

Un scénario 1920 pour l'Appel de Cthulhu par J. BOHBOT paru dans Dragon Radieux

Le dieu serpent, Yig en personne, menace Curas, ce tranquille petit village de l'Ardèche, grâce à l'intermédiaire du médecin sorcier, Jean Boyer. Les aventuriers auront tout intérêt à agir très vite, car même si Yig n'intervient pas encore, une jeune fille doit être assassinée chaque jour...

Ce scénario a été joué lors du premier "défi Richard le Noir", organisé à Paris le 26 et 27 avril, par Ludodéline, Anti-Mythes et le Cairn de Gaiffall.

Introduction (réservé au maître des Arcanes)

Toute l'affaire qui ébranle ce charmant petit village de l'Ardèche, est intimement liée au Docteur Henry Boyer. Cet homme est natif du pays, fils de Thérèse Martin et de Jean Boyer. Né le 14 octobre 1870, le jeune Henry se voit obligé d'aller à l'école, devenue, peu de temps après sa naissance, publique et obligatoire ... Cette obligation devient d'ailleurs vite un plaisir, et Henry est un élève d'une intelligence peu commune, au point que son instituteur le garde après l'école pour le faire travailler d'avantage. Tant et si bien qu'à onze ans Henry entre au Lycée à Paris après avoir brillamment passé son concours d'entrée. Plus tard, il entrera à la faculté de médecine de Paris, où il en sortira chirurgien en 1895, à l'âge de 25 ans. Là il décide, avant de s'installer, de faire ses deux ans de service militaire dans les colonies naissantes d'Indochine. où il exerce son métier de médecin. C'est dans ces pays d'orient qu'il découvre de curieuses sciences, pour lesquelles il commence à se passionner... Il découvre des cultes païens, et des traditions abominables. Il apprend à parler des langues anciennes, maudites et oubliées du reste des hommes, déchiffre des manuscrits dont personne ne pourrait évoquer le contenu sans devenir fou.

Ces deux ans passés, Henry décide de rester encore pour apprendre plus, toujours plus... Et c'est en 1900 qu'il revient au pays, devenu un véritable sorcier, dont le but est de conjurer un Grand Ancien dont il a entendu parler : Yig, le dieu serpent... Il installe son cabinet dans son village natal afin de préparer sa "mission". Il commence à chercher un serviteur. L'occasion se présente, alors que Mme Jean, une fille-mère, se trouve enceinte au milieu de l'année 1901. Henry commence à lui faire prendre des substances sous formes de médicaments, afin d'offrir le bébé à Yig, qu'il a commencé à vénérer. Pendant ce temps, il s'arrange pour acheter à l'état, sans que personne dans la région ne le sache, la tour en ruine qui domine le village. En effet, après l'avoir visitée, il s'est aperçu qu'une crypte encore en bon état se trouve en dessous... En 1902, le bébé naît ; il semble normal, bien que son regard soit passablement abruti. Le docteur déclare que l'enfant est mort né et constate le décès, ce qui en fait arrange plutôt les choses. Il garde l'enfant, et installe une chambre dans sa cave, qu'il avait préalablement aménagée ... En 1915, on découvre une bien curieuse affaire ; plusieurs nouveaux nés sont mal-formés, et même monstrueux. Comme c'est le docteur Boyer qui a soigné les mères, il est accusé, et pour éviter plus de scandale, il est mis à pied. Tout ces enfants ont été autant de sacrifices à Yig, et n'ont pas vécu bien longtemps après leur naissance, succombant à leurs trop grandes anomalies. Le docteur ne se désespère pas. Son serviteur. le jeune Jean, qui a maintenant 13 ans, se révéla être un bien curieux personnage, qu'il surnomme Von Juntz par ironie. Malgré cette affaire de bébé mal-formé. Boyer a toujours la confiance des gens qui font souvent appel à lui, d'autant qu'il n'y a pas d'autre médecin au village. A cette époque, le docteur a juste terminé de construire son laboratoire secret sous la tour en ruine, et les gens s'étonnent qu'il ne reçoive plus de paquets de toutes tailles, venant souvent de très loin voire même de chine... Enfin, la dernière phase de son plan va bientôt

