser apparaître des tatouages et chez certains d'horribles mutila-

tions. Ils entamèrent une danse frénétique, certains s'accouplèrent, d'autres mangèrent la terre d'où d'infâmes vers sortaient en grand nombre ! Un vieux lui intima l'ordre de lire ! Il ne sut comment les bons mots sortirent de sa bouche mais la terre trembla et les animaux hurlèrent à la mort ! Les feux furent soufflés, la danse devint effrénée.... La clairière fut soudainement sortie de la pénombre par l'apparition de l'homme en Noir !!!

Rabier devint aussitôt fou à lier... et des années durant continua d'étudier les livres et de prononcer les mots....

Cependant, un autre événement se déclencha dont personne ne fut vraiment au courant à Puy-Crapaud : la révolution était en marche en France depuis 1789. En 1791 le bon Louis XVI est arrêté à Varennes. A partir de là les événements s'accélérent : 1792, la prise des Tuileries, Valmy, la proclamation de la république, la persécution des prêtres, les exécutions du Roi et de la Reine, la Guerre sur tous les fronts et la levée en masse...

Partout la révolte éclate, dans le midi, à Toulon qui se livre aux anglais, à Lyon dont les fédéralistes s'emparent. Les armées étrangères attaquent partout, les espagnols, les napolitains, les piémontais, les autrichiens et les anglais au Sud. Ailleurs, toujours les anglais avec les prussiens, les hollandais, les allemands, les autrichiens.... Et en France la principale révolte : la Vendée....

Elle se soulève et forme l'armée catholique royale et vole de succès en succès grâce à des chefs énergiques comme Stofflet, Charrette ou Cathelineau. Mais que deviennent Puy-Crapaud et Rabier dans tout cela ?

Puy-Crapaud fut de tout temps un village reculé et oublié des hommes. Autrefois l'évêque du pays, noble de surcroît, ne s'intéressait pas du tout à son évêché mais plutôt à la vie mondaine. Quant au seigneur du coin : Monsieur de Saint-Régeant, il laissait depuis longtemps à son gérant et contremaître le soin de récolter l'impôt, de visiter ses terres, même celles aussi inhospitalières de Puy-Crapaud. Il passait une fois l'an dans ce village pour toucher le dû de son seigneur mais diable !, il repartait bien vite loin de ces gens étranges ! Y compris le curé !!! A la révolution on oublia totalement le village de Puy-Crapaud. Les anciens privilèges ayant disparu, il ne vint donc plus personne. Lorsque l'insurrection vendéenne éclata, Monsieur de Saint-Régeant appela toutes ses paroisses à rejoindre l'armée et à former des compagnies. Puy-Crapaud n'y échappa pas.

Sous la houlette du « Vieux » et de Rabier, les habitants se réunirent pour savoir s'ils allaient répondre à la mobilisation. Se battre pour le Roi ? Le seul qu'ils adoraient venait parfois la nuit, près du cercle de pierre... Se battre pour rétablir les prêtres ? Le leur était parvenu... Dans son rôle ! Aller se battre pour la république à des centaines de lieues de chez eux ? Non, sûrement pas ! Ils avaient ici tout ce qui leur appartenait et surtout, surtout, l'homme en noir avait besoin d'eux. La région étant toute entière à l'insurrection royaliste l'on décida que les gars du village iraient se battre avec eux pour ne pas se faire remarquer. Une centaine d'hommes du village partit donc au grand rassemblement du printemps 1793 avec Rabier en tête !!! Finalement, quelque part, ils étaient contents !!!! Il allait y avoir du sacrifice en masse et l'homme en noir pourrait être fier d'eux !!!!

De l'avis de beaucoup de soldats et de chefs vendéens qui les approchèrent pendant cette campagne, c'était là les plus terribles, les plus acharnés des antirépublicains... Ils parlaient peu, restaient à l'écart dans les bivouacs, se bat-



taient dans un état second proche de la démence et ne faisaient jamais de prisonniers... il courrait sur eux des ragots assez terribles : cris atroces de bleus torturés au cœur de la nuit... mutilations, crucifixions, chants étranges, peut-être même de la sorcellerie !!!!

Fin 1793 pendant la virée de Galerne, avec les gars de Puy-Crapaud, un soir de bataille....

« - Je vous rejoins plus tard les drôles ! M'en vais punir la donzelle à ma façon !

- Hey tout est prêt ! Alors on le branche ce beau fruit bleu !!!

- Evrard, tu descendras avec la corde de manière à hisser sa carcasse bien en vue !

- J'entends le Chaos rampant qui t'appelle d'au-delà des étoiles le bleu !!!

- XONO ZUWESET QUYHET, KESOS, YSGHEBOTH, NYARLATOTHEP !

- VIVE LA REPU...AAAAARRRGH !

- C'est pas chrétien de le laisser souffrir ainsi ! Hein Rabier ! Donnons lui l'extrême onction.

- Joli coup Rabier ! En plein dans son tabernacle ! »

Après les succès initiaux de l'armée catholique royale, la guerre s'essouffle et le 23 décembre 1793 après la virée de Galerne elle est presque anéantie dans les marais de Savenay. Rabier et deux ou trois autres en réchappent et réussissent à retourner au pays après un véritable périple. Mais rien n'est fini... L'année suivante, la convention lâche sur la Vendée les colonnes dites « infernales » avec pour tâche de raser le pays et de tout brûler et massacrer sur leur passage... c'est le génocide vendéen qui fera près de 200 000 victimes. Pour l'heure c'est le carnage, la Vendée succombe et Puy-Crapaud n'y échappe pas. Les premières compagnies républicaines disparaissent corps et bien dans les bois... mais il en vient d'autre, et le village est finalement atteint, attaqué, pillé, brûlé... Seul Rabier, par chance, échappe encore au carnage et s'installe peu après dans une bicoque isolée dans les profondeurs du redoutable bois !

Tout va donc devenir plus calme dans le secteur. Mais c'était sans compter sur les chouans de Bretagne qui résistent plus longtemps. Malgré tout, un débarquement d'émigrés est écrasé à Quiberon en juin 1795. Quelques mois plus tard après une soumission passagère les derniers chefs vendéens sont pris et fusillés. En 1796 la révolte royaliste a vécu... Rabier, lui, a recommencé sa vie malfaisante à peine perturbée par les soldats du Directoire qui surveillent de près la Vendée. En France les événements politiques se succèdent et les royalistes relèvent la tête.

En 1799 la France à bout de souffle semble maintenant mûre pour une nouvelle insurrection, cette fois-ci victorieuse pense-t-on... Bonaparte est coincé en Égypte avec ses braves. Aux frontières, les armées républicaines sont partout battues. Le Comte de Frotté, un chef chouan, dispose de 40 000 hommes prêts à se lever. En Vendée, D'Autichamps rameute les survivants de la Vendée militaire. Une rencontre est organisée entre les deux chefs royalistes près de Pouzauges en plein cœur du pays vendéen dans le plus grand secret.

Un long voyage commence pour le Comte de Frotté et ses lieutenants : Kerenflech, Kerdaniel et Du Faou qui l'escortent. Il se déroule bien jusqu'au château de Cerveuil, tout près du rendez-vous...

Trahis, ils sont assaillis en pleine nuit par les soldats ré-

publicains. Mais d'Autichamps, inquiet, a envoyé à leur rencontre un détachement sous le commandement de Carfort. Ce dernier arrive juste à temps pour permettre à Frotté et à ses compagnons de s'enfuir. Mais ses hommes ne sont pas assez nombreux pour retenir longtemps les Bleus ! Dans la bagarre, il leur donne un guide et leur ordonne de fuir pendant qu'il se sacrifie avec ses hommes pour couvrir leur fuite. Le guide, qui est du pays, décide de prendre au plus court bien qu'il sache que cela les mènera vers Puy-Crapaud et il n'aime pas ce coin où il ne va jamais d'ailleurs. Mais le temps presse et la situation l'exige, le groupe s'enfonce dans les bois de Puy-Crapaud....

3° L'intrigue

Ce sont des adorateurs de Nyarlatothep qui ont fondé le village de Puy-Crapaud il y a déjà bien longtemps. Échappant à tous les orages de l'histoire. La petite communauté a survécu et même prospéré si l'on peut dire ! Le culte du Chaos Rampant ne s'est jamais éteint dans ce lieu replié et il se perpétue de générations en générations. Une église fut quand même construite pour donner le change et pour éviter la suspicion. Bien entendu tous les prêtres envoyés par l'évêché furent convertis de force lors d'une cérémonie rituelle comme celle que subit Rabier... Certains se suicidèrent, d'autres furent tués. Les cérémonies n'en continuèrent pas moins ! Car ce que l'on peut dire c'est que les rapports des villageois avec l'homme en noir sont assez spéciaux...

En plus des cérémonies sacrificielles où sont donnés en pâture les voyageurs égarés sur la route de Pouzauges, ou encore quelques malheureux du coin qui en ont trop vu, l'indicible Nyarlatothep est venu s'accoupler avec des vierges du village, donnant ainsi naissance à plusieurs enfants du Chaos Rampant... Le dernier en date étant « l'Ange Rouge », petite sœur de « l'Ange Noir » (cf. *Les ténébres qui tuent*, supplément « Les Grands Anciens »). En remerciement d'une telle dévotion à sa personne le messager des dieux extérieurs leur a donné trois sortilèges :

Le premier connu de tous les habitants du village (ce qui en a d'ailleurs tué plus d'un !) permet d'appeler à la rescousse le redoutable « Ange Rouge » (voir plus loin les informations sur cette entité). Petite note : Nyarlatothep ordonna à son « enfant » de ne pas répondre à l'appel lors du massacre du village par l'armée républicaine : une division de 10 000 soldats ne s'arrête pas, même avec cette seule créature... et puis bien de trop de témoins à son goût... ce jour-là.

