



Scénario 1

Quelque chose se prépare

PAR COLIN HART

Les investigateurs, invités à une cérémonie de mariage tout à fait banale, vont être confrontés à une malédiction ancienne dont il leur faudra se débarrasser et qui n'est que le début d'une longue quête pour sauver le monde.

En quelques mots...

Censés arriver une semaine avant la cérémonie afin d'apporter leur aide aux préparatifs, les investigateurs auront ainsi un peu de temps pour prendre contact avec les habitants et la région, et neutraliser la malédiction : achat de miel, promenade dans la campagne profonde, confections diverses destinées au mariage, puis recherches variées, y compris dans l'église et le cimetière du village. Car, dès la première nuit, des cauchemars les assaillent et ne vont faire que s'amplifier chaque nuit suivante.

A l'affiche

Abby Barker

Amie ou parente d'un investigateur, elle les invite à son mariage à Selborough, petite localité de l'Angleterre, où elle a décidé de s'installer.

Le révérend Jeffrey Petterson

Jeune pasteur nouvellement arrivé dans la paroisse de Selborough, le mariage d'Abby et de son mari est le premier qu'il célèbre dans le village. Aidé en cela par les investigateurs, il va vite comprendre que quelque chose cloche.

Le révérend Simon Michell

Ancien pasteur de la paroisse de Selborough, il a coupé les ponts avec elle. Conscient de la malédiction et en ayant compris le processus, il fut néanmoins incapable de la neutraliser, sauf en s'interdisant de célébrer le moindre mariage, et en conçoit de profonds regrets. Il peut donc apporter son aide aux investigateurs s'il sent qu'ils pourront terminer le travail.

Julian Baker

Historien local, il est en même temps conscient de l'existence des forces du Mythe. Il peut donc devenir un précieux allié pour les investigateurs et leur permettre de comprendre les éléments les plus obscurs de la malédiction.

Implication des personnages

Les investigateurs se rendent dans le sud de l'Angleterre pour le mariage d'Abby Barker, qui les y a invités.

Enjeux et récompenses

Comprendre quelle est la raison des cauchemars qui les assaillent dès leur première nuit passée à Selborough.

Enquêter afin de réunir le maximum d'indices susceptibles de leur faire comprendre entièrement une malédiction complexe.

Annihiler la malédiction en détruisant les pierres tombales qui la portent et en permettant au mariage heureux d'Abby d'aller à son terme.