commencer. Il lui faut pour cela, trouver un moyen de circuler la nuit sans être repéré, afin d'aller de son domicile à son laboratoire secret. Il monte tout un stratagème ... Il faut qu'il soit victime d'un accident, qui le paralyserait jusqu'à la fin de ses jours, c'est du moins ce qu'il fera croire afin de se déplacer sans risques, la nuit... Ainsi il commence ses terribles expériences en 1916 ... En 1920, Von Juntz a 18 ans, et paraît de plus en plus abruti : cependant il est rusé, et semble exercer une étrange domination sur les serpents, ce que le docteur reconnaît comme étant le signe de Yig ... En 1921. tout est prêt pour accueillir le grand ancien : il ne reste plus qu'à réunir des organes féminins provenant de différents cadavres : il faut sept morceaux fraîchement recueillis sur des corps venant d'être tués par une morsure de serpent. A raison d'un crime par soir, cela fera une semaine... C'est Von Juntz. qui est désigné à remplir ce contrat, ce qui est loin de lui déplaire. Le 1 juin 1921 à onze heures du soir, le premier crime est exécuté

Les joueurs commencent l'enquête, vers midi le lendemain du crime. Il leur reste donc quatre jours et quinze heures pour résoudre cette affaire.

1) Les personnages :

1 - Le docteur Henry Boyer :

En plus des renseignements fournis dans l'introduction, voici d'autre informations sur le docteur.

C'est un homme d'environ 1 m80, assez mince, svelte, le visage fin, un peu en lame de couteau. Il est toujours vêtu de vêtements sobres tant par la couleur que par la forme, mais cependant de bonne qualité. Il fait beaucoup d'efforts pour paraître un homme aimable, respectueux de la condition humaine, alors qu'il trouve les hommes repoussants. Cela atteint presque le degré de double personnalité. Son visage change d'expression lorsqu'il est seul ou avec Von Juntz, la seule personne pour qui il reste quelque peu attaché.

C'est réellement à partir de 1916, année où il monta son accident qui devait le faire passer pour paralytique vis à vis des habitants du village, qu'il commença ses expériences, en vue d'invoquer Yig. Tous les soirs il quitte son domicile vers 23 heures pour se rendre à son laboratoire, il n'en revient que vers 3 ou 4 heures du matin. C'est pourquoi il ne se lève qu'aux alentours de midi... Le docteur a encore la confiance des habitants du village, qu'il soigne souvent. Ces derniers, en cas de litige avec d'éventuels étrangers, et s'il n'y a pas de preuves, défendront le docteur, qui est le seul de la région, malgré qu'il n'exerce plus officiellement...

2 - Von Juntz :

Bien que son nom officiel soit Bernard, le docteur, trouvant cela amusant, a préféré appeler son protégé Von Juntz, en référence à l'auteur du Unaussprechenlichen Kul- ten...

Son intelligence n'est pas très développée, mais il est rusé, agile et discret. Il est le fils soit-disant mort-né de Mme Jean, qui l'a mis au monde le 17 mars 1902 ; son corps a été enseveli dans le cimetière du village, après que la mort ait été officiellement constatée par le docteur Henry Boyer. alors qu'il était encore dans l'exercice des ses fonctions ... Von Juntz a un air abruti, et porte toujours une veste en cuir, solide mais usée, ainsi que des pantalons sombres et souvent trop longs, qu'il raccourcit en faisant des plis en bas des jambes. Ses cheveux un peu longs sont toujours en bataille, et il se déplace avec une formidable agilité. Sa voix siffle, les rares fois où il parle mais il est taciturne et ignorant. Von Juntz a été élevé par le Docteur Boyer, et dans la plus grande haine de l'humanité. Sa ruse est parfois diabolique, et il manie le couteau comme personne.

Mais ce n'est pas là ce qu'il sait faire de mieux : le jeune homme à un curieux pouvoir sur les serpents, plus il grandit et plus il parvient à les contrôler...

Il n'a jamais été vu, mais parfois des gens ont aperçu une silhouette étrangère. C'est lui. Il a été chargé de commettre les crimes et de rapporter les organes au docteur.