Le second, connu seulement de la famille Cadiou (la plus grosse famille du bourg dont le plus ancien membre fait office de chef du village et qui d'ailleurs sont à l'origine de la création de la communauté), permet de renvoyer « l'Ange Rouge au-delà des étoiles

Enfin le troisième et dernier, de loin le plus redoutable et lui aussi connu de tous, permet à celui qui l'utilise (presque tout le temps quelqu'un à l'article de la mort ou en danger de mort) de transférer son esprit éternellement dans n'importe quel objet, animal ou végétal... rendant ce dernier partiellement actif. Beaucoup d'habitants avant de mourir étaient portés dans le bois où ils prononçaient la formule. Ils pouvaient alors continuer à faire le mal, et protéger les bois entourant le village. Nombre d'arbres, buissons et animaux sont ainsi « habités » tout autour de Puy-Crapaud !



Dans une ferme près de Pouzauges un soir de 1842...

« - Jean-Jacques, approches toi. J'aimerais te dire certaines choses avant de comparaître devant le Seigneur !

- Qu'y a-t-il grand-père ?

- Il existe un lieu pas très loin d'ici où il ne faudra jamais aller traîner tes guêtres mon garçon ! M'entends-tu Jean-Jacques ?

- Oui, oui grand-père ...

- Sur la route de Pouzauges, près du Château de Cerveuil, entouré par un bois et le bocage, il y a un village abandonné nommé Puy-Crapaud. J'y ai vu le Malin danser avec les gens du pays.... Cet endroit est maudit !!! Tout le coin est imprégné de l'odeur et de la présence du Diable ! Nous possédons un champ près du bois ! N'Y VAS JAMAIS JEAN-JACQUES !

- Mais je...

- JE LE VOIS JEAN-JACQUES, IL M'AVAIT VU
AAAAAARRRGHHH....

- GRAND PERE ! »

Mais revenons à Rabier... Lorsque le culte fut créé par un Cadiou, ce dernier était d'une intelligence et d'une érudition phénoménale pour un homme de sa condition. Il savait lire, ce qui, pour un paysan, n'était pas rien. Aussi, c'est dans le manuscrit « De Vermis Mysteris » qu'il trouva l'incantation pour appeler Nyarlathothep. Sachant très bien qu'après sa mort sa famille et les fidèles du village ne pourraient plus invoquer leur maître, il créa, avec l'aide du Chaos, un livre nommé « YSGHEBOTH ». Chaque personne sachant lire le latin qui l'ouvre est entourée d'un sortilège qui lui grave la formule d'incantation dans la mémoire et qui, de plus, l'oblige à la prononcer. Pour couronner le tout, ce « bon Nyarlathothep » rendit cet « intéressant » ouvrage indestructible après une longue, très longue série de sacrifices pour stocker le pouvoir nécessaire. Le culte pouvait donc perdurer à Puy-Crapaud bien après la mort de Cadiou. Par la suite, on utilisa ce livre pour « convertir » les nouveaux prêtres du village et Rabier en fut la dernière victime...

27 juillet 1994, en Vendée près de Pouzauges...

« - Papa, papa ! Regarde ce que j'ai trouvé dans ce buisson avec Nicolas !

- En voilà une surprise ! Faites voir les enfants.

- On dirait un vieux livre ma foi...

- Ouais et il a l'air drôlement vieux papa !

- Aller ouvre le papa ! Y'a peut être la carte d'un trésor ?

- Minute les enfants, je l'ouvre ! Ah c'est en latin...

Voyons voir ce que je peux faire avec mes souvenirs du lycée pour traduire quelques phrases... »

Rabier se retrouva donc tout seul dans sa misérable ferme. Vivant comme un ermite, déjà complètement fou, il continua d'appeler Nyarlathothep au fond du bois. Il poursuivit même ses recherches en étudiant le « Culte des Goules » où il dégota un sortilège peu commun : le Rêve Démoniaque. Ce sortilège permet à l'utilisateur d'enfermer les âmes de ses victimes dans un rêve dont les événements et les décors sont partiellement définis par le lanceur. Les victimes évoluent dans le rêve alors que leur corps, inerte, dépérit puis meurt : voilà les malheureux coincés pour toujours dans ce cauchemar... à moins qu'il n'y meurt aussi !

Plusieurs cobayes eurent la malchance de tester cette horrible magie. C'est par hasard que se trouvent donc sur son chemin, Frotté, Kerenflech, Kerdaniel et Du Faou, égarés dans le bois de Puy-Crapaud. Le guide est happé par un buisson épineux, puis décapité par un arbre « habité »... Les quatre nobles tournent en rond et tombent sur

son cadavre. Kerdaniel subit aussitôt le même sort et les trois autres s'enfuient, poursuivis par la malveillance de tous les « habitants » du bois ! Une compagnie de bleus les poursuit aussi.

C'est un de ces animaux « habités » qui ramena fièrement la tête de Kerdaniel à notre Rabier. Il trouva que c'était là assurément une belle décoration et la planta de-rechef sur une pique devant la bicoque en pensant qu'il en ferait ripaille le soir même !

« - Un bon p'tit ragoût pour Rabier ce soir !!!! Diantre il sera long à plumer l'apôtre !!! »

Sur ce, débarque De Frotté et ses deux derniers compagnons. Ils remarquent la tête de Kerdaniel, voient sortir Rabier avec sa tête de fou furieux... Du Faou se jette sur lui son sabre en avant... Rabier voyant la mort imminente, récite la formule de transfert de l'esprit avant d'être frappé à mort et il effectue le transfert dans le sabre de Du Faou...

Quelques mois plus tard, Frotté et ses camarades sont faits prisonniers et fusillés. Seize ans après, le gros Louis XVIII remonte sur le trône. On déterre les dépouilles des trois héros royalistes pour les inhumer en grande pompe. Le sabre de Du Faou est retrouvé et rendu à son fils. Son petit fils, quelques années après, se tranche la gorge avec... et les événements les plus bizarres se multiplient. Dès lors, dans la famille Du Faou, on ne compte plus les illuminés et les fous !

Mais c'est là une bien maigre vengeance pour Rabier toujours actif dans le « sabre » et qui attend depuis, le moment où la descendance de ses quatre perturbateurs sera alors réunie !!!

Le hasard, ou Nyarlathothep, fait bien les choses, car 120 ans plus tard, au beau milieu du 45ème anniversaire du Prince Poniatowski, les voilà réunis. Rabier n'hésite pas et lance le sort du rêve démoniaque. De Frotté, Du Faou, Kerenflech et Kerdaniel s'endorment aussitôt et se retrouvent dans un autre château... mais moins drôle : dans le château de Cerveuil pas très loin de Puy-Crapaud en 1799 !

Et pour être sûr d'en finir pour de bon, Rabier invoque « L'Ange Rouge » dans le rêve : les dés sont jetés !

4° Le scénario

Les joueurs incarnent les quatre descendants des chefs vendéens et vont devoir se sortir de ce joli traquenard...

a) Précision sur le rêve démoniaque

Les investigateurs ne pourront jamais sortir de la région de Puy-Crapaud. Le rêve a été délimité par Rabier et ils tournent en rond s'ils essaient.

Rabier a défini le rêve comme se déroulant uniquement de nuit : il n'y aura donc que la pénombre.

Le temps dans le rêve est arrêté. Aucune montre ou horloge ne fonctionne.

A certains moments, ils peuvent avoir des visions de leur corps dans la réalité. Ils voient leurs familles, leurs amis, un médecin qui tente de les réanimer. Rabier est dans le rêve puisqu'ils vont revivre l'expérience de leurs aïeux mais il est déjà mort... ils ne peuvent rien lui faire : les coups le traversent comme un spectre. Seul le Sabre de Du Faou peut l'éliminer du rêve mais toujours pas du sabre lui-même !

S'ils meurent dans le rêve massacrés par les habitants du bois ou étripés par « L'Ange Rouge », ils meurent aussi dans la réalité.



Dans le rêve, les investigateurs ne ressentent plus l'envie de dormir, de se reposer ou de manger et boire.

A leur réveil, ils auront leurs propres souvenirs plus ceux très confus de leurs ancêtres. A vous d'inventer. De leur ancien équipement, ils ne trouveront que les objets du mythe qu'ils pourraient posséder.

La magie fonctionne très bien dans le rêve. Les capacités physiques propres sont conservées sans pouvoir réaliser de choses incroyables ou extravagantes comme dans les rêves normaux.

b) La réception du Prince

Avant tout, faites bien lire le background des persos aux joueurs. L'histoire débute avec l'arrivée de tout ce monde dans la réception du Prince Poniatowski. Décrivez un fabuleux château, avec des jardins, beaucoup de monde : des tables entières couvertes de victuailles, de petits fours et de bouteilles de Champagne. Il y a des majordomes et des domestiques en livrée un peu partout. Plusieurs centaines de personnes déguisées se pressent ici : tout le gratin huppé de Paris ! De grosses et belles voitures déversent sans cesse de nouveaux invités de qualité. Les investigateurs saluent beaucoup de gens. Pour ne pas perdre de temps, ils arrivent en même temps ou à peu près. Ne leur laissez pas beaucoup de temps. Ils iront tout naturellement dans la salle de bal. Faites faire les présentations de chacun puis avant qu'il n'y ait dispersion, passez à l'action : Rabier lance son sort !

c) Le sort de Rabier

Les quatre investigateurs voient ensemble et au même moment, le sabre de Monsieur Du Faou dégouliner de Sang. Ils sont pris d'un soudain malaise et d'un fort mal de crâne. Ils se sentent emportés plus loin dans un salon. Ils ont l'image d'un homme hirsute, à l'apparence abominable et qui hurle de toutes ses forces : « RABIER ! VOUS AVEZ TUE RABIER ! RAAAAABBBIIIIIEEEERRR ! » Puis ils sombrent dans l'inconscience. Vous pouvez broder d'autres visions avant qu'ils ne s'enfoncent dans le rêve mais ne lâchez aucun indice.

d) Le réveil dans le château de Cerveuil

« C'était une chambre coquette mais au premier abord j'eus l'impression que quelque chose ne tournait pas rond. C'est en regardant mieux autour de moi que je pus constater la présence du bougeoir puis du pot de chambre avec le bro... N'y avait-il pas de commodités modernes dans le château du Prince ? Tout de même si près de Paris ? !