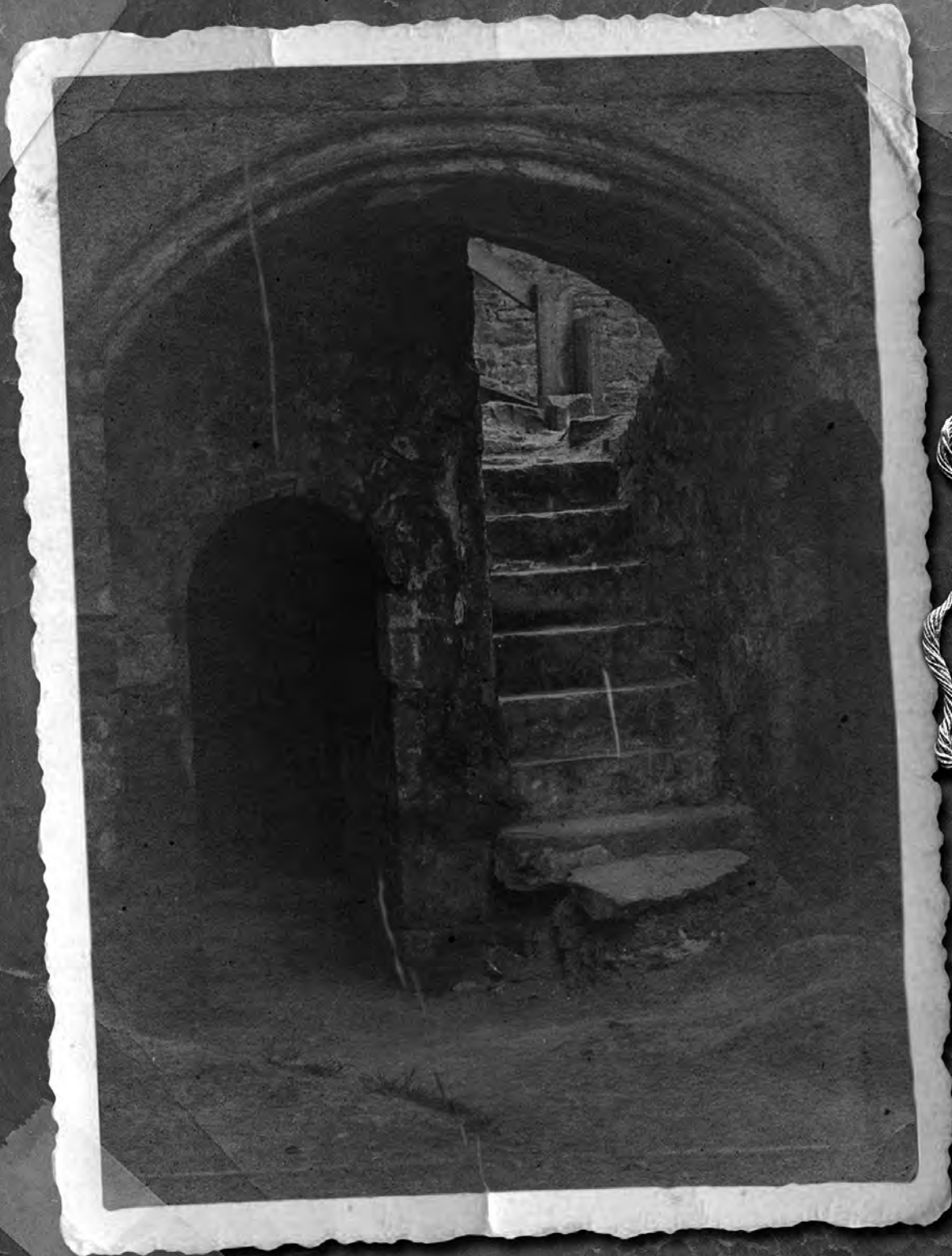
Fiche technique

Investigation	●●●●●
Action	●●●●●
Exploration	●●●●●
Interaction	●●●●●
Mythe	●●●●●
Style de jeu	horreur lovecraftienne débutant
Difficulté	de 1 à 5
Nombre de joueurs	de 1 à 5
Durée estimée	2h 30
Époque	années 1920 (1923)
Type de personnages	tous types

Ambiance

Dans la campagne anglaise du Kent, plate et marécageuse, les investigateurs vont être confrontés aux légendes locales (pas toujours si fausses), à des promenades qui pourraient bien se terminer en errance, et à une malédiction pas si simple à élucider.

Un vampire
à Whitby ...



Une visite de Whitby





Le Hob de HobLea

Le lendemain, comme chaque matin que les investigateurs passeront ici, toute la maison, y compris la bibliothèque, est propre comme un sou neuf et le petit déjeuner préparé.

Dans la bibliothèque, les choses dont ils ont besoin pour la journée, comme des objets ou des tomes du Mythe, ont été disposés sur le bureau pour eux par le Hob, avec les sortilèges appropriés déjà écrits. Cela permet aux investigateurs de contourner la nécessité de parcourir un grand nombre de livres, ce qu'ils n'ont tout simplement pas le temps de faire.

Aujourd'hui, les objets se composent d'une carte montrant Lilla Howe et d'une ancienne référence à des lieux de culte d'Azathoth.

Quand il voit cela, Seth Gray se souvient qu'il a acquis cela, en compagnie de beaucoup de vieux documents sur les dieux celtiques, auprès d'un professeur de l'Université de Durham, l'un des rares endroits où il se soit rendu au cours des deux dernières années. Le professeur s'appelait

Benjamin Graham (un nom qu'ils devraient connaître du journal d'Elliot Elder). Il y a des horaires d'autocar où les arrêts d'Ugthorpe et de Flask Inn sont entourés.

Deux sortilèges ont été recopiés, que sont : *Signe de Voor* et *Guérison immédiate*, qui ont été préparés pour eux par le Hob. Quiconque les lit (perte 0/1D3 points de SAN), connaîtra à la fois leurs effets et comment les utiliser.

Comme il n'existe aucun moyen concret pour eux de revenir à Whitby aujourd'hui, les investigateurs doivent passer la nuit à HobLea House. La maison est très grande et il y a suffisamment de chambres pour le groupe dans son ensemble, et quelle que soit son importance.