3 - Les habitants du village :

Ils font confiance au docteur Boyer, et seront prêts à le protéger au cas où quelqu'un viendrait l'importuner. Ils ont la mentalité de la paysannerie pauvre du sud de la France : Un peu bornés, ils sont assez sympathiques avec les étrangers à partir du moment où ceux-ci ne se mêlent pas de leurs affaires. Ils sont très loin de soupçonner la vérité au sujet des crimes. Pour eux, c'est un fou qui traîne dans les parages, et inutile de dire que chaque nuit ils dorment sur leur fusil de chasse et ont plutôt la détente facile... Certains ont déjà aperçu une silhouette non loin des lieux des crimes, un homme mince pas trop grand, les cheveux bruns... Ce n'est pas nouveau, cela fait déjà quelques années que cet inconnu hante les rues du village pendant la nuit (c'est la silhouette de Von Juntz). Ce que les villageois savent aussi c'est que depuis quelques temps pas mal d'étrangers de passage ont disparu, mais ils ne veulent absolument pas le révéler. Ils ont remarqué que depuis quelques temps les serpents pullulent dans les collines ... ce qui n'était pas le cas il y a encore quelques années. Chez Mme Jean, qui est maintenant mariée

et qui a trois enfants, il n'y a pas d'informations à trouver ; elle ne veut pas parler. Le maire du village est un petit vigneron sympathique, mais qui n'appréciera pas que l'on se mêle du travail du poste de police local.

La police est composée de deux gendarmes, c'est le seul endroit du village où se trouve un téléphone. Ce sont deux braves types, mais sans plus, ils ne sont pas très malins. Mis à part des embuscades toujours situées à l'opposé de l'endroit où se déroulent les crimes, et leur sieste journalière, ils ne font pas grand chose et n'avancent pas dans l'enquête....

2) Les lieux :

1 - Le village :

Comme le montre le dessin, c'est un petit village provençal typique, vivant des ressources de la vigne, de la polyculture, et d'un peu d'élevage. L'eau courante est très rare, seules les maisons des gens riches possèdent une pompe à l'intérieur ; les autres se contentent d'aller chercher l'eau à la fontaine, ou au puits.

Il n'y a pas l'électricité, tout fonctionne au charbon, au pétrole, ou à la bougie. Pour le téléphone, il n'y a qu'un endroit dans le village. C'est le poste de police, qui est relié à la préfecture.

Le village est un enchevêtrement de petites ruelles, se faufilant partout et bourrées de recoins ; il est à peu près impossible d'y filer quelqu'un, surtout s'il connaît l'endroit.

2 - La maison du docteur :

C'est une belle demeure, assez sobre, non loin de l'église. De couleur rose pâle, elle a le caractère typique et simple des maisons du pays. Si l'on en fait le tour, on trouvera un vieux puits, derrière. Un jet sous "trouver objet caché" révélera qu'une vieille échelle passablement rouillée y descend.

Description :

La porte de la maison, en bois, munie d'un gros heurtoir en forme de poing, est toujours fermée à clef. Si l'on vient avant midi, on a de grandes chances de réveiller le docteur.

Salle 1 :

C'est un bureau, l'endroit où le docteur recevait autrefois ses clients. Une seule fenêtre éclaire la pièce, sombre par ses murs recouverts de velours rouge bordeaux, tranchant avec le trophée de chasse (cerf) et les tableaux, représentant tous des scènes de chasse du XVIIIe siècle (c'est aussi l'époque de ces tableaux). Au centre de la pièce se trouve un bureau de bois exotique, sur lequel sont alignés un sous-main, un encrier et un porte plume. Le meuble possède des tiroirs, mais ces derniers ne contiennent que des comptes et des papiers sans intérêt.

Salle 2 :

La salle à manger, vaste pièce, baignée par la lumière de deux fenêtres, est d'autant plus lumineuse que les murs sont blanchis à la chaux. Ces derniers sont parsemés de tableaux du XIXe siècle, des marines. Le mobilier est composé d'une vaste table de bois, massive, rectangulaire, surmontée de deux chandeliers à cinq branches en argent, garnis de bougies, de deux chaises, une à chaque extrémité. Il y a aussi une armoire normande, qui n'est pas fermée à clef, et qui contient de la vaisselle et du linge de table.

