

Mercredi 16 janvier

Il venait de lui apporter son dîner. Elle avait le regard fixe, sans expression. La cuillère retomba bruyamment dans l'assiette : "Allez les chercher, je vous en supplie, allez chercher les autres... !" - "Annie, tu... tu parles ? Ne - Ne bouge pas, je vais chercher ta..." - "Non !" crient les lèvres. Ses mains se tendent vers le bloc de papier. Il s'envole à travers la pièce, tandis que l'homme, stupéfait, est brutalement tiré en arrière, à travers la porte de la chambre, celle du bureau qui lui fait face, la fenêtre... Le corps défonce les volets de pin, ses doigts agrippent désespérément le rebord, l'espace d'un instant, il hurle, distendu à l'horizontale au-dessus du vide...

Lausanne, vendredi 18 janvier

"Pardonnez-moi d'avoir un peu précipité les choses - je me présente : Kelly MacGregor - mais notre contact dans la police locale n'a accepté de nous confier la totalité de cette enquête qu'à la condition d'intervenir rapidement... C'est une occasion assez rare, vous savez, et comme vous étiez à la fois disponibles et à deux pas de la Suisse - enfin, façon de parler... Bref, voici les faits - vous prenez quelque chose ?"

Mercredi dernier, le docteur en neuro-psychiatrie Gustave Brüsslin était défenestré du troisième étage d'une pension de la station des Diablerets, dans le Valais. C'est le commissaire chargé des investigations d'usage en pareilles circonstances qui a informé la SAUVE de certains détails particuliers de ce drame : tout d'abord, personne n'a de motif pour ce meurtre. S'il y avait eu un cambrioleur, comme le laisse supposer la police helvétique, il n'a rien volé, personne ne l'a vu. et il devait être d'une force véritablement impressionnante pour projeter un homme de 1m90 et d'une centaine de kilos à travers le cadre d'une fenêtre fermée, avec des volets de pin ! Ce n'est pas tout : l'autopsie a révélé qu'outre les multiples contusions et fractures conséquentes au choc et à la chute sur la neige verglacée, le corps présente une double fracture des poignets remarquablement symétrique, qui a vraiment très peu de chance d'avoir été causée par la défenestration ou le contact avec le sol. Enfin, il semble que le "cambrioleur" ait aussi jeté à travers le carreau d'une autre fenêtre de la maison un bloc de papier, partiellement recouvert de l'écriture du docteur Brüsslin. Il n'y a aucun témoin direct de l'accident, sauf peut-être la fille de la victime : en effet, celle-ci était assise dans son lit. et, par l'embrasement de la porte de sa chambre et celle du bureau de son père, pouvait voir la fenêtre. Mais elle n'a rien pu dire à la police : elle est frappée de mutisme depuis un accident survenu en montagne il y a un peu plus de trois semaines. "Bizarre, non" conclura la déléguée de la SAUVE

Miss MacGregor a rendez-vous avec le neveu du commissaire Roger-Faunier ; il ne fait pas partie de la SAUVE et n'en connaît même pas l'existence, mais il est digne de confiance et c'est un excellent garçon. C'est du moins ce qu'affirme son oncle. En tout cas. travaillant sur place, il connaît tout le monde et tous les environs de la station. "Vous êtes en début de saison et le temps est magnifique : vous allez sûrement bien vous amuser !" "Ah, un dernier détail : monsieur Roger-Faunier ne semble pas tenir à ce que son neveu se mêle de nos affaires, alors faites preuve de discrétion. n'est-ce pas ?"

Jean-Pascal Roger-Faunier

Le neveu du commissaire Roger-Faunier arrivera au volant d'une vieille camionnette bringuebalante toute écaillée ; c'est un jeune homme blond d'une vingtaine d'années, mais dont l'âge mental ne doit pas excéder les 15 ans ! Il est particulièrement bavard, et tend à parler plutôt lentement : c'est le moment de sortir votre accent "Suisse romande" de derrière les fagots !

Si les émissaires n'ont pas loué de voiture à leur arrivée à l'aéroport de Lausanne, ils devront "se caser" à l'arrière de la camionnette, au milieu des skis, raquettes, pelles et autres espèces d'outillages les plus divers. Sinon, ils n'auront qu'à suivre le véhicule de ce jeune homme jusqu'aux Diablerets. ce qui les privera de l'intéressante, quoique quelque peu traînante conversation, de Jean-Pascal. En effet, pourvu qu'on lui pose les bonnes questions (et seulement à cette condition), le bien informé neveu du commissaire Roger-Faunier sera en mesure de communiquer quelques détails d'importance capitale pour découvrir le fin mot de l'affaire... Jean-Pascal connaît tout des derniers événements qui secouèrent le village des Diablerets et fut même le témoin direct du meurtre du docteur Brüsslin... Mais plutôt que de vous livrer à vous. Maître des Frissons, les informations fragmentées et désordonnées telles que nos émissaires pourront les recueillir, voici le récit complet qu'aurait pu faire le jeune Roger-Faunier s'il avait eu l'idée de commencer par le tout début, à savoir le tragique accident qui devait coûter l'entendement à la fille du docteur Brüsslin...

