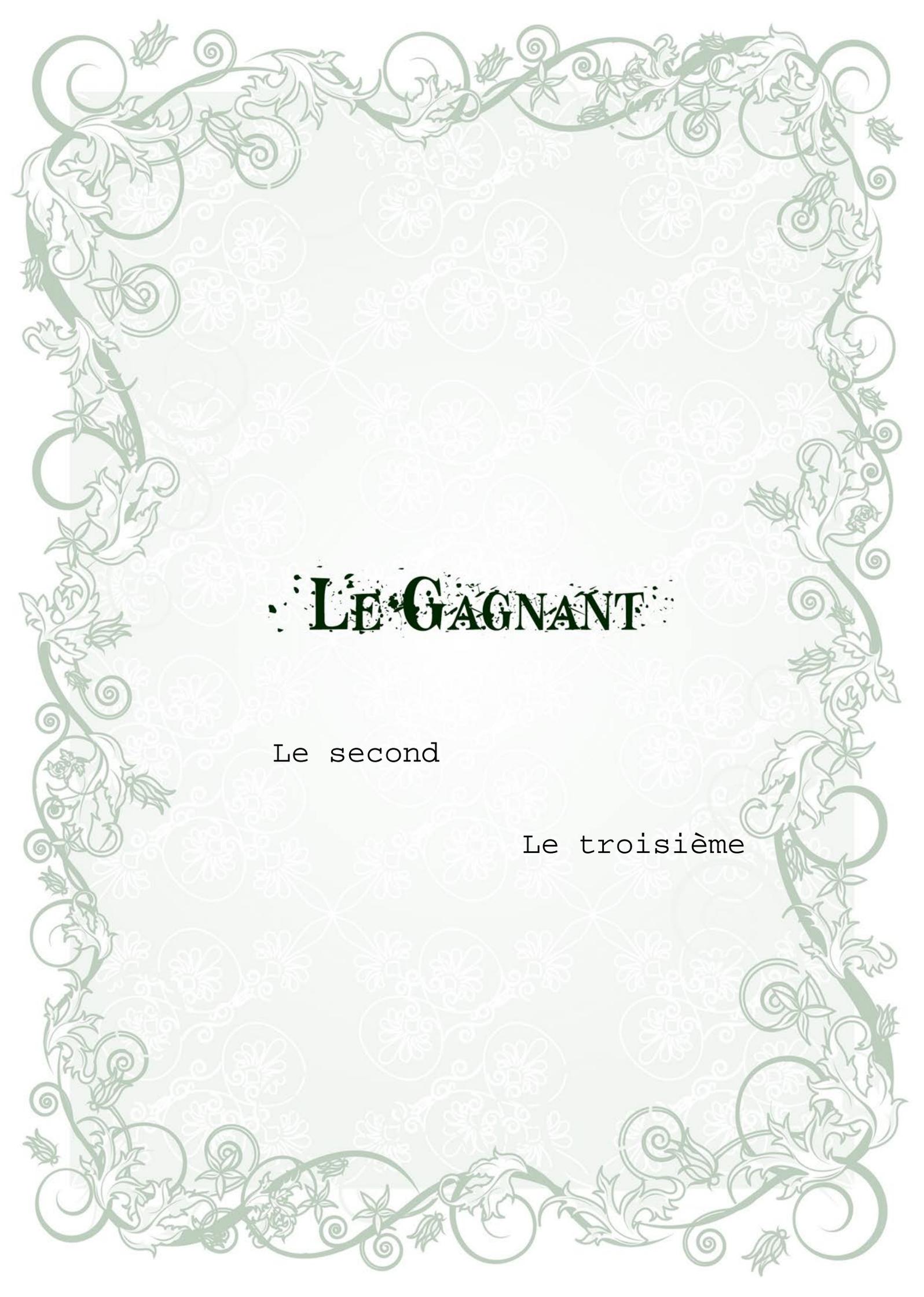


LES APPARENCES SONT TOUJOURS TROMPEUSES



Concours de scénario juillet 2013

**Une Toc-Production
www.tentacules.net**

The page features a decorative border of green and white floral and scrollwork patterns. The background is a light green color with a repeating pattern of white circular floral motifs. The text is centered on the page.

LE GAGNANT

Le second

Le troisième

Une aventure dans la Bretagne des années 20 pour investigateurs débutants

« Haut les mains
Peau d'lapin
La maîtresse en maillot d'bain ! »
Comptine enfantine

"Je suis mort et froid. Mais tes mirages ne sont pas inutiles aux cadavres; je te prie d'en laisser une bonne provision près de ma tombe à la disposition de ma voix. Qu'il y en ait de toutes sortes : de tout heure, de toute saison, de toute couleur et de toute grandeur. Retourne au castel Sans-Retour, sur le mont Gibel. Adieu ! Amuse-toi bien, et proclame ma renommée lorsque sur leurs vaisseaux les navigateurs passeront le détroit. Proclame ma renommée, car tu sais que je fus un enchanteur prophétique. De long-temps, la terre ne portera plus d'enchanteurs, mais les temps des enchanteurs reviendront." dit la voix de l'Enchanteur mort. (L'Enchanteur pourrissant, OEuvres en prose, Apollinaire)

Introduction

Dans ce court scénario écrit pour l'Appel de Cthulhu, les investigateurs se remémoreront avec tendresse leurs souvenirs d'école. Ils joueront en huis clos une intrigue dans la Bretagne reculée des années 20. Le gardien peut toutefois facilement changer les lieux et l'époque tant qu'il gardera l'ambiance d'isolement.

Cette aventure est destinée à des investigateurs débutants, il n'est pas nécessaire d'avoir des connaissances poussées dans le Mythe pour pouvoir le jouer. Vous pouvez utiliser vos investigateurs habituels ou bien des investigateurs pré-tirés proposés avec ce scénario. Le scénario peut être joué idéalement par 4 investigateurs. Il est assez court pour être joué en une longue soirée ou en deux sessions.

Les règles sont basées sur la version 6 de l'Appel de Cthulhu.

Avertissement : ce scénario est assez classique en l'état et peut ne pas convenir à des joueurs chevronnés. Le Gardien peut améliorer l'intrigue en y ajoutant des éléments. Voici quelques suggestions :

- ✓ Provoquer une attaque d' « enfants zombie » la nuit.
- ✓ Étendre le culte de Tamash à tout le village, complexifier l'intrigue en ajoutant de nouveaux PNJ.
- ✓ Tout ce que voient les investigateurs n'est en fait qu'illusion.
- ✓ Le sort « exorcisme de Tamash » est en réalité un piège qui rendra les investigateurs fous.

Bien entendu, n'hésitez pas à m'envoyer vos idées et modifications (gaconjulien@gmail.com).

Résumé de l'intrigue

Un couple d'amis s'est installé à la campagne avec leur fille, dans la ville de Châteauneuf-Du-Faou dans le Finistère et y vivent heureux depuis maintenant une année. Ils invitent les investigateurs, des amis de longue date, à venir les rejoindre pendant la période des vacances scolaires. Mais très vite, la petite Emilie commence à avoir des réactions étranges. Les investigateurs découvriront malgré eux que l'école de la ville cache, dans ses entrailles, des secrets horribles et que la maîtresse d'école a une notion très personnelle de la pédagogie...

Ce que sait le Gardien, l'intrigue

La maîtresse d'école, de mère avec le prêtre du coin, est en réalité une adepte de Tamash, un dieu Ancien du Mythe, grand illusionniste. Elle a élaboré un plan machiavélique pour faire subir aux enfants ses expériences d'envoûtements. Au moment même où les investigateurs arrivent dans le village, Tamash s'est immiscé dans le corps de la petite Emilie.

Avant l'arrivée des investigateurs

En 1921, Josiane Beaumont, une belle jeune fille sans histoire a un grave accident de voiture. Elle en sort affreusement défigurée. Traumatisée, malgré des soins intensifs, elle ne peut plus sortir sans cacher son visage. Rapidement, elle perd toute vie sociale et ne supporte plus son image dans la glace. Elle reste enfermée chez elle pendant quelques mois et devient folle. Ses parents l'internent à l'hôpital psychiatrique de Sainte-Anne où elle subira des électrochocs durant plusieurs années, ce qui n'arrangera pas sa pathologie.

Elle y rencontre Gerbert, un infirmier qui la soigne et lui apporte réconfort. Mais Gerbert a des traitements thérapeutiques peu orthodoxes. Passionné d'occultisme depuis son adolescence, Gerbert est monté à la capitale pour finir sa formation d'infirmier. Il sait également que c'est à Paris qu'il pourra mettre la main sur les livres les plus occultes qui soient. Son temps est partagé entre son travail, où il met à l'épreuve ses techniques de rebouteux dès qu'il en a l'occasion, et son temps libre à errer chez les bouquinistes.

La capitale n'a pas qu'une vertu pédagogique sur sa personne. Il fréquente des cercles de plus en plus louches et s'intéresse « aux savoirs de Merlin », l'enchanteur du roi Arthur. Après de longues recherches, qui affectent dangereusement sa santé mentale, et de nombreux recoupements, il découvre que le vieil enchanteur tirait une partie de ses pouvoirs de Tamash, dieu maître dans les illusions. Fasciné par les pouvoirs que Tamash peut offrir, il en devient secrètement un fervent adorateur.

Mais comme tout bon sorcier qui se respecte, Gerbert, narcissique au plus haut point, souffre de son isolement et de sa pathétique vie de mortel. Il trouve en Josiane bien plus qu'un cobaye, il veut faire d'elle sa disciple infernale.

Alors, patiemment, tout en lui prodiguant les meilleurs soins, Gerbert utilise son savoir dans un sort d'enchanteur qui donne l'illusion que la jeune femme a retrouvé toute sa beauté d'antan. Inutile de vous dire que le processus de ce sort est particulièrement atroce. Grâce à Gerbert, Josiane retrouve rapidement un semblant de lucidité. Fascinée et reconnaissante, elle sort de l'asile en 1924 et s'installe dans la petite chambre de l'infirmier.

A eux deux, ils mettent au point un plan pour invoquer le Grand Tamash sur Terre. Gerbert démissionne et ils quittent la capitale pour s'installer à Châteauneuf-Du-Faou où Josiane trouvera un poste comme maîtresse à l'école de la ville. Gerbert, dans un accès de démence, assassinera le prêtre du coin et prendra sa place, prétextant qu'il a été envoyé pour le remplacer. Étrangement, les gens de la ville ne se doutent de rien et rapidement quelques disparitions d'enfants seront signalées.

Ce que savent les investigateurs

Robert et Brigitte Morvan vivent heureux à Châteauneuf-Du-Faou depuis maintenant une année avec leur fille Emilie. Ils invitent les investigateurs, qui sont des amis de longue date, à venir les rejoindre pour les vacances scolaires. Les investigateurs devraient ar-

river pour le soir du 15 Août 1928. D'où qu'ils viennent, ils peuvent arriver en voiture mais peuvent aussi prendre le train en direction de Châteaulin et s'arrêter à la gare de Châteauneuf. Robert, Brigitte ainsi qu'Émilie les y attendront avec leur voiture.

A leur arrivée, il fait grand soleil. Ils y découvrent une ville agréable où il fait bon vivre ; entourée par une jolie forêt. Les investigateurs, s'ils arrivent en voiture, passeront à côté du canal « De Nantes à Brest » sur la rivière l'Aulne qui assure à la ville une voie fluviale depuis le Moyen-âge. Ils y verront des lavandières au travail, quelques fermes rustiques avant d'entrer dans la ville, des rues pavées bien entretenues et une forte activité en centre-ville. Bref, une situation idyllique pour se mettre au vert.

Robert et Brigitte sont ravis de leur arrivée, la petite Emilie est toute mignonne avec ses rubans dans les cheveux. Ils montrent aux investigateurs leurs chambres douillettes et leur font un petit tour de la propriété.

La maison de Robert et Brigitte

Robert et Brigitte habitent dans une ferme transformée en demeure agréable. Assez ancienne, elle est faite de pierres grises et de solides poutres de chêne qui maintiennent une toiture refaite à neuf. La maison comprend deux étages sans compter le grenier. La maison peut accueillir de nombreux invités puisqu'elle comprend 4 chambres d'amis avec deux lits en plus de la chambre des parents et celle de la petite fille. A cela il faut ajouter un salon confortable avec un feu qui brûle dans la cheminée quand les investigateurs arrivent et une grande cuisine équipée. L'ensemble est décoré avec soin.

La maison est un peu excentrée du centre-ville mais reste toujours accessible en quelques minutes à pieds. Robert et Brigitte jouissent d'un terrain de taille raisonnable où madame aime entretenir ses roses.

Robert, Brigitte et Émilie

Les investigateurs pourront décider librement des liens d'amitiés qui les unissent à la famille Morvan en s'inspirant de leur histoire.

Robert et Brigitte se connaissent depuis la tendre enfance. Pures bretons, Robert fait des études notariales à Brest et revient demander la main de Brigitte une fois sa situation établie. Ils se jurent fidélité et très vite Brigitte tombe enceinte. Le couple est heureux mais ils sont également de grands amoureux de la nature. Quelques années après la naissance d'Emilie, ils prennent la surprenante décision de s'installer dans une ville plus calme. Ils choisissent Châteauneuf pour son cadre agréable et dynamique.

Emilie est une fille sage et charmante. Sociable, c'est une enfant curieuse et douée à l'école. Quand les investigateurs arrivent elle a 5 ans et s'adapte « parfaitement » à sa nouvelle vie.

La bonne Gertrude Danielo

Les investigateurs ne rencontrent pas ce personnage, mais Brigitte, comme toute maîtresse de maison des années 20 est habituellement aidée d'une bonne pour les affaires domestiques. Son père mourant, le couple lui a donné congé pour l'été afin qu'elle puisse rejoindre sa famille. Le père de Gertrude n'habite pas en ville, elle est absente tout le long de ce scénario mais le gardien peut en faire mention lors des conversations. Si les investigateurs souhaitent savoir où elle réside, Robert et Brigitte pourront leur indiquer le petit village où elle loge.

Une charmante soirée

Pendant que les femmes aident Brigitte en cuisine (on est dans les années 20, n'y voyez rien de misogynie;)), les hommes discutent dans le salon autour d'un brandy.

Les convives se mettent à table, tout se passe parfaitement bien. Le dîner dure jusque tard. Émilie demande poliment si elle peut quitter la table pour aller jouer. Peu de temps après, on entend un bruit de verre qui se brise. Quand Brigitte entre dans le salon pour voir ce qu'il se passe, elle y trouve la petite Émilie en train de jouer sagement sur le tapis avec le chat. Un vase qui se trouvait sur la bibliothèque est tombé en morceaux. La petite Émilie dira que c'est le chat qui l'a fait tomber en jouant. Sa mère l'emmène dans sa chambre sans la réprimander. Un jet de Toc ou de Vigilance réusé montre que la petite Émilie jouait avec son ours en peluche préféré, Teddy et qu'elle monte dans la chambre avec lui.

Après le dîner, les investigateurs se retirent dans leurs chambres, le ventre plein et un peu saouls.

Le chat

Tôt le lendemain matin, alors qu'Émilie dort encore, le chat est retrouvé mourant dans le salon.

Brigitte et Robert demandent aux investigateurs s'ils peuvent garder la petite pendant qu'ils emmènent le chat chez le vétérinaire. Ils ne veulent pas l'inquiéter et partent pour la matinée.

Les investigateurs peuvent se détendre ou visiter la maison. S'ils fouillent la cuisine, ils remarqueront que l'eau du chat sent l'eau de javel.

Émilie est charmante, elle demandera à un investigateur avec qui elle s'entend bien de jouer à chat.

Le jeu l'excite plus que de raison et, qu'elle perde ou qu'elle gagne, elle devient vite insupportable. Elle commence même à tirer les cheveux des investigateurs. Si quelqu'un stoppe le jeu ou la réprimande, elle ira, boudeuse, chercher un petit couteau qu'elle plantera dans la jambe de l'investigateur avec une force inouïe pour un

Vos notes

enfant de son âge (perte de 1 point de vie). Si les investigateurs réussissent un jet en Psychologie, ils remarqueront que la petite n'est pas complètement elle-même.

Brigitte et Robert reviennent peu de temps après à l'heure du déjeuner. Dès qu'ils arrivent, demandez aux joueurs qui se trouvent en bas ou dans le jardin, un jet de volonté puis immédiatement un jet de SAN pour ceux qui ratent (perte de 0/1pts). Ceux qui restent assistent à la scène suivante :

Alors qu'ils entendent le bruit de la voiture qui revient, les investigateurs voient furtivement Brigitte et Robert descendre d'un carrosse tiré par deux chevaux noirs. Cette vision dure le temps d'un battement de cil et disparaît aussitôt. Les investigateurs ne le savent pas encore, mais alors que le rituel de Josiane Beaumont et de Gerbert progresse, Tamash gagne en influence et envoie des illusions sur l'ensemble de la ville. Ce premier événement, couplé avec l'attitude étrange de la petite fille, mettront les investigateurs mal à l'aise.

Les autres investigateurs voient Brigitte et Robert revenant dans leur voiture habituelle sans le chat qui a malheureusement succombé à son empoisonnement. Pour le vétérinaire, le chat aurait mangé un champignon qui lui aurait été fatal. Bien entendu, Brigitte et Robert demanderont si tout s'est bien passé avec la petite. Si les investigateurs qui ont vu le carrosse en parlent avant de rapporter l'étrange comportement d'Émilie, ils devront réussir un test de Persuasion avec un bonus de +20 pour être crédibles.

Après le déjeuner, la petite Émilie sera punie et restera dans sa chambre jusqu'au soir.

La journée s'écoule sans autres incidents. Les investigateurs se prélassent au soleil en se remémorant leurs souvenirs. Ils peuvent aussi partir visiter le coin s'ils le souhaitent, il y a de nombreuses choses à découvrir (voir description des lieux un peu plus loin). Brigitte partagera volontiers sa passion de la botanique avec un investigateur qui le souhaite (+1D4 en connaissance histoire naturelle).

Note : les investigateurs ne peuvent sortir de la ville. Voir un peu plus loin pour en comprendre les raisons.

Le dîner se déroule sans heurts, la petite Émilie est un peu boudeuse mais oublie vite qu'elle a été punie. Elle n'a pas l'air de faire attention à l'absence du chat et c'est tant mieux pour sa mère.

Si les investigateurs décident de partir

A n'importe quel moment, les investigateurs peuvent décider de quitter la ville mais ne le pourront pas. S'ils partent par la route, ils reviendront toujours au même point sans comprendre pourquoi. Le train reviendra indéfiniment à la même gare.

S'ils questionnent d'autres voyageurs à ce propos, tous diront n'avoir rien remarqué. Les gens de la ville voyagent trop peu pour que ça les inquiète.

Toutes les communications vers l'extérieur sont coupées.

Il s'agit là de l'influence de Tamash sur la ville qui est maintenant entourée par son illusion.

Une grande inquiétude

La nuit se déroule paisiblement. Si un investigateur se réveille, il entendra des bruits de pas, tard dans la nuit mais il ne devrait pas en être inquiet. S'il descend pour voir ce qui se passe, il croisera Robert qui prétextera qu'il est parti vérifier que la maison est bien fermée. Un test de Psychologie montrera que Robert ne dit pas complètement la vérité et qu'il a l'air particulièrement anxieux. Si l'investigateur insiste, il lui dira qu'il n'y a rien de grave : « Allez vous recoucher mon ami, nous verrons tout ça demain ».

Le lendemain matin, les investigateurs retrouvent Brigitte et Robert dans la cuisine en pleine conversation. Ils ont l'air anxieux et fatigués, Brigitte est au bord de la crise de nerf. Robert raconte

qu'alors qu'il voulait se préparer un casse-croûte nocturne, il a trouvé sa fille dans le salon. « Elle était comme une somnambule, je ne l'ai pas reconnue tout de suite », explique-t-il. Quand il s'est approché d'elle pour lui parler, il s'est rendu compte qu'Émilie était en train de jouer avec des allumettes. Elle avait mis des boules de papiers journaux autour d'elle et découpé une partie des rideaux pour en faire du combustible. Quand Robert l'a appelé par son nom, elle a tournée la tête vers lui et lui a dit en pleurs : « Papa, papa, j'te jure que c'est pas moi ! C'est Teddy qui m'a dit de faire ça ! ». Teddy était effectivement à côté d'elle comme s'il était en train de la regarder.

La mère explique alors qu'elle est très inquiète, que ce n'est pas la première fois que leur fille a un comportement étrange, qu'elle est ainsi depuis qu'elle est arrivée dans cette maison. Pour elle, sa fille souffre du déménagement et si elle voyait des amis qui lui étaient familiers, ça ne pourrait que lui faire du bien. C'est pour cette raison qu'elle a proposé aux investigateurs de passer quelques temps ici. « Vous savez, même si on est du coin, on reste encore des étrangers ici. On se sent parfois très isolés », leur dit-elle en étouffant un sanglot. Mais, depuis que les investigateurs sont arrivés, c'est tout l'inverse qui s'est produit, comme si l'état de sa fille avait empiré. Jamais elle n'aurait pu imaginer que sa fille puisse faire du mal, ni à elle ni aux autres.

Le couple est complètement désemparé face à l'attitude de leur fille. Ils craignent qu'elle ait été traumatisée et prient les investigateurs de bien vouloir les aider à comprendre ce qui se passe.

Information pour le Gardien, que se passe-t-il en réalité ?

Revenons maintenant un peu plus longuement sur le plan machiavélique de Josiane Beaumont, la maîtresse d'école, et du faux prêtre Gerbert. Depuis qu'ils se sont installés dans la région, le couple infernal teste leurs pouvoirs sur de pauvres enfants innocents. La maîtresse d'école suggère aux enfants des actes qui, à terme, doivent propager le chaos dans la ville. C'est un plan terriblement intelligent car personne n'irait soupçonner des enfants. Pour ce faire, elle utilise l'hypnose principalement mais a également introduit dans la ville des ours en peluche ensorcelés, irrésistibles pour un enfant. Elle les distribue chaque année à la kermesse de l'école sous forme de lots.

Pendant ce temps, Gerbert est chargé de relier l'école à un souterrain qui passe sous les fondations de la ville. C'est dans une pièce de ce souterrain qu'ils ont installé leur salle rituelle en l'honneur du Grand Tamash.

Sans que personne ne le sache, Tamash s'est déjà immiscé dans le corps de la petite Émilie pour la posséder.

Quand les investigateurs arrivent en ville, Josiane et Gerbert ont tout installé pour le grand soir : le souterrain a été relié à l'école, ce qui permet à Josiane d'emmener les enfants pour les sacrifier au dieu. Émilie est sous l'influence de sa maîtresse et si les investigateurs ne réagissent pas assez vite, la ville sera entièrement sous l'influence de Tamash. Les investigateurs auront un peu de temps pour comprendre ce qui se passe avant le dénouement final.

Teddy

Les investigateurs voudront probablement se renseigner sur l'ours en peluche de la petite Émilie.

S'ils l'interrogent à son sujet, elle n'en dira pas grand-chose. Simplement que depuis qu'elle l'a, c'est son doudou préféré. Si on lui parle des événements récents, Émilie se renferme rapidement et ne souhaite plus revenir dessus. Seule l'hypnose pourra la faire parler un peu plus longuement, elle leur dira alors que Teddy lui demande parfois de faire des choses qu'elle n'aime pas faire.

Si les investigateurs souhaitent voir son Teddy d'un peu plus près, il faudra user de beaucoup de persuasion pour qu'elle leur prête. En regardant l'ours en peluche, les investigateurs ne remarqueront rien de particulier. C'est un jouet que seuls les enfants peuvent comprendre et il leur faut être en phase avec leur Teddy pour entendre ses suggestions. En le tenant, les investigateurs ressentiront un certain malaise sans savoir pourquoi.

Si les investigateurs décident de lui confisquer, Émilie sera furieuse et passera son temps à trépigner avant qu'on le lui rende. S'ils le cache, elle le cherchera partout et le retrouvera probablement. S'ils le détruisent, Émilie aura de la fièvre tellement elle est en colère et ne mangera plus. Les enfants entretiennent un lien psychique énorme avec leur Teddy, presque physique. Les investigateurs devront comprendre rapidement que pour rompre le charme il faudra aller chercher le mal à la racine.

S'ils demandent, Josiane ou Robert leur apprendront qu'ils ont trouvé Teddy à la kermesse de l'école.