Salle 3 :

La cuisine est une petite pièce, sombre puisque percée d'une seule fenêtre. La porte donnant sur l'extérieur reste constamment fermée du fait que le docteur n'a jamais eu de domestiques. Une table de travail et un tabouret sont au centre, tout autour se trouvent un fourneau, une armoire garnie de nourriture, et d'ustensiles de cuisine, ainsi que deux grands baquets d'eau en bois, dont un se trouve sous une pompe.

vos notes

Salle 4 :

Le hall a pour seule utilité de permettre l'accès au deuxième étage. Deux fenêtres éclairent correctement cette salle, dont les murs blancs supportent un grand tableau représentant le village au siècle dernier.

Salle 5 :

La bibliothèque est une pièce aussi grande que la salle à manger, aux murs couverts de rayonnages contenant de très nombreux ouvrages, allant de la littérature aux sciences, où on trouve des traités de biologie côtoyant des traités de philosophie. Le seul pan de mur sans livre, porte un tableau, nature morte d'un paysage Provençal. La pièce est claire de part ses trois fenêtres, et comporte un bureau semblable à celui du rez-de-chaussée, mais sans tiroir. Pour la nuit un grand chandelier à cinq branches, garni de bougies presque neuves. Plus loin, un petit escabeau permet d'attraper les livres des rangées les plus hautes.

Salle 6 :

La chambre du docteur est une pièce assez sobre, éclairée par une seule fenêtre. La tapisserie est bleu marine, et un riche tapis d'orient recouvre le plancher. Une armoire contient quelques affaires personnelles (vêtements ...) ainsi qu'un revolver d'ordonnance cal, 9mm et une boîte de cinquante cartouches (l'arme est chargée). Une table de nuit possède un tiroir vide.

Salle 7 :

Le fumoir est une petite salle sombre, aux murs gris foncé. La lumière est d'autant plus faible qu'il n'y a qu'une fenêtre. Le mobilier se compose d'un canapé et d'un fauteuil tous deux en cuir brun. Une forte odeur de tabac règne dans la pièce, expliquée par la présence d'une boîte de cigares sur la table basse située au centre. Sur un grand chandelier à cinq branches, les bougies sont à moitié consumées.

Salle 8 :

La cave est en réalité une pièce secrète, accessible seulement par l'échelle métallique du puits. Cette cavité semble naturelle. Autrefois c'était une poche d'eau, lorsque le niveau était plus important. Pendant les guerres de religion, cette cave a servi à des réfugiés politiques, ce qui explique les inscriptions sur le mur. Le docteur a découvert cette salle par hasard, plus d'un an après avoir acheté la maison. L'idée lui est venue alors qu'il pouvait y cacher quelqu'un.

L'échelle qui descend dans le puits est complètement rouillée, mais cependant encore solide. La cave se trouve une dizaine de mètres en dessous. Les parois de la pièce, calcaires sont glissantes. Si l'on réussit un jet sous "trouver objet caché", on découvrira des traces d'inscriptions à plusieurs endroits. Un jet d'archéologie permettra de les dater comme étant du XVIe siècle. Ce sont des inscriptions en latin, ou parfois en français, mais quasiment illisibles. C'est ici que vit Von Juntz ; le mobilier est assez modeste ; au centre se trouve une table, avec les restes d'un repas. Le lit est assez confortable, les draps semblent convenables, une armoire contient quelques vêtements et de vieux jouets usés. Sous le matelas se trouvent trois couteaux de cuisine bien tranchants.

Il y a un gardien dans la pièce : une vipère dissimulée sous le lit (voir fiche à la fin). Elle obéit à Von Juntz, et attaquera toute personne qui entrera sauf le docteur. L'enfant habite ici toute la journée, et ne sort que vers onze heures du soir. Il dort environ jusqu'à midi.