Les chambres sont bien meublées et décorées, et dans le même état impeccable que le reste de la maison. Seth Gray insiste pour souper dans un premier temps, un repas qui est magnifiquement préparé et présenté, même si leur hôte n'entre pas une seule fois dans la cuisine pendant leur séjour.

La demeure de Seth Gray est une ancienne ferme accueillant un Hob. Ce dernier est lié à la zone de terrain appelée HobLea, sur laquelle se dresse la maison de Gray et d'après laquelle elle est nommée. Les tâches les plus insolites qu'il effectue ici comprennent trouver des livres et des objets dans la vaste – mais désorganisée – bibliothèque de Gray.

La présence du Hob explique pourquoi Seth peut encore vivre seul ici, en dépit de son infirmité. Il ne mentionnera cela que si les investigateurs insistent sur la façon dont il se débrouille si bien par lui-même, ou l'interrogent sur l'apparition magique de ce repas si parfaitement préparé. Il regrette immédiatement cette confession et change de sujet, en leur disant seulement que les Hobs n'aiment pas être vus. Il laisse au sien un pot de crème à l'extérieur – avec un air penaud si les investigateurs le surprennent à le faire.

Les investigateurs peuvent découvrir la vérité par eux-mêmes s'ils passent la nuit dans la propriété. Si l'un d'eux réussit un test d'Écouter au cours de la nuit, il se réveille, persuadé d'entendre du mouvement provenant d'en bas. S'il parvient à se faufiler discrètement hors de sa chambre et à descendre l'escalier, il voit le Hob au travail, mais il vaudrait mieux qu'il ne soit pas vu en retour. Si c'est le cas, ou si l'investigateur l'irrite de quelque manière que ce soit, le gardien doit décider quel genre d'espégerie le Hob fait pour se venger.

Si les investigateurs choisissent de revenir dans la maison à un autre moment de la campagne, le Hob pourra leur être utile et fournir n'importe quelle information ou sortilège que les joueurs ne peuvent pas ou n'ont pas réussi à trouver sous la forme de livres, d'articles ou d'objets.

Cela donne au gardien un excellent moyen pour fournir des informations aux investigateurs, de manière similaire au journal d'Elliot Elder, d'autant plus que c'est le Hob qui décide de ce qu'il leur laisse de côté, et qu'il ne doit pas être contrarié. S'il l'est, il n'y a rien pour eux le lendemain matin, et il cesse complètement de les aider s'ils persistent. Si Seth Gray se retrouve infesté par un Shan et qu'il les laisse, lui et la maison, le Hob s'attache aux investigateurs et part avec eux.

HORAIRES DES AUTOGARS

L'AUTOGAR EN PROVENANCE D'UGTHORPE ET À DESTINATION DE L'AUBERGE FLASK INN FAIT SCARBOROUGH – GUISBOROUGH – SCARBOROUGH QUOTIDIENNEMENT, TRAVERSANT L'ESK À RUSWARP ET CONTOURNANT WHITBY.

LES HORAIRES

SCARBOROUGH ... 11 H 00	(FLASK INN..... 11 H 30)
(UGTHORPE 12 H 30)	GUISBOROUGH 13 H 00
GUISBOROUGH 13 H 30	(UGTHORPE 14 H 00)
(FLASK INN 15 H 00)	SCARBOROUGH 15 H 30

La durée totale du trajet entre Scarborough et Guisborough est de 2 heures. Il y a beaucoup d'arrêts sur cette ligne ; certains sont systématiques, d'autres uniquement sur demande. Seuls les deux les plus appropriés sont indiqués entre parenthèses.

Cela devrait assurer le fait que les investigateurs restent bloqués à l'auberge jusqu'au jour suivant.