La dernière randonnée d'Annie Brüsslin

"En fait, tout a commencé à la mi-décembre, lorsqu'un jeune touriste anglais, très bien de sa personne, débarqua aux Diablerets. Son nom. c'était Christopher Merry, et il s'est très vite mis à faire tourner la tête à toutes nos filles, à au moins un kilomètre à la ronde ! Vous pensez comme moi et les autres on était jaloux, mais un peu bizarrement, parce que. voyez-vous, si on avait été des filles, je crois pas qu'on lui aurait résisté non plus. Bref, ledit Christopher, après les avoir toutes rendues folles de lui, décida d'aller visiter nos alpages avec seulement cinq heureux élus : un Français, Michel Romain, le guide, Sainton, Robert de son prénom, et puis trois de nos jeunes filles suisses : Janine Sheer, Georgette Mioux et Annie Brüsslin, la fille du docteur Gustave Brüsslin et de madame Brüsslin. qui est la propriétaire de la Mélezière. Donc, Christopher partit avec cinq gars et filles pour le Lötchenberg, ce sont des glaciers en Suisse alémanique, et fallait voir le désappointement de toutes les autres. Je crois qu'elles se seraient bien entre-tuées pour passer une nuit avec Christopher à contempler le glacier enneigé au clair de lune ! C'est vous dire aussi qu'Annette (Annie Brüsslin) n'aurait renoncé pour rien au monde à cette randonnée qui allait pourtant lui coûter si cher : elle passa outre l'interdiction solennelle de sa mère, qui n'avait d'ailleurs été prévenue qu'au dernier moment, vous pensez bien, il faut dire que madame Brüsslin était très stricte sur ces points-là - et dans un sens elle avait bien raison, parce que Dieu seul savait ce qui pouvait arriver à une jeune fille partie en randonnée pour au moins trois jours avec un séducteur de l'envergure de ce Christopher Merry. En fait, Dieu seul le sait toujours, puisque, deux jours après son départ pour le Lötchenberg, on retrouva Annie seule, hagarde, errant sur les flancs du Baldhorn : elle n'a jamais reparlé depuis, et il paraît même qu'elle ne peut pas se nourrir ni s'habiller toute seule. On a présumé que Christopher et les autres avaient été emportés par une avalanche et que c'est ce qui avait choqué Annette. On n'a pas retrouvé de

corps. Sa mère n'a pas voulu la faire interner : elle voulait que sa fille reste chez elle, c'est bien compréhensible remarquez, mais son père, le docteur Brüsslin, il était pas du même avis. Ils sont divorcés, faut vous dire, alors il a décidé de s'installer à la Mélezière pour soigner sa fille : ça, elle ne pouvait pas le lui refuser, mais on dirait que cela ne lui a pas vraiment réussi !

"En fait, c'est arrivé à l'heure du dîner : tous les clients de la pension étaient dans le réfectoire. Personne n'a rien vu, mais on a entendu un grand bruit de casse, et le cri du pauvre docteur qui tombait. Ça lui a fait un choc à madame Brüsslin, mais elle n'en a rien laissé paraître : elle a dit à la serveuse de téléphoner à la police, et elle a envoyé Hans, son homme de charge, un véritable géant, voir ce qui se passait en haut. Mais il n'y avait personne d'autre que sa fille, et il paraît qu'elle aurait tout vu, mais que dans son état, elle ne peut rien dire..."

Jean-Pascal Roger-Faunier ne sait rien sur les détails du meurtre, rien de l'autopsie. Pour lui, Gustave Brüsslin a été jeté par la fenêtre de son bureau par un cambrioleur qui en voulait aux économies de madame Brüsslin : il ne s'attendait pas à trouver quelqu'un d'autre sur son chemin, qu'une jeune fille sans défense. Il est entré en escaladant la façade de derrière de la pension, c'est facile avec toutes les prises, et a cassé un carreau au troisième, dans la chambre d'Annie : le père, attiré par le bruit, arrive : il le défend, prend peur et s'enfuit par où il est venu, ou alors il se cache dans une chambre, et se mêle tranquillement aux clients en attendant que la police arrive !

Si cette hypothèse est effectivement celle retenue par la police pour l'heure, autant vous préciser tout de suite qu'elle souffre de deux accroc majeurs : d'abord le carreau a été cassé de l'intérieur et on a retrouvé le bloc du docteur en contrebas, et ensuite on n'a relevé aucune trace d'escalade sur la façade, ni de pas sur le terrain de derrière la Mélezière. pourtant fraîchement recouvert de neige...

Inspirez-vous du récit de Jean-Pascal pour répondre aux questions que les émissaires seront en mesure de lui poser : ne leur facilitez surtout pas la tâche en leur donnant la vision d'ensemble, claire et ordonnée qui vient de vous être exposée, et n'oubliez pas que, pour savoir tout cela, le jeune homme doit être d'une curiosité débordante : en effet, à peine les personnages lui laisseront-ils le temps de reprendre son souffle qu'il se mettra à les interroger : "Mais comment se fait-il que vous vous occupiez de la disparition de ce pauvre docteur Brüsslin ? Vous êtes d'Interpol ou quoi ?..." chaque réponse des joueurs amenant bien sûr une autre question. En revanche, si les émissaires se montrent indécis, brutaux ou mal polis, ils ne pourront plus rien tirer de leur guide. A cet âge, on est parfois très susceptible...