La chambre d'Émilie

La chambre d'Émilie est une chambre classique pour une petite fille de son âge. Toute en rose, un coffre à jouets avec des poupées en chiffon, une petite bibliothèque avec des livres d'images et un petit bureau. S'ils font un jet de Toc, ils trouveront sous le lit d'Émilie des dessins dont un assez surprenant : Émilie s'est dessinée avec Teddy et curieusement il est bien plus grand qu'elle. (Cf. aides de jeu).

La psychanalyse

Une piste que les investigateurs peuvent éventuellement envisager est la psychanalyse. C'est d'ailleurs Brigitte qui le suggérera rapidement. Elle connaît un médecin en ville réputé pour travailler avec les enfants, ce qui pour l'époque est assez novateur. Grâce aux relations de Robert, ils pourront avoir un rendez-vous immédiatement avec le Docteur Struddle. C'est un homme d'âge mûr qui est tombé amoureux de la région. Originaire d'Alsace, il en a gardé un fort accent germanique.

Beaucoup le craignent en raison de sa science, mais il a réussi à s'intégrer dans la société. Il est précurseur dans ce qui deviendra, plus tard, la pédopsychiatrie. Le docteur Struddle est également un consommateur de cannabis.

Brigitte et Robert iront directement le voir chez lui (il a installé un cabinet de consultation dans sa maison). Ils proposeront aux investigateurs de les accompagner s'ils le souhaitent.

Le Docteur Struddle les recevra, écoutera leurs problèmes et souhaitera s'entretenir avec la petite Émilie seul à seul. Au bout d'une petite demi heure, il les rappellera pour leur faire part de son diagnostic. La petite Émilie pourra patienter dans la salle d'attente sous la garde de l'assistante du Docteur et éventuellement un investigateur. L'entretien fera ressortir deux choses aux choix :

- ✓ Si Émilie est venue sans son Teddy, le Docteur Struddle ne remarquera rien d'anormal chez la petite si ce n'est sa tristesse d'avoir perdu son ami. Le Docteur Struddle leur dira simplement qu'il faudra surveiller sa fièvre et prescrira un bon bouillon.
- ✓ Si Émilie est venue avec Teddy, le diagnostic n'en sera pas pour autant plus alarmant. Pourtant le Docteur Struddle semblera particulièrement perplexe. Alors que la petite fille racontait sa relation si particulière avec son nounours, elle s'est avancé vers le bureau du psychanalyste pour en retirer un sachet contenant du cannabis. Émilie expliquera au docteur affreusement gênée que « c'est Teddy qui lui a dit de faire ça. Que souvent, il lui dit des choses que personne d'autre ne sait. » Mis à part cet événement, le docteur estimera qu'il s'agit d'une petite fille tout à fait normale.

Autre hypothèse : la possession

Les investigateurs estimeront peut-être qu'Émilie est possédée, idée assez répandue à l'époque. Ils se rendront alors à l'église Notre-Dame des Portes où officie le prêtre Gerbert. C'est un être bourru qui n'aime guère les visites surprises malgré sa (fausse) vocation. Il recevra les investigateurs avec impolitesse mais les écoutera néanmoins. Bien entendu il se vantera de ses capacités d'exorciste mais rétorquera qu'il lui faut quelques jours pour préparer la cérémonie et bien entendu « elle aura son prix ». Un test en psychologie réussi montre qu'il est particulièrement mal à l'aise et qu'il semble assez pressé qu'ils s'en aillent. Après leur départ il s'empressera de prévenir Josiane et commencera à faire ses valises.

Les investigateurs auront l'opportunité de visiter l'église, mais ils devront le faire en toute discrétion et idéalement à des heures de services. A cette époque, la messe a lieu tous les jours de 8h à 10h et l'après-midi à partir de 17h00 pour les vèpres (voir la description de l'église plus loin pour plus de détails).

Rendre visite à Josiane Beaumont, la maîtresse d'Émilie

En période de vacances scolaire, l'école est fermée. Les investigateurs peuvent néanmoins se rendre chez Josiane Beaumont qui les recevra, qu'elle soit au courant ou non de leur présence ville. Elle sera même particulièrement accueillante et attentive à leurs demandes, leur proposant le thé. Bien sûr, elle affirmera ne rien savoir concernant les ours en peluche, juste qu'il s'agissait d'un lot à la kermesse de l'école très apprécié par les enfants de la ville.

Si Gerbert ne l'a pas encore contacté, elle s'empressera de le faire dès que les investigateurs seront partis.

Vos notes

La maison de Josiane Beaumont est composée d'un salon agréablement décoré à la mode parisienne de l'époque, d'une chambre et d'une cuisine. Dans la chambre, sur son secrétaire, Josiane garde dans le seul tiroir fermé à clefs ses papiers importants ainsi qu'une note signée G. : « Ma chère, le tunnel sera relié cette nuit. Évitions de nous montrer, les gens de la ville parlent beaucoup de nous. » (Cf. aides de jeu). Dans la cuisine, Josiane garde une photo d'elle et de Gerbert lorsqu'ils étaient à Paris.

Gerbert n'est pas habillé en prêtre sur la photographie. (Cf. aides de jeu)

Une ombre dans la nuit

L'enquête des investigateurs devrait les conduire jusqu'au soir du 17 août 1928. S'ils sont dehors, alors que les rues sont vides, ils verront une ombre qui court devant eux. Demandez-leur un test de vigilance. S'ils réussissent, ils penseront qu'il s'agit là d'un enfant. S'ils tentent de le rattraper, ils n'y arriveront pas.

S'ils sont retournés à la maison, demandez le même test de vigilance lors du dîner. S'ils réussissent, ils verront le visage d'un enfant par la fenêtre. S'ils sortent, ils perdront toute trace de lui dehors.

Ils comprendront probablement le lendemain ce qu'ils ont vu en lisant la presse. Ils apprendront que le fils du boucher, Hervé Cagnard a mystérieusement disparu. Le père ne sait rien sur cette disparition mais cet événement les poussera certainement à accélérer leurs recherches.

Si les investigateurs se rendent à la gendarmerie

Les investigateurs apprendront, s'ils réussissent un test en baratin ou crédit, que depuis au moins 1 an, de nombreux enfants sont portés disparus. Aucun corps n'a été retrouvé.

En ville

En interrogeant les gens de la ville, les investigateurs apprendront les éléments suivants :

- ✓ La nuit, de nombreuses personnes voient des enfants qui errent. Beaucoup pensent qu'il s'agit d'enfants disparus, même si personne ne sait où ils se trouvent.
- ✓ La nouvelle maîtresse d'école, qui est là depuis maintenant 3 ans, est très aimable mais elle entretient des relations pas très catholiques avec le prêtre, arrivé en même temps qu'elle, on les voit souvent traîner ensemble.
- ✓ Il y a trois églises dans la ville, l'une est en ruine (Saint Ruelin), l'autre est en rénovation (Saint Julien) et la dernière (Notre Dame) est gérée par un curé fort peu aimable.

Au bar de la ville, les investigateurs peuvent rencontrer un vétéran de la guerre. Ils apprennent de sa part, qu'en 1914, l'armée du roi Arthur est venue prévenir les gens de Châteauneuf qu'une guerre approchait et qu'il fallait se préparer. Il finira en riant : « Y'a beaucoup de légendes qui circulent comme celle là dans le coin ! ».

Les lieux

Les investigateurs auront la possibilité de compléter leurs indices en visitant certains lieux.

La Mairie

En consultant les registres paroissiaux de la Mairie, les investigateurs apprendront que feu le père Benoit porté disparu a été remplacé en 1926 par père Gerbert, envoyé de Rome (si les investigateurs cherchent à savoir qui est ce père Gerbert auprès de l'évêché, personne ne dira le connaître). Cette information peut également être en partie donnée par les villageois au choix du gardien.

Le registre communal leur apprend que Josiane Beaumont a été embauchée comme maîtresse d'école la même année.

Ils apprennent également que l'église Saint Julien et Notre Dame, autrefois l'église principale de la ville, a été lourdement détériorée durant la Grande Guerre et que depuis, elle est en rénovation. La fin des travaux n'est pas estimée. L'office religieux a été transféré à Notre-Dame des Portes.

Bibliothèque municipale

Si les investigateurs font des recherches à la bibliothèque municipale, ils devront réussir des jets en bibliothèque, histoire, archéologie ou occultisme pour trouver les informations suivantes :

- ✓ Châteauneuf-Du-Faou est mentionné pour la première fois en 1368. Le cartulaire de Quimper rapporte à cette date, une taxation de 45 livres de « Castrum Novum in Fago en faveur de la cour de Rome ». Un test réussi en Histoire ou en Latin apprendra qu'il s'agissait d'une ancienne taxe sur l'exploitation du bois.
- ✓ Des fouilles archéologiques auraient mis à jour des tombes datant de l'Age de Bronze, des tumuli datant de l'âge de Fer et une nécropole du IVème siècle.
- ✓ Certaines légendes racontent que le roi Arthur serait passé par les montagnes Noires de la région et aurait séjourné quelques jours dans la ville avec sa cour.

Les investigateurs en apprennent également plus sur les églises :

La ville comporte 3 églises :

- ✓ L'église Saint-Julien et Notre-Dame date du XVIIIème siècle mais a été construite sur une église plus ancienne consacrée à la Vierge datant du XVIème siècle. Jusqu'il y a peu on y jouait une fois dans l'année les mystères de la Vierge.
- ✓ La chapelle Notre-Dame des portes date de 1892 mais la première chapelle de type gothique daterait de 1440, construite sur l'emplacement du château fort de Jean Le Prat. On trouve sur la partie gothique, des représentations du roi Arthur et de sa cour, probablement des copies que l'on pouvait observer sur l'ancien ermitage du Moustoir. C'était un lieu de pèlerinage au Moyen-âge.
- ✓ La chapelle Saint-Ruelin du Moustoir date du XIVème siècle. La chapelle aurait été construite sur un ermitage datant du VIème siècle. En 1852, la foudre a frappé son clocher. Elle est depuis à l'abandon.
- ✓ Certains textes font mention d'une galerie souterraine qui relierait l'emplacement des 3 églises.

Conseils pour le Gardien : le Gardien n'est pas obligé de donner toutes ces informations telles quelles, à lui de juger, en fonction des réussites et des découvertes des investigateurs. Il est néanmoins important que les investigateurs aient une idée assez rapide des 3 églises et de l'existence de la galerie souterraine. La recherche totale n'est pas trop complexe mais peu prendre du temps pour trouver tous les livres intéressants.

Conseils pour le Gardien : le Gardien n'est pas obligé de donner toutes ces informations telles quelles, à lui de juger en fonction des réussites et des découvertes des investigateurs. Il est néanmoins important que les investigateurs aient une idée assez rapide des 3 églises et de l'existence de la galerie souterraine. La recherche totale n'est pas trop complexe mais peu prendre du temps pour trouver tous les livres intéressants.

Les trois églises (ou chapelles)

Ces lieux sont particulièrement riches en informations car ils personnifient l'influence de Tamash dans la région. C'est la principale raison pour laquelle Josiane et Gilbert ont choisi Chateaufort pour s'y installer.

L'église Saint-Julien et Notre-Dame :

Avant la Guerre, c'était l'église paroissiale en raison de sa position en centre-ville. Elle est en rénovation et n'est normalement pas accessible au public. L'édifice comprend une nef à six travées et un chœur polygonal. Le clocher-porche, avec son dôme et son lanternon, les nombreuses statues qui l'ornent, celles de sainte Marguerite, de saint Michel, de saint Maudez, de sainte Barbe, de saint Pierre et la Pietà en pierre datent d'une église précédente construite en 1737. L'intérieur de l'église est recouvert de peintures de Paul Sérusier représentant l'Annonciation.

L'église Notre-Dame des portes

C'est la plus imposante de la ville et la seule qui soit encore en état. En attendant la fin des travaux de l'église Saint-Julien, c'est l'église paroissiale provisoire et là où officie et vit le prêtre Gerbert. Un jet réussi en architecture ou en histoire montre que l'ensemble est un mélange de styles néoroman et néogothiques. Son clocher monolithique est impressionnant et est « comme un doigt qui pointe vers le ciel ».

L'église comprend 3 bâtiments distincts :

- ✓ Le bâtiment principal qui comprend la nef, le clocher et la cellule d'habitation du prêtre. C'est ici que les investigateurs peuvent rencontrer le prêtre Gerbert. Un jet réussi en Toc ou en Vigilance leur donne les horaires des messes qui ont lieu tous les jours de 8h à 10h et des vêpres à partir de 17h. Les investigateurs peuvent en secret fouiller la cellule de Gerbert. S'ils l'ont déjà vu, ils remarqueront que ses valises sont déjà faites. Ils trouveront également une note écrite de la main de Josiane Beaumont concernant la fin des travaux reliant les 3 églises (cf. aides de jeu). Enfin, sur sa table de chevet, les investigateurs pourront trouver le Grimoire de Gerbert décrit plus bas.
- ✓ Une façade extérieure de l'église, de style néoroman est un autel extérieur dédié aux pèlerinages. C'est la partie la plus ancienne. Les investigateurs pourront admirer des gravures représentant un homme couronné entouré par ses soldats. Un vieillard est également représenté tenant un bâton en haut d'une colline. Un jet réussi en Histoire de l'Art ou Théologie fera remarquer aux investigateurs qu'il prend étrangement la place du Christ dans l'ensemble de la scène. Si les investigateurs ont fait un petit tour à la bibliothèque, ou s'ils ont parlé au vétéran du bar, un jet en Intuition leur fera comprendre qu'il s'agit là du roi Arthur, de ses soldats et que le vieil homme est probablement Merlin.
- ✓ Près de la chapelle se trouve un ossuaire. Il est fermé par une lourde porte mais peu s'ouvrir avec un jet réussi en Serrurerie (à moins qu'ils n'aient récupéré la lourde clef que Gerbert garde toujours sur lui). L'intérieur est lugubre, froid, rempli de caveaux. Mais, chose étrange, les investigateurs trouveront le cadavre d'un homme enchaîné au mur du fond (perte O/1D3 de SAN). Il est habillé d'une lourde robe de moine. Un jet réussi en Médecine ou Anthropologie montre que le cadavre n'est pas très ancien et que la mort est due à de multiples plaies, probablement faites au couteau. C'est le corps du père Benoit sauvagement assassiné par Gerbert.

Intrigue, se faire surprendre :

Bien entendu, les investigateurs devront oeuvrer en toute discrétion sans quoi ils risquent de se faire surprendre par Gerbert qui tentera de les arrêter, comprenant qu'ils sont devenus un danger bien trop important.

- ✓ Pour accéder à l'ossuaire pendant la messe : entre 8h et 10h et de 17h à 19h pendant les vêpres, le prêtre Gerbert sera occupé par la messe. Les investigateurs n'auront pas trop de mal à accéder à l'ossuaire, d'autant plus qu'il y a peu de passage à cette heure. Il faudra juste qu'ils réussissent un jet de Discrétion pour ne pas se faire remarquer par un passant.
- ✓ Pour accéder à l'ossuaire de nuit : la nuit, Gerbert rode. On pourrait penser qu'il est avec Josiane mais depuis que les rumeurs se propagent à leur sujet, ils évitent au maximum de se voir. Par ailleurs, Gerbert laisse toute la sale besogne à sa disciple. Les investigateurs devront donc réussir un test de Discrétion toutes les 15 minutes avec un bonus de +10 en raison de l'obscurité pour ne pas se faire remarquer. S'ils échouent, Gerbert les surprendra dans l'ossuaire.
- ✓ Pour accéder à l'ossuaire de jour, en dehors des heures de messe : ce n'est vraiment pas le meilleur moment pour fouiner. Les investigateurs devront réussir un jet de Discrétion toutes les 15 minutes avec un malus de -10%.
- ✓ Accéder à la cellule de Gerbert lors de la messe : si les investigateurs assistent à la messe, ils pourront profiter de la concentration de Gerbert sur son public pour se faufiler jusqu'à sa cellule. Le sermon est loin d'être passionnant et il y a peu de gens qui assistent à la messe. Les investigateurs devront se dissimuler dans l'ombre des colonnes et réussir un jet de Discrétion pour

Vos notes

arriver à la porte en bois, au fond de la nef qui donne sur la cellule du prêtre. Ils auront aussi peut être l'idée de passer par la porte de derrière, dans ce cas-là seul un jet de Discrétion suffit.

- ✓ Accéder à la cellule de Gerbert la nuit : Gerbert ne dort jamais, il est trop fou pour ça, et passe son temps à roder dans son église. Les investigateurs devront faire les mêmes réussites que pour entrer dans l'ossuaire.
- ✓ Accéder à la cellule de Gerbert le jour : voir « ossuaire de jour » plus haut.

La confrontation :

Gerbert n'est pas un combattant très aguerri, il choisira de prendre la fuite plutôt que d'attaquer (sauf si l'investigateur est seul, dans ce cas il n'hésitera pas).

Stratégie de Gerbert : pour prendre la fuite, Gerbert a à sa disposition de la poudre d'Ibn-Ghazi qu'il jettera sur le sol, faisant apparaître une Horreur Chasserresse devant les investigateurs (perte de 0/1D6 de SAN). L'apparition sera très courte et illusoire mais suffisante pour qu'il prenne la fuite. Pour pouvoir le rattraper, les investigateurs lancés à sa poursuite devront réussir un jet d'Athlétisme. S'ils réussissent, Gerbert leur lancera le sort Instiller la Peur, ce qui aura pour effet de lui donner une apparence hideuse (perte de 0/1D6 SAN). Ce sera sa dernière chance de fuir.

S'il réussit, Gerbert quittera la ville (il peut le faire grâce au talisman qu'il porte au cou) et les investigateurs ne le verront plus.

S'il meurt, les investigateurs trouveront sur lui la grosse clé de l'ossuaire nouée à sa robe ainsi qu'un collier en argent où est représenté un homme barbu, musclé, les cheveux longs tenant un bâton (représentation de Tamash).

L'église Saint-Ruelin du Moustoir

C'est une petite église en ruine, c'est aussi la plus mystérieuse. Son clocher a été frappé par la foudre au XIXème siècle et depuis elle est laissée à l'abandon. Elle est entourée de lierre, de vignes vierges et de ronces qui cachent des statuts de saints méconnaissables car leurs visages ont été effacés (probablement à cause des guerres de religion qui sévirent dans le pays). Au centre des ruines de l'église se trouve une lourde pierre de granit brute, une observation attentive permettra de deviner qu'il s'agissait probablement de l'autel.

Si les investigateurs fouillent un peu, ils découvriront un vieux puits qui a été condamné. La plaque qui obstrue l'entrée du puits semble récente, on peut y voir graver le dessin d'un homme barbu et musclé tenant un bâton. Si les investigateurs viennent de nuit, ils pourront éventuellement voir la forme éthérée d'un homme à cheval qui court vers les bois. La forme disparaît à l'entrée de la forêt (Perte de 0/1D3 de santé mentale).

Note concernant l'enquête et le développement de l'intrigue

On pourrait s'étonner du fait que les investigateurs ont peu d'éléments pour comprendre la relation si particulière qui lie Josiane à Gerbert ni comment expliquer que Josiane deviendra finalement plus puissante que Gerbert en peu de temps.

J'ai volontairement laissé ces éléments sans les développer pour permettre au gardien d'y ajouter librement des éléments s'il le désire.

Par ailleurs, j'ai joué la carte de l'efficacité. Les investigateurs apprendront beaucoup de choses sur la ville et les derniers événements qui s'y sont produits. Le plus important pour eux est de mettre la main sur le grimoire de Gerbert. A partir de cet instant, ils pourront toujours mettre la main sur ce qui les intéresse s'ils n'ont pas tous les éléments nécessaires mais avec plus de difficulté.

Le début de la fin

Aux alentours de la nuit du 18 août, les investigateurs seront pris dans un ensemble d'événements qui les conduiront à la fin de leur enquête. N'hésitez pas à repousser la date si vous avez envie de prolonger leurs vacances car à partir de maintenant, ils ne pourront plus retourner en arrière.

Une nuit fatidique

Que Gerbert soit encore présent ou non, c'est cette nuit que Josiane décide de passer à l'action. Elle appellera les enfants à l'école pour les mener dans les souterrains de la ville.

Que les investigateurs soient dans la maison des Morvans ou ailleurs, ils seront réveillés dans la nuit par la petite Émilie. Elle viendra dans sa petite chemise de nuit blanche brodée avec son Teddy dans les bras, même si les investigateurs le lui ont enlevé ou qu'ils l'aient détruit. Elle leur demandera de l'accompagner à l'école et sera très insistante. Si les investigateurs souhaitent prévenir les parents, elle leur dira qu'ils dorment et qu'il ne faut surtout pas les réveiller. Elle les laissera vérifier s'ils le souhaitent et remarqueront qu'effectivement ils dorment et qu'il est impossible de les sortir de leur sommeil. D'ailleurs, à part les enfants, toute la ville est endormie. Ils n'auront d'autres choix que de l'accompagner.

Dehors, la ville est prise dans une brume légère et lourde. Sur le chemin qui mène à l'école, les investigateurs croiseront d'autres enfants qui vont dans la même direction. Tous auront leurs nounours dans les bras, tous sont des copies conformes de Teddy. S'ils essaient de leur parler, les enfants ne diront rien et continueront leur marche.

Arrivés à l'école, tout semble calme. La porte d'entrée est grande ouverte, les lumières sont éteintes, le courant a été coupé. Si les investigateurs tardent à entrer, la petite Émilie leur demandera des l'aider à trouver sa classe, qu'elle est déjà très en retard. S'ils traînent des pieds, elle prendra les devant sinon elle les laisse faire.

Dans le couloir, au bout d'une minute, ils entendront des rires d'enfants en provenance de la salle de classe. Quand ils se trouvent devant la porte ouverte, ils aperçoivent 5 enfants sagement assis à leur pupitre. Émilie les rejoint et s'installe à sa place dans la classe. Ils ont en face d'eux la maîtresse d'école, Josiane, qui porte un masque de clown. Elle est vêtue d'une longue robe bleue nuit avec de grande manches. En voyant les investigateurs, elle leur dira de se dépêcher, qu'ils sont en retard et qu'ils doivent prendre leur place.

Si les investigateurs acceptent, jouez cette scène aussi longtemps qu'il vous plaira. Rappelez-vous de vos cours de primaire et faites participer les investigateurs. L'idée est de donner un effet comique et en même temps inquiétant. Josiane parle d'une voix légèrement hystérique et éclate de rire sans que l'on comprenne pourquoi, passant du coq à l'âne. A la fin, elle regardera les investigateurs un à un : « Mais vous n'êtes pas mes enfants ! ». Le combat contre la maîtresse commence.

Stratégie de la maîtresse :

Contrairement à ce qu'on pourrait penser, la maîtresse est une élève qui a depuis longtemps dépassé son maître. C'est une sorcière bien plus douée que Gerbert et les investigateurs seront gênés par les enfants qui essaieront de la défendre (appliquez des pénalités de 10 à 20 % suivant l'action).

Josiane commencera à pointer une dague enchantée pour invoquer un vagabond dimensionnel. Elle a utilisé 5pts de Pouvoir dans cette dague, ce qui lui donne une chance de 50%. Si elle réussit, le vagabond dimensionnel apparaîtra devant elle et attaquera l'investigateur le plus proche.

NB : le vagabond dimensionnel ne peut normalement apparaître que de jour, ce scénario apporte une petite entorse au règles en raison du pouvoir élevé de la sorcière. Pendant que les investigateurs se débattent contre la créature, elle entonnera « Chant de Sirène » durant 2 rounds. Ce qui lui fera perdre 1 point de magie. Enfin, si elle est toujours vivante, elle utilisera ses derniers points de magie pour lancer « Atrophie d'un Membre ». L'ensemble des sorts ainsi que les créatures associées sont décrites à la fin du scénario. Pour chaque enfant tué dans la bataille, les investigateurs perdent 0/1D4 de santé mentale. S'il s'agit d'Émilie, ils perdent 2/1D6 points.

Si les investigateurs sortent victorieux, ils trouveront sur Josiane le même médaillon que porte Gilbert. S'ils soulèvent son masque, ils verront son atroce visage défiguré de la sorcière, comme s'il lui en manquait la moitié (perte de 0/1D3 de Santé mentale).

Ce n'est pas fini

Alors que les investigateurs pensent qu'ils sont venus à bout de leur enquête, demandez-leur un jet en Écouter : ils entendront la porte de l'école se fermer brusquement. Elle ne s'ouvrira plus tant qu'ils n'auront pas trouvé le Mal qui gît dans les profondeurs. S'ils tentent de sortir par les fenêtres, ils remarqueront qu'il y a des barreaux. Pas d'autre moyen de s'en sortir que d'explorer les lieux.