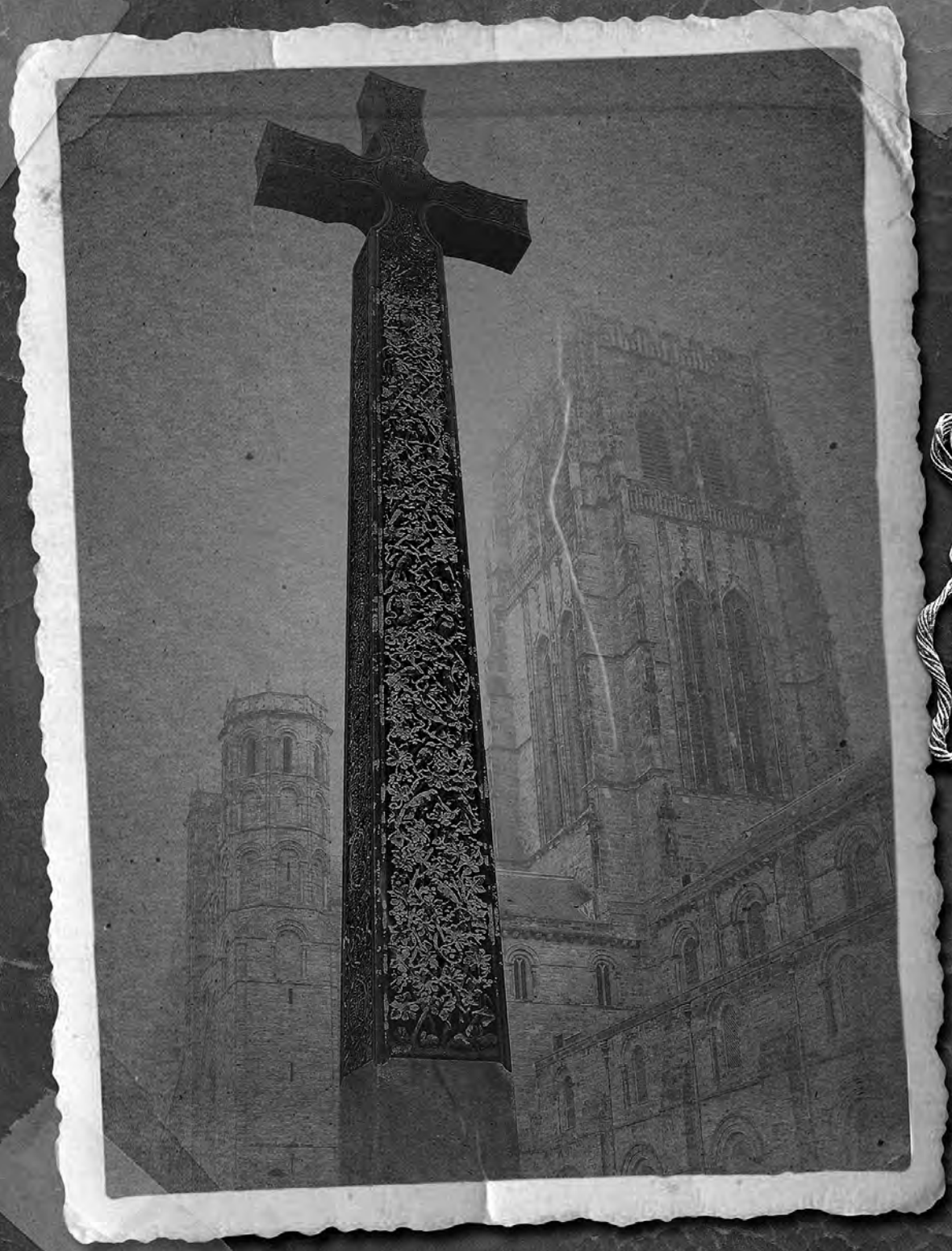
Caractéristiques

CON	35	Endurance	99 %
DEX	19	Agilité	95 %
FOR	30	Puissance	99 %
TAI	04	Corpulence	20 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	16	Volonté	80 %