3 - Le cimetière du village :

Si les aventuriers ont décidé de vérifier la sépulture de Von Juntz, ils auront affaire au gardien du cimetière qui s'étonnera de la curiosité de ces étrangers. La nuit, l'expédition sera plus facile, le gardien

et son chien ayant le sommeil très lourd, lorsque l'on aura déterré le cercueil du prétendu Jean Bernard, mort né le 17 mars 1902 (c'est une sépulture qui semble abandonnée. car personne ne vient jamais s'y recueillir), on ne trouvera à l'intérieur que trois kilos de pierres et aucune trace de corps humain quel qu'il soit... En effet le docteur a autrefois lesté le cercueil avec des pierres. Si les joueurs se font surprendre alors qu'ils déterrent la tombe, ils seront passibles d'une peine de prison.

4 - La crypte secrète :

La crypte est vraiment le repère du docteur. Elle se trouve sous la tour en ruine qui domine le village, un coin où les gens ne se promènent pas beaucoup à cause du nombre grandissant de serpents, et surtout de vipères. Leur nombre est d'autant plus grand que l'on se rapproche de la tour, et si l'on ne fait pas très attention, et que l'on ne porte pas de bottes, il y a de grandes chances de se faire mordre au moins une fois. Pour entrer dans la crypte il faut pénétrer à l'intérieur de la tour, haute ruine branlante datant du début du moyen âge. dont l'escalade serait suicidaire, tant elle tombe en morceaux.

Curieusement, il existe une porte d'entrée, qui elle, tient encore debout. Elle n'est pas fermée à clef, mais vu que les murs sont souvent absents, on n'est pas obligé d'emprunter l'entrée officielle. La crypte se trouvant en sous-sol, il faut emprunter une trappe pour descendre. Pour rouvrir, il suffit d'exercer une pression sur une pierre particulière, qui peut-être détectée avec un jet sous l'archéologie. ou encore sous "trouver objet caché", et qui révélera que quelque chose semble avoir été rajouté et habillé camouflé...

La trappe ouverte, on découvre un escalier de pierre, vieux et glissant (un jet sous la chance déterminera si l'un des investigateurs glisse et tombe, cela fera un à trois points de dommage. Ce jet n'est à tirer que si l'on ne fait pas attention au fait que l'escalier est glissant).

Description des lieux :

1) Une fois au pied de l'escalier, on se trouve dans un petit couloir, presque un boyau, haut de deux mètres, et large d'un mètre cinquante. Après quelque pas dans cette cave glaciale et ténébreuse (puisque'il n'y a pas de lumière) on arrive devant une entrée (voir plan).

2) Une fois l'entrée passée, on débouche dans une immense pièce, et même une lampe électrique ne suffirait pas à l'éclairer dans sa totalité. Plusieurs couloirs partent dans diverses directions.

3) En prenant le couloir de droite, on arrive à une bifurcation, dont l'un des passages est bloqué, alors que l'autre donne sur une salle circulaire, où règne une puanteur fétide, qui arrive d'ailleurs jusqu'à l'embranchement. En effet, cette salle en partie envahie par l'eau, est un charnier où un bon nombre de cadavres à tous les stades de décomposition repose sur le sol. Il y en a au moins une trentaine. Une petite rivière souterraine arrive dans la salle par le trou qui se trouve au fond.

La vue des cadavres coûtera 1D8 points de SAN, 1D4 si le jet réussit.

4) Le couloir qui se trouve au fond de la grande salle semble à première vue comblé par des éboulis. En fait il s'agit d'une porte camouflée qui s'ouvre uniquement si l'on appuie très fort dessus. Ce camouflage ne pourra être découvert que par un examen attentif à la lumière, et par un jet sous "trouver objet caché".

Derrière cette porte se trouve un couloir, éclairé par des lampes électriques pendues au plafond tous les trois mètres environ. Au bout du couloir se trouve une porte métallique, toujours fermée à clef, même quand le docteur y est.