S'ils fouillent la cave, ils trouveront l'entrée du souterrain derrière un amas d'objets et de meubles cassés. En s'engouffrant, ils arriveront dans un couloir qui a l'air plus ancien, fait de pierres, humide avec des champignon qui poussent entre les interstices.

Ils déboucheront dans une salle lumineuse sans comprendre d'où vient la lumière. C'est un labyrinthe de glaces, un peu comme dans les fêtes foraines, et ils leur faudra réussir des jets d'Orientation (plusieurs essais possibles) ou user d'ingéniosité pour s'en sortir (guidage par la voix, fil d'Ariane...).

C'est en réalité une illusion de Tamash, dernier rempart avant qu'ils n'arrivent à son serviteur. Ceux qui portent le Talisman de Tamash ne sont pas affectés par l'illusion. Prenez les à part et expliquez leur la situation : en arrivant au bout du couloir, ils se retrouvent dans une grande salle vide et sombre. Au fond de cette salle, en face d'eux, le couloir semble se prolonger. Ils verront leurs compagnons errer sans raison.

Quand les investigateurs retrouvent leur chemin, ils arrivent dans une pièce plus petite, ronde. S'ils lèvent la tête, ils verront comme un puits dont on aurait obstrué l'issue (il s'agit du puits de l'église en ruine). La pièce est éclairée par des torches. En son centre, il y a un énorme chaudron posé sur l'âtre. Le chaudron est bouillant mais s'ils regardent bien, ils pourront y voir une main d'enfant. S'ils le renversent, des restes abominables d'enfants se répondront sur le sol (perte de 0/1D3 de santé mentale).

Mais ce n'est pas tout. Absorbés par le chaudron, ils n'ont pas remarqué que quelque chose les observait du bord de la pièce. C'est Teddy ! Mais version grandeur nature. Si les investigateurs le touche, il se relèvera en grognant. Il tombera au sol dès que quelqu'un réussira à lui tirer dessus (Teddy n'a qu'1 point de vie).

Dès que Teddy tombe, ils entendent de petits pas. Ce sont les enfants qui se ruent sur Teddy en pleurant (s'ils sont encore en vie et si les investigateurs ne les ont pas laissé en haut, auquel cas ils les auront suivis en toute discrétion). Libre au gardien d'interpréter la perte qu'occasionne l'ours pour les enfants ; n'oubliez pas qu'ils ont établi un lien hypnotique avec lui pendant longtemps, ils pourraient même s'en prendre aux investigateurs gênant leurs actions. Quant à Émilie, elle prend son ours géant dans les bras à grosses larmes. Puis, en un court instant, se tourne vers les investigateurs. D'une voix surhumaine et étrangement basse elle les condamne, leur demande pourquoi ils ont tué son ours. Les investigateurs médusés voient la petite fille qui s'élève lentement du sol en lévitation. Le

corps de Teddy se décompose alors pour donner naissance à une araignée violacée aussi grosse que l'ours géant. C'est une Araignée de Leng (voir la description à la fin).

Affamée, elles se jettera sur l'investigateur pour les dévorer (perte de 1/1D10 de santé mentale).

S'ils survivent, ils verront le corps de la petite Émilie inconsciente étendu sur le sol. Ils peuvent alors décider de l'emmener avec eux, ils ont maintenant la certitude qu'Émilie est possédée par l'esprit de Tamash.

Les survivants déboucheront sur une issue qui les conduira non loin de l'Église Notre-Dame des Portes.

L'exorcisme

A cet instant, les investigateurs auront toutes les clefs en main pour procéder à l'exorcisme de la petite. Il leur faudra deviner l'endroit où doit dérouler la cérémonie, le centre du doigt de Dieu foudroyé, décrit dans les pages du grimoire de Gerbert, n'est autre que l'autel de l'église Saint-Ruelin de Moustoir en ruine dont le clocher a été frappé par la foudre.

Si les investigateurs n'ont pas trouvé le grimoire, ils auront l'occasion de poursuivre leur enquête et trouveront dans la cellule de Gerbert la page manquante au grimoire qui leur permet d'effectuer l'exorcisme.

La cérémonie doit avoir lieu au moment du crépuscule. Les investigateurs auront intérêt à mettre Émilie sous bonne garde, sans quoi, elle risquerait de s'échapper. Ils devront l'emmener jusqu'à l'église et la placer sur l'autel pendant l'incantation. La petite fille sera prise de convulsions jusqu'à la fin, ce sera un spectacle très désagréable pour eux. Mais s'ils réussissent jusqu'au bout (voir les chances de

Vos notes

réussite de l'exorcisme de Tamash dans les annexes), la petite fille sera enfin entièrement délivrée du maléfice tout comme la région alentour.

Récompenses :

Ne pas venir en aide à Emilie : -1D12 de Santé Mentale
Laisser Emilie s'échapper : -1D10 de Santé Mentale
Tuer Emilie : -1D12 de Santé Mentale
Tuer un enfant : -1D10 de Santé Mentale
Laisser Gerbert s'échapper : -1D6 de Santé Mentale
Laisser Josiane s'échapper : -1D6 de Santé Mentale
Participer à la cérémonie d'exorcisme : -1D3 de Santé Mentale
Exorciser Emilie : +1D12 de Santé Mentale
Tuer Gerbert : +1D6 de Santé Mentale
Tuer Josiane : +1D6 de Santé Mentale
+1pt d'Aplomb à la fin du scénario

Et ensuite ?

Châteauf-du-Faou vient à peine de se dévoiler. Le roi Arthur est-il vraiment passé dans cette région ? D'où Merlin tire-t-il son pouvoir ? Quelles sont ces montagnes noires qui encerclent la région ? Quels secrets sont enfouis dans la nécropole de la ville ? Si Gerbert s'est enfui, les investigateurs voudront probablement partir à sa poursuite. Une occasion pour eux de creuser le mystère des illusions de Tamash...

Crédits :

Scénario pour le concours « Les apparences sont toujours trompeuses » du site Trouver Objet Caché : www.tentacules.net.

Auteur et illustrations : Julien Gacon (Cidrolehein). gaconjulien@gmail.com

Merci à : Roxane alias Valérie Dumerre, Fanny alias Alar Guervec, Julien alias Henri Valentino et Nicolas alias Léon Archimbaud pour leurs critiques et corrections lors de la session test.

Merci à Arnaud alias Yorick pour ses corrections et conseils de Gardien des Arcanes Inspirations et citations : L'Enchanteur pourrisant, OEuvres en prose, Apollinaire ; Les Légendes du Roi Arthur ; L'ami imaginaire de ma fille était en fait un esprit malin, article de Mystères et Témoignages Dec. 2012 – Jan. 2013 ; Wikipedia.

Scénario écrit pour le jeu l'Appel de Cthulhu.

Aides de jeu

Calendrier des événements :

Age du Bronze / du Fer

Premières traces de peuplement dans la région (tombes et tumuli).

IV^{ème} siècle / XIII^{ème} siècle

Construction du camp Lesneven (cours d'Even).
Passage du roi Arthur dans les montagnes Noires avec Merlin.
1368 : date fondatrice de Châteauneuf-dufaou.

1914

Arrivée de l'armée fantôme du Roi Arthur prévenir les gens de la guerre.

1918

Gerbert arrive à Paris comme apprenti infirmier à l'hôpital Saint Anne

1921

Accident de voiture de Josiane Beaumont. Elle est internée à l'hôpital Saint Anne quelques mois après.
Rencontre avec Gerbert.

1924

Josiane Beaumont sort de Saint Anne et s'installe chez Gerbert.

1925

Josiane et Gerbert échafaudent un plan machiavélique.

1926

Josiane et Gerbert s'installent à Châteauneuf-du-Faou.
Josiane se fait embaucher comme maîtresse d'école.
Gerbert fait disparaître le prêtre et prend sa place.

1927

Les Morvans s'installent à Châteauneuf.
Josiane organise une grande kermesse pour les enfants.

1928

Gerbert a fini de creuser le couloir qui relie l'école au souterrain.
Les investigateurs arrivent au mois d'août.

PNJ

NB : les chiffres entre parenthèses sont les scores que les personnages devraient normalement avoir. Dans le cas de Josiane, ils sont modifiés en raison de la dague d'invocation ; Émilie a un pouvoir augmenté tant que Tamash la possède.

Josiane Beaumont, 34ans, maîtresse d'école

Apparence : Josiane Beaumont, dans son état illusoire, est une très belle femme charismatique. De grands yeux, un visage ovale légèrement rond, brune, les cheveux bouclés, c'est une beauté classique pour l'époque. Elle n'est pas très grande mais bien proportionnée. Elle porte généralement de longues robes qui mettent en valeur ses formes. Sous sa forme réelle (-12 en APP), son visage est atrocement accidenté. En fait, elle n'a quasiment plus que la moitié de son visage ce qui entraîne une perte de 0/1D3 de santé mentale pour ceux qui la voient pour la première fois.

Connaissances : Josiane Beaumont est la maîtresse de l'école primaire de Châteauneuf-du-Faou depuis 1926.

Connaissances spécifiques : Josiane est la maîtresse et la disciple de Gerbert, le faux prêtre de la ville. Ce sont des adorateurs de Tamash, le dieu des illusions.

APP 17 (5)

CON 12

DEX 13

FOR 10

TAI 11

EDU 12

INT 15

POU 13 (18)

Impact 0

Points de vie 12

Point de magie 13

Santé Mentale 0

Imposture 60%

Baratin 65%

Persuasion 50%

Histoire 40%

Conduire une automobile 35%

Hypnose 55%

Occultisme 45%

Bibliothèque 40%

Mythe 20%

Sorts : invoquer Tamash, invoquer un Vagabond Dimensionnel, enchâtrer une dague, enchâtrer le Talisman de Tamash, Chant de Sirène, Atrophie d'un Membre.

Inventaire : Talisman de Tamash, dague enchantée (5pts)

Gerbert, 40ans, prêtre psychopathe

Apparence : C'est un homme de petite taille peu avenant qui a toujours l'air nerveux. Il porte des lunettes et a une calvitie naissante qu'il essaie de cacher. Il a de nombreux tics et transpire souvent en raison de sa maladie mentale. Il porte la lourde soutane des prêtres la plupart du temps.

Connaissances : C'est le prêtre de l'église Saint-Julien et Notre-Dame à Châteauneuf du Faou

Connaissances spécifiques : Étudiant infirmier à l'asile de Saint-Anne où il rencontre Josiane Beaumont, passionné d'occultisme, il quittera son poste pour s'adonner entièrement à sa passion. Quant il arrive à Châteauneuf, il tue le prêtre de l'église et prend sa place en toute discrétion.

APP 09

CON 10

DEX 12

FOR 11

TAI 10

EDU 12

INT 13

POU 13

Impact 0

Point de vie 10

Pont de magie 13

Santé Mentale 0

Imposture 50%

Baratin 45%

Persuasion 30%

Hypnose 25%

Se cacher 30%

Occultisme 40%

Médecine 15%

Latin 20%

Bibliothèque 50%

Mythe 25%

Athlétisme 20%

Exorcisme 30%

Sorts : invoquer Tamash, poudre d'Ibn-Ghazi, exorciser les âmes, instiller la peur

Inventaire : Talisman de Tamash, poudre d'Ibn-Ghazi, clé de l'osuaire

Emilie, 5 ans, petite fille

Apparence : Emilie est une petite fille toute mignonne qui aime se déguiser en princesse ou en magicienne. Elle est toujours avec Teddy. Elle a parfois des sauts d'humeurs.

Connaissances : C'est la fille de Brigitte et Robert Morvan.

Connaissances spécifiques : Depuis qu'ils sont arrivés dans la région, Emilie a un étrange comportement. Quand les investigateurs arrivent elle est possédée par l'esprit du dieu Tamash.

APP 14

CON 11

DEX 13

FOR 09

TAI 08

EDU 09

INT 15

POU 20 (15)

Impact 0

Point de vie 10

Point de magie 20 (15)

Santé Mentale 100 (75)

Coloriage 70%

Gribouillage 60%

Imagination 80%

Déguisement 60%

Connaissance légendes d'enfant 50%

Discrétion 65%

Écouter 55%

Sorts : Tous les sorts d'illusion et d'invocation

Inventaire : Teddy

Robert Morvan, 37ans, notaire

Apparence : Robert est un homme bien mis, le front haut et dégagé, le regard direct et franc.

Connaissances : C'est le notaire de Châteauneuf-du-Faou et des environs depuis qu'il s'y est installé avec sa famille.

Connaissances spécifiques : Marié avec Brigitte Morvan, il a parfois quelques désaccords avec les lubies « naturistes » de sa femme mais est tolérant et respecte ses choix.

APP 13
CON 14
DEX 12
FOR 11
TAI 13
EDU 14
INT 15
POU 10
Impact 0
Point de vie 14
Point de magie 10
Santé Mentale 50
Droit 75%
Comptabilité 60%
Administration 65%
Contacts et ressources 80%
Crédit 55%
Persuasion 50%

Brigitte Morvan, 30ans, amatrice de naturisme

Apparence : Brigitte est une belle femme à la mode des villes de son époque. Elle est souriante, accueillante et chaleureuse.

Connaissances : C'est la femme de Robert et la maman de la petite Emilie. Femme au foyer, elle aime s'occuper de sa nouvelle maison et des roses dans son jardin.

Connaissances spécifiques : Brigitte a une passion pour le naturisme et s'en cache peu.

APP 15
CON 12
DEX 12
FOR 10
TAI 11
EDU 13
INT 14
POU 12
Impact 0
Point de vie 12
Point de magie 12
Santé Mentale 60
Cuisine 60%
Persuasion 40%
Crédit 20%
Psychologie 20%
Savoir vivre 40%
Premiers soins 30%
Naturisme 40%
Jardinage 70%

Créatures et divinités

Tamash

Ce Dieu est décrit dans le Malleus Monstrorum p240. Je reproduis ici quelques passages : Les statues de Tamash le montrent avec une peau argentée, des cheveux et une barbe noirs comme du charbon. Il est petit, mais possède une bonne musculature. Il porte une robe dorée, une couronne de lauriers dorés et tient un bâton en lapis-lazuli.

Le culte de Tamash s'est affaibli lors de la destruction de Sarnath. Toutefois, comme il est le saint patron des magiciens, il aura toujours des adorateurs.

Tamash est le maître de l'illusion. Il est capable de créer et de maintenir une ou plusieurs illusions avec lesquelles il peut remplir un volume total maximal de quatre kilomètres cube.

APP 20
FOR 35
CON 40
TAI 10
INT 17
POU 40
DEX 21
Mouv 10
PV 25
Impact +2D6

Armes : Bâton 85%, dégâts 1D8 + 2D6.

Armure : A volonté.

Tamash peut invoquer la sainteté divine qui lui donne 10pts d'armure.

Sorts : tous les sorts d'illusions et contacte des êtres supérieurs ainsi que Nyarlathotep. Tous les sorts propres aux Terres oniriques de la Terre.

Perte de SAN : Aucune

Note concernant les illusions : normalement les illusions de Tamash se dissipent au toucher. A Châteauneuf, elles sont plus consistantes grâce à l'aspect magique de la région et à sa forme physique dans le corps d'Emilie.

Horreur Chasseresse :

Les Horreurs Chasseresses ressemblent à d'énormes serpents/vers noirs et visqueux, dotés d'ailes membraneuses rappelant celles des chauves-souris. Il est particulièrement désagréable de les contempler car elles se tortillent, se convulsent et changent constamment de forme. Elles mesurent en moyenne une douzaine de mètres de long.

Perte de 0/1D6 de Santé Mentale pour avoir vu une horreur chasserresse.

Vagabond Dimensionnel

On retrouve la description des Vagabonds Dimensionnels p. 134 du Livre de Base. En résumé, un Vagabond Dimensionnel est un espèce de gros gorille musclé avec des griffes au bout de ses mains. Il a une toute petite tête arrondie par rapport à son corps massif et des yeux incandescents.

FOR 19
 CON 17
 TAI 19
 INT 7
 POU 10
 DEX 10
 Mvt 7
 Points de Vie 18
 Impact +4

Attaques : serres 30%, 1D8 + 4 (peut attaquer simultanément avec les deux serres)

Protection : 3 points (cuir épais)

Perte SAN : 0/1D10

Araignée de Leng

Les araignées de Leng sont décrites p. 219 du Livre de Base : « Ces énormes araignées violacées ont un corps bouffi et pustuleux et de longues pattes velues. Leur abdomen est moucheté de violet pâle, leur dos décline diverse nuances indigo et leurs pattes sont noires. » Il s'agit ici d'une version miniature des araignées de Leng mais tout aussi dangereuses :

FOR 15
 CON 17
 TAI 20
 INT 11
 POU 14
 DEX 17
 Mvt 10
 Points de vie 20
 Impact +2

Attaque : Morsure 40%, 1D3 + venin (VIR égale à la CON de l'araignée)

Jet de Toile 60%, immobilisation. Pour se libérer, la proie doit réussir un jet de FOR contre la moitié de la TAI de l'araignée sur la Table de Résistance.

Protection : 6ts de Chitine

Perte de SAN : 1/1D10.

NB : les araignées de Lang sont très dangereuses. Comme il s'agit d'une araignée de petite taille, le gardien peut à loisir modifier les caractéristiques.

Instiller la Peur :

Ce sortilège glace d'effroi la cible. Il coûte 12 points de Magie et 1D6 points de Santé Mentale. Le sentiment d'effroi brutal et inexplicable fait perdre 0/1D6 points de Santé Mentale à la victime, interrompant son travail ou sa concentration.

Chant de Sirène :

Ce sortilège oblige la cible à vouer une véritable adoration à celui qui l'a lancé pendant 4D10 heures. Il coûte 1pt de Magie et 5pt de Santé Mentale. Le rituel dure 2 rounds. Il reste sans effet si la cible remporte une confrontation de POU sur la Table de Résistance. Le Chant des Sirènes affecte toutes les personnes qui l'entendent.

Atrophie d'un Membre :

Ce sortilège dégrade de façon permanente un bras ou une jambe de la cible. Il coûte 8 points de Magie et 1D6 points de Santé Mentale. Il faut 1 round pour le lancer et la cible doit se trouver à moins de 10 mètres. Si le sorcier remporte une confrontation en Points de Magie, il choisit le membre qui s'atrophie et se dessèche, et la victime subit une perte de 1D8 points de vie et de 3pts de CON. Toute personne assistant à la scène perd 0/1D3 pts de Santé Mentale.

Exorcisme de Tamash :

Ce sort décrit en détail dans le grimoire de Gerbert est assez différent du sort décrit dans le Livre de Base. Il s'agit d'emmenager le sujet à l'église Saint Ruelin du Moustoir, de le placer près de l'autel de pierre, de se mettre en cercle autour de lui en d'entonner « Le Chant de l'Enchanteur » tout en tournant autour de lui. Ce qui fait perdre 5pts de Magie. Il faudra ensuite réussir un jet additionnant le POU de chacun des participants pour réussir à exorciser la personne possédée et le confronter au pouvoir de Tamash (20).

Objets / livres

Talisman de Tamash : Ce talisman permet de contrecarrer les illusions du dieu. En contre partie, celui qui le porte fera régulièrement d'atroces cauchemars qui lui feront perdre 0/1D3 de SAN.

Grimoire de Gerbert : Le Grimoire de Gerbert est en français d'une écriture maladroite et sale. Entre le journal intime et le recueil de sorts, les investigateurs pourront en apprendre plus sur Gerbert et sa relation avec Josiane. Il y sera également fait mention d'un dieu des illusions appelé Tamash qui aurait apporté de grands pouvoirs à l'enchanteur Merlin. Une étude plus approfondie du texte montre que Merlin et Tamash se confondent dans le texte, ce qui laisserait présupposer qu'il s'agirait d'une même personne.

Une page mentionne également un sort d'exorcisme décrit en détail un peu plus bas (cette page peut facilement être retrouvée par les investigateurs, elle se détache du reste du grimoire).

Complexité : Ardu (50%), Occultisme : 1, Durée : semaine, SAN : 1
 Sortilèges : invoquer Tamash, talisman de Tamash, instiller la peur, exorcisme

La page contenant l'exorcisme doit être trouvé assez rapidement et facilement par le lecteur de l'ouvrage.

Pré-tirés

Alar Guervec, 35 ans, Marin ivre

Fils et petit fils de pêcheur, Alar sait manier son navire comme personne sur la mer bretonne. Alors qu'il était encore adolescent, il a vu son père se noyer lors d'une tempête. En tant qu'aîné, il a travaillé dur pour subvenir aux besoins de sa famille et de ses nombreux frères et soeurs qui l'aident dans l'entreprise familiale. Il a gardé une certaine aversion pour l'odeur du poisson, quand il n'est pas en mer, il passe son temps à boire avec ses copains pêcheurs. Alar a connu Robert Morvan sur le marché aux poissons de Brest.

APP 10
CON 12
DEX 16
FOR 11
TAI 10
EDU 09
INT 10
POU 08
Impact 0
Point de vie 11
Point de magie 8
Santé Mentale 40
Navigation 80%
Orientation 60%
Survie 30%
Pister 30%
Négociation 40%
Alcool 50%
Trouver Objet Cacher 50%
Écouter 40%
Arme exotique
(Harpon) 45%
Bagarre 40%
Breton 55%
Harpon : 1D8+1, portée proche, PV 10, Dissimulation -25%

Fifi Brindacier, 25ans, exploratrice de l'arctique

Fifi a étudié l'histoire naturelle et la biologie à Paris. Fille unique d'un grand industriel, elle refuse rapidement une carrière commerciale toute tracée pour elle. C'est une écolo avant l'heure, elle se passionne pour la faune et la flore qui poussent dans des milieux extrêmes. Elle a néanmoins héritée le caractère aventurier de son père et sans finir ses études part avec une expédition vers l'arctique. Elle est tout juste de retour à Paris quand elle reçoit l'invitation de Robert et Brigitte Morvan, des amis bretons qu'elle avait l'habitude de côtoyer pendant les vacances de son enfance.

APP 12
CON 13
DEX 11
FOR 13
TAI 15
EDU 13
INT 16
POU 10
Impact +2
Point de vie 14
Point de magie 10
Santé mentale 50
Sciences de la vie (biologie) 70%
Sciences de la terre (géologie) 65%
Survie en milieu aride 40%
Médecine animale 30%
Premiers soins 25%
Herboristerie 30%
Orientation 35%
Athlétisme 35%
Bibliothèque 30%
Couteau de survie : 1D4+1+impact

Léon Archimbaud, 50ans, Gourou Surréaliste

Léon est ce qu'on pourrait appeler aujourd'hui un fantaisiste génial et touche à tout. Il commence une carrière universitaire à Lyon en tant que professeur en histoire des religieux, philosophie et théologie. Mondain, il côtoie les milieux intellectuels d'avant garde dadas, surréalistes et futuristes de l'époque. Avec quelques élèves, il organise des camps naturalistes un peu partout en France notamment en Bretagne où il fait la connaissance de la séduisante Brigitte Morvan.

APP 16
CON 11
DEX 08
FOR 10
TAI 14
EDU 17
INT 13
POU 16
Impact 0
Point de vie 13
Point de magie 16
Santé Mentale 45
Histoire, histoire de la religion 85%
Théologie 70%
Philosophie 65%
Bibliothèque 55%
Latin 60%
Grecque 45%
Hypnose 30%
Baratin 50%
Persuasion 45%
Occultisme 25%
Histoire de l'art contemporain 20%

N.B. : La santé mentale de Léon a été quelque peu altérée suite à ses lectures et à ses connaissances du surnaturel, ce qui explique sa Santé Mentale amoindrie et son Pouvoir élevé.

Valérie Dumerre, 26ans, une détective très privée

Valérie Dumerre est une enquêtrice perspicace qui, après des études en criminologie s'est rapidement mise à son compte. Profileuse de génie, elle est également connue pour son travail sur le terrain notamment dans l'infiltration de réseaux criminels très sensibles. Véritable James Bond Girl, elle sait tout autant utiliser de ses charmes que de ses connaissances en arts martiaux. Robert Morvan est son notaire et ami de longue date.