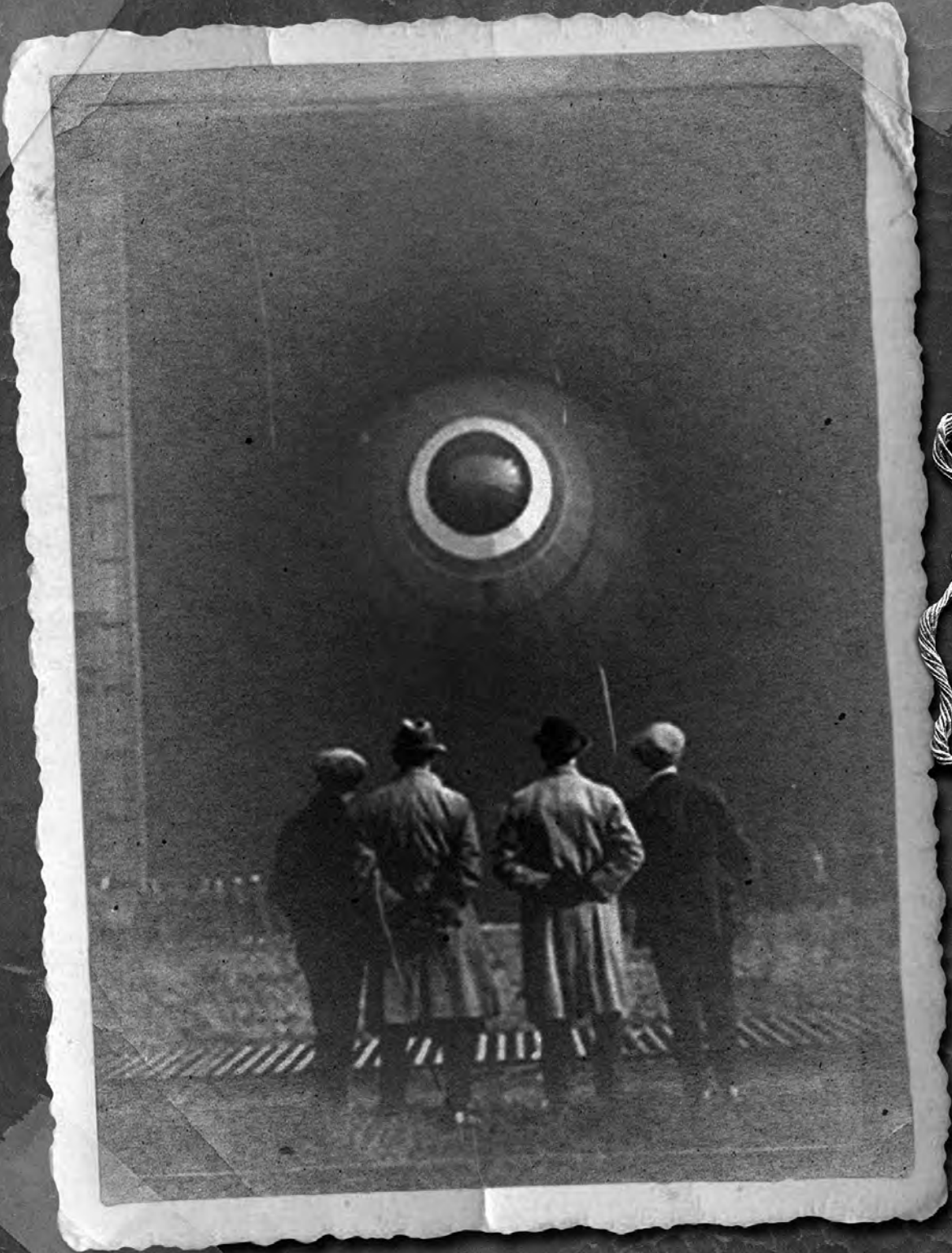
Valeurs dérivées

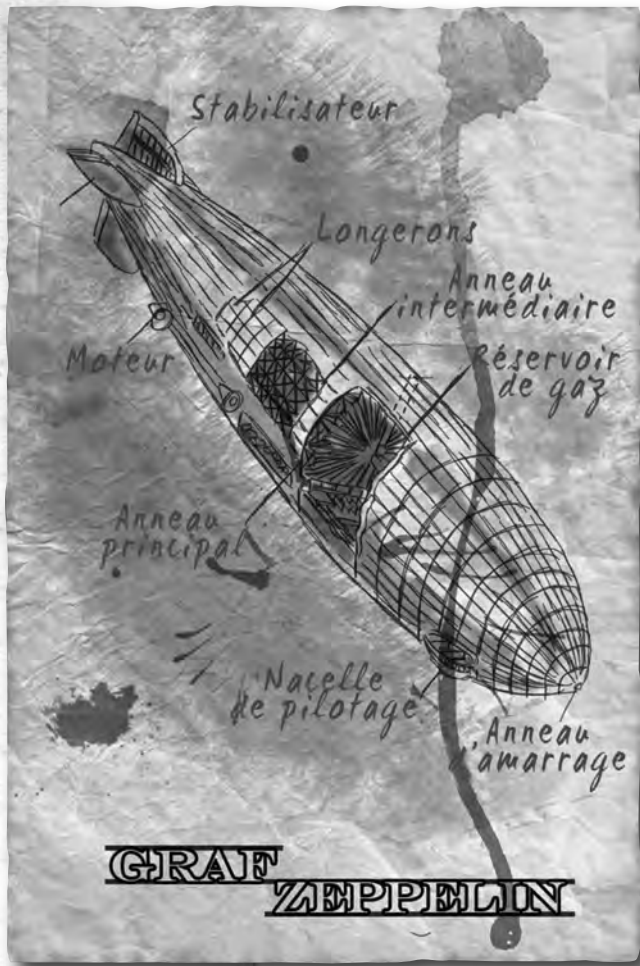
Impact	+4
Points de Vie	20
Mouvement	12

La cathédrale
de Durham ...



Cardington ...





Ghast

Ajoutez un Ghast supplémentaire pour les groupes d'investigateurs dépassant quatre membres. Les Ghasts sont restreints aux mondes souterrains et aux vastes cavernes où la lumière du soleil ne pénètre jamais. Exposés au soleil direct, ils tombent malades et finissent par mourir. Les Ghasts sont des créatures cannibales qui se dévorent entre elles, ainsi que d'autres êtres vivants qu'elles attrapent.

Les horribles bipèdes semi-humains qui sont harcelés par les humains hautement scientifiques, mais moralement dégénérés, vivant dans la caverne de K'n-yan, pourraient très bien être des parents ou même des exemples de Ghasts.

Si c'est le cas, les Ghasts sont alors probablement le résultat des expérimentations génétiques du Peuple Serpent. Bien qu'ils soient très primitifs et sauvages, les Ghasts peuvent être domestiqués.



La liste ...



Le parasoleil ...



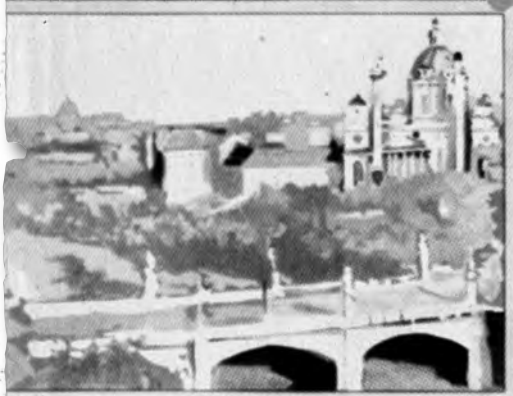


Le Graf Zeppelin ...





ORIENT-EXPRESS



COMPAGNIE INTERNATIONALE
des Wagons-Lits
et des Grands Express Européens

PARIS - VIENNE - CONSTANTINOPE

SERVICE QUOTIDIEN ENTRE PARIS-VIENNE ET VICE VERSA

Paris	710	Vienna	835
Châlons-sur-Marne	922	Salzbourg	206