Et surtout ce mal de crâne si violent alors que je n'avais strictement rien bu en ce début de soirée ou presque rien ! Que dire alors de cette fenêtre voilée d'un rideau sombre...

Apparemment dehors c'était encore la nuit, mais quelle ne fut pas ma grande surprise en découvrant le passage au clair de lune !!! » (Jet de santé mentale -1d2)

« Les jardins du château avaient disparu : à la place on pouvait apercevoir un parc en ruine, envahi par les mauvaises herbes et les ronces. Les arbres n'étaient pas entretenus. D'ailleurs les alentours ne me rappelaient strictement rien du superbe château de Cergy-Pontoise ! Bien au contraire ! Le lieu où je me trouvais actuellement était à n'en pas douter en ruine ! De même que le château, car en ouvrant la fenêtre et en me penchant dehors je pus voir que cette bâtisse avait été la proie des flammes et qu'une partie avait été réduite en cendres... mis à part l'aile où je me trouvais bien entendu.

Il m'était facile d'apercevoir du haut de cette singulière

chambre, les bois qui entouraient ce mystérieux château grâce aux nombreuses torches... Nombreuses torches ! ? ! Oui, des torches portées à première vue par des hommes relativement espacés et très nombreux.

Sur le coup je n'y aurais pas prêté une grande attention mais qui était donc ces hommes qui en pleine nuit s'avançaient sans bruit jusqu'ici ? Je n'eus pas le temps de réfléchir bien longtemps car un coup de feu retentit ! Oui un coup de feu vint déchirer le silence et les torches se mirent à danser rapidement dans la direction du château !!!

Puis il y eut des cris et des ordres dans le château et une violente fusillade éclata alors tout autour ! J'entendis de suite des portes s'ouvrir, des pas pressés et des appels.

Toc, toc, toc...

- Monsieur le Comte, Hâtez-vous ! Nous sommes trahis. Les Bleus sont dans la cour du Château ! Il faut fuir ! » (jet de santé mentale -1d3)

« Malgré la situation, je répondis que j'arrivais de suite en constatant que j'étais en petite tenue datant au mieux d'il y a 100 ans !!! » (jet de santé mentale -1d3). « A ce moment, les événements se précipitèrent sans que je puisse vraiment réfléchir et c'est comme un robot que j'effectuais gestes et mouvements pour m'habiller. J'enfilais un costume de carnaval et me retrouvais dans un long couloir avec Du Faou, Kerenflech et Kerdaniel que j'avais rencontré à la soirée. Nous étions entourés d'hommes inconnus, tous affublés de vêtements aussi étranges que ceux que je portais. Jusque là j'imaginai être dans un mauvais rêve mais lorsque les balles sifflèrent à nos oreilles dès que nous fûmes sortis du château, tout cela me parut bien trop réel !!! Il fallut me rendre à l'évidence qu'il ne s'agissait pas d'un cauchemar...

Des hommes autour de moi s'écroulèrent frappés à mort ! Dehors, un groupe d'hommes en guenilles, guêtres, chapeaux de feutre s'élancèrent sur les ordres d'un jeune emplumé. Il y avait un petit nombre de ses hommes et les soldats d'en face paraissaient si nombreux !!! Ces derniers étaient habillés de blanc et de bleus surtout, et j'entendais clairement les commandements des officiers d'en face...

- Première ligne à genou ! Epaulez ! FEU !

- En avant, baïonnettes aux canons ! Chargez ! Pas de quartier !

Et le tout était entrecoupé de « Vive la République ! » ou de « Vive les directeurs ! Vive Bonaparte ! »

A ce cri je perdais tout bon sens (jet de santé mentale -1d3) ! Mais où me trouvais-je ? Etions-nous vraiment au dix-huitième siècle ? Je m'affolais complètement à cette idée, mais des hommes me hissèrent sur un cheval avec mes trois camarades et nous guidèrent en dehors des lieux du combat sous une grêle de balles. J'entendais à peine l'officier emplumé me crier de fuir et de suivre un tout jeune homme monté sur un cheval sans selle...

- Fuyez ou vous êtes perdus Monsieur le Comte !

Je m'élançais avec mes compagnons alors qu'un nom résonnait dans ma tête :

RABIER RABIER RABIER RABIER RABIER
RABIER ! »

Voilà à peu près comment doit se dérouler le réveil de nos « héros ». Prenez chaque joueur à part pour leur dé-



crire leur réveil dans leur chambre et ne les invitez à la table tous ensemble que lorsqu'ils se retrouvent ensemble dans le couloir du château au début de l'attaque. A noter que Frotté a un ordre de mobilisation dans la poche de sa veste qui renforce encore plus l'impression qu'ils ne sont pas dans un cauchemar ! Allez y mollo dans les jets de SAN mais faites-leur bien peur et jouez cette scène comme une scène finale d'un scénario.

Tous les persos trouvent dans leur chambre un équipement de voyage complet : habit, veste, chapeau, botte, fonte avec deux pistolets à poudre, sabre, giberne avec petit équipement de voyage.

Suit ladite proclamation qui est dans la poche de Frotté : **aide de jeu N°1**

-DE PAR LE ROI-

Tous les habitants de la Paroisse de Puy Crapaud, en état de porter les armes, sont requis de se trouver à Mirlitantoreille, lieu du rassemblement avec leurs armes et le plus de pain qu'ils pourront, pour être prêts à marcher où besoin sera.

Tout homme qui n'apportera pas à l'armée le fusil qu'il a chez lui ou à défaut sa faux montée à l'envers sera condamné à une amende.

Fait à Plandren ce dix octobre de l'an mil sept cent quatre vingt dix et neuf, l'an quatre du règne de notre Roi, Louis le dix-huitième.

Signé

La Vendée, Cadoudal, Frotté, chose, d'Andigné, d'Autichamps, Saint-Régeant la Nougarède.

Par le conseil de guerre
Sol de Grissoles, secrétaire.

e) L'utilisation de flash-back

Au début de l'aventure, vous pouvez aussi utiliser des flash-back dans plusieurs buts. Soit pour les éclairer ou les embrouiller à propos de l'intrigue. Soit pour entretenir la peur ou maintenir l'ambiance du scénario. Soit pour faire durer un peu plus ce dernier. Mais tout est optionnel et à votre discrétion. Les flash-back doivent concerner un seul personnage. Vous devez prendre le joueur à part et lui décrire la scène qu'il entrevoit. Peut-être Du Faou pensera-t-il à utiliser la lampe d'Alhazred, mais dans le cas contraire il faudra de préférence les cibler sur les persos ayant un historique moins fouillé ou ayant moins de capacité. Particulièrement De Frotté et Lucille de la Rochejaquelein (voir l'introduction du 5ème personnage). Ils ont aussi l'avantage d'avoir un plus fort potentiel de santé mentale.

Les flash-back sont de deux sortes : historiques ou liés au mythe. Pour les « historiques », mettez en scène leurs ancêtres dans les guerres de Vendée. Utilisez le préambule et l'introduction de ce scénario. Ils voient les batailles, les colonnes infernales, les massacres et surtout leurs ancêtres et leurs compagnons. Ils peuvent voir aussi certaines scènes qui sont arrivées à leurs aïeux : du château de Cerveuil jusqu'à ce que Du Faou abatte son sabre sur Rabier. Utilisez votre imagination, votre improvisation. Pour le Mythe, ils doivent voir Rabier, les scènes de sacrifices, le bois de Puy-Crapaud, le cercle de pierre l'Ange Rouge et l'Ankou. Utilisez encore le préambule et l'introduction. Restez flous, faites peur au maximum et faites faire pour toutes les scènes horribles des jets de SAN avec des pertes très modérées.

f) La fuite dans les bois de Puy-Crapaud avec Jean-Jacques leur guide...