APP 15
CON 13
DEX 15
FOR 14
TAI 12
EDU 13
INT 17
POU 14
Impact +2
Point de vie 13
Point de magie 14
Santé Mentale 70
Criminalistique 65%
Dissimulation 65%
Discrétion 60%
Trouver Objet Caché 55%
Psychologie 50%
Perspicacité 50%
Serrurerie 45%
Pister 45%
Conduire une automobile 40%
Armes à feu 45%
Armes blanches 60%
Arts martiaux 65%

MAB 6,35mm ; Dégâts 1D6 ; Cadence 3 ; Enrayement 96+ ; Portée Courte ; PV 10 ; Capacité 6 ; Dissimulation +10%. Cran d'arrêt 1D4 + impact.

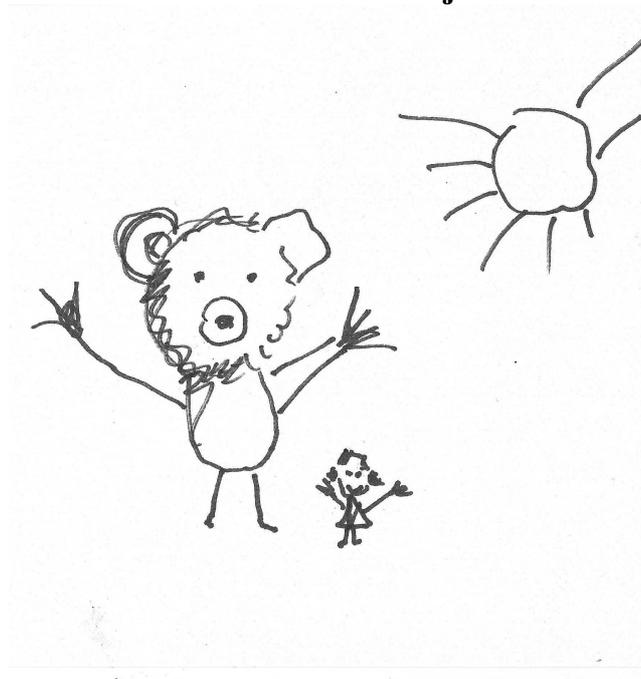
Henri Valentino, 40ans, architecte de bungalows

Originaire d'une famille italienne, Henri Valentino fait des études ratées à l'école des arts appliqués de Paris et part voyager à travers le monde, notamment dans les colonies britanniques indiennes où il y découvre le concept du bungalow qui fait déjà fureur en Angleterre. Il lance une entreprise en France de villages de repos sur le ton de l'exotisme et de la maison individuelle (huttes de sauvages, yourtes d'Asie...). C'est également un ami de Léon et de Brigitte avec lesquels il participe régulièrement à des séances de naturisme. Il a d'ailleurs l'idée d'un tout nouveau concept village révolutionnaire qu'il aimerait installer en Bretagne : reconstruire une Grèce mythique où tous vivraient nus. Un concept qui intéresse beaucoup Léon.

APP 11
CON 10
DEX 12
FOR 09
TAI 10
EDU 14
INT 12
POU 13
Impact 0
Point de vie 10
Point de magie 13
Santé Mentale 65
Architecture 70%
Dessin 50%
Histoire de l'art 60%
Baratin 60%
Persuasion 50%
Négociation 65%
Crédit 55%
Anglais 65%
Hindou 30%
Imposture 20%
Vigilance 55%
Orientation 40%

Canne de gentilhomme : 1D4+1+impact

Indices et aides de jeu :



Dessin d'Émilie

Brève annonce

On recherche le jeune Hervé Cagnard, 5ans qui aurait disparu durant la nuit. Son père, boucher à Chateauneuf-du-faou, très inquiet craint qu'il ne se soit noyé dans l'Aulne.

Toutes informations concernant cette disparition peut être rapportée à la gendarmerie de Chateauneuf-du-Faou

Note dans le journal régional



Photo de Josiane et Gerbert. Inscrit au crayon : Paris, 1924

*Si tu souhaites extraire l'âme du Démon
d'un corps, il faudra que tu le places au
centre du doigt de Dieu foudroyé au
moment du crépuscule.
Autour de lui, entonne ce chant
sans cesse en tournant :*

*« Malheur des nuits,
Froidure des nuits de printemps,
Mais le soleil promet d'être ardent demain.
Sécheresse des lèvres fanées.
C'est fini, c'est fini,
Enchanteur, mes lèvres sont fanées ».*

*C'est alors que si ton pouvoir est
assez grand, tu verras du corps sortir
le Démon et retourner de là
qu'il était venu.*

Josiane, ma terrible,

Ma chère, le tunnel sera relié cette nuit. Évitions de nous montrer, les gens de la ville parlent beaucoup sur nous.

G.

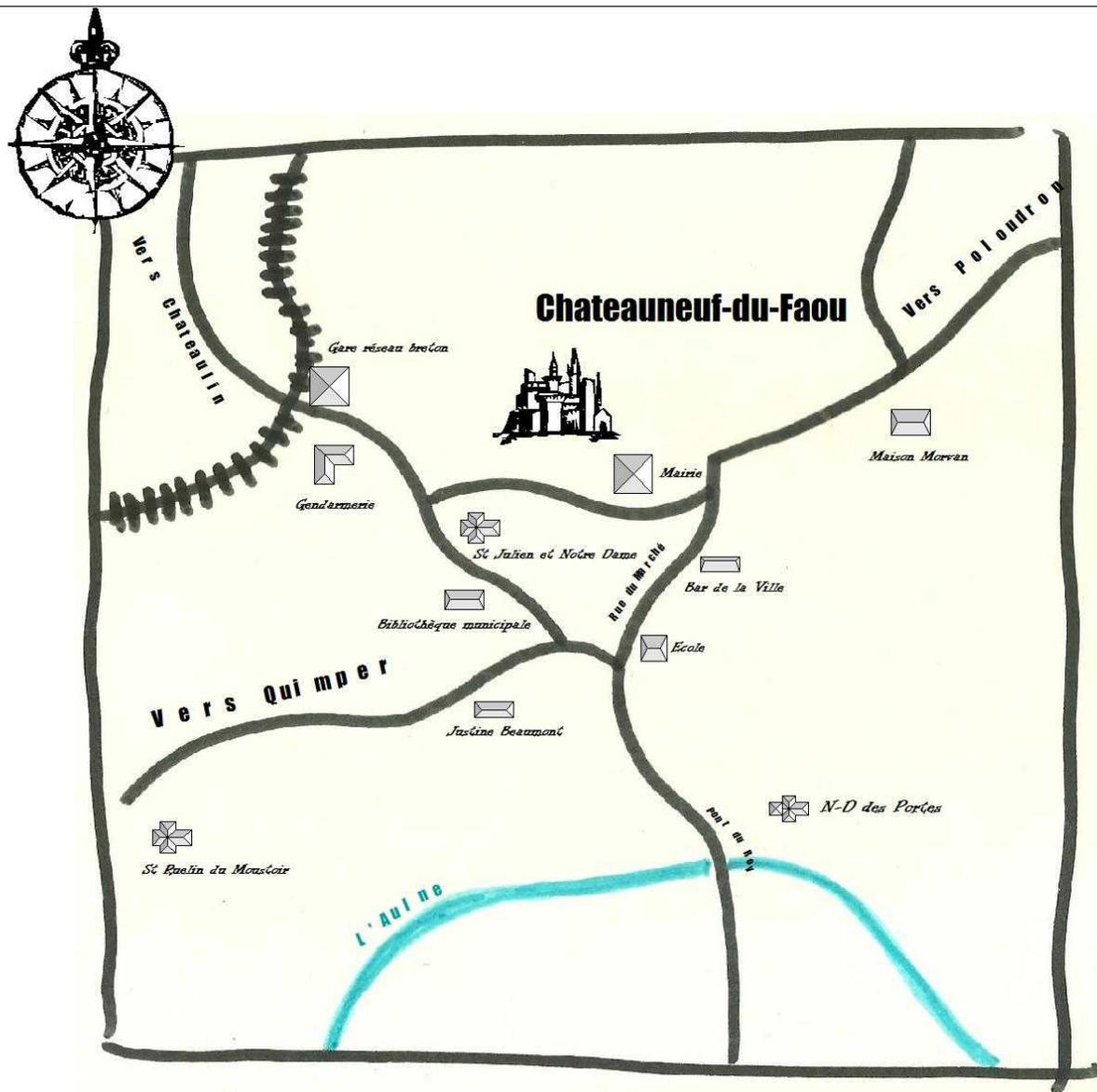
Note de Gerbert à Josiane

*Mon démon,
J'ai bien reçu ta note concernant
le tunnel et j'en
suis toute excitée. J'ai hâte de
me retrouver dans tes griffes.*

J. B

Note de Josiane à Gerbert

Plans :



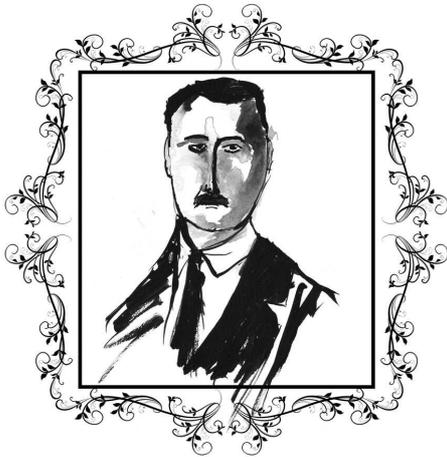
Avertissement concernant les lieux et les emplacements : Je n'ai jamais mis les pieds à Chateauneuf-du-Faou. Les événements relatés dans le scénarios comme l'emplacement des lieux ou les personnages s'inspirent librement de mon imagination.



Brigitte Morvan



Emilie Morvan



Robert Morvan

PNJ



Gerbert



Josiane Beaumont



Alec Guervec



Fifi Brindacier



Henrie Valentino



Léon Archimbaud



Valérie Dumerre

Pré-tirés portraits



Teddy dans le puits



Notre-Dame des Portes



Saint Ruelin du Moustoir

Crédits :

Scénario pour le concours « Les apparences sont toujours trompeuses » du site Trouver Objet Caché : www.tentacules.net.

Auteur et illustrations : Julien Gacon (Cidrolehein). gaconjulien@gmail.com

Merci à :

Roxane alias Valérie Dumerre,
Fanny alias Alar Gerverec,
Julien alias Henri Valentino
et **Nicolas** alias Léon Archimbaud

pour leurs critiques et corrections lors de la session test.

Merci à

Arnaud alias Yorick pour ses corrections et conseils de Gardien des Arcanes

Inspirations et citations : *L'Enchanteur pourrissant*, *Œuvres en prose*, Apollinaire ; Les Légendes du Roi Arthur ; *L'ami imaginaire de ma fille était en fait un esprit malin*, article de Mystères et Témoignages Dec. 2012 – Jan. 2013 ; Wikipedia.

Scénario écrit pour le jeu l'Appel de Cthulhu.



Un scénario pour l'Appel de Cthulhu règles V6, style horreur lovecraftienne

Question: Combien d'anges peuvent danser sur une pointe d'aiguille?

Le décor historique:

Cherbourg, février 1943, la France est occupé depuis l'armistice signée par le Maréchal Pétain le 22 juin 1940 (*). Les troupes allemandes sont très présentes dans la ville, seul port en eaux profondes de la région et point duquel les soldats britanniques ont rembarqués en catastrophe lors de la débâcle de 1940. Il est une cible stratégique pour tout débarquement depuis l'Angleterre.

Le couvre feu est de vigueur de 22 heures à 6 heures du matin. Des patrouilles de soldats allemands circulent dans les rue pour veiller à son respect par la population. Les services de l'Etat, théoriquement toujours sous l'autorité du gouvernement français, sont en pratique sous la tutelle des force allemandes.

Le 2 février 1943 s'est achevé la bataille de Stalingrad qui s'est soldée par une défaite sévère pour le IIIe Reich, bien que la propagande nazi tente de minimiser l'importance de ce revers il constitue l'un des événements majeurs de la guerre, les alliés en Europe de l'Allemagne, présentant la défaite de l'Axe, vont commencer des négociations en vu de préparer la sortie de la guerre et d'en minimiser les effets.

Le Service du Travail Obligatoire va être décrété le 16 février 1943, afin de pallier au manque de main d'oeuvre dans les usines outre Rhin, le Gardien peut s'en servir pour compliquer la vie des investigateurs masculins qui chercheront probablement à y échapper.

(* La période du Régime de Vichy à été volontairement choisie dans ce scénario car ce fut la seule où l'avortement fut sanctionné par des condamnations à mort effectives, les aléas de l'Occupation occupent ici une place secondaire que le gardien peut développer s'il le désire).

Les dessus de l'affaire

Plusieurs femmes décèdent à quelques jours d'intervalles suite à d'atroces souffrances abdominales sans que les médecins ne puissent en identifier la cause. Le seul lien établi entre les victimes est le Dr Antonin Belgrand, leur médecin traitant à toutes. Supporter affiché du Maréchal Pétain et militant anti-avortement, il est suspecté d'avoir empoisonné ses patientes qu'il à dénoncé comme ayant eu recours à une interruption de grossesse.

Les dessous de l'affaire

Le médecin n'est pas le seul point commun entre les victimes, elles ont toutes eu recours aux bons offices de la même faiseuse d'anges (*), Marie Louise Bicher, qui à une manière très particulière d'exercer ses talents. Elle implante avec l'aide de ses aiguilles à tricoter une larve d'Eihort dans l'utérus de sa patiente, puis à l'aide d'un sort de contrôle les incite à dévorer l'embryon indésirable. Une fois l'opération terminée elle endort la larve mais la laisse dans le corps de la personne.

Cependant Marie Louise vient d'être arrêtée et va être jugée pour ses avortement illégaux. Le Régime de Vichy ayant des idées très conservatrices elle risque la guillotine (une faiseuse d'anges à été exécutée un an plus tôt). Elle sait qu'elle a été donnée par une de ses anciennes clientes, depuis sa cellule elle réveille une à une les larves grâce à ses aiguilles à tricoter enchantées qu'une de ses voi-

sine lui à aimablement apporté lors d'une des ses visites au parloir. Elles se venge ainsi de ses patientes et espère faire taire les potentiels témoins à charge.

(* Une faiseuse d'anges est une personne qui pratique des interruptions de grossesse de façon clandestine).

Impliquer les investigateurs

Les investigateurs doivent se connaître au préalable et avoir une raison de déjeuner ensemble le dimanche midi après la messe. Pour des raisons évidentes, on évitera de faire de l'un des investigateurs le médecin traitant de la dernière victime.

Si l'un des investigateurs est une investigatrice, il peut être intéressant d'en faire une ancienne patiente du Dr Belgrand (voir de Marie Louise c'est ce que nous supposons dans la suite du scénario).

Si votre équipe est composée uniquement de représentants du « sexe fort » l'un d'entre eux aura une compagne, une soeur, une épouse, une fille (si l'investigateur en question est assez vieux) qui aura été cliente de Marie-Louise.

Les investigateurs peuvent être les membres de l'équipe médicale ou de la police qui s'occupent de cette étrange affaire, mais il vous faudra alors vous livrer à quelques adaptations.

L'enquête en résumé

Une fois le problème posé dans l'introduction les investigateurs doivent, dans la première phase de l'enquête, rassembler des éléments sur les victimes et sur le suspect désigné: le Docteur Belgrand.

Dans la seconde partie les investigateurs devraient avoir compris que le véritable lien entre les victimes n'est pas le médecin mais quelqu'un de son entourage et chercher à découvrir qui est cette personne.

Dans la troisième partie ils orientent leur recherches vers la faiseuse d'anges et les éléments découverts à son domicile doivent leur faire comprendre que le surnaturel est de la partie.

Le final ne passe pas obligatoirement par une confrontation avec la sorcière, mais les investigateurs doivent trouver un moyen de lui ôter la possibilité de tuer encore.

Introduction

Dimanche 14 février 1943. Lors du repas de famille de midi, l'investigatrice (ou l'une des femmes de l'assistance) est soudain prise de violentes douleurs abdominales. La réaction logique est d'appeler à son chevet le médecin de famille qui est présentement le Dr Belgrand. Ce dernier recommande de la conduire la malade à l'hôpital au plus vite. Un jet de Psychologie révèle qu'il est sérieusement inquiet. Si on le questionne à ce sujet il confiera que plusieurs personnes ont déjà succombé en quelques jours à un mal similaire.

Au cours du transport vers l'hôpital (auquel le Dr Belgrand ne peut se joindre car il doit rester disponible pour ses autres patients) les douleurs s'intensifient et l'investigatrice perd connaissance. Elle est prise en charge dès son arrivée. L'une des infirmière prononce alors les mots suivants en s'adressant au médecin de garde: « Encore une patiente de Belgrand. » ce qui devrait mettre la puce à l'oreille des investigateurs.

Interrogé à ce sujet le médecin invoque le secret professionnel et emmène la patiente dans une chambre. L'infirmière sera plus loquace si elle est questionnée. Elle révèle alors que depuis 4 semaines, tous les dimanches, l'une des patientes du Dr Belgrand est conduite en urgence à l'hôpital, toujours pour des douleurs abdominales, et que les 3 premières sont décédés en quelques jours. A

voix basse elle indique que des agents de police sont venu poser des questions à ce sujet suite au décès de la semaine dernière. Il semblerait qu'elle veuille continuer ses confidences lorsque le médecin revient alors et lui ordonne de se taire et de retourner à son travail.

Les investigateurs devraient avoir beaucoup de question à poser mais ils sont poliment mais fermement invités à regagner leur domicile, un seul membre de la famille sera autorisé à rester au chevet de la malade qui est mise sous perfusion de morphine et transfusée.

Le lendemain matin, la malade à repris connaissance bien que très affaiblie (elle à perdu 4 PV), les douleurs se font moins violentes. Elle est capable de rester seule, de s'alimenter et de se déplacer. Elle a cependant des pertes de sang abondantes (comme lors de règles). Le personnel de l'hôpital refuse de la laisser partir.

Mener l'enquête phase 1

Les investigateurs n'ont pas beaucoup de pistes possibles.

Au commissariat de police

Proches de la dernière malade, les investigateurs seront obligatoirement convoqués au poste le lendemain matin. Des agents viennent les chercher à leur domicile ou sur leur lieu de travail. Une fois sur place ils sont auditionnés sur l'étrange affliction dont souffre la malade et sur ses rapports avec le Dr Belgrand. Si l'un des personnage est de sexe féminin et patient de ce médecin elle sera tout particulièrement soumise à des questions très poussées. Sur elle, ses moeurs, ses relations avec les hommes, sur enfants (ou si elle n'en à pas la raison de ce fait). Ainsi que sur le Docteur, ses rapports et son attitude avec ses patientes. Il lui sera demandé d'éviter le Dr Belgrand pendant les semaines à venir et de se rendre immédiatement à l'hôpital si elle est prise de douleurs.

Si l'un des investigateurs est un notable et qu'il pose la question, les agents de police lui révèlent que le Dr Belgrand fait l'objet d'une enquête mais que l'affaire n'a pas encore été rendue publique. Il lui sera demandé de garder pour lui ces informations, aucun autre détail ne lui sera donné.

Après quelques heures les investigateurs sont laissés libres de leurs mouvements.

A l'hôpital

Si l'un des investigateurs est resté au chevet de la malade (la malade elle-même peut mener ces investigations) il tentera probablement d'interroger le personnel médical. Il n'en obtiendra aucune réponse et un jet réussi en psychologie lui indiquera que le personnel à reçu des consignes de discrétion très strictes.

Mais il peut aussi tenter de se promener dans les locaux pour mettre la main sur les rapports médicaux des précédentes victimes. L'investigateur localisera sans difficulté le local où sont conservés les dossiers des patients. S'il tente de s'en emparer il devra effectuer un jet de Bibliothèque et un jet de Chance (25% de jour, 75% la nuit). Si les 2 jets sont réussis et que l'un au moins est un succès critique, il trouve automatiquement ce qu'il cherche en évidence sur un bureau. Si les 2 jets sont réussis il vient à peine de localiser les dossiers qu'il entend du bruit dans le couloir: quelqu'un va entrer dans le bureau, va-t-il tenter de se cacher jusqu'au départ de l'importun ou de fournir une explication plausible pour sa présence dans ce bureau. Si l'un des jets est un échec il se fait surprendre dans sa fouille et si son explication n'est pas convaincante il sera re-

mis aux forces de police. Si l'un des jets est une maladresse il ira droit en prison pour quelques jours sans avoir l'occasion de se justifier.

Le personnage chanceux apprendra le nom des 3 premières victimes:

- Juliette Chonier, arrivée en urgence le dimanche 24 janvier au soir sur décision de son médecin traitant le Dr Belgrand. Les constatations du Dr Belgrand et le rapport du médecin de l'hôpital concluent à une péritonite aiguë due à une crise d'appendicite. L'infection semble trop importante pour qu'une opération soit possible. Un traitement anti-inflammatoire puissant lui est donné. Le mardi son état à empiré et elle régurgite du sang, elle décède le mercredi.

- Mathilde Martin est conduite aux urgences le lundi 1er février au matin. Son médecin traitant habituel est le Dr Belgrand. Absent le jour où la crise à débuté, la famille de la patiente à attendu son retour le lundi matin pour lui demander de venir consulter malgré les violentes douleurs abdominales dont se plaignait la jeune femme. Conduite d'urgence à l'hôpital la victime y arrive inconsciente et y décède dans la soirée. Le certificat médical de décès évoque une probable intoxication alimentaire.

- Corinne Perrin est conduite aux urgences le dimanche 7 février 1943 en début d'après midi, son médecin traitant est également le Dr Belgrand. Le médecin de permanence ce soir-là prescrit un traitement incompréhensible pour un profane. Un jet réussi en Médecine l'identifie comme une tentative de soigner un empoisonnement à l'arsenic. La patiente décède le mardi. Une autopsie est pratiquée et ne révèle aucun signe d'empoisonnement à une substance connue.

Vos notes

Si l'un des personnages est un notable il pourra avoir accès à ces informations en discutant avec le personnel de l'hôpital. Il apprendra également que suite à cette succession de décès les services de police ont été alertés et qu'ils mènent désormais une enquête à ce sujet.

Si la malade est une investigatrice elle obtiendra également petit à petit ces informations des infirmières (donnez le premier matin les diagnostics des 3 premières victimes, l'après midi leur noms et dates de décès). Elle peut aussi tenter le cambriolage et ne sera bien évidemment pas conduite en prison si l'affaire tourne mal, mais elle sera alors attachée à son lit « dans son propre intérêt ».

Chez le Dr Belgrand

Les investigateurs peuvent tenter 2 approches, soit cambrioler de nuit le cabinet du médecin (qui est à son domicile), soit le rencontrer sous un prétexte quelconque pour l'interroger.

Le Docteur reçoit le matin de 9 heures à 12 heures sans rendez-vous, il réalise ensuite ses visites à domicile en début d'après-midi, puis à partir de 16h00 et jusqu'à 18 heures reçoit sur rendez-vous. Les investigateurs peuvent se présenter spontanément le matin où prendre rendez-vous pour la fin de journée. Ils sont accueilli par sa secrétaire et épouse Marjorie Belgrand. Si elle est questionnée sur l'affaire une réussite critique en Psychologie révèle qu'elle est inquiète, le Docteur reçoit les investigateurs avant qu'ils n'aient l'opportunité de la presser de questions.

L'entrevue avec le Dr Antonin Belgrand dépend des questions qui vont lui être posées.

Interrogé sur ce dont souffre leur amie il reste très vague, un jet en Psychologie indique qu'il cache quelque chose. Poussé sur ce sujet il avoue savoir que plusieurs de ses patientes sont mortes d'un mal mystérieux et qu'il redoute que leur amie n'en soit victime. Si l'on s'étonne que toutes les victimes fassent partie de ses clientes il rétorque qu'il se demande si un espion anglais ou un confrère jaloux ne tenterait pas de lui faire du tort.

Interrogé sur les autres victimes il sous entend que leur mal peut aussi être la conséquence de leur morale de vie douteuse puis se réfugie derrière le secret médical pour éluder le sujet (il pense qu'elles ont peut-être contracté une infection suite à leur avortement). A la question s'il classe l'investigatrice parmi les personnes à la morale de vie douteuse il répondra à ses interlocuteurs qu'ils devraient sans doute interroger directement la dame en question, puis il mettra assez brusquement fin à l'entretien prétextant « avoir d'autres rendez-vous avec des gens venant chercher des soins, pas des potins ».

Menacé ou insulté il se met en colère et chasse les investigateurs en indiquant qu'il ne veut plus jamais avoir affaire à eux et qu'il n'hésitera pas à faire appel à la police s'ils continuent de l'importuner.