Strasbourg	335	Munich	450
Stuttgart	654	Strasbourg	1208
Munich	1410	Châlons	447
Salzbourg	143	Paris	725
Vienna	852		

PARIS-CONSTANTINOPE

Paris	718	Constantinople	721
Vienna	628		
Belgrade	698		
Constantinople	1115		

PARIS-CONSTANTINOPE

Paris	718	Constantinople	721
Vienna	628		
Belgrade	698		
Constantinople	1115		

RETENIR SES PLACES A

PARIS BADEN-BADEN STUTTGARD

MUNICH VIENNE BUDAPEST

CONSTANTINOPE LONDRES

BRUXELLES BERLIN BUCAREST

IMP. F. CHAMPENOIS - PARIS

FRIEDRICHSHAFEN, aufgenommen vom Zeppelin'schen Luftschiff in voller Fahrt



Un passager clandestin

Lors de cette étape, le Graf Zeppelin transporte un passager clandestin : Albert Buschko, 19 ans, apprenti boulanger à Düsseldorf.

Si les investigateurs réussissent un test d'Écouter la première nuit, ils se réveillent en entendant quelqu'un se mouvoir dans le passage à l'extérieur, se dirigeant vers l'avant du dirigeable. C'est Buschko essayant de s'introduire *Discrètement* (compétence à 40 %) dans la cuisinette afin de voler de la nourri-

ture. Il essaie l'escalade (35 % en Athlétisme) pour revenir dans la superstructure par le même chemin. Si les investigateurs le suivent et tentent de le capturer, il essaie de *Se cacher* pour éviter d'être pris et ne se montre pas agressif. Si les investigateurs n'arrivent pas à l'attraper, il est découvert par l'équipage avant l'arrivée à Lakehurst.