Un week-end aux Diablerets

"Les Diablerets" sont une charmante station de sports d'hiver dans le canton du Vaudois, pas tellement loin de la frontière française, offrant un panorama "typiquement helvétique avec des chalets splendides et un site superbe". Bien que les touristes soient plutôt nombreux en cette saison, nos émissaires n'auront aucun mal à trouver des chambres à la pension de la Mélezière : les derniers événements ont apparemment provoqué un reflux notable, sans amener l'habituel essaim de curieux en mal de sensations mal-saines. Il faut dire que Mme Brüsslin n'hésite pas à chasser ceux qui viennent se mêler d'un peut trop près de ce qui ne les regarde pas. surtout s'ils manquent de délicatesse. Dans ces cas-là, elle se fait éventuellement aider par son homme de charge. Hans Worten.

Les émissaires arriveront probablement aux alentours du déjeuner : tous les locataires de la pension, hormis ceux partis pour la journée en randonnée, sont réunis dans le réfectoire. Parmi ceux-là, remarquons tout d'abord un groupe de jeunes gens que le ha-

sard (!) aura placé à une table voisine de celle des émissaires : sympathiques, énergiques, plutôt envahissants et faisant parfois preuve d'un humour d'un goût douteux, ils constituent quelque chose de comparable au Club des cinq et autres Conquérants de l'Impossible ; enthousiastes, encombrants et totalement irresponsables ! Actuellement, leur (bruyante) discussion s'est portée sur la délicate question de savoir si, oui ou non, le docteur Brüsslin avait crié avant de tomber de sa fenêtre : en effet, Paul, le plus jeune, affirme avoir distinctement entendu la fenêtre se briser d'abord, puis le cri du bonhomme, puis seulement après le bruit de sa chute. "Tu dérailles !" réplique un autre. Thierry. "Ça voudrait dire que le type est passé au travers de la fenêtre, a poussé un cri. suspendu en l'air, puis s'est laissé tomber en s'apercevant qu'il était au-dessus du vide, comme dans les dessins animés !" - "Il aurait pu d'abord défoncer les volets, puis se jeter dans le vide, ce serait plus logique pour un suicide..." propose timidement un autre, Jean-Pierre. "S'il avait voulu se suicider, il aurait peut-être d'abord ouvert les volets" reprend Paul, "mais par contre son agresseur à dû défoncer la fenêtre, puis balancer le docteur qui se serait retenu et..." - "Mais ce n'est pas plus logique !" coupe son frère aîné. - "De toute façon, c'est pas logique ce qui s'est passé là-haut", conclut le plus âgé des adolescents (Philippe). "Pas vrai, les filles ?" et les deux Hollandaises assises à leur table de rire bêtement, sans avoir compris un mot de la conversation !

Notez que ces sympathiques touristes pourraient devenir fort gênant pour l'enquête des émissaires si ceux-ci se font remarquer : ils voudront à toute force participer aux investigations et il sera difficile de s'en débarrasser. Ils n'ont aucune mauvaise intention et seront pleins de bonne volonté à condition de pouvoir participer au

vos notes

"grand jeu de l'aventure" - bien que leur courage puisse être sensiblement limité en comparaison de la détermination bien connue des membres de la SAUVE...

Monsieur Bellan

A une table bien à l'écart du bruyant petit groupe dont nous venons d'entrevoir la conversation, déjeune un petit retraité : Maurice Bellan, peintre paysagiste à ses heures, profite de ses vieux jours pour remplir ses yeux et ses toiles des lumineux alpages vaudois. Discret, timide et réservé, monsieur Bellan est inquiet : sa belle-fille va accoucher et le beau-papa attend sous peu un coup de téléphone. Or, Mme Brüßlin vient justement lui glisser un mot et le voilà qui s'empresse d'aller répondre dans le salon, mais ce qu'il va apprendre n'est pas tout-à-fait l'heureuse nouvelle qu'il attendait...

Revenu au salon, le vieil homme paraît très préoccupé... "De mauvaises nouvelles monsieur Bellan ?" - "Non, non madame Brüßlin, mais je... je pensais à votre pauvre petite fille, toute seule à longueur de journée... Est-ce que cela vous ennuerait si... si je passais cet après-midi avec elle : elle aurait un peu de compagnie, et puis je pourrais faire son portrait, cela la distrairait sûrement..."

Mme Brüßlin n'acceptera cette proposition qu'avec une réticence marquée : le petit retraité a l'air inoffensif, et au fond d'elle-même elle s'inquiète de laisser seule sa fille après les derniers événements. Or, Mme Brüßlin a bien d'autres choses à faire que passer ses journées à chaperonner une infirme, fût-elle sa fille, et bien d'autres dépenses à envisager que les gages d'une infirmière à domicile. Monsieur Bellan passera donc le vendredi après-midi avec Annie, mais il n'est pas question que quelqu'un d'autre la visite.

Monsieur Bellan ressortira de la chambre d'Annie Brüßlin un peu avant le dîner, encore plus troublé. Il demande à Mme Brüßlin le nom et le téléphone d'un bon guide de montagne, numéro qu'il compose fébrilement sur l'appareil du salon alors que la cloche du dîner a déjà sonné. "Allô monsieur Fontaine ? Excusez-moi de vous déranger si tard, mais il faudrait que vous m'aidiez à monter une expédition dans la montagne dès demain - Si j'ai déjà fait du ski de fond ? Oui - enfin non. mais ce n'est pas le problème, j'apprendrai - Comment ? Pour où ? Attendez une petite seconde." Le vieil homme sort un carré de papier de sa poche, qu'il déplie nerveusement, puis retourne dans tous les sens : "Mais... mais... je vous dirai cela demain, monsieur Fontaine. Bonne soirée" achève-t-il d'une voix tremblante. Il raccroche, livide, la feuille de papier blanche, désespérément blanche à la main...