Dans la traversée du bois, vous ne devez pas relâcher votre pression sur le groupe. En effet, il s'apprête à traverser le fameux bois « habité » par les très nombreux esprits du village de Puy-Crapaud. Je laisse votre imagination faire le travail mais sachez que le transfert des habitants a pu se faire dans n'importe quoi : de gros arbres à la puissance incroyable, des plus jeunes plus souples et plus vicieux... ou encore des buissons épineux, des ronces, une vieille souche qui pourrait courir. Pensez aussi aux animaux ! Des plus dangereux comme un cerf enragé ou un sanglier en passant par un loup aux plus petits : chouette, hibou, corbeau ou chauve-souris pour les volatiles, renard, blaireau, écureuil, belette, horde de mulot. Essayons de frelons complètement excités. Et même les rochers ou les morceaux de bois morts. La traversée du bois doit maintenir sur eux une pression constante et leur coller la peur de leur vie. Cependant ne les blessez pas sérieusement. Tout cela doit être très impressionnant. Commencez par des descriptions très inquiétantes du bois, le guide court devant, il fait nuit. Derrière, ils doivent aussi sentir la poursuite des Bleus. Faites alors disparaître le guide. Laissez la panique les gagner et alors déchaînez-vous sur eux avec tous les habitants du lieu !!! Ils doivent passer, ensemble ou isolés, trouver et rejoindre le chemin principal qui mène au village de Puy-Crapaud. Si vous vous y prenez bien ce sera encore un moment d'anthologie ! Ils auront assez d'ennui avec « l'Ange Rouge » comme cela par la suite. Tout est dans le dosage.

g) Le chemin principal qui mène au cercle de pierre

Une fois qu'ils ont trouvé le chemin, ce dernier va les conduire de suite au fameux cercle de pierre. Je vous laisse improviser ou écrire une description du lieu. Reprenez les infos de la première invocation de Rabier racontée plus haut. Ils doivent trouver sur l'autel d'évidentes traces de sang. Une fouille ne leur apportera rien car il n'y a aucun indice à trouver ni passage secret ou autre. Insistez sur le macabre de l'endroit et faites-leur trouver le chemin qui continue plus loin dans la clairière et qui mène directement au village. En terme de jeu, le cheminement entre le cercle de pierre et le village est assez long. S'ils suivent le chemin, ils ne seront pas attaqués par les esprits malfaisants des habitants... S'ils coupent à travers bois déclenchez les mêmes attaques que lors de l'arrivée dans le bois... jusqu'à ce que la Mort les fauche ou qu'ils reprennent sagement le chemin. S'ils rebroussement chemin, faites bien entendre la progression des Bleus et les ordres des officiers. S'ils persistent, ne faites pas de quartier : les Bleus ne font pas de prisonnier... ou en tout cas s'ils le font, ils les alignent de suite et les fusillent sans autre forme de procès. Rabier s'est vengé et le scénario est fini.

h) Les ruines du village de Puy-Crapaud

Le village de Puy-Crapaud a été brûlé par une colonne infernale au printemps 1794. Son aspect est donc celui d'un village complètement dévasté. Il ne reste rien des toits de chaume, les portes sont enfoncées, des débris divers de mobilier gisent un peu partout... Personne n'étant revenu enterrer les morts de Puy-Crapaud, les cadavres et les squelettes des différentes victimes gisent un peu partout. Il y a des pendus, des embrochés, les positions des corps indiquent aussi des viols ou des tortures. Comptez environ 50 bâtiments de différentes tailles. Il n'y a qu'une



rue principale avec une grand-place. L'église se trouve là ainsi que le presbytère juste à côté. Vous pouvez faire un plan si cela vous chante.

Le premier événement qui doit intervenir est l'incantation et l'arrivée de « l'Ange Rouge » dans le bois. Rabier s'est en effet rendu juste derrière eux au cercle de pierre pour effectuer l'appel de « l'Ange Rouge ». Bien sûr le groupe n'est pas là pour le voir faire mais ils vont tout d'abord apercevoir de puissantes et étincelantes lueurs rouges dans le ciel... et une sorte de comète enflammée s'abattre dans le bois (en fait dans le cercle). Il s'agit de « l'Ange Rouge ». Rabier lui ordonne tout de suite d'éliminer les quatre investigateurs et de lui ramener le sabre de Du Faou car il a un plan... « L'Ange Rouge » pousse un cri terrifiant que les investigateurs entendent parfaitement. De temps à autre vous pouvez à nouveau faire retentir ce cri (jet de SAN à chaque fois mais « gentille » perte).

Pendant ce temps les investigateurs ont fort à faire : ils peuvent décider d'aller dans la direction des cris et de la comète. Dans ce cas allez directement au chapitre de la rencontre avec « l'Ange Rouge ». Ils peuvent chercher dans le village et il y a plusieurs choses intéressantes à trouver :

- Dans l'église.
- Dans la maison des Cadiou.

i) L'église de Puy-Crapaud

Dans l'église il y a une cachette dissimulée derrière le Maître Autel où ils pourront trouver la bibliothèque de Rabier. Il y a là « le Culte des Goules », « De Vermiis Mysteris » et le fameux et redoutable « Ysgheboth ».

Le « Culte des Goules » est une traduction française « locale » en vieux français. « De Vermiis Mysteris » est en Latin. « Ysgheboth » est en Latin aussi mais il peut poser quelques problèmes : il s'agit d'un grimoire décrépi et très imposant par sa taille. Il est relié dans une matière inconnue, parcourue de reliefs qui représentent diverses créatures impies : le voir peut faire peur et il a une capacité à repousser les intrus. Il possède la compétence « faire peur » à 70%. Pour le prendre, les investigateurs devront réussir un jet supérieur à ce pourcentage ou perdre 1d3 points de santé mentale. S'ils l'ouvrent, vous connaissez (cf. l'introduction) le sort qui est attaché à son ouverture : le malheureux invoque de suite l'Homme en noir... qui apparaîtra pour cette fois-ci sous la forme de l'Ankou. Rendez-vous de suite au prochain chapitre pour le pacte avec l'Ankou puis revenez ici en fonction du résultat du « pacte ».

Mettez l'accent sur l'horreur des illustrations et de l'écriture. On y parle de l'Ankou ou de l'homme noir, des Cadiou, de Puy-Crapaud, de son histoire, de rituels impies et aussi de la naissance de « l'Ange Rouge » avec moult détails sur la mort de sa mère déchiétée par son « fils » juste avant sa naissance. Il y a aussi un dessin de cette créature : il s'agit d'une sorte de troll écorché (d'où son nom) d'une taille respectable (plus de 3 mètres), doté de griffes proéminentes et d'une mâchoire avec des dents non moins proéminentes...

Ce qu'il y a de plus intéressant dans le livre, ce sont les sorts. Pour le scénario, oublions un peu les règles et si vos joueurs expriment de suite le désir de trouver une info ou un sort, faites-leur faire des jets d'intelligence et de Latin pour assimiler le sort « destruction d'un objet magique »,

enchanté ou possédé...

S'il leur prend l'idée de détruire le sabre de Du Faou tout de suite, ils détruisent l'esprit de Rabier mais ne sont pas pour autant délivrés du rêve... Ils y sont alors coincés ! S'ils se suicident en comprenant cela, ils meurent aussi dans la réalité. Sinon il leur restera à affronter « l'Ange Rouge »... Si par miracle ils s'en débarrassent, ils restent coincés pour toujours (à moins qu'ils n'ouvrent le livre « Ysgheboth » et acceptent le pacte !) dans ce rêve diabolique... leur corps meurt dans la réalité, c'est la fin du scénario.

j) La maison des Cadiou

Dans la maison des Cadiou, les investigateurs trouvent un certain nombre de cadavres dont celui d'un homme affalé sur une table. Sur celle-ci se trouvent, ainsi que par terre, des feuilles de parchemin recouvertes du sang du vieux Cadiou car c'est bien lui. A l'origine, pour la convention de Quétigny, j'avais fait faire par ma sœur étudiante en dessin des parchemins, tachés d'encre rouge et du meilleur effet. Je vous encourage à prendre une vraie plume et une bouteille d'encre, d'aller acheter du faux parchemin ou de le faire et vous obtiendrez des aides de jeu vraiment plaisantes ! Je donne ici une copie toute bête des différents feuillets du journal intime du père Cadiou (Livre de la Raison).

Cela représente tout de même 9 « pages » mais en partie brûlées ou déchirées et tachées de « sang ». Cela explique les trous et les incohérences du récit qui suit. Il apporte de nombreuses réponses à leurs questions. Aussi permettez qu'ils trouvent facilement ces indices. Laissez-leur le temps d'explorer le village avant de faire apparaître « l'Ange Rouge » pour ne pas tuer le scénario ! Ce serait dommage !

k) Le pacte avec l'Ankou

Dès que le malheureux qui a ouvert le livre « Ysgheboth » a prononcé la formule, il provoque dans l'instant l'arrivée de l'Ankou... Issu des légendes bretonnes, l'Ankou n'est autre qu'un des nombreux avatars de Nyarlathotep. Voici rapidement ses quelques caractéristiques :

Ankou (avatar de Nyarlathotep)

Perte de San 1/1d8
For 12 Con 19 Tai 18 In 86 Pou 100
Dex 19 App 1 Edu 18
Pts de vie 19 Pts de magie 500

Tous les sortilèges du mythe lui sont connus...

Arme : Grande faux (dégâts + 10d6)

Avatar humain, très grand, portant un ample chapeau de feutre noir, les habits traditionnels d'un breton avec un grand manteau sombre. Il porte des sabots et tient sa grande faux qu'il ne cesse d'aiguiser avec une pierre. Son visage est ravagé par la décomposition et des asticots « vont et viennent »...

L'Ankou arrive en faisant grand bruit dans une carriole tirée par une vieille rosse décharnée...

Les intentions de l'Ankou sont simples : Rabier est dans un sabre et ne peut pas lui servir à grand-chose, son intérêt est de les aider à tuer Rabier... et surtout à renvoyer « l'Ange Rouge » en échange de... leurs âmes. L'Ankou n'est pas spécialement agressif et ne leur fera aucun mal. Car si Rabier réussit, il disposera d'au moins une âme à



ses ordres... plus si les investigateurs acceptent !

Si tout le monde refuse, l'Ankou insiste en leur rappelant leur situation. S'ils persistent, l'Ankou éclatera d'un rire sardonique et remontera dans sa carriole. Il disparaîtra alors au détour du chemin du village pour les laisser à leur sort ! Si un, deux ou trois des investigateurs acceptent, il leur donne aussitôt « en mémoire » le sort de renvoi de « l'Ange Rouge » et leur indique que seul le sabre de Du Faou peut abattre ce dernier. Enfin il leur indique aussi où trouver la formule de destruction des objets magiques enchantés ou possédés. Il leur souhaite bonne chance et leur promet que le rêve sera brisé dès la mort de Rabier, ils reviendront alors dans le monde réel... Il promet de visiter bientôt ceux qui ont signé le pacte et repart donc de suite.