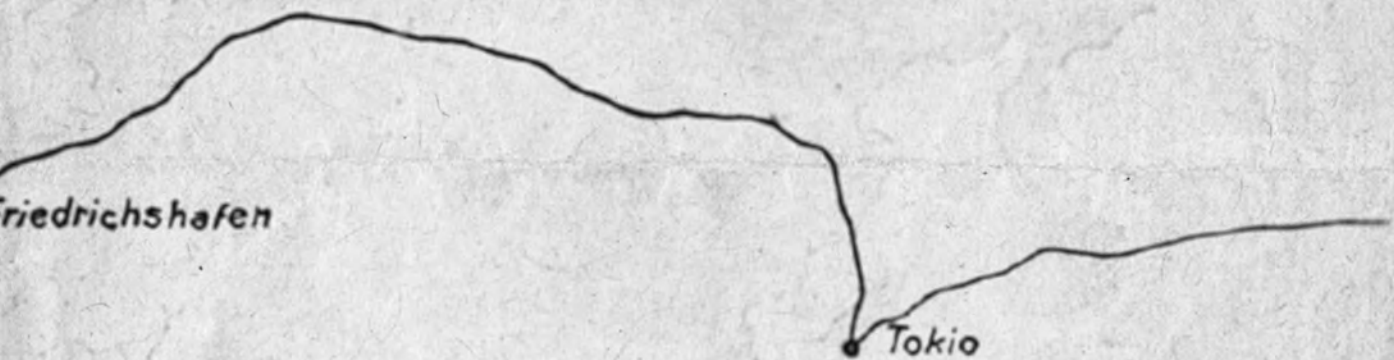
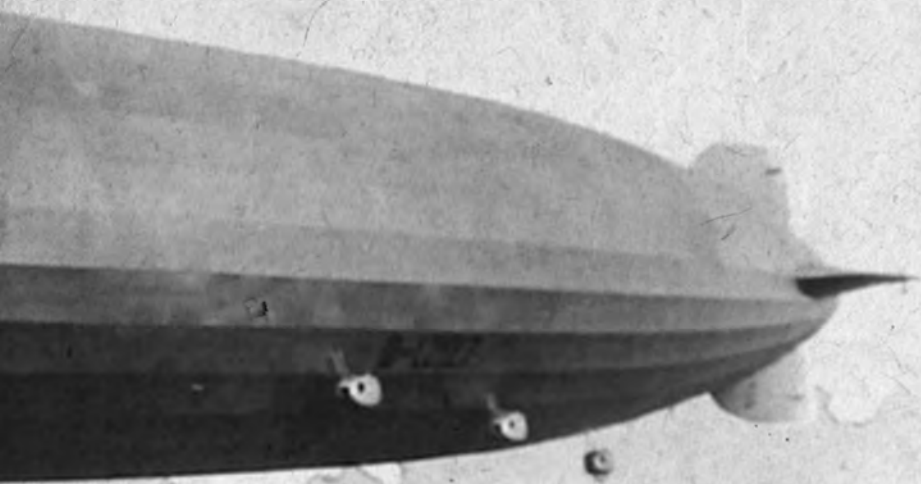
Il est renvoyé chez lui par le paquebot Thuringia de la Hamburg-AmerikaLinie, après avoir touché le sol de l'Amérique. Il n'a aucun lien avec les adorateurs – il veut seulement vivre l'aventure.

De gauche à droite Karl von Wiegand, Lady Grace Drummond-Hay, Rolf Brand, Robert Hartmann - l'équipe de journalistes dépêchés par Hearst pour suivre le voyage du Graf Zeppelin





Historische Erste Weltreise des Luftschiffes „Graf Zeppelin“
Landung in Friedrichshafen am 4. September 1929



Zeppelin (L. Z. 127) in 20 Tagen

La dernière étape ...



meiner lieben Marion
Erinnerung an
glückliche
Landung des "Grafen Zeppelin" in Los Angeles, Calif.
am 26. August 1929 sowie an Nurf
von Schiller und Arndt-Fraus.