Monsieur Bellan ne comprend plus, il a perdu pied. Il ne mangera pratiquement rien, montant se coucher très tôt, sans que personne n'ait pu tirer de lui ce qui le mettait dans un tel état. Or, sa chambre est voisine de celle des émissaires. Tard dans la nuit, au-delà de minuit, une sensation d'inconfort les gagne peu à peu à travers leur sommeil, sensation qui se change rapidement en frissons convulsifs : la température de leur chambre (plus précisément celle de l'une des cloisons intérieures !) est en chute libre, comme si le chauffage était en panne et les double-vitrages grand ouverts...

Guidés par leur sens de l'Inconnu, ou plus simplement par la morsure grandissante du froid, les émissaires en découvriront facilement la source : au bas de la porte numéro 8 s'amoncellent les cristaux de gel. La porte est fermée - bloquée : ni la serrure, ni même les gonds ne fonctionnent. Il faut la défoncer ou alors attendre le dégel. L'intérieur de la salle baigne dans la blancheur fantomatique rayonnant de la couche de glace qui a tout recouvert... Bellan gît mort, figé dans son sommeil. A côté du lit, un chevalet portant le portrait, masqué par le gel, d'une jeune fille alitée au regard épouventé...

Contact mortel

Les émissaires auront eu cette première journée pour apprendre toutes les informations que détient Jean-Pascal par celui-ci ou par tout autre habitué de la station, s'ils se montrent judicieusement curieux et font preuve d'un minimum de tact. Ils auront pu également reconnaître les lieux, fraterniser avec le "Club des Six" et être les témoins de l'horrible fin du petit retraité et de l'étrange comportement qui précéda ce tragique événement. Les deux morts survenues à deux jours d'intervalle à la Mélezière en des circonstances si particulières sont bien évidemment liées : les deux victimes se sont, peu avant leur décès, trouvées seules pendant au moins quelques minutes avec Annie Brüßlin. De plus, l'expression du portrait de la jeune fille fait par monsieur Bellan prouve que, durant l'après-midi qu'il passa avec elle, celui-ci n'a pas vu qu'une jeune fille au regard vide, frappée de mutisme. Est-ce à dire qu'Annie Brüßlin est responsable de ces deux morts ? Pas tout-à-fait...

Qu'arrivera-t-il si les émissaires réussissent à se retrouver dans les mêmes conditions que les deux victimes précédentes, à savoir seuls dans la chambre d'Annie Brüßlin, et ce à l'insu de sa mère, devenue véritablement intraitable quant au voisinage de sa fille, et sans le Club des Six dans les pattes ? Tout d'abord, la jeune fille ne réagira pas : à demi assise sur son lit, elle fixe l'embrasement de sa porte, totalement absente, comme réduite à l'état de légume. Puis soudain, ses lèvres commenceront à bouger, faiblement, murmurant de manière presque imperceptible : "Je vous en supplie... Allez les chercher, ils sont encore vivants, prisonniers dans la grotte... Crayon..." Saisissant avec difficulté le crayon ou le stylo, la main hésitante tracera maladroitement sur la feuille que lui auront fournie les émissaires une sorte de plan (voir Annexe), qui doit les mener là où ils sauveront "les autres". L'encre est rouge, humide ; le crayon n'a pas touché le papier, sauf si les émissaires ont songé à les rapprocher suffisamment (Perception). A quelques mètres d'eux. L'Inconnu palpite...

Les inscriptions disparaîtront du papier après quelques minutes. La jeune fille est retombée dans son apathie. L'Inconnu n'a pas quitté le salle. L'Inconnu ne les quitte plus.

La vérité

Ce n'est pas Annie Brüßlin qui parle et écrit à ceux qui l'ont approchée, entendue, et auraient sans doute exaucé ses suppliques, mais celui qui détient actuellement pouvoir sur ce corps sans âme est l'Incube Christopher Merryn. Une fois installé aux Diablerets, s'étant attaché la jeunesse locale, le monstre décida d'aller s'offrir une discrète orgie dans la solitude des montagnes vaudoises.

Au terme de cette fameuse randonnée, Merryn extorqua de l'ensemble de son expédition le fluide vital dont il se régénérerait, mésestimant dans son ivresse la résistance de l'une de ses victimes, Annie Brüßlin. Celle-ci, dans un dernier sursaut de volonté, s'échappa de la grotte où s'achevait le festin et provoqua une avalanche qui emprisonna irrémédiablement son bourreau en recouvrant l'entrée de la caverne. Un Incube ne meurt pas de froid - ou tout au moins pas immédiatement - et garde toujours un lien avec chacune de ses victimes encore vivantes : rassemblant toute son énergie, il tenta par trois fois d'amener des recherches vers la grotte, afin de le libérer de sa gangue de glace et de récupérer l'énorme quantité d'énergie gaspillée pour le sortir de là ! Sa première tentative de communiquer avec les sauveteurs de la jeune fille échoua : Annie Brüßlin résistait de tout son être, être que Merryn brisa : chassée hors de son corps, Annie Brüßlin devint un esprit désincarné, hantant les lieux où reposait son corps qui, rendu fou de peur et de désespoir, s'oppose aveuglément à la délivrance du monstre : elle assassina son père et monsieur Bellan, persuadée qu'ils allaient tout mettre en œuvre pour réveiller son bourreau. Si les émissaires ont été contactés par Merryn, et s'ils décident de suivre le plan tracé par

l'Incube, elle tentera de les empêcher de quitter la station par tous les moyens. De jour, ces attentats pourront encore passer pour des accidents :