S'ils ont tous signé, la fin du scénario est simple : Rabier meurt, sans doute tué par eux, ils se réveillent tous les quatre et ne tarderont pas à devenir de véritables adorateurs de Nyarlathothep... C'est la fin du scénario qui constitue l'échec le plus grave.

Sinon, il se présente alors plusieurs solutions :

- Soit les « signataires » sont majoritaires ou égaux et ils décident de faire comme si de rien n'était.
- Soit les « signataires » sont majoritaires ou égaux et ils décident de tuer ceux qui n'ont pas signé.
- Soit il y a un signataire et les autres le laisse partir ou font comme si de rien n'était.
- Soit il y a un signataire et les autres le liquident de suite.

Il est probable que si le groupe est divisé, ils se séparent ou s'affrontent. Dans ce dernier cas :

- Soit les « signataires » l'emportent et l'histoire suit son cours.
- Soit les non signataires l'emportent et il reste à se débarrasser de Rabier. Ils ont alors acquis un avantage : ils savent que seul le sabre peut le tuer et il leur restera à trouver le moyen de détruire le sabre (si ce n'est pas déjà fait). Mais s'ils croient pouvoir utiliser la formule de renvoi de « l'Ange Rouge » ils se trompent... elle ne fonctionnera pas s'ils ont tués tous les signataires du pacte. Leur meilleure chance est de tuer Rabier, de renvoyer « l'Ange Rouge » puis d'attendre leur réveil...

A leur réveil, le ou les non signataires survivants et, s'il y en a, un ou des signataires du pacte en vie ont alors une chance de se débarrasser des futurs adeptes de Nyarlathothep pour les uns et de témoins trop gênants pour les autres...

Il y aura peut-être la guillotine, l'asile de fou ou le bagne de Cayenne à la fin de l'histoire !

l) « l'Ange Rouge » et Rabier apparaissent pour tuer les investigateurs

Bâtard de Nyarlathothep

Perte de san 1d3/1d10
For 36 Con 18 Tai 24 Int 7 Pou 18
Dex 18 App 0 Pts de vie 42

Bonus aux dommages +3d6

Compétences : Pousser des hurlements 85 %, Bousiller 90 %, Poings et griffes 45 % (4d6) Étreinte 40 % (4d6) Morsure 35 % (5d6) Cri 85 % (0/1 pts de SAN)

Une telle créature n'a aucune stratégie, elle ravage tout sur son passage et massacre sans pitié les victimes qu'on lui a désignées et ceux (très rare !) qui se mettent en tra-

vers de son chemin. Il suffit de prononcer la formule de renvoi pour que la bestiole disparaisse aussitôt dans un nuage de fumée acre et nauséabond.

Rabier, lui, se tient sagement derrière son garde du corps et attend avec impatience la fin du combat. Son but est de récupérer le sabre de Du Faou et de transférer son esprit dans le cadavre d'un des investigateur massacrés par l'Ange Rouge... pour ensuite se réveiller en 1919 et recommencer de plus belle ses activités.

Rabier

Le dernier curé de Puy-Crapaud

For 10 Con 11 Tai 12 Int 18 Pou 13
Dex 9 App 8 Edu 14 Pts de vie 11

Compétences : Être méchant 70 % Ricaner 80 % Mythe 48 % Poing 50 % 1d3 Tête 10 % 1d4 Pied 25 % 1d6 Protection de 1 pour ses vêtements.

Sortilèges : Appel de l'Ange Rouge, Renvoi de l'Ange Rouge, Rêve démoniaque, Transfert de l'esprit, Invocation de l'Ankou/Homme en Noir.

A l'issu de ce combat primordial, il peut se présenter plusieurs solutions :

- L'Ange Rouge est renvoyé, Rabier tente de s'enfuir mais il est tué.
- L'Ange Rouge est renvoyé, Rabier réussit à se transférer dans le corps mort d'un des investigateurs et se réveille aussitôt en 1919.
- L'Ange Rouge est tué (enfin il est renvoyé par la violence... on ne peut vraiment le tuer !), Rabier est à son tour tué ou réussit à se transférer dans un des cadavres des investigateurs.
- L'Ange Rouge les a massacrés, Rabier se transfère en 1919... il est le seul survivant.
- Et le tout se cumule avec les résultats du pacte. On peut très bien envisager au réveil : Rabier dans le corps d'un des investigateurs, un ou deux investigateurs ont signé le pacte et sont des adorateurs de Nyarlathothep... et un malheureux investigateur encore sain de corps et d'esprit !!!

m) Le réveil dans le petit salon

A leur réveil dans le petit salon, un médecin constate l'arrêt cardiaque de ceux qui ont laissé leur vie dans le rêve démoniaque. Une grande foule est tout autour. Si le sabre a été détruit par le sortilège trouvé dans « Ysgheboth » il n'est plus au côté de Du Faou (personne ne l'a vu disparaître). A vous de gérer la fin de l'aventure en fonction de « l'état » de ceux qui se réveillent... Il y aura peut-être du suicide, de la camisole ou un ou plusieurs meurtres !!!!

« - Quelle soirée mon ami !!! Vous ne trouvez pas que nous nous sommes bien amusés ?

- Oui certes mais je suis fatigué ma chérie ...
- Cela ne va pas ? Tu te remets de ce vilain malaise ? Et puis qui est ce Rabier ? Tu n'arrêtais pas de prononcer ce nom à ton réveil... »

5° Les personnages

Maximilien Du Faou

Dilettante - 33 ans - Université à Paris

Lieu de Naissance : Vannes dans le Morbihan

Désordre psychologique : monophobie et hématalogie (cette dernière en option).



1m 85 - 70 kg

For 14 Con 13 Tai 15 Dex 12 App 9
San 55 Int 15 Pou 11 Edu 18
Idée 75 Chance 55 Connaissance 90
99-mythe de Cthulhu 69
Pts de santé mentale 42
Pts de magie 11 Pts de vie 14

Compétences

Astronomie 50 Baratin 40 bibliothèque 70 Conduire Auto 60 Crédit 55 Discrétion 75 Écouter 50 Esquiver 24 Anglais 60 Français 90 Monter à cheval 60 Mythe de Cthulhu 13 Occultisme 45 Premiers soins 40 Se cacher 40 Toc 50 Fusil de chasse 60

Lieu de résidence : Sarzeau dans le Morbihan ou Paris.

Grimoire du mythe lu : Les Tesson d'Eltdown

Objet du mythe : La Lampe d'Alhazred... une fois allumé cette objet si on inhale les vapeurs de fumée qui s'en échappe vous plonge dans une extase de vision ayant souvent attiré au mythe de Cthulhu...

Sortilège connu : Signe de Voor

Maximilien du Faou

Vous êtes né le 18 janvier 1886 à Vannes. Vous êtes issu d'une très ancienne famille de l'aristocratie bretonne très attachée à ses valeurs traditionnelles et religieuses. Vous n'avez jamais connu de camarades de jeux dans votre enfance car la fortune de vos parents a permis de prendre un précepteur à domicile. La plus grande partie de votre vie s'est déroulée dans le manoir familial des Du Faou près de Sarzeau. Vous avez reçu une éducation irréprochable, classique et soignée mais dans une ambiance assez étrange. Il semble qu'une vieille malédiction s'acharne sur votre famille. En effet, depuis plus d'un siècle, on ne compte plus au sein de votre vénérable famille les fous, les suicidés et ceux qui souffrent de tares physiques congénitales... En ce qui vous concerne vous êtes sans aucun doute un des membres les plus équilibrés. Vous avez découvert que ces étranges phénomènes seraient liés à une relique familiale : un vieux sabre. Bizarrement les Du Faou ont toujours été fanatiquement attachés à cette arme ayant appartenu sans nul doute à votre aïeul le plus connu : un chef chouan. Ayant fait des recherches vous vous êtes rendu compte que le petit fils de ce chef chouan s'était donné la mort avec ce sabre... Depuis il lui arrive souvent de tomber tout seul de son fourreau qui est placé au dessus de la plus grande cheminée du château... Et ceux qui le manipulent se blessent souvent avec. Des blessures mauvaises qui ont du mal à cicatriser...

Mais ce n'est pas tout ! Car il vous arrive parfois de voir des fantômes autour de votre demeure les nuits bien noires ! Ceux de vos ancêtres dont le destin s'est scellé avec cette lame. Mais aussi celui d'un mystérieux prêtre au visage ravagé par d'horribles cicatrices. La vue de ce dernier vous a, chaque fois, terrifié et ses ricanements de dément semblaient vous être adressés personnellement...