S'ils optent pour le cambriolage nocturne faite faire un jet de Discrétion au moins bien noté des personnages dans la compétence. En cas d'échec le groupe à attiré l'attention d'une patrouille de soldats allemands qui viennent voir qui viol le couvre feu. Faites transpirer les investigateurs mais, à moins qu'ils n'aient l'idée stupide de s'attaquer à la patrouille ils ne seront pas découverts s'ils ont eu l'idée de se cacher (la nuit est trop sombre et brumeuse pour que les soldats y voient quelque chose). Si tout va bien les personnages atteignent la demeure des Belgrand. S'ils la cambriole, et à supposer qu'ils ne se fassent pas prendre (tous les jets de serurerie, bibliothèque, TOC doivent également être inférieur à la

compétence Discrétion du personnage concerné sinon le Docteur se réveille et appelle la police), ils n'obtiendront pas grand-chose dans son cabinet sinon la liste de tous ses patients, beaucoup trop longue pour être utile, en revanche l'armoire à pharmacie du Docteur est très fournie, s'ils recherchent spécifiquement cet élément les investigateurs y trouveront bel et bien de l'arsenic parmi diverses substances (en fait le Docteur Belgrand, admiratif des travaux du scientifique allemand Paul Ehrlich tente de suivre son exemple et de produire un agent anticancéreux).

Dans son bureau personnel en revanche ils peuvent trouver, enfermé dans un coffre-fort verrouillé, un dossier dans lequel le Docteur range les brouillons de ses lettres de dénonciation aux autorités allemandes et françaises. Il y a un peu de tout, l'une de ses patientes cache un parachutiste anglais, un de ses confrères soigne des juifs, un épicier fournit de la nourriture à la résistance, son voisin écoute radio Londres, etc.. la dernière lettre datée du 12 janvier 1943 concerne plusieurs de ses patientes qui, après qu'il ait diagnostiqué chez elle une grossesse, ont toutes perdu « spontanément » l'enfant. Il certifie qu'elle ont dû faire appel aux services d'une faiseuse d'anges et qu'en interrogeant l'une d'elle l'identité de l'avorteuse devrait être découverte. Il dresse dans sa lettre une liste de 17 femmes parmi lesquelles se trouvent toutes les victimes (y compris la dernière malade). *Distribuez l'aide de jeu n°1.*

Les autres pièces de la maison (qui comporte 2 niveaux), les chambres, le salon, la salle à manger, la cuisine, la salle de bain et la salle d'attente de son cabinet ne contiennent aucun élément digne de l'attention des investigateurs.

Mais que fait la police ?

La police a enquêté sur les femmes dénoncées par le Belgrand et a entendu le docteur au sujet de ses patientes. Celle qui semblaient les plus vulnérables ou faciles à faire parler ont été mises sous pression et l'une d'elle est passée aux aveux. Elle a été convaincue de témoigner au procès, comme il n'y ne saurait y avoir de preuve matérielle dans une telle affaire son témoignage ou les aveux de Marie-Louise sont nécessaires pour que le dossier de l'accusation soit solide. Hors Marie-Louise n'a rien reconnu. Le témoignage est donc de première importance pour l'affaire.

Concernant les meurtres, la police soupçonne pour l'instant le Dr Belgrand d'assassiner les femmes qu'il a dénoncé et qui n'ont pas (encore) été inquiétées à ce sujet. Cela leur semble un peu étrange mais ils n'ont pour l'instant pas envisagé d'autre piste.

Mener l'enquête phase 2

En fonction des informations obtenues les investigateurs devraient tenter soit de contacter les familles de victimes, soit de rencontrer l'une des femmes de la liste, soit de questionner leur amie, soit de chercher dans les journaux récents des articles relatifs aux faiseuses d'anges.

Rencontrer les familles des victimes

Le deuil de la famille de Corinne est encore trop récent pour qu'il soit possible de faire la moindre tentative de ce côté. Une telle action serait malvenue et devrait être sanctionnée par une baisse de 5% du Crédit (un simple jet d'Education indique que ce sera une mauvaise idée).

Les familles de Juliette et Mathilde peuvent être contactées. Sans un bon prétexte les investigateurs seront éconduits, mais une approche de la part d'un détective, d'un médecin ou d'un policier enquêtant sur cette affaire est possible.

Les parents des deux demoiselles n'ont pas d'information autre que celles données plus haut. Toute allusion à une éventuelle grossesse des défuntes met un terme définitif à l'entretien. Un jet de Psychologie réussi indique que les parents sont très durement éprouvés et que toute allusion déplacée sera perçue comme un outrage à la mémoire de leurs filles décédées.

Charlotte, 17 ans, la sœur cadette de Juliette, est au courant de la grossesse avortée de cette dernière. Il sera impossible d'obtenir la moindre information à ce sujet si elle n'est pas interrogée en dehors du domicile familiale. Il faudra donc guetter ses allées et venues et risquer d'être pris pour un pervers si le personnage est un homme.

Le plus simple est de la rencontrer l'après midi, lors de sa promenade hebdomadaire au parc. Il faudra réussir un jet de Persuasion ou de Séduction juste pour lui adresser la parole et un autre pour l'amener à parler de sa sœur. Elle révélera alors qu'il y a plusieurs mois, suite à une aventure avec un jeune et beau soldat allemand sa sœur est tombée enceinte. Elle n'a jamais pu en parler à son amoureux, ce dernier ayant été envoyé par la suite de manière imprévue en Afrique. Elle ne pouvait pas non plus en parler à leurs parents, car elle craignait leur réaction à cette idylle avec un jeune allemand. Elle est donc allée consulter le Dr Belgrand pour savoir que faire. Charlotte ne sait pas ce qui s'est passé ce jour-là mais il semble que le Docteur ait été très dur avec sa sœur. Quelque jours plus tard Juliette a avoué qu'elle avait trouvé quelqu'un de sensible à sa douleur qui lui avait donné le nom d'une femme qui pourrait lui faire « passer le bébé ». Ce qu'elle venait de faire le matin même. Juliette n'a plus jamais voulu aborder le sujet ensuite. Un jet de Psychologie réussi à la fin de cette conversation indique que Charlotte est soulagée de s'être libéré du poids de ce secret. Si l'investigateur est de sexe masculin et qu'il souhaite entamer une relation sérieuse avec la demoiselle, cela peut, à votre discrétion, être possible.

Il est plus facile de percer le secret de Mathilde, sa relation avec un soldat français capturé en 1940 est de notoriété publique, ses amies savent qu'elle est tombée enceinte lors d'une permission de son fiancé au printemps 1940. Quelques semaines plus tard il était fait prisonnier et Mathilde, catastrophée, a confié sa grossesse à plusieurs de ses amis. Elles savent même que, par la suite, Mathilde se mit à tenir des propos peu amène sur le Dr Belgrand qui, selon ses propos, l'avait regardée comme une traînée le jour où elle était venue le consulter pour ses malaises de début de grossesse. Elle avait en revanche une grande gratitude pour Mme Belgrand. Il se dit même que cette dernière, à l'insu de son mari, confie le nom d'une faiseuse d'anges aux femmes en détresse.

Rencontrer les femmes de la liste

Ce devrait être l'une des dernières pistes explorée par les investigateurs, il est plus facile de trouver un prétexte pour des inconnus de rencontrer les familles des personnes ayant souffert du même mal que leur amie ou de poser des questions directement à cette dernière.

Toutefois si vos investigateurs veulent explorer cette voie vous pouvez les laisser faire. Il ne sera pas facile d'obtenir des ces femmes plus que l'aveu qu'elles sont toutes effectivement des patientes du Dr Belgrand, ce simple fait relevant déjà du secret médical. S'ils se montrent maladroit, l'une de ces dames peut même se plaindre à la police des agissements des investigateurs, ces deniers passeront alors plusieurs heures en garde à vu pour harcèlement, trouble à l'ordre public, ou tout autre prétexte similaire.

Il serait déraisonnable de la part des investigateurs de s'attendre que ces femmes parlent à de parfaits inconnus d'un avortement. Cependant s'ils réussissent à trouver une explication qui vous semble convaincante (évoquer la menace qui pèse sur leur vie risquée, émanant de parfaits inconnus, d'être pris pour une manifestation de dévotion) vous pouvez dans un grand élan de mansuétude leur indiquer que c'est l'épouse du Dr Belgrand qui a donné le nom d'une faiseuse d'anges aux demoiselles.

Faire parler leur amie

(Nb: Si vous estimez que vos investigateurs s'en sortent trop bien jusque là et que vous voulez leur compliquer les choses vous pouvez décréter que les médecins ont interdit toute visite, il faudra alors obtenir les informations suivantes par un autre moyen, s'en passer, ou réussir à s'introduire clandestinement dans la chambre de la malade).

C'est logiquement la solution qui devrait être utilisée par les investigateurs. Si l'amie en question est une investigatrice il vous faudra à ce moment lui indiquer quoi dire à ses camarades. Vous pouvez éventuellement lui donner ces informations avant la partie mais cela risque de la mettre dans une position inconfortable vis à vis des autres joueurs. Il vaut mieux lui expliquer en tête à tête ce qu'elle sait du Dr Belgrand, de Mme Belgrand et de Marie-Louise juste avant qu'elle ne soit interrogée par les autres investigateurs.

Que l'amie soit jouée par une joueuse ou non voici ce qu'elle devrait révéler :

Vos notes

- Elle est tombée enceinte il y a quelques mois, effrayée par cette grossesse malvenue (célibataire et peur du qu'en dira-t-on, peur d'élever un enfant dans cette période trouble, enfant né d'une relation inavouable, etc...) elle s'est confiée au Dr Belgrand.

- Ce dernier lui a alors ouvertement affiché son mépris et sa désapprobation pour sa réaction face à cette grossesse, l'incitant à l'assumer

- Au moment de quitter le cabinet du Docteur, Mme Belgrand lui a glissé à l'oreille qu'elle pouvait, si l'investigatrice en avait vraiment besoin, lui donner le nom d'une faiseuse d'anges.

- Elle a contacté cette avorteuse, Marie-Louise Bicher quelques jours plus tard.

- Marie-Louise a ensuite procédé à l'avortement.

- La Malade a par la suite annoncé qu'elle avait spontanément perdu l'enfant au Dr Belgrand, mais ce dernier a semblé avoir des soupçons et leurs entretiens ont toujours été froids depuis lors. Elle n'a pas osé changer de médecin tout de suite pour ne pas attiser davantage les soupçons du Docteur.

S'ils posent des questions sur l'avortement proprement dit vous pouvez détailler la méthode « traditionnelle » aux investigateurs : La patiente s'allonge sur une table sur laquelle est étendu un drap où une toile cirée. La faiseuse d'anges introduit alors une aiguille à tricoter stérilisée à l'eau bouillante dans l'utérus de la patiente par la voie naturelle afin de déloger le fœtus.

Les rares femmes qui parlent de cette expérience la décrivent généralement comme douloureuse et déplaisante. Réalisée par Marie-Louise ce fut déplaisant mais relativement peu douloureux. A la question si l'investigatrice n'a rien noté de particulier, elle indiquera juste que Marie-Louise marmonnait une sorte de mélodie inintelligible pendant qu'elle s'affairait, ce qui a provoqué un certain malaise chez elle.

Une fois cet entretien terminé un médecin entre dans la chambre de la malade. Il se veut rassurant, c'est la première fois qu'une des malades connaît une interruption des douleurs. Il pense que le traitement administré (un remplacement partiel du sang par transfusion pour évacuer la substance toxique) est efficace et à des espoirs de guérison. Il est possible de le convaincre (avec un jet de persuasion) de permettre à la malade de regagner son domicile mais cela lui semble un très mauvais choix. (En fait Marie-Louise est aujourd'hui transférée de Cherbourg à Paris, elle n'a pas le temps de manier ses aiguilles ce qui offre un répit temporaire à la malade, dans 3 jours elle pourra reprendre ses aiguilles, l'investigatrice perdra alors 4PV par jour jusqu'à en mourir.)

Les journaux

S'ils y font des recherches sur les victimes, les investigateurs ne trouvent rien d'autre que les faire parts de décès.

Des recherches sur le Dr Belgrand ou sur son épouse sont également infructueuses.

Des recherches sur Marie-Louise ou sur les faiseuses d'anges permettent (après un succès en Bibliothèque pour chaque information) de mettre la main sur 2 articles :

- Le premier fait état de son arrestation par les services de police il y a 5 semaines suite à une dénonciation (*aide de jeu n°2*)

- Le second fait état de son transfert prochain à Paris afin qu'elle soit jugée par un tribunal d'exception (Un jet de Connaissance réussit indique que les jury d'assise, jugés trop indulgents sont dessaisis de ce genre d'affaire depuis 1923) (*aide de jeu n°3*)

Entretien avec Marjorie Belgrand:

Il est difficile de la rencontrer ailleurs qu'au cabinet, elle refusera toute discussions au sujet de l'affaire dans ce lieu pendant les heures où son mari peut apparaître à tout moment. Il est possible d'avoir un entretien avec elle en début d'après midi lorsque son mari effectue ses visites. Pressée de questions, un succès en Baratin ou Persuasion la pousse à révéler ce qu'elle sait.

Elle reconnaît qu'il lui arrive de donner le nom d'une faiseuse d'anges qu'elle connaît aux femmes qui semblent en avoir besoin.

Cette faiseuse d'ange est Marie-Louise Bicher qui vit près du port du Cherbourg rue Debussy.

Sur ses rapports avec Marie-Louise elle indique qu'elles fréquentaient la même école. Issue d'une famille aisée Marjorie a poursuivi sa scolarité après avoir obtenu son certificat d'étude, Marie-Louise, comme la plupart des filles, a quitté l'école très tôt afin d'aider sa mère à subvenir à leurs besoins. Elle réalisait des travaux de couture ou de tricot.

La mère de Marie-Louise était fille-mère, un statut honteux. Marjorie n'a appris que bien des années plus tard qu'elle se livrait occasionnellement à la prostitution lorsque l'argent venait à manquer. Elle était également une faiseuse d'ange et à transmis son savoir à sa fille.

Lorsque Marjorie est tombée enceinte quelques années avant de rencontrer son mari, elle a voulu faire appel aux services de la mère de Marie-Louise, mais elle était décédée depuis quelques mois. Elle a supplié Marie-Louise de l'aider et fut donc sa première « cliente ».

Elle sait que son mari est incapable de comprendre la détresse des femmes qui portent un enfant non désiré. Elle a donc décidé d'aider à sa manière ces personnes dont elle ne connaît que trop bien les souffrances en les mettant en contact avec Marie-Louise.

Questionnée sur son propre avortement elle refuse d'aborder le sujet, un jet réussi en psychologie indique que le sujet est extrêmement douloureux. Pousser sur ce point risque de conduire la pauvre femme à la dépression.

Si d'une manière ou d'une autre Marjorie réalise sa part de responsabilité dans les décès ou la menace qui la concerne personnellement elle tentera d'attenter à ses jours le soir même, laissant un courrier relatant son propre avortement et tout ce qu'elle sait de l'affaire. Une réussite critique en Psychologie permet de découvrir ses intentions. Une réussite en Persuasion la dissuade pour quelques jours seulement, seul une psychanalyse peut l'aider à supporter son traumatisme. Les personnages devront donc soit l'inciter à consulter un spécialiste, soit réaliser eux-mêmes la thérapie s'ils en ont la compétence pour la sauver définitivement.

Si le Docteur Belgrand découvre le secret de sa femme, il s'en séparera sur le champ, ne pouvant le supporter elle mettra fin à ses jours peu après.

Mener l'enquête phase 3:

Suite aux éléments précédemment découverts les investigateurs peuvent avoir 2 hypothèses:

- Le coupable est le Dr Antonin Belgrand qui empoisonne toutes ses patientes qu'il suspecte d'avoir avorter illégalement (si c'est le cas il sont sur la mauvaise piste et la mort de leur amie sanctionnera cette erreur).

- La coupable est Marie Louise Bisher qui provoque par un moyen encore inconnu la mort à distance.

Si les investigateurs se sont laissés abuser par les apparences ils peuvent livrer à la police les éléments qu'ils ont découvert. Le Docteur Belgrand sera alors arrêté et incarcéré. Les morts se poursuivant les charges seront ensuite abandonnées et Docteur remis en liberté. Les investigateurs se seront fait un ennemi qui s'empres- sera de dénoncer la moindre de leur action répréhensible à la Gesta- po et aux autorités allemandes ce qui leur vaudra vite beaucoup de désagréments.

Si les investigateurs ne se sont pas laissés abuser par les appa- rences ils doivent désormais chercher à rencontrer Marie Louise. Ils peuvent obtenir son adresse par l'investigatrice, par Marjorie Bel- grand ou par les services de police qui ont procédé à son arresta- tion si leurs cercles de relations sont appropriés.

Au commissariat de police, encore une fois

En s'y rendant pour poser des question sur une avorteuse récem- ment arrêtée, les investigateurs peuvent apprendre les éléments suivants qui sont publics:

- Une avorteuse à bien été arrêtée il y a quelques semaines
- Elle se nomme Marie-Louise Bicher
- Elle à été transférée à Paris le 15 février pour être jugée par un tribunal d'exception dans quelques semaines, elle va être audition- née par des policiers parisiens à son arrivée sur place
- Pour avoir accès à des informations complémentaires les investiga- teurs devront réussir des jets en Persuasion ou Baratin, ils apprend- ront alors que:
 - Marie Louise à été arrêtée suite à une dénonciation suivie du té- moignage d'une de ses anciennes clientes (les investigateurs n'ap- prendront jamais son nom)
 - Elle à passé presque tout son temps en détention à tricoter de petits personnages en laine tout en marmonnant une étrange mé- lodie
 - C'est une de ses voisines qui venait lui rendre visite tous les di- manches vers 11h30 (jets de Connaissance: peu après la messe do- minicale) qui lui apportait quelques pelotes de laine. Marie Louise pouvait alors commencer un nouveau tricot.
 - Cette voisine, Hortense Lapaquette, est la seule personne à avoir rendu visite à Marie-Louise
 - Lorsque son ouvrage était fini, souvent en milieu de semaine, elle attendait avec impatience la prochaine visite d'Hortense.

Si l'on pose la question, Marie Louise a emporté sa laine et ses ai- guilles mais a laissé ses tricots déjà achevés. Si un investigateur de- mande à les voir il lui sera répondu qu'ils ont été jetés après le transfert de la prisonnière. Les oeuvres de Marie-Louise se trouvent toujours dans les poubelles devant le commissariat, les fouiller sous les yeux des policiers n'est pas forcément bien vu (-5% en Crédit) mais permet de mettre la main sur quatre petits bonshommes en laine. D'un genre naïfs ils dégagent une impression malsaine si un jet en Mythe de Cthulhu (ou sous le score de POU) est réussi. Les démonter ne révèle aucun indice. Une investigatrice familière des travaux de couture aura conscience que la confection du person- nage ne devrait pas prendre plusieurs jours, Marie-Louise prend beaucoup plus de temps qu'il n'est normal pour tricoter ses ou- vrages.

Mme Lapaquette

S'ils ont appris son nom au commissariat, les investigateurs souhai- teront sans doute la rencontrer. N'importe quel commerçant ou habitant du quartier peut indiquer son adresse au 46 rue Debussy, elle habite en fait la maison à voisine de celle de Marie-Louise.

Hortense est une vieille femme souriante et très sociable. Il sera difficile de résister à sa proposition d'entrer boire une tisane et manger un petit biscuit sec. Il ne faudra en revanche pas être très regardant sur la propreté des tasses et la date de péremption des biscuits, Hortense à une très mauvaise vue en dépit des lunettes aux verres épais qui ornent son nez. Ceci peut tourner à l'avantage de ses hôtes qui auront l'occasion de se débarrasser de leurs bois- sons et gâteaux en les jetant par la fenêtre ou dans un pot de fleurs. Rappelez cependant aux joueurs que leurs personnages vivent des années de privations (pénurie alimentaire, tickets de ra- tionnement, marché noir, etc...) et devraient avoir mauvaise conscience d'agir ainsi.

Qu'ils aient réussi ou non à éviter les démonstrations d'hospitalité d'Hortense, les investigateurs n'auront aucun mal à obtenir d'elle tous les renseignements qu'ils souhaitent. La vieille dame est très bavarde et incapable de saisir les concepts de secret ou de confi- dence. (Ce qui peut se retourner contre les investigateurs s'ils se montrent eux-même trop bavards). Elle peut leur apprendre les in- formations suivantes:

- La mère de Marie-Louise, Marguerite Bicher, a hérité de la mai- son lors du décès de sa tante, Odile Bicher, la demeure est dans la famille depuis des générations.
- Elle y a vécu pendant plusieurs années seule, peu fortunée elle s'est mise à « recevoir des hommes » (c'est le terme qu'utilise Hor- tense pour dire qu'elle se prostituait)
- Comme elle ne tombait pas enceinte malgré son activité, la ru- meur à vite insinué qu'elle devait faire « passer les enfants » (com- prendre: qu'elle avortait par ses propres moyens)
- De temps en temps des femmes venaient la voir pour qu'elle leur rende le même service

Vos notes

- Après quelques années de cette vie Marie-Louise est née de père inconnu, Hortense pense que cette enfant était désirée. Marguerite s'est toujours montrée très aimante avec sa fille

- Lorsque Marie-Louise a quitté l'école les 2 femmes ont vécu chichement de leurs travaux de couture uniquement, jusqu'au décès de Marguerite de la grippe espagnole en 1918

- Marie-Louise a continué à rendre aux femmes embarrassées les mêmes services que sa mère (faire « passer les enfants »)

- Marie-Louise à été arrêtée il y a quelques semaines, elle est depuis en prison dans l'attente de son procès, ce qui navre Hortense qui pense qu'elle ne faisait rien à ces femmes qu'elles n'aient acceptées.

- Elle rend visite à Marie-Louise tous les dimanches après la messe, à cette occasion elle lui porte une pelote de laine (elle ne peut lui en fournir plus car elle les achète en échange de quelques oeufs pondus par ses volailles, elle ne peut se permettre davantage de générosité, la laine est cher).

- Si la question lui est posée elle ne reçoit rien en échange de la prisonnière hormis des remerciements chaleureux

- S'il lui est demandé si elle n'a rien apporté d'autre à Marie-Louise elle répondra spontanément que non.

- Si on lui demande où Marie-Louise à obtenu ses aiguilles à tricoter elle répondra qu'elle lui les à apportées avec une pelote de laine lors de sa deuxième visite. Quand elle à visité Marie-Louise le lendemain de son arrestation, cette dernière lui a demandé avec insistance si elle pouvait récupérer dans le tiroir de la cuisine ses aiguilles à tricoter et les lui apporter avec un peu de laine lors de sa prochaine visite. Hortense les a trouvés dans le tiroir indiqué, à coté d'un petit bocal de haricots blancs. Cela lui à semblé un drôle d'endroit pour ranger des aiguilles. Elle n'a rien osé toucher d'autre dans la maison et a apporté laine et aiguilles le dimanche suivant..

- Elle ne sait pas encore que Marie-Louise a été transférée à Paris, elle sera navrée lorsqu'elle l'apprendra. Elle lui enverra alors de la laine par courrier à moins que les investigateurs ne l'en dissuade.

- Questionnée sur les talents de couture de sa voisine, Hortense indique que Marie-Louise coud et tricote vite et bien.

Là où naissent les anges

La maison de Marie-Louise au 48 rue Debussy est une pauvre bâtisse sur laquelle quelqu'un à peint en rouge l'anathème « meurtrière » en façade.

Si les voisins sont interrogés à son sujet il sera possible d'apprendre l'histoire de Marie-Louise et de sa mère par les adultes qui conseilleront d'aller parler à Hortense Lapaquette, sa plus proche voisine. Les enfants parleront eux de la maison de la sorcière, leur nouveau jeu favori depuis quelques semaines est de jouer « à la faiseuse d'anges », l'un d'entre eux poursuit les autres avec une baguette, lorsque l'on est touché par le porteur de baguette on meurt et devient un ange. Le dernier participant devient faiseur d'ange pour la partie suivante. Les parents désapprouvent ce jeu mais n'ont jusqu'à présent pas réussi à l'empêcher.

La porte est fermée mais pas verrouillée, rien ne semble avoir bougé depuis le jour de l'arrestation hormis quelques vitres brisées par les jets de pierres de gamins du voisinage. La maison possède une cave, un rez-de-chaussé et un étage.