- une violente poussée dans l'escalier, en haut des marches bien sûr : Jet d'Agilité/ Critique : se rattrape à la rampe sans chuter/ H : le personnage descend l'escalier sur les fesses, quelques bleus (superficiel)/ M : le personnage dégringole sur le côté, il se tord la cheville (Dommages légers)/ L : culbute jusqu'au palier : Blessure Légère (cheville ou poignet foulé)/ Échec : Jet de Chance, si réussi : Blessure Moyenne (Bras ou Jambe cassé) ; si échec : Chute Mortelle : Nuque brisée ou fracture du crâne. Si vous tenez vraiment à ce personnage : après avoir perdu conscience, il se relèvera apparemment simplement sonné, puis, dans la dizaine d'heures qui suit, passera par tous les symptômes de l'hémorragie cérébrale : hallucination auditive ("Tu m'as appelé ?"), palpitations, tremblements, vertiges, vomissements, paralysie progressive du visage, main, jambes, bras, le tout en s'accéléralant et s'achevant dans le coma mortel. Le personnage peut être sauvé par une opération chirurgicale "à crâne ouvert" rapide, uniquement dans un grand hôpital (Genève. Lausanne...).

Hypothèse amusante, non ?

De même, le fantôme coupera les freins, bloquera les accélérateurs et finira par briser la direction de la voiture des émissaires, de préférence dans un virage bordé d'un précipice, tout en abattant un arbre au besoin : procéder à un Jet de Dextérité pour le conducteur pour voir s'il arrive à maîtriser son véhicule avant la perte de direction (Échec/ Collision avec le véhicule camion-citerne qui vient en face et on termine tous dans le ravin/ L : Dérapage, accrochage et arrêt en équilibre délicat au-dessus du vide/ M : Tête à queue et la voiture verse sur un côté/ H : La voiture va frotter contre les rampes de sécurité avec un grand jet d'étincelles et s'arrête. Dans tous les cas, les passagers font un Jet d'Endurance (Courante !) pour encaisser le Choc, sauf dans le cas de l'Échec où ils s'exposent - ô joie - tout-à-fait aux Dommages Catastrophiques (Voir Règles p41). La Réussite Critique donne le résultat H. moins le Choc pour les passagers. Dérapage en douceur, donc.

Le feu des fous

Durant la nuit du samedi au dimanche, le fantôme tentera de détruire le corps détenu par l'Incube - et les émissaires contactés par la même occasion - sauf si ceux-ci ont, envers et contre tout, pris la piste de la caverne maudite, l'Antre du monstre : en ce cas, elle volera les rejoindre (voir "La Caverne de l'Incube").

Si le corps d'Annie Brüßlin est encore à la Mélezière, ce sera dans les étages de la pension que résonneront ces bruits de pas traînant sans personne (de visible) pour les produire. Si cela ne suffit pas à tirer nos émissaires calfeutrés dans leur chambre, le "Club des Six" ira les réveiller : ils viennent d'apercevoir "une drôle de lumière qui flotte dans le couloir du troisième étage". En effet, tout en haut des marches, la silhouette spectrale tremblotante les attend. Elle recule à l'approche des personnages, et passe au travers d'un mur. Derrière, c'est un débarras dont la porte est restée ouverte. Une pile de vieux livres s'écroulera au fond de la pièce... La porte se refermera, obstinément bloquée sur les inconscients tombés dans le piège ! Moins d'une dizaine de secondes après, la chaudière à mazout de la pension explosera, embrasant le rez-de-chaussée l'instant d'après. Le bâtiment est construit tout en bois, l'incendie est attisé par la haine et la douleur de l'esprit ivre de fureur contre le monstre et tout ceux qui ont fait d'elle ce qu'elle est à présent. C'est dire que l'enfer montera rapidement à la tête des occupants de la Mélezière.

Le Fantôme s'en prendra strictement de la même manière au domicile des émissaires s'ils ne sont pas à la pension, sauf s'ils sont en montagne.