Même en cherchant dans les portraits de famille vous n'avez jamais pu trouver la trace de cet énergumène. Complètement dépassé par tout cela, vous avez alors fait appel à une connaissance férue d'occultisme : monsieur Kerenflech. Ce dernier s'est lancé dans de telles investigations, et vous a fait lire un livre tellement épouvantable, qu'il a fallu que votre médecin de famille vous envoie quelques temps dans une station balnéaire pour vous reposer en vous priant de laisser là tout ceci... Les années suivantes vous vous êtes sagement abstenu de replonger votre nez dans cette histoire. Vous avez emménagé dans un magnifique appartement à Paris et les fantômes du manoir ont vite disparu de votre vie. La guerre en 1914 ne

vous a pas rattrapé car vous avez été exempté de service militaire alors même que vous souhaitiez vous engager. Par relation vous avez connu le verdict : « santé nerveuse fragile, pourrait devenir dangereux pour les autres... ». Pour digérer ceci, vous vous êtes plongé à tête baissée dans les milieux mondains, encouragé d'ailleurs par votre mère souhaitant que vous puissiez rencontrer une future épouse de bonne famille et convenable ! La guerre est passée pour vous à toute vitesse et vous voilà en ce 2 octobre 1919 invité à un bal costumé dix-huitième siècle pour le 45ème anniversaire du Prince Andrzej Auguste Poniatowski, dans son fabuleux château de Cergy-Pontoise. Vous avez la ferme intention de vous y rendre car votre mère souhaite que vous rencontriez la somptueuse Lucille de La Rochejaquelein. Vos deux familles sont entrées en contact pour les modalités d'une possible union.

Augustin Bernard François le Goazre de Kerdaniel

Officier - 28 ans - Université Ecole militaire de Saint Cyr

Lieu de Naissance : Rennes

Désordre psychologique : Alcoolique

1m 90 - 80 kg

For 16 Con 15 Tai 16 Dex 15 App 13
San 70 Int 14 Pou 14 Edu 16
Idée 70 Chance 70 Connaissance 80
99-mythe de Cthulhu 99
Bonus aux dommages +1d4
Pts de santé mentale 62
Pts de magie 14 Pts de vie 15

Compétences

Conduire auto 70 Crédit 65 Discrétion 50 Dissimulation 40 Écouter 60 Esquiver 45 Grimper 65 Allemand 40 Anglais 50 Breton 90 Français 80 Mécanique 40 Monter à cheval 70 Nager 50 Navigation 40 Persuasion 80 Premiers soins 50 Se cacher 60 Arme de poing 65 Fusil 60 Fusil de chasse 70 Mitraillette 50 Mitrailleuse 35 Coup de pied 30 Coup de poing 70 Coup de tête 20 Lutte 40

Lieu de résidence : Rennes ou Paris

Blessures à l'épaule Maroc 1912 à la tête Marne 1914 Aux jambes Somme 1915 à la tête et à l'épaule Verdun 1916 à la jambe droite Chemins des dames 1917 à la main Marne 1918 à l'abdomen 1918

Médailles des troupes de la coloniale 1913, Croix de guerre seconde classe 1914, Croix de guerre première classe 1915, médaille des blessés 1916, Croix de guerre avec 7 palmes 1918, Légion d'honneur à titre militaire 1918, médaille des combattants de 14/18 1919, Chevalier de la Légion d'honneur 1919

Augustin Bernard François le Goazre de Kerdaniel

Vous êtes né à Rennes le 3 décembre 1891 au sein d'une vieille famille de noblesse bretonne aux traditions militaires très ancrées. On ne compte plus parmi vos ancêtres les morts pour la France et les mutilés couverts de médailles. Vous n'avez donc pas échappé à la tradition familiale. Vous avez reçu une solide éducation très spartiate doublée de la prestigieuse école militaire de Saint-Cyr. Vous êtes sorti dans les premiers de votre promotion en 1911 et vous avez choisi l'élite de l'armée française : la Légion Étrangère. Vous êtes parti dès l'année suivante pour l'Algérie à Sidi bel Abès... Vous avez su résister et même franchir avec brio le passage dans cette unité mythique. Rapidement vous avez été envoyé sur le terrain après la crise marocaine de 1912. Pendant deux années très étranges, à la tête d'une section vous avez écumé le Maroc. Ce pays sous protectorat français était loin d'être pacifié et toujours



sous le coup d'une rébellion larvée. Vous avez fait le coup de feu dans le Rif, et avez connu le baptême du feu. Vous avez même été blessé dans une embuscade et avez reçu votre première médaille ainsi que le grade de lieutenant. La guerre a éclaté en 1914 alors que vous étiez en permission en France... Vous avez été incorporé dans un bataillon de Marche de la Légion formé hâtivement et envoyé en Lorraine dans la bataille des frontières puis sur la Marne. La guerre n'a plus été pour vous qu'une succession de faits glorieux et héroïques. Exceptés vos cinq séjours aux hôpitaux des armées, vous avez passé toute la guerre dans la boue des tranchées... Vous en avez ramené une moisson de médailles, de cicatrices, de souvenirs et une redoutable « descente ». Malgré cette dernière tare, vous avez passé les grades rapidement : Capitaine à Verdun, Commandant l'année suivante et vous avez été promu cette année Lieutenant-Colonel. La dernière blessure reçue, fin septembre 1918, a été spécialement longue à guérir. Vous avez donc subi une longue convalescence et vous ne recommencez qu'à peine à reprendre une vie normale. Vous avez la ferme intention de retourner en Afrique du Nord pour continuer votre carrière et retrouver (oh nostalgie !) vos légionnaires dans le Rif marocain.

Pendant tout ce temps, c'est votre mère qui a géré (intelligemment) votre fortune, vous laissant le temps d'apprendre et de faire votre métier de soldat. Mais aujourd'hui elle vous presse de choisir une épouse et avant de partir vous avez accepté de vous rendre à une prestigieuse invitation : le bal costumé dix-huitième donné par le Prince Poniatowski pour son 45ème anniversaire... Tout le gratin Parisien s'y rendra ainsi que de nombreux partis très intéressants !!! Vous n'êtes bien entendu pas du tout rompu aux exercices mondains et c'est non sans appréhension que vous vous y rendrez. Ce qui supporte nettement votre détermination à vous y rendre est la présence assurée de la très belle Lucille de la Rochejaquelein. Un beau parti et surtout vous en êtes éperdument amoureux depuis que vous l'avez rencontrée il y a quelques semaines seulement...

Votre alcoolisme reste modéré, en ce sens que vous êtes loin être une épave humaine. Cependant vous buvez tous les jours et parfois un peu trop. Vous encaissez cependant très bien grâce à votre « entraînement » dans la Légion ! Vous êtes fier et orgueilleux, un fort sentiment patriotique vous habite et les horreurs des tranchées, si elles vous ont marqué, n'ont pas entamé votre vocation... Vous êtes un Soldat !!! Une autre passion (déformation professionnelle) consiste pour vous à collectionner les armes de toutes sortes et de toutes époques.

Comte Louis de Frotté

Banquier - 40 ans - Université à Paris

Lieu de naissance : Londres

1m 70 - 65 kg

For 10	Con 12	Tai 12	Dex 11	App 16
San 65	Int 15	Pou 13	Edu 20	
Idée 75	Chance 65	Connaissance 100		
99-mythe de Cthulhu 99				
Pts de santé mentale 65				
Pts de magie 13 Pts de Vie 12				

Compétences

Baratin 65 Bibliothèque 40 Comptabilité 70 Crédit 90
Droit 50 Esquiver 22 Histoire 40 Anglais 80 Allemand 60
Latin 60 Français 100 Monter à cheval 60 Nager 70 Persuasion 70 Flair financier 80 Escrime 50 Canne-épée 20

Lieu de résidence Saint-Brieuc, Paris ou Londres

Comte Louis de Frotte

Vous êtes né le 14 mars 1879 à Londres. Issu d'une très vieille et très illustre famille de la noblesse normande. Illustre par plusieurs de vos ancêtres ayant laissé leur empreinte dans l'histoire de France elle-même. Votre plus célèbre ancêtre portant d'ailleurs le même nom que vous, a été commandant en chef de la chouannerie normande de 1795 à 1800. Il a refusé, contrairement à quasiment tous les autres chefs, de se soumettre à Bonaparte. Il a été pris les armes à la main et fusillé. Cette glorieuse et tragique fin a cependant porté bonheur à votre famille semble-t-il... Car cette dernière, émigrée à Londres dès cette époque, a su faire fructifier sa fortune. De génération en génération, les De Frotté ont fait carrière dans la banque et les finances et votre sens des affaires n'a pas démerité la réputation déjà établie de votre famille ! Bien au contraire !!! Vous avez acquis une solide réputation et vous avez même contracté un mariage des plus avantageux : votre épouse étant aussi belle que riche, et de surcroît issu de l'aristocratie anglaise. Cette dernière vous a donné quatre enfants pleins de santé : Louis, Pierre-Marie, Victorine et Elisabeth-Louise. Vous avez mené une existence dorée au milieu des salons parisiens et londoniens seulement ponctuée par d'agréables séjours dans votre villégiature de Saint-Brieuc. Jusqu'à la guerre de 14...

Lors de la Grande Guerre, malgré les nombreuses possibilités qui se présentaient pour éviter les affres du front, vous avez tenu à faire votre devoir ! Et vous avez été affecté à l'état-major de la toute nouvelle 6ème armée de Maunoury. Il se dit que vous avez été de ceux qui établirent ce magnifique plan qui sauva la France sur la Marne en 1914. Vous ne contredisez jamais ces allégations bien que votre rôle ait été moins primordial ! Vous avez tout de même reçu (plus par recommandation !) la médaille de chevalier de la Légion d'honneur début 1915. Peu de temps après, grâce à vos innombrables compétences et surtout hautes relations, vous avez été affecté à Paris au Ministère de la Guerre comme conseiller financier. Vous y avez coulé des jours tranquilles, ce qui vous a permis en plus de vous occuper aussi de votre prospérité. Vous avez lourdement investi dans les usines d'armement et votre immense fortune a rapidement été multipliée par trois. La guerre s'est terminée sans plus de changement pour vous. A sa fin vous avez repris votre vie oisive de grand financier avec pour seul soucis de parfaire l'éducation de vos enfants.