Les murs du couloir sont beaucoup plus réguliers, comme s'ils avaient été refaits. Pour forcer la porte métallique, dont la serrure est incrochetable, il faut soit la défoncer en utilisant la table de ré-

sistance (elle a une force de vingt), soit en tirant des coups de feu dans la serrure. Mis à part cela, il y a une machine dans le couloir qui émet un ronflement continu, il faudra réussir un jet sous mécanique pour réussir à l'identifier comme étant un groupe électrogène, et un autre jet sous mécanique pour parvenir à l'arrêter. Si cela est fait, l'électricité ne sera pas coupée, car des accumulateurs qui se situent dans le laboratoire prendront la relève. Leur autonomie est d'une heure.

5) Lorsque l'on a défoncé la porte métallique, on arrive dans un laboratoire. C'est là que travaille le docteur. S'il est absent, il y aura un gardien, un serpent sacré de Yig. Si au contraire les investigateurs arrivent alors que le docteur est là, celui-ci les aura forcément entendu forcer la porte, et se sera réfugié dans la salle de magie, après avoir laissé le serpent sacré de Yig. Après une heure du matin, le docteur sera forcément avec Von Juntz (à moins que celui-ci n'ait été éliminé), et ce jusqu'à trois heures du matin, heure à laquelle ils vont tous deux se coucher.

Description de la pièce : il y a tout un appareillage électrique, composé d'un enchevêtrement de fils courant par terre et reliant les machines les unes aux autres. Il y a des accumulateurs, des voltmètres, des ampèremètres ... Un petit placard referme des instruments de chirurgie, ainsi que de nombreuses et diverses substances chimiques, mais en petite quantité. Une grande table recouverte de carreaux de faïence, sert à effectuer les manipulations chimiques, divers appareils s'y trouvent (tubes à essai, alambics...). Une table d'opération est reliée aux divers appareils, mais il n'y a personne dessus, et elle est propre. Au fond se trouve une petite bibliothèque, contenant des livres d'occultisme et de magie noire. Malheureusement, la plupart sont écrits dans des langues inconnues. Après un examen des rayons on pourra cependant trouver la version grecque du Nécromicon, ainsi que l'Unaussprechenlichen Kulten de Von Juntz. À côté de cette petite bibliothèque, il y a un bureau, avec quelques feuilles de papier, écrites dans un langage inconnu porte semblable à celle par laquelle on peut entrer donne sur le couloir qui va à la salle de magie.

Si les joueurs ont à combattre, il faudra à chaque fois qu'ils jettent un dé sous «a chance pour ne pas se prendre les pieds dans les fils et tomber.

6) Quand on a forcé la deuxième porte métallique, on arrive dans un petit couloir, aux murs irréguliers, où une source quelconque de lumière permettra de distinguer, ou plutôt de deviner la présence d'une solide porte de bois...

Dans le couloir on trouve très vite un placard qui contient, si les aventuriers arrivent hors des heures de présence du médecin : une tiare en or sertie de diverses pierres précieuses dont un jet sous l'archéologie déterminera qu'elle date de la haute antiquité. Une robe de cérémonie, en fil de lin, incrusté de jade, de couleur vert pâle. Quelques ornements religieux en or : un collier, deux bracelets et une bague. Un jet sous "trouver objet caché" réussit permettra de voir que tous ces objets sont incrustés de petites gravures, représentant des serpents monstrueux de diverses formes. On trouve aussi un revolver d'ordonnance cal. 9mm et une boîte de cinquante balles. Par contre, si le docteur est là, il aura en passant pour fuir le laboratoire, ramassé l'arme, avant de se réfugier dans Sa salle de magie. La petite porte en bois qui protège l'entrée de la salle de magie, est très épaisse. très solide. La seule serrure est une barre métallique que l'on abaisse lorsque l'on se trouve derrière ... Il n'y a donc pas d'autre moyen que de la défoncer pour l'ouvrir. Elle a une résistance de 18 en force. Si l'on réussit un "trouver objet caché", on pourra découvrir un judas, de forme carrée, fermé par une petite porte d'environ 10 cm de côté. Si l'on tente de défoncer la porte, le docteur essaiera de tirer par cette espèce de meurtrière.