Mme Brüßlin ne se réveillera pas au bruit : trop nerveuse après les derniers événements, elle a pris un somnifère. Les locataires paniqueront, piqueront leur crise de nerf, feront tout ce qu'il ne faut pas faire dans ces cas-là : essayer de descendre par l'escalier déjà miné par les flammes, qui s'écroulera en même temps que quelques poutres bien lourdes. Rendus fous de peur et aveuglés par la fumée, certains suivront le même chemin que Gustave Brüßlin sans avoir attendu les pompiers et sans regarder exactement sur quel genre de terrain ils vont atterrir. Le Club des Six suivra les émissaires. Le feu montera plus rapidement par l'aile gauche de la maison ; la meilleure tactique pour s'en sortir sans affronter les flammes consiste donc à se réfugier au troisième étage, côté dortoir, en fermant la porte derrière soi. et à attendre les pompiers et leur échelle ; il ne faut ouvrir la fenêtre qu'au dernier moment à cause de l'appel d'air qui provoquerait le franchissement des flammes à travers les murs et le sol du fond de la salle. Autre tactique. sauter de l'étage le plus bas possible, côté arrière-cour et surtout pas sur une terrasse cimentée verglacée ! (voir Chutes et Feu Règles p41). Pendant ce temps, l'esprit se déchaînera : si les émissaires se sont réfugiés dans une chambre, il tambourinera contre les murs intérieurs, tentant de défoncer la porte qui les protège des flammes et des gaz brûlants (donc des dommages !) : aux personnages d'empêcher le vantail de sortir de ses gongs surchauffés... Si par contre ses victimes se déplacent à travers la maison, l'esprit fera claquer les portes, lancera des objets pointus au ras du sol pour blesser aux jambes, ou fera passer un tas de vêtements embrasés pour une victime se tordant de douleur qui se relèvera brutalement pour se jeter sur le personnage etc.

vos notes

La caverne de l'Incube

Si ce dernier attentat n'a pas suffi à éliminer les émissaires (les décourager serait étonnant, non ?), plus rien ne s'opposera à ce qu'ils partent à la recherche de la Grotte qu'indiquait le plan tracé par ce qu'ils croient sans doute encore être Annie Brüsslin. Une telle randonnée dure entre trois et quatre jours. Si on part directement de Leukerbad, station non loin de laquelle on a retrouvé Annie Brüsslin ("les flancs du Baldhorn"), on réduit la durée de l'expédition à un jour et demi, ce qui fait automatiquement une nuit en montagne... De toute manière, il faut chausser ses skis aux aurores. S'il n'a pas été grillé vif, le Club des Six, pas dégoutté pour autant, suivra à distance les traces de l'expédition, à moins que les personnages aient accepté leur compagnie. Ne pas oublier que la prudence la plus élémentaire réclame la présence d'un guide (Franz Fontaine, auquel avait téléphoné feu monsieur Bellan), ou son employé... Jean-Pascal Roger-Faunier. Remarquez que si les émissaires ne prennent pas Jean-Pascal, c'est lui qui guidera le Club des Six... Sans guide, les émissaires ont toutes les chances de :

- 1 - se perdre (Jet de Techniques de Survie raté),
- 2 - Faire un tour au fond d'une crevasse (Jet de Chance raté : le pont de glace que l'on traversait sans même s'en être rendu compte s'écroule - Bonne Chute !).

S'ils évitent ces menus impondérables, les personnages arriveront facilement dans les parages immédiats de l'entrée de la grotte : le dernier symbole sur le plan tracé par l'Incube, au-dessus du Baldhorn) représente l'alignement d'un col et d'une aiguille, visible d'un point très voisin de la caverne. Le trou dans la pente est bien visible, malgré sa petitesse : le monstre est arrivé à court d'énergie avant d'avoir pu l'achever, ni se dégager : son existence ne dépend donc plus que de la naïveté des émissaires et la mésintelligence de l'esprit vengeur d'Annie Brüsslin...

Si les émissaires hésitent à explorer la caverne, un très faible gémississement - appel au secours d'un mourant à bout de force - les décidera peut-être. S'ils se faufilent dans l'ouverture étroite, ils accéderont, en glissant le long d'un éboulis de neige compact et glacé, dans une petite grotte, assez large pour abriter un camp. Dans un coin sombre, tout au fond, brillent quatre éclats : la lumière amenée par les personnages dans les réflecteurs des torches des quatre premières victimes de Merryn, quatre corps (deux hommes et deux femmes) blottis les uns contre les autres, momifiés par le froid. Un cinquième gît, à peine visible, au trois-quarts enseveli sous la coulée de neige, son visage masqué par la glace. A peine les émissaires ont-ils aperçu les faces grimaçantes de Sainton, Romain. Sheer et Mioux, qu'un grondement sourd emplit rapidement la caverne. A l'extérieur, c'est le bruit fracassant d'une nuée poudreuse : les personnages restés à l'extérieur doivent se jeter dans la grotte ou réussir un Critique en agilité pour échapper à l'avalanche (dans le cas contraire : H/ Enseveli sans aucune blessure et pouvant encore respirer, le personnage peut se dégager sans problème. Il a bien sûr perdu ses skis et bâtons ; M/ Il lui faut un Jet de For. pour se dégager sans le quel il mourra étouffé. De plus il a subi des Dom-mages Légers ; L/ Le personnage est moyennement blessé, jambe ou bras cassé. Il ne peut se dégager seul. Ses chances de survie sont de 80%, x1/2 par heure passée sous la neige. Au bout de cinq heures il est mort. En cas d'Échec, le personnage est tué sur le coup.