Vous êtes convié le 2 octobre 1919 à un bal costumé dix-huitième donné par le Prince Poniatowski pour son 45ème anniversaire. Votre fille aînée, Victorine, fera d'ailleurs à cette occasion une entrée remarquée dans le monde pour votre plus grande fierté.

Guy Pierre de Coetnempren, Comte de Kerenflech

Dilettante - 43 ans - Université à La Sorbonne

Diplôme de Docteur en lettres anciennes

Lieu de Naissance : Brest

Désordre psychologique : nécrophobie

1m 65 - 65 kg

For 10	Con 9	Tai 10	Dex 7	App 9
San 80	Int 17	Pou 16	Edu 23	
Idée 85	Chance 80	Connaissance 115		
99-mythe de Cthulhu 69				
Pts de santé mentale 65				
Pts de magie 16 Pts de vie 10				

Compétences

Anthropologie 25 Archéologie 50 Astronomie 50 Biblio-



thèque 85 Conduire auto 50 Crédit 75 Dissimulation 25 Droit 30 Esquiver 14 histoire 85 Histoire naturelle 35 Latin 85 Grec ancien 70 Anglais 85 Allemand 15 Français 115 Monter à cheval 70 Mythe de Cthulhu 30 Occultisme 45 Psychologie 55 Breton 25 Arme de poing 50 Fusil 35 Fusil de chasse 60

Lieu de résidence : Brest ou Paris

Crise de folie : le 3 décembre 1906 au cimetière du Père Lachaise.

Blessure : Gagé en champagne en 1916.

Grimoires du mythe lu : « le Roi en Jaune », « le Culte des goules » et « le Nécronomicon » (une copie à la main d'une des dernières éditions)

Sortilège connus : Signe de Voor, Signe des Anciens, Épuiser le pouvoir, Terrible malédiction d'Azathoth

Entité rencontrée : Goule

Guy Pierre de Coetnempren, Comte de Kerenflech

Vous êtes né le 28 septembre 1876 à Brest. Issu d'une famille de nobles bretons vous avez bénéficié d'une aisance financière qui vous a permis de vivre de vos rentes tout au long de votre vie. Vous avez donc mené la vie oisive des aristocrates. Cela ne vous pas empêché de suivre et de vous consacrer à des études poussées dans de nombreux domaines et en particulier les lettres classiques. Vous avez passé de nombreuses années à Paris, des années studieuses mais aussi un peu mondaines. Vous avez fait la connaissance de votre femme dans cette société privilégiée. Elle est la fille d'un riche industriel. Vous avez donc coulé des jours paisibles...

Jusqu'au jour où un de vos amis, le jeune Du Faou est venu solliciter votre aide à propos d'une affaire personnelle. Cet « illuminé » s'était mis en tête que son sabre de famille était la cause de toutes sortes d'événements étranges survenus au sein de sa famille depuis bien des années. Il pensait aussi que des fantômes erraient dans sa vieille demeure... Il espérait que votre érudition pourrait lui amener quelques solutions ou du moins des explications. D'ailleurs cette lubie ne dura pas et il refusa rapidement de s'intéresser à la question. Mais vous, Kerenflech, bien que sceptique au départ, vous vous êtes pris au jeu. Vous avez dévoré des livres de plus en plus étranges. Une passion pour l'occulte s'est développée en vous et finalement vous avez lu certains ouvrages impies dont l'histoire garde rarement les noms eu égard aux horreurs qu'ils contiennent... Les signes et les indices que vous avez pu réunir vous ont convaincu que Du Faou était victime d'une malédiction ! Mais sans son aval, vous avez dû cesser vos investigations. Le doute s'étant installé dans votre esprit, vous avez voulu un soir, en avoir le cœur net et prenant au mot les affirmations du « Culte des goules », vous vous êtes glissé dans le cimetière du Père Lachaise en pleine nuit... Rien n'est apparu cette fois-ci mais vous avez renouvelé l'expérience des dizaines de fois sans vous décourager. Et une nuit de 1906, vous avez vu surgir entre les tombes cette chose horrible... qui rongait un fémur en ricanant... Vous avez fui en hurlant et on vous ramassa au petit matin, prostré, les yeux hagards, sur le parvis d'une église. Depuis, malgré la perte partielle de mémoire de ce que vous aviez vécu cette nuit-là, vous vivez dans la terreur des choses qui rampent dans les ténèbres... Du ver qui grouille, et des goules qui attendent que vous soyez mort pour vous dévorer !

Cela ne vous a pas empêché de continuer dans cette voie, pris par une sorte de soif de malsaines connaissances... Vous avez étudié les livres et appris certains signes

qui repoussent ces choses. Vous les attendez de pied ferme, bien que vous ne les ayez plus rencontrées... Et pas même sur les champs de bataille de Champagne et de la Somme, où, lieutenant de réserve dans la cavalerie, vous avez côtoyé la mort pendant deux années. Le 3 novembre 1916, une bouffée d'ypérite mit fin à cette désagréable expérience et après une très longue convalescence vous avez été renvoyé dans votre foyer comme inapte au service actif. A votre retour, votre femme l'avait depuis longtemps déserté, n'ayant pas résisté à votre lubie dévorante de l'occulte. Vous avez repris une vie presque normale en vous promettant bien de ne plus repenser à toutes ces choses. Votre femme est revenue il y a peu et vous coulez à nouveau des jours tranquilles. Vous avez été invité à un bal costumé dix-huitième le 2 octobre 1919 pour fêter le 45ème anniversaire du Prince Poniatowski. Vous comptez vous y rendre avec elle.

Vous êtes un aristocrate un peu toqué mais à l'allure très soignée. Vous êtes atteint de nécrophobie et votre esprit est légèrement dérangé. Malgré cela, vous avez, mis à part cette nuit de 1906, toujours pu garder le contrôle de vous-même et refouler vos angoisses.

Introduction d'un cinquième personnage

Dans le cadre du tournoi, nous pouvions être amené, selon l'affluence, à rajouter un cinquième personnage pour satisfaire la demande... et ce fut le cas car plusieurs d'entre nous durent maîtriser quatre parties à 5 joueurs pour assumer les inscriptions. Ce cinquième personnage est Lucille de la Rochejaquelein. C'est une descendante de la légendaire famille du même nom qui donna un généralissime à l'armée catholique royale. Héros de 20 ans qui s'illustra avant de tomber après la virée de Galerne.

Pendant le bal, Lucille se trouve là par hasard lorsque les quatre convives discutent de l'arme et que le malaise les prend tous. Rabier remarque en elle une bonne proie pour le rituel du sabre, facile à attraper par l'Ange Rouge mais aussi une bonne occasion de se venger à nouveau des ancêtres de ces trop fameux chefs vendéens et chouans qui provoquèrent par leur révolte stupide la perte définitive de Puy-Crapaud. C'est pourquoi, bien qu'elle n'ait rien à voir dans cette malédiction, Rabier lance aussi le rêve sur sa personne et la précipite dans l'horreur. Les flash-back, historiques ou non, sont valables pour elle comme pour les quatre autres. De préférence même sur elle pour gonfler son rôle.

Si l'Ange Rouge l'attrape, que Rabier est en vie dans le rêve et qu'il possède le sabre, alors il l'emmènera au cercle de pierre pour effectuer le transfert de son esprit, du sabre dans son cadavre et se réveillera en 1919 dans son joli corps... On peut supposer que Rabier donne l'ordre d'enlever Lucille à l'Ange Rouge et fonce effectuer le rituel, laissant les quatre autres investigateurs aux prises avec le monstre. S'ils réussissent à s'en débarrasser, Rabier pourrait très bien rompre le rêve démoniaque. Tout le monde se réveillerait alors en 1919... Rabier dans le corps de Lucille en face des survivants... Cocasse !

Lucille de la Rochejaquelein

Dilettante - 24 ans - Université à Paris

Lieu de naissance : Angers

1m 65 - 54 kg



For 9 Con 10 Tai 12 Dex 13 App 16
San 80 Int 15 Pou 16 Edu 17
Idée 75 Chance 80 Connaissance 85
99-mythe de Cthulhu 99
Pts de santé mentale 80
Pts de magie 16 Pts de vie 11

Compétences

Art 45 Baratin 70 Bibliothèque 60 Conduire auto 50
Crédit 30 Esquiver 22 Histoire 50 histoire Naturelle 30
Anglais 65 Espagnol 45 Français 85 Monter à cheval 60
Nager 50 Occultisme 15 Persuasion 50 Premiers soins 40
Psychologie 35 Faire la moue 60

Lieu de résidence : Paris et Angers

Lucille de la Rochejaquelein

Vous êtes né le 14 juin 1895 à Angers. Vous êtes une descendante de la mythique famille des De la Rochejaquelein qui donnèrent à la Vendée militaire de nombreux chefs royalistes. Autant dire que même après les diverses révolutions dans cette France maintenant républicaine, vous êtes à l'aise financièrement... enfin vous étiez à l'aise mais dans votre famille on tient à tenir son rang et à ne pas déroger. Au fil du temps, la situation s'est détériorée pour vos parents qui ont du vendre leurs terres les unes après les autres. Puis hypothéquer leur domaine et se couvrir finalement de dettes. Ils n'ont cependant pas reculé à la dépense pour vous envoyer dans les meilleures écoles et les meilleures universités. Notamment à Paris. Là-bas, après une éducation religieuse, vous avez découvert un tout autre monde et vous avez pu fréquenter le Paris mondain de l'époque.

Les artistes particulièrement, qui vous attire mais aussi les clubs à la mode. Vous avez rencontré une foule de gens très différents et vous avez aussi touché un peu à tout... et même à la morphine lorsque vous fréquentiez Montmartre. Vous vous êtes émancipée au grand dam de vos parents dans les bras de nombreux hommes prenant rapidement goût à cette vie de bohème...