La salle elle-même est vaguement circulaire, aux murs irréguliers, taillés dans la pierre et suintant d'humidité. Au centre, sur le sol a été taillé un signe des anciens, qui sert de pentacle au docteur lorsqu'il fait ses incantations ... Au fond se trouve un petit placard, directement taillé dans le roc. où se trouve un couteau servant aux sacrifices, ainsi que divers composants et poudres curieuses ... Une odeur atroce envahit ce petit espace clos ; elle provient d'un sac de tissu rouge de sang dans lequel sont entreposés des organes prix aux différentes victimes (observer fait perdre 1D6 de SAN ou 1D2 si le jet est réussi. Un "trouver objet caché" permettra de voir qu'il y a de nombreuses traces de sang sur le sol.

NB : si le docteur arrive, alors que les investigateurs sont dans la crypte, et qu'il les repère, il s'enfuira, et ira se réfugier chez lui, où il cachera son arme sur ses genoux, sous une couverture, et arrêtera le processus des crimes en cours, pour attendre quelques jours avant de tout recommencer (après le départ des visiteurs par exemple). S'il était déjà dans la crypte, il se battra jusqu'à la mort... Si Von Juntz n'est pas avec le docteur (avant une heure du matin ; il arrivera, et remarquera que des intrus sont passés ; à ce moment, selon la situation dans laquelle se trouve le savant, il combattra avec son serpent, s'il est toujours vivant, ou le laissera, et sortira attendre les joueurs avec une bonne concentration de vipères ...

III) Les crimes :

Pour réussir à invoquer Yig, outre de simples sacrifices, qui ont été réalisés avec des touristes. il faut un rituel bien particulier... il faut tuer six femmes ou plutôt jeunes filles, car elles doivent encore être pures ! Vingt ans est le meilleur âge. Et ramasser sur chacune d'elle un morceau d'organe, que l'on rassemblera lors de l'incantation finale. Il faut aussi réaliser les crimes d'une façon particulière puisqu'il faut tuer les jeunes filles à l'aide du serpent sacré de Yig, et c'est pour cela que Von Juntz en a un. auquel il fait très attention... Puis il faut les dépecer, pour retirer l'organe intéressant, et ce à l'aide d'un couteau. Chaque crime a lieu à minuit, et les crimes doivent se suivre sur six jours. Ainsi tous les soirs Von Juntz part à onze heures tuer une jeune fille du village, née en 1901 (et donc mise au monde par le docteur), dans une famille pieuse. Il attend que minuit sonne pour commettre le crime, et revient à une heure du matin à la crypte pour donner le fruit de son travail au docteur. Le sixième jour, après la dernière livraison, le docteur commencera à invoquer Yig, qui arrivera à trois heures du matin ... La vue d'un des cadavres, causera la première fois 1D6 de SAN, 1D3 si le jet est réussi, ensuite un point, rien si le jet est réussi.

IV) Les informations diverses :

- Tout d'abord, plusieurs étrangers ont déjà disparu corps et bien. Personne n'a jamais su s'ils étaient partis ou s'ils avaient été enlevés. jusqu'au jour où la police est venue enquêter sur certaines disparitions... Cependant les habitants du village n'aiment pas en parler, et s'obstinent à croire que ces étrangers sont partis d'eux-mêmes. Cependant le doute pèse quand même ... La police n'a jamais résolu cette énigme, la presse n'en a jamais parlé.

- Les gens ont souvent aperçu une silhouette étrangère traînant dans les rues de la ville, qui s'enfuyait et disparaissait dans l'obscurité dès qu'elle se sentait repérée. Depuis la vague de crimes, cette silhouette est souvent aperçue non loin des endroits des meurtres.

- Sur l'accident du docteur, les gens savent, si on le leur demande, que le docteur a été renversé par une charrette qui traversait la place du village. Depuis, il vit dans un fauteuil roulant.

- Sur le scandale qui a abouti à la démission du docteur, il sera très dur d'obtenir des informations. Bien que les habitants ne le sachent pas, il semble que l'affaire ait été beaucoup plus importante qu'il n'y paraît : en effet, plusieurs femmes sont tombées folles après avoir accouché, et les autres n'ont pas conservé toute leur santé

mentale. Pratiquement personne n'a vu les corps, mis à part le docteur, les mères, et la sage-femme aujourd'hui décédée. D'après les rumeurs, les corps étaient vraiment monstrueux, même pas tout à fait humains. Les cadavres de ces monstres qui ont tous été mortués, ont été emportés à la faculté de médecine, pour y être conservés (à Paris). Il y a eu sept cas.