L'entrée de la caverne est à présent bloquée - oh pas définitivement, mais cela prendra tout de même un certain temps avant de pouvoir dégager l'éboulis de glace... et la température plonge littéralement. Le phénomène persistera malgré la mise en œuvre d'une sphère de protection, le fantôme d'Annie Brüsslin - car c'est lui - agissant seulement sur les parois de la grotte, du froid se propageant par convection dans l'air ambiant. Il suffira aux émissaires de mettre en marche une source de chaleur (un réchaud à gaz que l'on

emporte toujours en montagne, surtout lorsqu'on doit y passer la nuit ! ou à la rigueur un foyer improvisé, si les personnages n'ont pas peur de s'asphyxier) qui stoppera le gel, sauvant les émissaires du sort de monsieur Bellan ; mais l'esprit ne s'en tiendra pas à cette unique attaque : la première pioche que saisira un émissaire pour réouvrir la grotte se retournera contre lui, mue par la fureur kinétique du fantôme, qui tentera d'achever son travail en projetant plusieurs fois le personnage contre la muraille de pierre. Mais, brutalement, sa victime retombe avant d'avoir été tuée : la paroi ensanglantée devient blafarde et semble se liquéfier comme de la neige au soleil tandis que dans un hurlement déchirant ("Nooooon !"), l'image d'Annie Brüsslin (Jet de Perception) se dissout dans l'épaisseur minérale... Seul, le foyer salvateur éclaire à présent les émissaires : l'esprit épouvanté de la jeune fille vient de s'enfuir face à son bourreau enfin libéré de sa prison de glace...

Christopher Merryn ou la pavane du démon

Celui-ci gisait pratiquement recouvert par la coulée de glace en contrebas de l'entrée de la caverne ; la température dégagée par le foyer qui a sauvé les émissaires du froid dégagé par le fantôme lui a permis de briser la dernière barrière qui le retenait, mais le jeu reste serré : il lui faut absolument soutenir de l'énergie vitale avant la fin de la nuit et il est déjà trop faible pour pouvoir voler ou même simplement courir : autant dire qu'il est à la merci des émissaires - mais ceux-ci l'ignorent probablement encore. Voyons donc comment il compte redresser sa situation...

A son réveil, Merryn jouera d'abord les amnésiques tremblants de froid : "Où suis-je ?" Il prétendra seulement se souvenir d'avoir été sur le flanc d'une grande montagne : il a entendu un bruit bizarre, comme un gémississement qui venait de dessous la neige ; il a appelé ses compagnons, qui ne l'entendaient pas. Il ne se rappelle pas leur nom, ni le sien, c'est comme un rêve, ou plutôt un cauchemar... Comme il s'approchait encore, le sol s'est dérobé sous lui... et il a perdu conscience, jusqu'à ce que les émissaires le réveillent.

Si le "Club des Six" n'accompagnait pas les personnages lorsqu'ils furent emprisonnée sous l'avalanche, ces charmants jeunes gens arriveront au moins pour dégager la sortie : ils ont observé les émissaires de loin et ont vu la neige les ensevelir. S'ils ne sont pas présents, pour une raison ou une autre, une fois la nuit tombée, le monstre s'en prendra directement aux personnages-joueurs... Sinon, Merryn commencera par influencer dans son sommeil l'une des deux Hollandaises (Jessica) pour qu'elle le suive dehors. S'il y a des tours de garde et que son sort de sommeil échoue, il fera d'abord diversion en envoyant l'un des gosses à l'extérieur pour éloigner les émissaires : quand le groupe aura enfin rattrapé le jeune homme, incapable d'expliquer sa fuite, Merryn et sa victime auront disparu du refuge où ils passaient la nuit. Les émissaires retrouveront Jessica, dans le même état qu'Annie Brüsslin - c'est ce qu'ils croiront car la vraie Jessica gît, sous la neige, à quelques dizaines de mètres de la grotte. A peine revenu, l'Incube subjuguera à nouveau l'un des adolescents, si possible le même qui aura fait diversion quelques heures plus tôt. Celui-ci tentera d'étrangler Wanda sous les yeux de sa "sœur" qui saisira ce prétexte pour sortir de sa torpeur et pousser un cri perçant, avertissant les émissaires s'ils ne sont pas déjà intervenus.

L'adolescent se battra tel un démon, pour finalement tenter de fuir s'il n'est pas maîtrisé. Il roulera tout en bas d'une pente enneigée très abrupte, faisant une chute mortelle pour tout être humain, mais il sera difficile aux émissaires de s'assurer de l'état exact du corps. "Jessica", elle, se jettera dans les bras du plus proche personnage, sanglotante et gémissante : c'est la position idéale pour commencer un discret drainage d'énergie vitale, mais peut-être le couple ne disposera pas assez rapidement de l'intimité voulue, aussi, sur le chemin du retour, quand les skieurs longeront une large

crevasse, l'Incube usera de toute sa force pour entraîner sa victime avec lui dans le précipice, tout en faisant croire à un accident (Jet de Perception pour s'apercevoir de l'étrange conduite de Jessica).

Si les personnages, sur le judicieux conseil de leur guide, ont pris la précaution de s'encorder, le tableau sera encore plus périlleux : cramponné au malheureux (à la malheureuse), le monstre se régénérera, vampirisant l'émissaire, qui aura sans doute peine à se défendre. Dans un même temps, usant de sa force surhumaine. L'Incube tirera sur la corde afin d'entraîner les autres personnages. Ne laissez pas aux joueurs le temps de se concerter. Une corde de montagne, c'est difficile à rompre, les personnages-non-joueurs ne comprendront pas ce geste de sauvegarde de la part d'un émissaire et tenteront de l'empêcher, croyant celui-ci devenu fou ou faisant preuve de la pire lâcheté. De plus, si c'est un personnage en bout de cordée qui rompt le câble, il précipitera d'autant la chute de ses compagnons vers la crevasse.