Officiellement vous avez fait des études aux beaux arts. Mais en fait, vous avez du arrêter tout cela, d'une part à cause des rumeurs de votre comportement arrivées aux oreilles de vos parents et de l'autre, à cause de la situation financière lamentable de la famille. Votre mère vous a intimé l'ordre de retourner à Paris en sa compagnie et celle de votre frère dans l'espoir de vous trouver un mari... le plus fortuné possible pour sauver l'honneur familial.

Vous êtes donc dans un état d'esprit qu'il est facile de deviner et depuis quelques temps vous vous êtes fermement ennuyée dans des soirées mondaines ampoulées. Une autre de plus est à l'horizon : ont doit vous présenter un certain Du Faou, un bon parti. Lors du bal costumé dix-huitième que donnera en cette soirée du 2 octobre 1919 le Prince Andrzej Stanislas Auguste Poniatowski pour son 45ème anniversaire.

Vos centres d'intérêts sont, vous l'avez compris, les arts modernes, la musique et les danses américaines (1,5 million de soldats américains sur le territoire français fin 1918) et tout ce qui est l'opposé du mot classique !

Petite précision sur le scénario pour conclure et quelques conseils.

J'ai fait jouer ce scénario à neuf reprises. Il est prévu pour 4 heures, 4h30 de jeu maxi à la base. Mais les tests ont montré qu'il durait plus longtemps s'il n'était pas mené tambour battant. Jusqu'à 6 ou 7 heures. Lâchez-vous car contrairement au projet initial vous n'avez pas de limite de temps j'imagine ! A la base il y avait un tableau pour chaque investigateur définissant les rapports entre les persos. J'ai trouvé superflu pour un scénario hors tournoi de le rajouter. Les historiques fournissent déjà des infos et de toute façon, tout le monde se connaît au moins de vue dans ce milieu.

C'est un scénario brut... qui doit vous permettre d'extirper la panique et la peur de vos joueurs. Vous devez les harceler sans relâche jusqu'au village.

L'expérience a prouvé qu'il était difficile de le mettre en œuvre avec des joueurs débutants.

Vous ne devez pas faire attention au résultat du scénario. L'échec ou la mort de tous les héros n'est pas grave ! L'important sera pour vous d'avoir su les mener à fond dans l'interprétation du rôle ! Dans la peur, dans la descente aux enfers que leurs personnages vont vivre. Menez le tempo ! Laissez-les souffler au milieu puis reprenez-les à la gorge pour la fin ! Une fin qui sera souvent digne d'une nouvelle de Lovecraft ! En tout les cas, j'espère que vous prendrez plaisir à le faire jouer, autant que j'ai pris de plaisir à sa conception et à le faire jouer.



Livre de Raison

De Jean Cadiou et de la famille Cadiou, en ce bourg de Puy-Crapaud

Ce jourd'hui le sept août de l'an mil sept cent soixante et quinze, mon père Pierre Cadiou s'en est allé rejoindre nos aïeux dedans le bois sacré qui est attenant au village.

Pierre Cadiou mon père étoit un homme prude et très instruit du savoir obscur qui gouverne le monde. Il avoit acquit grande Sapience et très grande intelligence par force de fréquentation assidue de tous les rites du culte.

Pendant trente et trois années il avoit fidèlement guidé le populaire du village dedans les voies du Maître et me voicy maintenans, moy, Jean Cadiou, son fils aîné et son héritier, bailli en son lieu et place du seul Roy de l'univers pour veiller à la fidélité des Curés et..

Nulle âme n'est venue ouïr la messe de toute la semaine, non plus du dimanche... le nouveau prêtre se doit commencer de s'inquiéter des mœurs de ses paroissiens ! Prochainemens il cherchera dedans [...] l'ancien curé, et lors nous [...] ouvrir les yeux à la vraie foi...

Le treize novembre de l'an mil sept cent quatre vingt et quatre.

La chose ne s'est point faite attendre long-temps... Dans la nuit les habitans du bourg firent prestement irruption dedans l'église le tirans de sa lecture alors qu'il commençoit à devenir bien mur !!!

- curailon, luy dirent-ils, te voicy donc surpris en pleine lecture ! A la bonne heure, c'est bien, le vieux étoit le seul à lire le latin et donc à pouvoir prononcer les mots... tu vas achever ta lecture dedans le bois ! Oui, oui curé nous avons un ami à contacter ! Et tu voiras ben qui est le vrai dieu ! Du tien... ou de Notre ! » C'est ainsi que Rabier forcé [...] suivre les habitans du bourg [...] le bois où il vit les arbres...

[...] arrivé à [...] n'avons pour [...] pareil [...] ce voyageur naïf trouvoit [...] notre bourg, mais craignons la neige [...] maintenant qu'il doit être en confiance dedans le lit de l'auberge, nous allons pouvoir le prendre. J'ai fais préparer les instrumens sacerdotaux et je souhaite simplement que le curailon Rabier sera à la hauteur de sa tâche. Sans [...] le courroux du Maître Noir sera terrible § MAGN'YAR SLUHR NYARLATOTHEP § !

Le deux décembre de l'an mil sept cent quatre vingt et [...]

Je dois confesser que j'ai sous estimé Rabier. C'étoit la première fois qu'il officioit de la sorte et le voyageur pousoit force cri très horribles dont il redoubloit en voyant les pierres et leurs écritures et la foule des fidèles qui dansoit nus. Mais le dit Rabier tint ferme [...] couteau du sacrifice dedans sa main et il ne défaillit point lorsque le sang coula.

[...] déchiqueté et [...] réduit en charpie. Ayans [...] un tel spectacle je compris mieux le récit de la naissance de notre Ange Rouge et comment ses griffes avoient déchirées le ventre de sa mère de par le dedans et l'avoit ainsi fait trépassée. Nul ne sait qui l'a présentement invoqué à l'encontre de ce Jean-Philippe Robert mais on soupçon-

noit un membre de la famille Pompez pour ce que leur inimitié étoit très connue de tous leurs voisins.

[...] Huit octobre de l'an mil sept cent quatre vingt et six.

[...] Sans doute Jean-Philippe Robert avoit-il [...] vu sa mort arrivé, car on [...] trouvé ce matin un cailloux à l'air très malveillant sur les lieux [...] je l'ai fais porter dedans [...] bois sacré immédiatement afin que...

Le trois mars de l'an mil sept cent quatre vingt et neuf.

Ce jour d'hui le vieux Girard, sentoît sa fin prochaine, décidait de joindre le bois des âmes. Or il avoit oublié certaines paroles... Aussi vint-il voir Rabier le curé qui ayans compulsé [...] non point le livre des Goules ni le livre YS[...] cet autre livre en latin [...]

Tout le pays est en révolte et ne savons que faire.

Le six juillet de l'an mil sept cent quatre vingt et treize.

Des émissaires de Charrette et de Cathelineau sont arrivés au bourg ce matin pas trop rassurés. Nous mandant pourquoy nous n'avons point joint encore leur armée royaliste et catholique. A quoy je répondois que le village vivans retiré de tout nous ne savions rien du dehors.

Ils étoient très fortement armés de sabres, de pistolets et de mousquetons mais nous aurions pu facilement en venir à bout avec l'aide de l'Ange Rouge... Seulement en seroient venus d'autres plus nombreux puis encore d'autres et finalement une [...] auroit rasé Puy-Crapaud.

Aussi après avoir conféré avec Rabier dont les conseils avisés sont toujours d'un précieux secours nous avons décidé d'envoyer un [...] de nos gens rejoindre [...]

Laissant la bataille [...]

Courûmes après les [...]

Prisonnier en nous [...] le bleu crioit et su[...] laissât la vie [...] nous laisser attendrir par les supplications car ce n'étoit qu'un enfant âgé de dix neuf années tout au plus et nous nous moquions forts du Roy, de Dieu ou de sa République ! Mais l'homme Noir à toujours soif de sacrifice aussi nous l'avons appelé d'au-delà des étoiles... Voicy qui iroit au crédit de notre haine fanatique de la Convention et rehaussera notre prestige auprès de nos compagnons d'armes que [...] chaos sans visage étouffe [...] vous ont enrôlés de force [...] Armée [...]

Parchemin recouvert presque totalement de « Sang »

[...] choses sont mal et si cela continue [...] les bleus seroient bientôt à Puy-Crapaud avec la réputation que la campagne de l'an passé nous valoit je n'ose imaginé leurs représailles...

Le six avril de l'an mil sept cent quatre vingt et quatorze

Hier [...] colonne infernale [...] tenté de [...] travers le bois mais les âmes des ancêtres les [...] sont revenus [...] malgré [...] veulent recommençoit de [...] bataillons [...] jamais ils n'atteindront Puy-Crapaud...

Le sept avril de l'an mil sept cent quatre vingt et quatorze

[...] j'avois [...] ils montent l'escalier [...]



L'écriture change...

Le vingt et un juin de l'an mil sept cent quatre vingt et quinze

Moy Rabier suit le seul survivant avec la mère Cadiou... nous continuons d'appeler le maître. Il nous a promis moult choses si nous lui apportons à nouveau des sacrifices... [...]

Le dix sept novembre de l'an mil sept cent quatre vingt et dix-sept

Les esprits du bois sacré sont si nombreux que je ne puis m'éloigner de Puy Crapaud [...]

L'écriture change encore...

Le vingt deux octobre de l'an mil sept cent quatre et dix neuf

Le curé a étois bien occis par troy gentilshommes et je n'ai point vu si Rabier avois prononcé le sortilège pour vivre à jamais [...]. Je vais dans le bois rejoindre les ancêtres et notre maître à tous [...]