Le rez-de-chaussé se compose d'une pièce unique qui fait office de cuisine et salle à manger.

Il y a deux escaliers menant respectivement à la cave et à l'étage, de la vaisselle sale dans l'évier, quelques cendres dans le poêle à charbon et des miettes sur la table en bois, quelques armoires et placards délabrés ainsi que 3 chaises en mauvais état complètent le tableau d'un logis propre mais misérable. L'un des tiroirs de coté de la table est ouvert (l'autre est manquant depuis des années), l'on

aperçoit un petit bocal et un linge blanc posés dedans. Un observateur qui s'intéresserait particulièrement au bocal (ou un jet de Trouver Objet Caché réussi) remarque que ce qu'il a pris pour des haricots dans le petit bocal sont en fait des sortes de petits vers blancs dotés de pattes (jets de SAN 1D4/1D8). Un jet de Mythe réussi révèle qu'il s'agit de larves d'Eihort qui semblent mortes ou endormies. Un succès en Trouver Objet Caché sur le linge met en évidence une tâche rosâtre. Il s'agit en fait du sang et des fluides corporels qui ont tachés le linge lorsque Marie-Louise s'en servait pour essuyer les écoulements consécutifs à ses avortements, un jet de SAN peut être approprié si les investigateurs réalisent ce fait (0/1D3).

Un autre succès en Trouver Objet Caché permet de mettre la main dans une armoire sur un nécessaire de couture avec fils, aiguilles à coudre et plusieurs aiguilles à tricoter de diamètres variés.

L'étage se compose d'une seule chambre. Le lit n'est pas fait, les draps ont été raccommodés à de nombreuses reprises, plusieurs ressorts du sommier et du matelas sont cassés. La pièce est sombre et mal isolée. L'armoire unique de la chambre comporte peut de vêtements, invariablement reprisés plusieurs fois. Il n'y a rien à découvrir ici.

La cave est sombre et humide. Elle ne sent cependant pas le mois mais plutôt la terre mouillée. Un tas de bois pourrit dans un coin. S'ils s'en approchent, les investigateurs aperçoivent ce qu'ils prennent pour un asticot disparaître dans le trou d'une bûche. S'ils ont déjà trouvé le bocal et son contenu il leur semble possible qu'ils aient aperçu une chose de la même espèce.

Sous le tas de bois dans lequel logent plusieurs larves, se trouve une trappe en fer qui donne dans une galerie ronde taillée dans la roche et la terre. Il s'agit de l'une des nombreuses entrées du labyrinthe d'Eihort. Les investigateurs désirant s'y aventurer doivent cependant commencer par en dégager l'accès en évitant d'écraser les larves. Ces dernières ne se montrent pas agressives et fuient dès qu'elles en ont l'occasion. Si les investigateurs se mettent à les détruire délibérément il attireront l'hostilité d'Eihort qui les pourchassera automatiquement s'il mettent le pied dans son repaire.

A supposer que les investigateurs entrent dans le labyrinthe, ils vont y errer pendant plusieurs heures au milieu des larves qui se couvrent sols, murs, et plafonds. Elles finissent même par ramper sur leur vêtements (perte de 1D4/1D points de SAN). Si vous vous sentez d'humeur généreuse ils finiront par ressortir dans une petite maison abandonnée dans la campagne anglaise. Une telle découverte pendant l'occupation peut avoir une grande importance. Mais Eihort hante son labyrinthe, et si les investigateurs tentent d'utiliser ce moyen pour permettre à des résistants ou à des espions anglais (voir allemands) de passer d'un pays à l'autre, ils s'apercevront que la plupart ne ressortent jamais vivant. Et parmi ceux qui survivent à la traversée, certains hébergent désormais la progéniture d'Eihort et sont devenus ses serviteurs.

Si vous vous sentez d'humeur sadique (ou si les investigateurs passent à vos yeux trop de temps dans le labyrinthe), ils rencontreront le maître des lieux et devront le servir ou périr. Maigre consolation, s'ils choisissent de le servir, le Dieu ne les empêchera pas de lutter contre Marie-Louise. Il leur confirmera même que c'est grâce à ses aiguilles à tricoter enchantées qu'elle contrôle sa progéniture. Il leur demandera de lui rapporter ces aiguilles. (Marie-Louise va être bientôt exécutée et ne pourra donc plus continuer à ensemen- cer la progéniture du Dieu, il préfère reprendre les aiguilles afin de les confier à une nouvelle servante qui pourra reprendre la tâche).

Si vous vous sentez d'humeur taquine, ce que j'espère, vous pouvez aussi organiser une course-poursuite dans le labyrinthe entre Eihort et les investigateurs. Il vous faudra prêter attention aux

scores en Athlétisme des membres du groupe et surtout aux résultats des jets de dés. Tout écart de niveau de réussite risque de provoquer une séparation. Les personnages qui obtiennent des critiques courent plus vite que ceux qui ont un simple succès, eux même plus rapides que ceux qui échouent, les malheureux ayant commis une maladresse s'étant entravés (ils pourront alors éventuellement être rejoint par Eihort). Ce sera le moment de demander d'un air innocent qui porte la source de lumière. Dans chaque groupe constitué suite à une course poursuite l'un des membres devra réussir un jet en Orientation pour retrouver la sortie. Si l'un des personnages se retrouve seul dans le noir, au milieu des larves qui tapissent les galeries une perte en SAN de 1D4/1D8 s'impose.

Les groupes finiront cependant par rejoindre la cave de Marie-Louise, mais peut-être pas en même temps.

Le labyrinthe est trop complexe pour d'un plan en soit donné, de plus son propriétaire en modifie régulièrement le tracé.

Tout bien pesé il serait sans doute préférable que les investigateurs ne s'aventurent jamais dans l'ancre d'Eihort. Vous devrez insister sur le caractère malsain du lieu, les larves qui grouillent, la sensation de menace qui plane dans l'air afin de pourvoir considérer que les personnages qui s'aventurent dans le labyrinthe le font en étant averti qu'un danger y rôde. Ils devront alors en assumer toute les conséquences.

Mais que fait (encore) la police ?

Elle à mis le Dr Belgrand sous surveillance, des agents en civil surveillent ses moindres faits et gestes. Il leur apparaîtra très vite que son comportement semble au dessus de tout soupçons et leur recherches s'orienteront alors vers Marie-Louise et son entourage.

Bilan provisoire

Si les investigateurs ont bien fait leur travail ils doivent avoir compris que:

- Marie-Louise est responsable des décès
- C'est au moment où elle commence un nouveau tricot que ses victimes tombent malade
- Les aiguilles à tricoter qu'Hortense lui a apportées ont un rôle important à jouer
- C'est grâce aux larves d'Eihort que Marie-Louise réalisait ses avortement et qu'elle provoque la mort de ses victimes (perte de 1/1D6 points de SAN pour réaliser ce fait, 1D4/1D10 pour l'investigatrice)

Ce dernier point peut être confirmé en se livrant à l'autopsie d'une de ses victimes quelques jours après le décès. En effet au moment où les médecins vérifiaient les corps, les larves n'avaient pas encore creusées leur chemin jusqu'à en sortir. S'ils exhument une des victimes et l'examinent, les investigateurs trouveront (avec un succès en Médecine) le trou laissé par la larve dans le cadavre, et le cas échéant (avec un succès en Trouver Objet Caché) un trou identique dans le cercueil. Ils pourront aussi faire les mêmes constatations si leur amie venait à succomber. Exhumer les corps des victimes devra se faire de manière clandestine et peut, s'ils se font surprendre, conduire les investigateurs droit en prison.

Triompher... ou pas...

Et maintenant que faire ?

Pour l'instant Marie-Louise n'a pas l'occasion de tricoter, entre son voyage et ses auditions elle n'en à pas le temps et l'énergie. Dans quelques jours, les auditions seront achevées et elle pourra reprendre sa tâche qui aboutira la mort de l'amie malade des investigateurs. Par la suite, même si Hortense ne peut plus la ravitailler, elle réussira de temps en temps à se procurer de la laine et une

femme mourra; le rythme sera moins régulier mais ce sera le seul changement. Elle gardera même une pelote spécialement pour Marjorie qui sera sa dernière cible avant l'échafaud.

Pour la stopper définitivement les investigateurs doivent résoudre 2 problèmes :

- Le premier est de se rendre à Paris, ce qui n'est pas si facile en 1943 où les allées et venues des personnes sont très contrôlés et où la plupart des moyens de transports sont réquisitionnés par les forces allemandes ou par l'Etat. S'ils n'ont commis aucune action répréhensible et ne sont pas recherché par les autorités, l'affaire devrait cependant s'arranger. Il leur faudra seulement verser un léger pot de vin lors d'un contrôle sur la route. Dans le cas contraire il faudra soit quitter clandestinement Cherbourg, soit obtenir de faux papiers et verser un pot de vin en or ou en bijoux important simplement pour quitter la ville, puis un autre sur la route, mais le temps perdu risque d'être fatal à leur amie.

- Le second problème est d'ôter son moyen de nuisance à Marie-Louise. S'ils savent que ses aiguilles à tricoter sont utiles à son rituel, ils penseront peut-être à soudoyer un gardien de prison pour que ce dernier subtilise et leur remette les objets en question. Le pot de vin à verser est important mais ce moyen est sûr et efficace, ils obtiennent les aiguilles 2 jours plus tard.

S'ils n'ont aucune idée de la façon dont Marie-Louise opère ils tenteront sans doute de la rencontrer en prétextant un parloir afin d'éclaircir ce point. Elle acceptera, curieuse de savoir ce que lui veulent ces inconnus et désireuse de se changer les idées.

Vos notes

Entretien avec une sorcière

Marie-Louise est une petite femme aux cheveux bruns coiffés en chignon que la captivité a durement éprouvée. Elle inspire la sympathie et la pitié. Si on lui pose la question elle reconnaîtra qu'elle n'est pas étrangère au mal qui frappe les patientes du Dr Belgrand. Elle n'a toutefois plus aucune compassion pour ces femmes. Elle n'est pas allée longtemps à l'école mais elle n'est pas stupide, elle sait que la guillotine l'attend et ne voit pas pourquoi elle devrait être la seule à mourir. C'est une femme en colère, elle voulait sincèrement aider ces personnes qui venaient la voir et s'estime aujourd'hui injustement trahie. Aucun argument ne pourra la convaincre de stopper son œuvre, obsédée qu'elle est par son désir de vengeance et son espoir d'échapper à la mort en supprimant les témoins. S'ils indiquent être les amis d'une de ses clientes, Marie-Louise insinuera que le père de l'enfant de la malheureuse se trouve peut-être parmi eux et qu'il est le premier responsable de ce qui arrive. Si la malade est une investigatrice et qu'elle est présente, Marie-Louise lui dira seulement qu'elle devrait être contente de « pouvoir bientôt enfin embrasser son petit ange ». Elle mettra alors un terme à l'entretien et se lève pour quitter le parloir. Un jet de Trouver Objet Caché réussi à ce moment attire l'attention de l'observateur sur ce qui retient le chignon de Marie-Louise, 2 aiguilles à tricoter couvertes de minuscules dessins représentant des petits vers.

Il est possible de tenter de lui arracher ses aiguilles pour les briser. Marie-Louise se défendra mais elle ne devrait pas faire le poids face à des investigateurs déterminés. Le problème est que l'incident provoquera automatiquement au bout d'1D3+1 rounds l'intervention de gardiens qui sortiront manu militari les visiteurs (désormais interdits de parler), espérons pour eux qu'ils auront eu le temps pour neutraliser Marie-Louise. Dans le cas contraire elle reprendra son ouvrage et leur amie mourra bientôt, même un pot de vin important aux gardiens ne pourra l'empêcher, Marie-Louise étant désormais sur ses gardes.

Si elle n'est pas neutralisée, Marie-Louise aura le temps de provoquer la mort de 9 autres femmes avant de monter sur l'échafaud, sa dernière victime sera Marjorie Belgrand.

Si les investigateurs parviennent à lui ôter tout moyen de nuisance elle ira seule à la mort.

L'investigatrice sera appelée interrogée par la police de Cherbourg au sujet de son propre avortement, si elle passe au aveux, elle sera également appelée à témoigner lors du procès de Marie-Louise qui se déroulera en juillet 1943 en échange de l'abandon de toute charge la concernant.

Concernant les morts récentes, les soupçons s'orienteront vers Hortense. En effet le raisonnement des enquêteurs sera le suivant : les morts profitent à Marie-Louise car elle réduisent le nombre de personnes susceptibles de témoigner à charge. Incarcérée, elle n'a pu qu'opérer à l'aide d'un complice, sa voisine et amie évidemment, Hortense qui est venu lui rendre visite en prison afin de préparer avec elle leurs empoisonnements. Ces derniers ont été réalisés avec une substance inconnue qui ne laisse pas trace dans l'organisme C'est la seule explication rationnelle pour la police, c'est donc la bonne. Toutes tentatives d'explication surnaturelle mise en avant par les investigateurs fera d'eux la risée de tout Cherbourg (-20% en crédit). Hortense sera donc accusée, jugée, condamnée et exécutée pour homicide. Les investigateurs n'ont aucun moyen de lui éviter ce triste sort.

Les investigateurs, s'ils ont compris le rôle des larves d'Eihort dans l'affaire savent désormais que plusieurs femmes (dont l'investigatrice) ont un « passager clandestin » implanté dans l'utérus. Les contacter puis les convaincre de subir une intervention médicale afin d'extraire les larves risque d'être une mission délicate qui dépasse le cadre de ce scénario.

S'ils ont conclu un pacte avec Eihort leurs jours sont désormais comptés, l'existence d'un moyen pour extraire les essaims est laissé à votre discrétion.

L'exploitation du Labyrinthe d'Eihort comme voie de communication avec l'Angleterre à déjà été évoquée, le Gardien peut développer ce thème s'il le désire. Mais il est plus probable, s'ils n'ont pas conclu de pacte avec le maître de lieux, que les investigateurs seront plutôt disposés à en condamner l'accès.

Récompenses ?

- ✓ Avoir neutralisé Marie-Louise: gain d'1D10 point de SAN
- ✓ Pour chaque larve extraite du corps d'une des clientes de Marie-Louise: gain d'1 point de SAN (*Les extractions envisageables sont celles de l'investigatrice et de Marjorie*)
- ✓ Pour avoir chassé Eihort de notre monde: gain d'1D20 point de SAN
- ✓ Pour avoir condamner l'entrée du labyrinthe : gain d'1D10 point de SAN
- ✓ Si l'investigatrice est morte: perte d'1D6 points de SAN
- ✓ Si Marjorie est morte: perte d'1D4 point de SAN
- ✓ Par victime supplémentaire: perte d'1 point de SAN
- ✓ Pour s'être fait du Dr Belgrand un ennemi: perte de 10 points de Crédit

Réponse: Ça dépend de l'air qui est joué.

Un scénario écrit par Yorick (Arnaud Buffet) à l'occasion du concours 2013 « Les apparences sont toujours trompeuses » sur le site www.tentacules.net.

Remerciements:

A mes joueurs et victimes préférés: Eve, Karen, Benjamin, Cédric et Pierre.

A Humble et Omniscient (Marc) pour ses commentaires précieux et à Cidrolehein (Julien) pour encouragements à transformer une idée en scénario fini

A toute l'équipe de www.tentacules.net pour leur contribution au jeu de rôle.

PNJs

FOR : 1 CON : 1 TAI : 1
POU : 1 DEX : 1D6
PV : 1
Déplacement : 4
Impact : n/a

Eihort Dieu du Labyrinthe (aussi nommé Le Dieu Blême) :

Description : Une masse blanchâtre, ovale et boursouflée, grosse comme un hippopotame, portée par des pattes qui semblent trop frêles pour la chose, des yeux globuleux et sombres sont noyés dans la chair du côté qui semble être la tête de la créature. A moins que ce ne soit la présence de ces yeux qui indiquent la face de l'abomination.

FOR : 44 CON : 80 TAI : 50
POU : 30 DEX : 12
PV : 65

Déplacement : 8/1 en creusant

Impact : +14

Armes :

Morsure 70% dégâts 5D3 + impact + venin paralysant TOX de 15

Piétinement : 85% dégâts 5D6 dans un rayon de 3 mètres

Armure : Aucune, les attaques physiques ne causent que les dommages minimum et Eihort régénère 3 pv par round

Sortilèges : Trou de Mémoire (Amnésie), tous les sorts de contact des divinités, Création de Portail, Invoquer/Contrôler Goule, Invoquer/Contrôler Chthonien.

Perte de SAN : 1D6/1D20

S'il rencontre un humain, il lui laisse le choix entre mourir (il piétine alors sa victime) ou le servir. Si la victime accepte la servitude il l'immobilise avec son venin (pas de dommages mais paralysie de la cible), et implante un essaim de larves (qui sont des répliques d'Eihort en miniature) dans son corps tout en lui enseignant le sort Contacter Eihort. La victime perd 1D20 points de SAN et 1 point de POU. Elle fait ensuite environ une fois tous les 40 jours des rêves en lien avec le Mythe qui lui font perdre 1D4 point de SAN et lui apportent 1D3 point de Mythe de Cthulhu. Au bout d'1D100 mois (ou dès que sa SAN atteint zéro), l'essaim éclot en sortant du corps de la victime qui meurt sur le coup, les témoins du spectacle perdent 1D3/2D6 points de SAN. Eihort peut à tout moment provoquer l'éclosion d'un essaim chez un de ses serviteurs.

Si les points de vie d'Eihort sont amenés à zéro il se dissout en une immonde flaque blanche.

Pour plus d'information sur Eihort consulter le Malleus Monstrorum (copyright 2009 Éditions Sans-Détour) ou la nouvelle de Ramsey Campbell : « Before The Storm ».

Larves d'Eihort, progéniture du Dieu blême :

Description : Des sortes de petites billes blanches, reproduction en miniature d'Eihort.

Armes: En s'attaquant en groupe à une victime inconsciente elle cause la perte d'un point de vie en 1D10 minutes
Perte de SAN : 1D4/1D8

Elle ne sont ni intelligentes ni agressives mais dévorent systématiquement les humains et animaux inconscients qu'elle trouvent sur leur chemin. Elle rongent leur proie jusqu'à laisser des os parfaitement propres et nets.

Le Grand Ancien les implante dans le corps des humains qui ont accepté son marché. Les larves se développent dans le corps de l'hôte jusqu'à leur éclosion. Elle retournent ensuite au Labyrinthe du Dieu Blême où elles errent dans les galeries en attendant l'heure où les astres seront propices. Elles achèveront alors leur croissance en devenant des créatures physiquement identique à Eihort mais moins puissantes.

Tuées, elle se dissolvent de la même façon que leur géniteur.

Marie-Louise Bicher :

49 ans, avorteuse et sorcière

Apparence et attitude : Une petite femme blonde qui doit avoir une cinquantaine d'années bien que les nombreuses mèches de cheveux blancs qui parsèment sa chevelure rende délicat d'affirmer son âge avec certitude. Elle semble assez douce et sympathique au premier abord.

APP : 12 CON : 9 DEX : 13
FOR : 7 TAI : 7
EDU : 11 INT : 17 POU : 21
SAN : 15 PV : 8

Impact : -2

Armes :

Corps à Corps 55%

Aiguilles à tricoter 65% dégâts 1D4 + impact
Coup vicieux dans les parties intimes 50% 1D3+impact, si l'attaque inflige des dégâts sur un individu masculin il ne peut pas agir pendant 1D4 round

Sortilèges : Contacter/Contrôler les anges du Dieu Blême (les larves d'Eihort), Berceur les anges (endormir les larves), Animer un ange (Contrôler une larve à distance)

Compétences :

Lire/écrire Français : 55%, Couture : 75%, Tricot : 75%, Premiers soins : 60%, Dissimulation : 70%, Psychologie : 65%, Baratin : 35%, Perspicacité : 45%, Inspirer la sympathie : 65%

Connaissance :

Aucune

Connaissances spécifiques :

Elle vit de menus travaux de couture et de tricot, c'est également une faiseuse d'anges qui officie très discrètement depuis plusieurs années

Intrigue :

Elle pratique des avortements clandestin sur les femmes qui lui sont envoyées par Marjorie Belgrand. Pour ce faire elle utilise les larves du Grand Ancien Eihort. L'une des ses ancêtres était une servante du dieu qui a créé les sorts, qui se sont ensuite transmises d'une génération de femme à la suivante, qui permettent de contacter, contrôler et de mettre en sommeil les larves. Ces sorts se sont transmis uniquement de bouche à oreille, Marie-Louise en est la dernière dépositaire.

A l'origine réticente à l'idée de reprendre l'activité de faiseuse d'anges exercée par sa mère, elle s'est laissée fléchir devant les suppliques des femmes qui venaient lui demander de les délivrer d'une grossesse inopportune.

S'estimant trahie, elle a décidé de ne pas mourir seule et compte entraîner le plus de ses anciennes clientes que possible dans la mort.

C'est une femme en colère qui est désormais inaccessible à la pitié ou au pardon.

Même si ses crimes sont inexcusables, son histoire devrait laisser une impression mitigée, ce n'est pas une mauvaise personne à l'origine mais une femme que la perspective de la guillotine à rendu désespérée et dangereuse. Sa condamnation à mort lui ôtera ses derniers points de SAN si ils n'ont pas été perdus avant

Les sorts de Marie-Louise :

Contacter/Contrôler les anges : Ce sort qui coûte 3 points de magie et 1 point de SAN. S'il est lancé à proximité d'une des entrées du labyrinthe d'Eihort, il attire une larve du dieu et la soumet à la volonté du sorcier.

Berçer les anges : Ce sort coûte 2 points de magie, le sorcier doit ensuite vaincre la volonté de la larve dans une lutte de POU contre POU (ce qui n'est pas très difficile le POU de larves étant de 1). La larve est ensuite plongée dans un profond sommeil. Si elle est implantée dans un corps humain elle ne provoque pas les rêves du Dieu Blême. Elle peut rester ainsi indéfiniment en repos jusqu'à ce qu'Eihort se décide à la réveiller.

Animer les anges : Ce sort coûte 10 points de magie et doit être lancé avec l'aide d'un objet ensorcelé de façon appropriée (ses aiguilles à tricoter dans le cas de Marie-Louise). Il permet, en se concentrant sur l'image du porteur d'une larve endormie du Dieu Blême de prendre le contrôle de cette dernière afin de l'inciter à dévorer sa victime de l'intérieur. Un acte aussi odieux fait perdre 1 point de SAN par jour. L'hôte de la larve perd alors 4 PV par jour et ne guérit pas tant que la larve n'est pas sorti de son organisme ou qu'elle n'a pas été plongée de nouveau en sommeil. La larve bouge au rythme où le sorcier manipule l'objet ensorcelé, si les mouvements s'arrêtent la larve s'immobilise. Elle met 1D6+5 jours à se frayer un chemin hors d'un corps humain et échappe alors au contrôle du sorcier pour rejoindre son créateur. Marie-Louise utilisait ce sort pour inciter les larves

qu'elle implantait dans ses clientes à dévorer le fœtus puis les plongeait de nouveau en sommeil grâce au sort précédent.

Possession :

Aiguilles à tricoter ensorcelés : Ces objets qui sont indispensables pour utiliser le sort *Animer les anges* ont été créés par l'ancêtre de Marie-Louise qui a signé le pacte d'Eihort. Le savoir relatif à la création de ces objets n'a heureusement pas été transmis aux générations suivantes.

Ces aiguilles semblent en bois blanc, elle sont gravées de représentations de larves d'Eihort et ont prises une teinte brunnâtre à la pointe.

Docteur Antonin Belgrand:

57 ans, médecin

Apparence et attitude : Bel homme, le Docteur Belgrand est brun, aux tempes grisonnantes et porte une moustache fine. Il affectionne le gris et le brun pour ses vêtements. Sa voix est habituellement grave et chaleureuse mais monte dans les aigus lorsqu'il s'énerve.

APP :16	CON :15	DEX : 13
FOR : 14	TAI : 15	
EDU : 20	INT : 16	POU : 7
SAN :35	PV :15	

Impact : +2

Armes :

Fusil de chasse 65% dégâts 4D6

Gourdin 55%

Corps à Corps 70%

Compétences:

Lire/écrire Français: 99%, Lire/écrire Latin: 50%, Lire/écrire Allemand: 75%, Médecine: 75%, Chimie: 50%, Psychologie: 35%, Persuasion: 60%, Perspicacité: 75%, Croire à la Propagande 75%

Connaissance:

Médecin généraliste à Cherbourg son cabinet est situé au 5 rue du Quai

Connaissances spécifiques :

Membre éminent de la société de Cherbourg, également habitué des réceptions données par les officiers allemands.