V) La fin du scénario :

a) Si les joueurs n'ont pas résolu l'énigme avant le sixième jour à trois heures du matin, Yig arrivera, et s'ensuivra la destruction du village, et le début de l'apocalypse ... A moins que les joueurs arrivent à le maîtriser !

b) Si au cours de l'aventure le docteur est tué :

- dans le labo, et que Von Juntz s'en tire (soit en fuyant soit en arrivant après), il attendra les joueurs à la sortie de la crypte, avec le plus de serpents possible...

- chez lui, Von Juntz s'en apercevra obligatoirement dans la nuit qui suit, là il essaiera de tuer les joueurs par tous les moyens, et surtout grâce aux serpents.

c) Si au cours de l'aventure Von Juntz :

- est tué, le docteur exécutera lui-même les hommes, mais avec une prudence machiavélique.

- est attrapé, il se fera encore plus abruti qu'il n'est, et ne parlera pas. Il tentera par tous les moyens de s'enfuir (y compris en appelant des serpents).

d) Si le docteur est interrogé sur Von Juntz, il dira qu'il ne le connaît pas, et qu'il comprend maintenant quels étaient ces bruits qui le réveillaient souvent la nuit...

Fiches techniques :

1) Le docteur Henry Boyer :

FOR 10 DEX 14 INT 18 CON 10 APP 12

POU 16 TAI 15 SAN 0 EDU 21

pts de magie : 16 pts de vie : 13 âge : 51 ans

Bibliothèque 40, diagnostiquer maladie 75, lire/écrire le latin & grec 50, occultisme 25, parler le chinois 50, premiers soins 60, pharmacologie 50, soigner empoisonnement 45, soigner maladie 65, mythe de Cthulhu 70, Revoolver cal, 9mm 60

Le docteur porte toujours sur lui son trousseau de clef (tant de domicile que du laboratoire). Sorts connus :

Création de portail, contacter Yig, contacter un Cthonien, flétrissement, terrible malédiction d'Azatoth, signe des Anciens, signe de Voor.

2) Von Juntz :

FOR 13 DEX 18 INT 8 CON 15 APP 10

POU 9 TAI 17 SAN 0 EDU 10

pts de magie : 9 pts de vie : 16

âge : 19 ans

Camouflage 75, discrétion 40, grimper 60, lancer 55, couteau de boucher 85.

Von Juntz exerce une domination sur les serpents à qui il parle, ces derniers lui obéissent d'ailleurs en tous points. Il possède toujours avec lui un serpent sacré de Yig.

3) Yig.

Père des Serpents (Grand Ancien) : Voir livret de règles page 61.

4) Serpents sacrés de Yig

Il y en a deux dans le scénario, un avec Von Juntz, et un dans le laboratoire. Les serpents sacrés sont d'énormes vipères d'un mètre cinquante de long. Leur seule arme est la morsure, cependant ces

créatures arrivent si soudainement sur la personne qu'elles veulent mordre, que cette dernière est toujours surprise, à moins qu'elle ne réussisse un jet d'idée. La seule chose que peut faire la malheureuse victime dans les rounds qui suivent, c'est de tenter de les esquiver. Ces serpents ont une morsure mortelle qui est fatale en quelques minutes seulement, aucune antitoxine n'est efficace contre ce venin.

Les serpents sacrés ne possèdent que dix points de vie, et aucun point d'armure. Leur seule protection est leur agilité qui donne un malus de 20% à toute attaque.

5) Les vipères

Ces petits serpents ont une morsure douloureuse, et qui peut être assez dangereuse. Leur taille dépasse rarement une trentaine de centimètres. Les vipères n'ont qu'un point de vie et aucun point d'armure. Leur faible taille et leur rapidité de déplacement font que toute attaque subit un malus de 20%.

6) Les habitants du village

Ce sont, même les policiers, des gens tout à fait normaux, sans aucune particularité (il n'y a pas de tireurs d'élite !!).