Intrigue :

Fervent patriote, il s'est rattaché de toutes ses forces à l'explication officielle de la défaite française: le déclin des valeurs morales et l'influence néfaste de l'ennemi de l'intérieur (les juifs).

Il croit sincèrement que le redressement du pays passe par une obéissance sans faille à la loi et l'ordre. Et pour le moment la loi et l'ordre sont représentés par le régime du Maréchal Pétain, l'homme qui a arrêté la guerre et épargné la vie de milliers de soldats français. Le partage de la France en deux est un sacrifice lourd à payer, mais il ne saurait être que temporaire, une fois que le pays se sera réformé et aura montré sa bonne volonté à l'occupant, nul doute que le 3eme Reich ravivra sa position à ce sujet.

Il suit donc à la lettre les consignes de la propagande et dénonce le moindre méfait porté à sa connaissance.

Il manifeste un soutien sans faille au régime de Vichy et s'intéresse également aux travaux des scientifiques allemands qui ont été un des éléments de la victoire. Il s'inspire des travaux de Paul Ehrlich et tente d'obtenir un anticancéreux à base d'arsenic dénué de ses effets toxiques.

Vis à vis de son épouse il se montre très protecteur. Il est très attaché à celle-ci, son seul regret est qu'elle ait été incapable de lui donner des enfants (son avortement en est la cause, Marie-Louise était encore inexpérimenté et a tardé à rendre la larve ce qui a provoqué la stérilité de Marjorie). Il sait qu'elle en souffre aussi et qu'en travaillant comme sa secrétaire elle tente à sa manière de se faire pardonner en se rendant utile.

Le décès de son épouse laisserait chez lui une blessure profonde quel qu'en soient les circonstances.

Malgré ses sentiments pour son épouse, si il devait apprendre qu'elle a fait-elle même appel au services d'une faiseuse d'anges, il se sentirait blessé et s'en séparerait sur le champ, son honneur ne pouvant le supporter.

Même s'il devrait paraître antipathique aux investigateurs, le Dr Belgrand ne devrait pas être réduit à la caricature du vulgaire « collabo », c'est un individu plus complexe. Patriote et rigoureux à l'excès, la défaite de 1940 a été pour lui un véritable traumatisme qu'il surmonte en se berçant des fables diffusées par la propagande.

L'horreur des camps de concentration sera pour lui un nouveau traumatisme, il passera le reste de sa vie à se tourmenter sur les innocents (en particulier les enfants) qui ont peut-être été envoyés à la mort suite à ses courriers.

Marjorie Belgrand (née Chadrin)

48 ans, secrétaire médicale

Apparence et attitude : Une petite femme brune, très effacée qui ne regarde presque jamais ses interlocuteurs dans les yeux. Sa voix douce et posée a un effet apaisant manifeste sur son époux et elle semble, contre toute attente, être en mesure de contenir au moins pour un temps les accès de colère occasionnels de ce dernier.

APP : 14 CON :12 DEX : 9
FOR :9 TAI :10
EDU : 18 INT : 12 POU :14
SAN :65 PV :10
Impact : 0
Armes :
Sac à main: 35% dégâts 1D3
Corps à corps 35%

Compétences:

Lire/écrire Français: 90%, Lire/écrire Latin: 25%, Lire/écrire Allemand 5%, Premiers Soins 50%, Comptabilité 65%, Psychologie 65%, Baratin 60%, Perspicacité 25%, Se Laisser Émouvoir 35%

Connaissance:

Aucune

Connaissances spécifiques :

Épouse et secrétaire du Dr Antonin Belgrand

Intrigue :

Elle est en fait le véritable noeud de l'intrigue et fait le lien entre son mari, la faiseuse d'anges et les victimes.

Elle a connu Marie-Louise à l'école. Elle sait que la mère de cette dernière pratiquait des avortement et a tenté d'avoir recours à ses services lorsqu'elle s'est retrouvée elle-même enceinte. Elle a convaincu Marie-Louise de reprendre les activités de sa mère alors décédée. Et c'est ainsi que Marie-Louise a procédé à son 1er avortement et que Marjorie s'est retrouvée stérile, la larve endormie trop tard ayant provoqué des dommages irréversibles.

Quelques années plus tard elle s'en marié avec le Dr Belgrand. Elle souffre de ne pouvoir donner des enfant à son mari mais, connaissant les opinions de ce dernier, elle n'a jamais pu se résoudre à lui en expliquer la cause.

Se rappelant très bien sa propre détresse lorsqu'elle était dans la même situation, elle est très sensible au sort des femmes qui portent un enfant sans l'avoir désiré. Afin de leur rendre service, elle indique aux plus désespérées d'entre elle le nom et l'adresse de Marie-Louise.

Elle sera la dernière victime de Marie-Louise si cette dernière n'est pas neutralisée avant.

Les investigateurs peuvent provoquer son suicide en lui faisant comprendre sa part de responsabilité dans l'affaire.

C'est une femme fragile, dotée d'une piètre opinion d'elle-même.

Si elle devait être rejetée par son mari elle s'enfoncerait dans la dépression et dans l'auto-destruction. Même dans ce cas le Dr Belgrand serait très éprouvé par le décès de son épouse.

Hortense Lapaquette

87 ans, commère

Apparence et attitude : Une vieille femme rondouillarde aux cheveux blancs. Elle porte des lunettes épaisses et sales sur le nez, quelques poils lui poussent sur le menton et les oreilles. Elle est invariablement vêtue de la même robe rose fanée qui est tachée et sent un peu la sueur. Elle est très hospitalière et ne peut s'empêcher de colporter rumeurs et ragots de sa voie aiguë et chevrotante.

APP :7 CON :13 DEX : 9
FOR :14 TAI :12
EDU 9: INT :11 POU :7
SAN :35 PV : 14
Impact : +2
Armes :
Canne: 35% 1D3 + impact
Corps à corps: 35%

Compétences:

Lire/écrire Français : 45%, Couture : 55%, Cuisine : 35%, Premiers soins : 60%, Écouter: 75%, Psychologie : 15%, Baratin :25%, Perspicacité : 10%, Cancaner : 75%

Connaissance:

Aucune

Connaissances spécifiques :

Aucune

Intrigue :

C'est la voisine de Marie-Louise. Elle l'a vue naître et grandir est à toujours eu une profonde affection pour « la petite » comme elle l'appel.

Affligée d'une sévère myopie elle porte les mêmes verres épais depuis de nombreuses années. Sa vue ayant encore baissée ceux-ci ne suffisent plus à lui permettre de voir normalement.

Elle vit donc dans un flou permanent ce qui lui convient parfaitement car ainsi selon elle: «elle voit moins la misère du monde».

Lorsque Marie-Louise à été arrêtée elle lui a rendu visite dès le lendemain et lui a porté au plus tôt la laine et les aiguilles qui semblaient tellement lui faire envie, scellant le destin des femmes dont l'avorteuse entend se venger.

Depuis elle va la visiter tous les dimanches après la messe.

Une fois Marie-Louise transférée à Paris elle ne pourra plus lui apporter de laine. Il ne sera pas difficile de la dissuader de l'envoyer par courrier.

Elle sera hélas accusée d'être une empoisonneuse, complice d'une avorteuse. Ce qui lui vaudra également la peine capitale. Les investigateurs ne pourront empêcher ce fait.

Cherbourg, le 12 janvier 1943

A M. Le Sous Préfet
Cherbourg

J'ai l'honneur de présenter à votre haute et bienveillante attention l'exposé suivant: médecin de ville j'ai constaté depuis plusieurs années que certaines de mes patientes pourtant jeunes et en bonne santé, après m'avoir consulté en présentant tous les signes d'une grossesse perdaient, selon leur dire, spontanément l'enfant.

La fréquence et la régularité de ces accidents, ainsi que leurs réponses gênées à mes questions, me permettent d'affirmer avec certitude que ces femmes se sont sans aucun doute livrées à des avortements. En conséquence je viens vous demander de diligenter une enquête sur ces crimes inadmissibles envers Dieu et l'Etat qui ne peut se permettre que l'on assassine impunément la génération à venir.

Nul doute qu'en interrogeant les femmes perdues qui se sont adonnés à ces actes elles livreront sans délai le nom de la personne qui s'adonne à Cherbourg à ces actes criminels. Voici leurs noms:

- | | |
|-------------------------|----------------------|
| - Michelle Barrot | - Isabelle Boudet |
| - Adeline Chastand | - Danielle Chauv |
| - Juliette Chonier | - Yvette Doumaux |
| - Paule Fageol | - Françoise Gardette |
| - Marthe Laurent | - Andrée Leduc |
| - Clémentine Legaillard | - Mathilde Martin |
|
 | |
| - Jeanne Penin | - Corinne Perrin |
| - Yvonne Poujol | - Gisèle Royer |
| - Georgette Thissat | |

Un bon français,
Dr Antonin Belgrand

#2

Nb: il faudra remplacer l'un des noms de la liste (mais pas Juliette, Mathilde ou Corinne) par celui de l'investigatrice ou de l'amie de investigateurs.

Une criminelle sous les verrous

Ce matin les services de police de la ville de Cherbourg ont procédé à l'arrestation de la dénommée Marie-Louise Bicher inculpée de crimes contre la sûreté de l'Etat. Il semble en effet qu'elle se livrait depuis de nombreuses années à des avortements, crimes passible de la peine capitale depuis la loi du 15 février 1942.

Dénoncée par une de ses anciennes clientes, qui témoignera lors du procès attendu avant l'été, elle aura bientôt à répondre devant les juges de ses actes odieux.

Extrait de Cherbourg-Eclair du 15 janvier 1943

#3

La faiseuse d'anges à Paris

Marie-Louise Bicher, l'avorteuse arrêtée le mois dernier, sera transférée ce matin à Paris afin d'y être jugée par un tribunal d'exception.

En l'attente de son procès elle sera détenue à la prison de la Roquette, dans le XIème arrondissement, où elle sera à disposition de ses juges et du procureur.

Extrait de Cherbourg-Eclair du 15 février 1943

Où comment jouer un sale tour à un personnage sans se faire étrangler par sa joueuse.

Parmi les éventualités du scénario j'ai évoqué la possibilité que soit impliqué une investigatrice qui aurait été cliente de la faiseuse d'anges.

Dans ce cas vous serez sans doute tenté d'en faire également la pauvre malade du scénario. Vous devrez alors dans son historique glisser l'avortement sans en préciser les détails et en indiquant que c'est un secret que l'investigatrice n'abordera jamais d'elle même.

Ceci à plusieurs conséquences:

La première, évidente, est que ce personnage risque sa vie dans ce scénario.

La seconde que ce personnage est diminué et plus fragile (il lui manquera au moins 4 PV

La dernière est que ce personnage va être « sur la touche », au moins pendant la première partie de l'enquête, condamnant sa joueuse (où son joueur) à l'inaction.

Pour éviter à son interprète de se sentir à l'écart de l'aventure je vais me permettre quelques suggestions (que vous êtes parfaitement libre d'ignorer).

Tout d'abord il serait préférable que l'interprète de l'investigatrice puisse assister aux pérégrinations de ses petits camarades et vice versa, outre l'aspect réjouissant que peut avoir le spectacle de voir « en direct live » ce que vivent les autres investigateurs, vous limiterez ainsi le temps passé par les joueurs à se faire des debriefing les uns aux autres.

Ensuite il vous faudra garder des choses à découvrir pour l'investigatrice. Elle devrait par exemple être la seule à pouvoir faire parler les infirmières ou à enquêter à l'hôpital.

Je vous suggère également de lui faire vivre la séquence suivante:

Au détour d'un couloir elle surprend une conversation entre 2 infirmières: les enquêteurs de police sont venus observer une nouvelle fois le corps de la dernière victime et viennent juste de partir. Il faudra aller remettre le cadavre au frigo avant qu'il ne se mette à sentir mauvais. Cela serait du plus mauvais effet pour la famille qui attend depuis plusieurs jours la restitution du corps.

L'investigatrice à alors la possibilité de jeter un oeil sur le cadavre.

Si elle saisit cette opportunité lorsqu'elle s'approchera du corps elle remarquera qu'un renflement gros comme une bille déforme le draps qui recouvre la victime au niveau de l'abdomen, et se tache progressivement de sang à cet endroit.

La chose est animée de spasmes et fini par grignoter le draps. Émerge alors du trou une larve d'Eihort (1D4/1D8 SAN) qui s'enfuit, profitant de la stupeur qui paralyse l'investigatrice devant cette horreur sans qu'elle n'ai le temps de la tuer où de la capturer.

Cet événement devrait orienter dès le début les investigateurs dans le sens d'une explication occulte.

Vous pouvez aussi faire vivre à l'investigatrice l'un des rêves d'Eihort ce qui lui coûtera un peu de SAN mais lui permettra de gagner quelques points de mythe.

Enfin n'oubliez pas que même si le personnel de l'hôpital souhaite garder l'investigatrice en observation cette dernière reste libre de ses mouvements, et si elle décide de s'habiller et de quitter l'hôpital au culot il n'y a pas de raison que cela échoue (sauf si ses actes ont conduit à son immobilisation, et même ainsi ses amis peuvent organiser son évasion).

Lorsque ses amis viendront interroger l'investigatrice, remettez-lui juste avant le document suivant:

Voici venir le moment où votre plus grand secret va devoir être évoqué.

Vous avez subi un avortement l'année passée et vous avez ensuite tout fait pour effacer ce souvenir de votre mémoire mais aujourd'hui il va vous falloir y faire face.

Vous êtes tombée enceinte il y a quelques mois, effrayée par cette grossesse malvenue (célibataire et peur du qu'en dira-t-on, peur d'élever un enfant dans cette période trouble, enfant né d'une relation invouable, etc...) vous vous êtes confiée au Dr Belgrand.

Ce dernier vous à alors ouvertement affiché son mépris et sa désapprobation pour votre réaction face à cette grossesse, vous incitant à l'assumer. Incapable de comprendre vos peurs.

Au moment de quitter le cabinet du Docteur, Mme Belgrand vous à glissé à l'oreille que si vous le désiriez elle pouvait vous donner le nom d'une faiseuse d'anges.

Vous avez accepté et contacté cette avorteuse, Marie-Louise Bicher, quelques jours plus tard.

Marie-Louise à ensuite procédé à l'avortement.

Vous avez par la suite annoncé que vous aviez spontanément perdu l'enfant au Dr Belgrand, mais ce dernier à sembler avoir des soupçons et vos entretiens on toujours été froid depuis lors. Vous n'a pas osé changer de médecin tout de suite pour ne pas attiser davantage les soupçons du Docteur.

Voilà tout ce que vous devez savoir à ce sujet afin de répondre aux questions que les autres personnages viennent vous poser. Vous ne devez pas donner tout de go tous ces éléments, les autres investigateurs vont devoir vous arracher par leurs questions ces informations.

Le Gardien vous donnera des précisions où des compléments si nécessaire.



A priori à réserver à des joueurs expérimentés, cette histoire peut également se raconter à des néophytes par un Gardien des Arcanes qui, pour ce faire, s'aidera des quelques outils facultatifs proposés. Les utiliser avec parcimonie, la linéarité frustre et ennue.

Voici un scénario à l'ancienne, assez classique dans sa forme puisqu'il part d'un tout petit objet pour finir dans le grandiose, l'infiniment grand. A un chien et peut-être un enfant de remplacer l'usuel oncle disparu.

1ère Partie : On tâtonne à Boston

Mais il est où, Meelow ?

Années 20, Boston. Tard, un soir d'automne...

En quête d'air frais après une sortie trop arrosée pour fêter ils ne savent plus trop quoi, les PJ se promènent à pied dans les rues d'un quartier populaire. Ce qui leur fait le plus grand bien. Ils errent laborieusement dans l'obscurité de la ville, les lumières chaudes pleines de promesses des bars désormais derrière eux. Trop bien tenues, les promesses. Certains se taisent solennellement, d'autres soliloquent comme des loques, leurs voix rauques résonnant dans les proches poubelles en métal.

Un jeune garçon malingre surgit soudain de l'ombre d'une impasse voisine. Il les apostrophe avec force.

- Meelow a disparu ! Vite, aidez-moi !

En pleurs, il saisit le pantalon de l'un de vos fiers aventuriers. De deux choses l'une ; soit vos joueurs, bons comme Gaston, se précipitent à sa suite pour voir de quoi il retourne, soit ils s'en moquent et le renvoient sur le trottoir à coup de pompes dans le derrière. Toutefois, comme ce scénario dépend de leur implication, il va bien falloir aider votre PNJ à se faire comprendre. Ivre, le personnage récalcitrant à cette mise en bouche pourra tomber avant de frapper l'innocent, son pied s'en allant cogner un réverbère plutôt que de faire violence. Un bon -30% au jet de dé devrait faire l'affaire. S'il est chanceux, sa semelle atteindra son but mais au petit homme, pugnace, d'insister, de revenir à la charge.

- Meelow a sauté sur l'écharpe et il a disparu ! Mamie pleure mais comme elle ne peut pas s'arrêter de tricoter, je ne sais pas quoi faire ! Aidez-moi, s'il vous plaît !

Après un silence de rigueur, les interloqués demanderont sans doute au perturbateur de répéter ses dires. Ce qu'il fera. Curieux, ils finiront bien par le suivre...

Les aventures de Tcho-Tcho au Tibet

Le bonhomme d'à peine dix ans s'appelle Jeremy Callen. Après que ses parents décédèrent d'un accident de voiture, sa mamie, Katie Humphries, le prit en charge. Son chien, Meelow, est un fox terrier en plus du premier clin d'œil à Tintin au Tibet, fameuse BD d'Hergé, inspiration très partielle de cette petite histoire.

Ce matin, alors qu'elle chinait à une brocante avec son petit fils, Katie trouva sur un étal de fort belles aiguilles à tricoter aux embouts délicatement ciselés. Dans un anglais approximatif, le vendeur, un homme sale aux yeux malicieux, négocia l'objet en ajoutant au passage un petit jouet pour l'enfant afin de justifier quelques cents supplémentaires. Ce qui fut fait. Heureuse, Katie s'en retourna chez elle, accompagnée du garçon tout aussi pressé de jouer avec son taureau sculpté en bois. Arrivée dans son appartement, elle se dépêcha de sortir sa pelote de laine bleue afin de

commencer l'écharpe. Elle voulait la tricoter pour lui, assez fragile des bronches. Malheureusement pour elle, une fois lancée, une malédiction le fut également...

La mamie se voit désormais condamnée à tricoter une écharpe jaune ad vitam æternam et même au-delà ! Ses doigts ne peuvent pas s'arrêter, sa pelote bleue donne des mailles jaunes – c'est impossible ! – et la laine, comme importée du continuum espace temps, se reconstitue à l'infini. On en trouve une de récurrente, d'écharpe jaune, dans Tintin au Tibet... Le vendeur ? Un prêtre Tcho-Tcho, adorateur de Celui qui ne doit pas être nommé, à savoir Hastur, l'indicible Roi en jaune. Ce qui est certes parfaitement dicible mais nullement conseillé. Puissant sorcier, notre Tcho-Tcho compte bien inonder la ville d'artefacts démoniaques afin de casser son train-train quotidien (tchou-tchou !) et, à titre accessoire, rapprocher son peuple et sa divinité de la - décidément - très convoitée planète Terre. L'écharpe, qui grandit d'heure en heure figure un portail qui mène à un ensemble de grottes sous le plateau dévasté de Tseng, au Tibet (comme Tintin, CQFD). Peuple cannibale, le Tcho-Tcho se nourrit autant des proies capturées qu'il expérimente et étudie le comportement des humains. Comme ces rustres sont beaucoup plus bêtes que les Mi-go, tout ceci est grossièrement effectué, voire même assez barbare...

A trop tricoter, on finit par trop se quitter

Jeremy conduit nos amis là où il vit, juste à côté, dans un tout petit duplex au ré de chaussée d'un immeuble rachitique. Il les fait monter à l'étage et leur montre sa grand-mère. En sueur, elle tricote une écharpe jaune avec de la laine bleue. Elle s'agite étrangement, en transe, les yeux révoltés.

- Ai... dez... moi... articule-t-elle difficilement. Une forte odeur d'urine parvient aux narines des fêtards. Un jet de santé mental s'impose (0/D4). L'écharpe n'arrive pour l'instant qu'aux pieds de notre tricoteuse. Si les PJ ne l'en empêchent pas, Jeremy, trop démonstratif, dit :

- C'est là ! Meelow s'est jeté sur l'écharpe comme ça et... et POUF, au revoir Jeremy, qui s'efface à son tour une fois l'écharpe touchée. Sur cette action, le MJ doit laisser un léger espace de liberté aux PJ pour empêcher Jeremy de toucher le vêtement. S'il disparaît à son tour, à la mamie de geindre pitoyablement, choquée par cet atroce rebondissement. Elle ne répondra pas aux questions que les joueurs tenteront de lui poser. Elle en est incapable pour deux raisons : sa panique, un peu, surtout ce sortilège qui la possède.

Les dernières heures de Mamie Humphries

La pauvre Katie Humphries ne survivra pas à cette terrible épreuve. En prenant bien soin d'éviter tout contact avec l'écharpe, les PJ auront beau lui donner à manger, à boire, lui éponger le front, lui masser les coudes etc ; rien n'y fera, elle mourra d'un infarctus à l'aube. Ce qui n'empêchera en rien la malédiction de perdurer puisque Katie continuera son office... en tant que morte vivante ! Des arcs électriques apparaîtront dans la pièce, le zombi grillera partiellement, la puanteur régnera dans cet enfer. Au fur et à mesure, l'écharpe descendra l'escalier, envahira l'appartement puis sortira au-dehors, happant de pauvres passants qui se verront tous basculés au Tibet ! Comment cela prendra-t-il fin ? Aux PJ de s'y atteler. Notons toutefois que les Tcho-Tcho finiront par mettre eux-mêmes un terme à ce sortilège, épuisés d'accueillir autant de proies dans leurs grottes surpeuplées. Dépités, les byakhees ne voudront plus jeter une fois de trop un corps dans le vide ; les prêtres locaux n'auront que faire de nouveaux sacrifiés et notre zélé de prêtre Tcho-

Tcho bostonien sera finalement puni pour avoir mis un tel bazar sur leur plateau. A Hastur de patienter encore un peu avant de sortir de son lac de Hali...

Que faire ?

Du role play, d'abord ! A vos joueurs de se rappeler qu'ils sont dans un état second, l'esprit salement embué d'alcool. Un tel événement les réveillera un peu mais ils doivent garder en tête qu'ils viennent de se prendre une sacrée biture. Ceux qui choisiront de toucher l'écharpe seront transportés à Tseng (voir plus loin). Les autres, s'ils ont eu la présence d'esprit d'empêcher l'enfant de toucher le vêtement, pourront obtenir quelques réponses et commencer leur enquête à Boston.

* Peut-on tuer la mamie d'une balle dans la tête ?

Désormais morte vivante, elle tricoterait encore. Ses mains n'ont pas besoin de sa tête et, de toute façon, un byakhee tricote pour elle, très loin d'ici (cf. plus bas).

* Peut-on amputer la mamie des deux bras ?

Des éclairs jailliront des aiguilles à tricoter. L'auteur du coup se prendra une décharge qui l'enverra heurter le mur d'en face (jet de chance / D3 PV). Les éclairs finiront par rattacher le membre au corps, le calme relatif reviendra. Mamie tricoterait encore et toujours.

* Peut-on brûler le corps ? L'écharpe ? Les deux ?

La mamie brûlerait un peu mais le feu ne prendrait pas. Idem pour l'écharpe, une odeur de brûlé se fera sentir mais très vite le feu sera maîtrisé par la magie protectrice de l'artefact. Un petit jet de santé mentale, s'il vous plaît ?...

* Autre ?

Goûtez aux joies de l'improvisation !

Les jérémiades de Jeremy

Il sera difficile de faire parler l'enfant, il est encore sous le choc. Avec un peu de patience et quelques jets en diverses compétences de communication et psychologie, il se calmera et répondra aux questions. Il dira d'où viennent les aiguilles à tricoter, où se trouve la brocante ; il abordera aussi l'existence de son jouet, qu'il a conservé dans sa poche ou dans sa chambre, à côté.

Si Jeremy n'est plus là, en se renseignant chez un voisin, le taci-turne et un peu sourd Timothy Gallin, les PJ apprendront que Katie Humphries s'est vantée en fin de matinée avoir trouvé son bonheur à la brocante.

La brocante il faut y aller, faut y aller !

Cette brocante n'a lieu qu'une fois par semaine sous le pont qui se trouve entre le cinéma et la voie de chemin de fer, à cinq minutes de marche depuis l'appartement. De quinze à vingt minutes en titubant. A cette heure, on n'y trouve que quelques détritrus, les restes de l'activité de la journée. Si l'enfant est avec les PJ, il leur montrera l'emplacement de l'étal. Ne reste au sol qu'une petite boîte avec deux jouets comme celui du garçon. Des taureaux en bois.

Trois sans abris ont élu domicile sous ce pont. Bien qu'ils soient sur la défensive, ils accepteront de parler contre quelques dollars. Du reste, ils trouveront sans doute nos PJ sympathiques du fait de leur état d'ébriété avancé. S'il leur reste une bouteille dans la poche, c'est le moment d'en faire usage. Aux langues de se délier. Les clochards connaissent le vendeur. Comme eux, c'est un sans abris. Il se fait appeler Johnny, dit qu'il est chinois. Ils préviennent les PJ qu'il faut s'en méfier, qu'il est dangereux. Il a déjà eu à faire à plusieurs gars, d'autres SDF, qu'on n'a jamais revu par la suite.

- Tu devrais pas t'en approcher, mon pote ! Mais ok, si tu veux tout savoir...aux dernières nouvelles, il crèche à l'ancienne usine de textile, celle qu'a cramé l'an dernier. Elle est là-bas, à deux pâtés de maisons plus loin, dira-t-il en montrant vaguement du doigt le chemin. Au moment opportun, un policier pourra venir inspecter ce repaire de SDF.

Le taureau en bois

Le Dieu Hastur réside sur l'étoile Aldébaran, qui fait partie de la constellation du taureau. Le jouet est creux ; une petite trappe s'ouvre sur une petite cache qui abrite une lettre " K ", également en bois et peinte en jaune. Les autres jouets qui ont pu être découverts sous le pont ont les mêmes caractéristiques. Johnny a taillé ces jouets par simple coquetterie dévouée. La constellation du taureau est en forme de K, ce qu'un jet en astronomie réussit à révéler aisément. Conjugué à un jet en mythe de Cthulhu, il évoquera immédiatement – sans invoquer ! - Celui qui ne doit pas être nommé. Voilà un indice qui pourra aider les PJ une fois téléportés à Tseng, où les grottes ont été creusées selon ce plan. D'où leur nom : les grottes de Taurus. L'endroit d'où ils pourront s'en échapper et trouver, aussi, le moyen de mettre fin à ce cauchemar, correspond à l'emplacement d'Aldébaran au sein de cette constellation.

Johnny le Tcho-Tcho featuring un byakhee

A moitié carbonisée, l'usine désaffectée conserve bon gré mal gré ses trois étages d'antan. Johnny habite le troisième, inaccessible autrement que par une belle escalade. Le Tcho-Tcho, de la taille d'un jockey, s'y fait porter par son odieux ami, un byakhee qui se cache dans l'obscurité des hauteurs. Johnny est armé d'un colt 45 et connaît plusieurs sortilèges agressifs. Un chapeau à larges bords le

Vos notes

protège de la pluie qui s'infiltrerait régulièrement par les nombreux trous qui ornent le toit. Il a gravé un sortilège de détection de mouvement dans les gravats du ré de chaussée (TOC -20%). Les deux mêmes symboles sont gravés sur deux piliers distants. Si quelqu'un passe entre ces piliers, un tatouage sur son avant-bras lui signalera l'intrusion par une brève douleur. Il a conçu quelques pièges, dont deux morceaux de béton instables à son étage qui ne demandent qu'à tomber sur des assaillants. Si les PJ arrivent à se débarrasser du sorcier et s'ils atteignent sa cache, ils trouveront les objets suivants : Le livre d'Eibon (en anglais !), quelques petites statues, des babioles, un sifflet de pierre et... un vélo. Il est bizarre ce vélo ; des signes sont peints sur le cadre et il sent le souffre. Johnny travaille son prochain artefact, un vélo démoniaque sensé parasiter un cycliste condamné, tout comme Katie, à peindre une ligne jaune au sol avec ses pneus imbibés. Notre fanatique se heurte à des difficultés techniques importantes avec cet ambitieux projet aussi absurde qu'effrayant. Quelques optionnels clochards ralliés à sa cause peuvent mettre des bâtons dans les jambes et têtes des PJ...

Ce bon livre d'Eibon

Il faut du temps pour lire un livre lié au Mythe. Du temps et de la santé mentale en moins. En l'occurrence, les PJ n'en ont pas suffisamment ! Les caractéristiques de ce livre figurent dans le livre des règles. Si les joueurs y cherchent des éléments de réponse simplement en feuilletant les pages, il est préférable qu'ils précisent par quel mot ou élément clef ils commencent. Recherchent-ils le "K" du jouet ? Un dessin de la constellation du taureau orne une page au hasard ; elle fait partie du Chapitre dédié à Hastur. Le lecteur apprend alors le lien entre ce Dieu, la constellation et Aldébaran. Un jet bibliothèque est nécessaire pour trouver ces informations. Une simple recherche hasardeuse requiert une empale pour arriver à ces mêmes données. Si un livre d'astronomie donne des indications notables, Hastur n'y est bien évidemment pas mentionné. Nota : même sur une recherche partielle de ce type, un jet de santé mental lié au livre est requis. L'agencement des chapitres n'est pas usuel, le phrasé possède toujours un double voire un triple sens ; se rendre compte de ce que ces quelques mots impliquent rend plus que très mal à l'aise.

L'on peut également trouver glissé dans ce livre quelques feuilles sur lesquelles est inscrit le sort qui a permis à notre camarade Johnny de créer ses aiguilles à tricoter. C'est écrit en Tcho-Tcho – sorte de chinois corrompu - mais un curieux dessin en noir et blanc peut stimuler l'imaginaire de vos joueurs. Il représente une sorte de gros scarabée – un byakhee -, debout, sur un rocher, en train de tricoter une sorte de grande couverture. Jaune ?

Le sifflet de pierre

Doublement enchanté, ce sifflet convoque un Byakhee sans qu'il soit besoin de connaître le sortilège invoquer/contrôler un byakhee. Une confrontation POU/POU reste nécessaire pour maîtriser le monstre. Cet objet pourra s'avérer fort utile dans les grottes de Taurus (voir plus bas). Les puristes peuvent rendre accessible ce sortilège au sein du Livre d'Eibon et considérer ce sifflet comme classique... si tant est qu'il le soit !

2nde Partie : S'échapper de l'écharpe

Arrivée au pied droit du K

Les PJ envolés au Tibet via l'écharpe ne se font pas immédiatement "écharper" à leur arrivée là-bas ; une grotte sous le plateau de Tseng.

Ils traversent un portail gravé dans un mur qui, effet bénéfique, leur enlève instantanément les affres de l'alcool, gueule de bois incluse. Des torches éclairent la pièce, des grognements se font entendre. Une demi douzaine de Tcho-Tcho, des hommes d'à peine un mètre cinquante de haut, armés d'épées, de hachettes, de petites lances et de filets se jettent sur eux. L'objectif de ces tibétains vérolés n'est pas, pour l'instant, de tuer vos joueurs. Ils les capturent puis les conduisent dans un cachot. Si le petit Jeremy a touché l'écharpe, il s'y trouvera, attaché à un mur. Les PJ vont devoir s'évader par leurs propres moyens. Le chien est une option (cf. ci-dessous), il y en a d'autres. La bêtise du peuple Tcho-Tcho est avérée, diverses feintes peuvent fonctionner. Toutes ces salles se trouvent dans le pied droit du K. Celles consacrées à diverses tortures et expériences également.

La torture, pourvu que ça dure

Avant de s'enfuir, les joueurs vont peut-être devoir subir quelques humiliations et autres douleurs malvenues. Un doigt peut être coupé, un couteau enfoncé dans une jambe, comme ça, pour voir. Mais ces amusements peuvent s'avérer plus inoffensif, comme des cheveux coupés, jetés dans une mélange liquide verdâtre très odorant, ou bien encore une leçon d'anatomie stupide donnée par un pseudo professeur Tcho-Tcho à un parterre d'étudiants abrutis. A votre PJ, nu, de prendre son mal en patience.

Le petit chien Meelow

Étonnement, les Tcho-Tcho se sont entichés du fox terrier. Ils ne lui veulent aucun mal. Abondamment nourri par ses nouveaux maîtres, il se promène comme bon lui semble dans les grottes. Il aidera les PJ selon son bon vouloir et les astuces que ses derniers inventeront pour qu'il vienne ronger leurs liens, leur ramener la clef de la geôle ou encore mordre sauvagement l'entrejambe de leur gardien. Il est probable que ce chien finisse ses jours heureux avec ces nouveaux maîtres qui prennent si bien soin de lui.

Quid de Jeremy ?

Ce personnage est à gérer à l'instinct. S'il se révèle courageux, il pourra aider vos joueurs, mais s'il rate ses jets de santé mentale, il sera une charge pour eux. Petit, il peut se faire passer pour un Tcho-Tcho ou, et là l'idée est importée du film Mimic de Guillermo Del Toro, il peut aussi révéler une vraie compétence à communiquer avec des byakhees, jusqu'à en chevaucher un devant les yeux stupéfaits de vos joueurs après qu'ils le laissèrent derrière eux quelques heures plus tôt...

Les grottes de Taurus : on est dans le K-K !

Il faut penser ce "K" en 3 dimensions, avec plusieurs niveaux. Les PJ arrivent directement au niveau central, celui qui les intéresse. Les axes majeurs des tunnels sont assez larges, les PJ y tiennent à trois de front, le plafond atteint les trois mètres de hauteur. Des tunnels annexes, beaucoup plus étroits et éparpillés, partent et reviennent d'un peu partout. Ils ne figurent pas sur la carte. D'autres niveaux, également construits sur la base du "K", sont accessibles par de grossiers escaliers taillés à même la pierre. Ils se situent plus bas et plus haut. Si tous servent principalement à loger les Tcho-Tcho ou à abriter divers lieux de travail, d'autres conduisent vers des ensembles de grottes qui ne composent pas de "K", ne sont pas affiliés à Hastur mais ne concernent en rien ce scénario. Ce peuple est constitué de divers clans alliés, neutres ou opposés, une nuance qui ne devrait pas être perçue par vos joueurs dont le seul but est de mettre fin à la malédiction. Et de s'enfuir ! Cependant, s'ils sont en mauvaise posture, un renfort issu de ce même peuple pourrait renverser la tendance. Cela peut venir d'un prêtre opposé aux actions

entreprises par Johnny, un autre personnage ambitieux qui aimerait être calife à la place du calife et qui voit là l'occasion d'y parvenir - " Notre sécurité est menacée ! " -, ou encore un traître lié à Cthulhu, ennemi juré d'Hastur... Si vos joueurs n'ont pas pu enquêter à Boston, un de ces prêtres, lointain cousin jaloux de Johnny, peut par exemple les renvoyer d'où ils viennent à l'aide d'un autre portail. Dans les égouts de Boston, avec comme blagounette un sans abris, petit et d'origine vietnamienne, qui, stupéfait devant cette apparition, montrerait vos voyageurs du doigt en parlant dans sa langue natale. Vont-ils le tuer dans l'instant ?...

Le pied gauche du K : grotte des byakhees

Très loin en bas, le gouffre. Très loin là-haut, un cône mène à une ouverture vers le ciel. Telle une nuée d'abeilles, des byakhees volent par centaines, dans tous les sens dans cette impressionnante ruche. Certains sortent ou entrent, d'autres dorment, figés sur des excroissances de pierre. Après un sévère jet de santé mentale de rigueur (1/D10), aux PJ de s'enfuir illico presto.

Les antennes du K

Chacune des deux hautes extrémités du K donnent sur l'extérieur, à flanc de montagne. De jour ou de nuit, au choix. Une corniche assez large relie les deux sorties. Y flâner n'apportera que des ennuis avec l'arrivée imminente de D4 byakhees ! L'air frais est cher payé.

Milieu gauche du K

A cette intersection se trouve une gigantesque cantine. On y sert du bouquetin, des oiseaux etc. De l'humain les changerait de la routine, nos amis Tcho-Tcho. L'odeur de nourriture, pas désagréable, arrivera aux nez de vos joueurs avant qu'ils ne découvrent l'endroit.

Milieu droit du K

Un gigantesque escalier passe par ici. Les castes inférieures l'employant au quotidien, il est surchargé de monde. Si les joueurs souhaitent rester discrets, en se penchant et se mêlant à cette foule perdue dans ses pensées, avec quelques indulgents jets de discrétion cela peut peut-être passer...

Milieu patte gauche du K

Des Tcho-Tcho travaillent dans ce grand atelier bruyant. Une forge permet de créer des armes et divers objets de la vie quotidienne.

L'ascenseur à byakhees

La planète juste au dessous d'Aldébaran est matérialisée par un ascenseur à byakhees, qui descend ou monte selon les souhaits formulés par les Tcho-Tcho des castes supérieures. Une astuce inventée par les joueurs ou l'aide du sifflet de pierre récupéré sur Johnny le Tcho-Tcho pourra les aider à l'emprunter. D'autant qu'en bas, un conduit mène directement à la grotte aux polypes...

Aldébaran, c'est marrant

A l'approche de cet endroit, nul Tcho-Tcho ne continue à poursuivre les PJ. Ils ont bien trop peur de ce qui s'y trouve ! Les murs sont remplis de sigles incompréhensibles, quelques kernes sont posés au sol, des poupees de chiffon à leurs côtés. Près d'un large puits, un toboggan de pierre descend dans les tréfonds de la montagne. C'est là que la tribu jette les siens lorsqu'ils trahissent ou sont désignés pour un quelconque sacrifice à leur Roi en jaune. Les PJs n'auront pas le choix. Ils arriveront, secoués (jet de chance / D3PV) sur un promontoire. De là, un chemin étroit longe une falaise. Une lumière diffuse provient d'un élément jaune longiligne, un peu plus loin. Cette cascade blonde descend d'un gigantesque

mur de la grotte. En fait, elle remonte des enfers, jusqu'à un byakhee qui tricote à l'envers ! Et la suite arrive à Boston par le biais de grand-mère Humphries.

Contrairement à notre pauvre mamie, la bête peut être tuée, ce qui annihile dans l'instant la malédiction. Auquel cas, depuis le bas sans fin du gouffre, le jaune disparaît petit à petit. Si les joueurs veulent revenir sur le plancher des vaches – celles, peu nombreuses, de Boston – ils doivent absolument toucher le tricot avant qu'il ne disparaisse sans quoi ils sont condamnés à rester ici ! Et devront tenter le trekking en surface pour s'enfuir, un acte de bravoure qui se montrera beaucoup plus mortel qu'au Cachemire. Par contre, si les PJ touchent la laine jaune avant de tuer le byakhee, ils reviendront certes à leur case départ à Boston mais sans avoir fait avancer le schmilblick. S'ils retouchent l'écharpe depuis l'appartement, ils se referont capturer dans le pied droit du K et... re belote.

Pour atteindre le byakhee, il faut d'abord longer une corniche escarpée et supporter les facéties de trois polypes volants, protecteurs aussi vénérés que craints par le peuple Tcho-Tcho (cf. leurs ignobles caractéristiques dans le livre des règles). Ce passage est particulièrement mortel ; ce monstre est l'un des plus effrayants du Mythe (SAN: D3/D20!). Si le byakhee, concentré, n'oppose aucune résistance, l'escalade pour l'atteindre s'avère particulièrement ardue et la présence de polypes n'arrange rien ! Les joueurs doivent agir vite et bien pour parvenir à leur fin. Sur cet ultime segment, contrôler un byakhee et s'en servir astucieusement serait un atout bienvenu. Au MJ d'être quoi qu'il en soit assez magnanime sur ce morceau de bravoure. Simple suggestion. Si la folie, le souffle d'un polype, un jet raté en grimper ou autre DEX*4 envoie un PJ au fond de l'abîme, un jet de chance devrait lui permettre d'atterrir sur une

Vos notes

corniche, de rebondir jusqu'à l'écharpe via quelques points de vie en moins pour la forme. Au fond du gouffre ? Une toile d'araignée géante peut sauver un de vos joueurs. Il sera attaqué par un polype acharné avant d'être indirectement sauvé par l'araignée, qui souhaite protéger son repas. Un joueur en pleine chute peut aussi tomber dans les pommes avant de tomber dans les bras d'un byakhee, qui l'emmènera, heureux, dans son nid, au sein de la ruche avant d'être à son tour gêné par un polype, ce qui fera basculer le pauvre PJ dans un lac sous-terrain et... bref. Vos joueurs préfèrent-ils reculer pour mieux sauter ou sauter pour mieux reculer ?...

Une randonnée sur le plateau de Tseng

Vos joueurs ne devraient pas s'y trouver mais sait-on jamais. Si d'aventures ils y arrivent après avoir gravi hordes marches ou profité des bienfaits de l'ascenseur, dégoûtez-les du plein air ! Des Byakhees volent tout près, des Tcho-tchos se promènent en bande, nul relief ne permet de se cacher, quelques kernes et autres petites statues agrémentent tout au plus la plaine, le vent souffle fort... Ca n'est pas le meilleur endroit pour s'amuser à faire un trekking. Mais s'il n'y a pas d'autre choix...

Épilogue : retour à Boston

Une fois revenus dans l'appartement de mamie Humphries, s'ils ont tué le byakhee tricoteur, aux joueurs de vérifier qu'elle gît, bel et bien morte, que l'écharpe a disparu et qu'un anecdotique mais rassurant morceau de pelote de laine bleue a roulé par terre. Nulle trace de jaune, ouf ! Désormais inactives, les aiguilles à tricoter ne menacent plus personne. Si le scénario s'est à peu de chose près " déroulé " d'une traite, l'écharpe n'aura pas franchi la porte d'entrée, et notre voisin sourd comme un pot, Timothy Gallin, ne sera pas au courant de ce qui vient de se produire juste à côté de chez lui.

Le corps de Madame Humphries est dans un triste état. Les PJ penseront sans doute à simuler un accident domestique mais libre à eux, comme toujours, de faire ce que bon leur semble. Ils pourront rentrer chez eux dormir du sommeil du juste.

Le lendemain, une méchante gueule de bois les harcèlera tous. Ont-ils rêvé ? Dans ce bar, au tout début de cette histoire, n'ont-ils pas abusé de cette boisson anisée d'origine française, à la couleur jaunâtre ? Le barman n'était-il pas lui-même un petit asiatique ? Et, sournois, ne ricana-t-il pas méchamment lorsqu'ils franchirent péniblement le seuil pour s'en aller prendre l'air ?...

- + D6 points de SM pour avoir tué Johnny le Tcho-Tcho.
- + D8 points de SM pour avoir détruit l'écharpe jaune.
- + D4 points de SM si Jeremy est encore en vie.

Peuple Tcho-Tcho

Globalement d'apparence humaine, le Tcho-Tcho se rapproche du peuple asiatique. Il a de petits yeux bridés, enfoncés dans ses orbites. Issu d'une race d'esclaves, les Miri Nigri, façonnés à partir de la chair primitive des amphibiens, il est devenu Tcho-Tcho suite à des accouplement contre nature entre cette odieuse race et l'homme. Son sang Miri l'a condamné à naître avec une fragilité mentale naturelle. Pour les besoins de ce scénario, et contrairement à ce qu'en dit le livre des règles (édition 5.5), le voilà plus petit et plus bête que le commun des mortels.

Caractéristiques	1	2	3	4	5	6	7	8	9
FOR 2D6+3		12	11	14	5	12	14	8	9
CON 3D6	14	12	11	13	7	10	11	13	
TAI 2D6	6	10	5	3	4	11	9	2	
INT 3D4	8	7	4	10	8	11	6	10	
POU 3D6	14	8	6	9	13	16	14	11	
DEX 3D6	12	15	11	13	12	13	14	13	
APP D8	2	4	8	1	7	6	5	4	
PV	10	11	8	8	6	11	10	8	

Déplacement : 8

Bonus aux dommages : +0

Armes : Hache 45%, 1D6+1 ; Couteau 35%, 1D4 ; Lance 40%, 1D6.

Sortilèges : réservés aux prêtres Tcho-Tcho. Invoquer/convoquer un byakhee etc (au choix du gardien).

Perte de santé mentale : 0.

Johnny le Tcho-Tcho

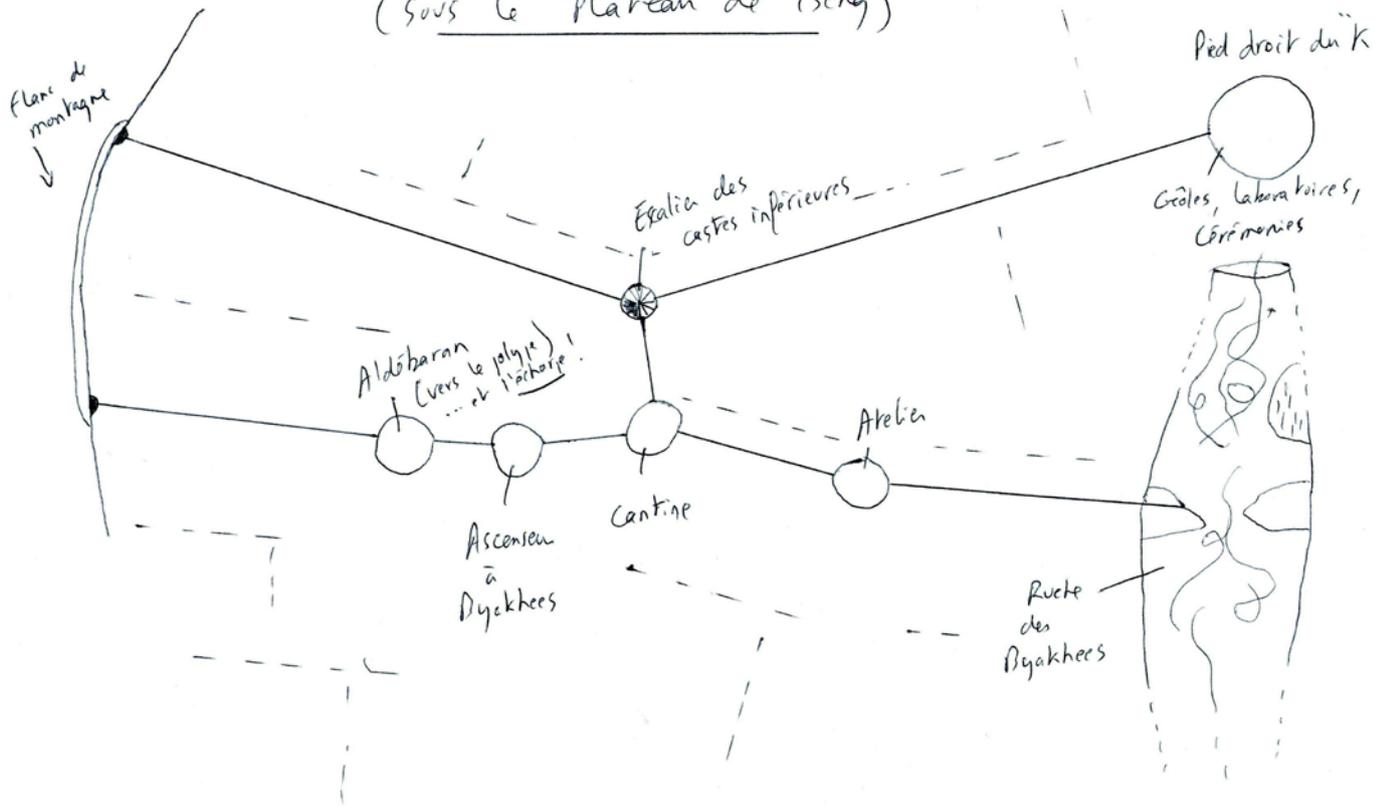
FOR 13	CONT 14	TAI 9	INT 12
POU 17	DEX 14	APP 6	PV 12

Armes : revolver Cal.45 50%, D10+2 ; couteau 55%, 1D4.

Sortilèges : flétrissement ; invoquer/convoquer un byakhee ; enchanteur un objet.

Aides de jeu

Grottes de TAURUS (Sous le plateau de Tseng)







Concours de scénario juillet 2013

**Une Toc-Production
www.tentacules.net**