A chaque round. L'Incube entraînera un skieur encordé de plus dans la crevasse. Seuls les individus précipités dans la crevasse ou sur le point de l'être peuvent se rendre compte (Perception) que leur chute est due à la traction de "Jessica" et que celle-ci est très occupée avec son compagnon. Les encordés peuvent tenter de s'extraire de la crevasse tant que le dernier n'est pas tombé ou n'a pas tranché le filin, en se "désencordant" et en remontant la corde, au prix d'on ne peut plus dramatiques jets d'Agilité (pour se libérer de la corde, pour remonter d'un "étage", c'est-à-dire du segment de câble entre deux encordés, pour dépasser un retardataire). Avec de la Chance, un émissaire peut se rattraper aux aspérités de la paroi au moment où le dernier bout de corde file au fond de l'abîme, et réchapper à une mort certaine pour tout être humain.

Si Merryn est démasqué après la mort de Jessica, il tentera de s'enfuir à tire d'aile, sous sa forme monstrueuse, hurlant qu'ils les tuera tous (gageons qu'il tentera de tenir sa promesse dans des épisodes ultérieurs, à moins que les émissaires ne réussissent à l'abattre du premier coup...).

S'il n'a même pas eu le temps de vampiriser la pauvre Hollandaise, il ne vaudra guère plus qu'un misérable humain au combat, s'emparant de la première arme possible, voire prenant désespérément la fuite. Frappé à mort, il se consumera en cendres rougeâtres. Alors, si le corps d'Annie Brüsslin vit encore, la jeune fille s'éveillera d'un long cauchemar. tout souvenir de son drame soigneusement enfoui sous le manteau irisé de son inconscient...

Herbert Roger-Faunier

FOR 56 DEX 50 AGL 44 PER 52 PCN 62 VOL 54 CHA 42 END 46 CBT 50

Perception de l'Inconnu 13%

Compétences : Boxe 68% Automatique 67% Fusil 67% Techniques Policières 83% Ski Alpin 65%.

Inspecteur de la Police Helvétique, il a ses bureaux à Lausanne. Membre de la SAUVE, 41 ans. Parle sans accent. Cheveux bruns, yeux marron, 1m78, 81 kg. Après la découverte du corps de Maurice Bellan, congelé dans sa chambre, il reviendra à la Mélezière interroger tous les locataires, émissaires compris.

Tenant à son métier, il évite d'être directement aux prises avec l'Inconnu, mais s'efforce en revanche pour que les dossiers lui semblant les plus "brûlants" soient pris en charge par un personnel peut-être plus "compétent" sinon plus expérimenté. S'il a demandé à son fils de guider et informer les émissaires, il préférerait le voir rester bienheureux et insouciant, à l'écart du sombre combat que se livrent les séides de l'Inconnu et la SAUVE.

Kelly MacGregor

FOR 44 DEX 34 AGL 38 PER 68 PCN 72 VOL 72 CHA 60 END 52 CBT 41

Perception de l'Inconnu 15%

Compétences : Boxe 56% Histoire 87% Apparence 82%.

Coordnatrice de mission pour la SAUVE. Kelly n'est pas exactement une femme de terrain. 24 ans. brune, 1m70, 82(C)-60-81, 68 kg. Jolie. Affectionne les hauts talons, parle trop rapidement, toujours pressée, plutôt godiche et maladroite dès que ça devient vraiment important. Le meneur de jeu l'utilisera pour renforcer l'équipe des joueurs ou comme personnage pré-tiré.

Jean-Pascal Roger-Faunier

FOR 48 DEX 52 AGL 58 PER 60 PCN 50 VOL 30 CHA 54 END 36 CBT 53

Perception de l'Inconnu 10%

Compétences : Ski Alpin 83%.

Neveu de l'inspecteur Roger-Faunier, il parle avec un accent "Suisse romande" prononcé, et plutôt beaucoup. Moniteur de ski et guide chez "monsieur Fontaine" pendant la saison à la station des Diable-rets (lycéen à Aigle en période scolaire), il est le contact idéal : il connaît tout et tout le monde, et pourvu qu'on soit aimable avec lui ce jeune homme est très sensible au beau sexe. Mais c'est un parfait cœur d'artichaut. Il conduit une vieille camionnette blanche, mesure 1m65 pour 61 kg. Cheveux blonds, yeux noisette.

Monica Brüsslin

FOR 48 DEX 56 AGL 48 PER 60 PCN 60 VOL 62 CHA 42 END 50 CBT 48

Perception de l'Inconnu 12%

Compétences : Premiers Soins 71% et des tas d'autres qui ne nous intéressent pas.

Femme sèche et autoritaire. Divorcée, elle n'a autorisé son mari à revenir à la Mélezière que pour la qualité des soins qu'il pouvait donner à leur fille. Difficile à convaincre, il lui semble, une fois son ex-mari mort, que personne ne pourra guérir sa fille. Vis à vis de celle-ci, son attitude est particulière : affection, douleur et pitié, mêlées d'un certain ressentiment à cause de la désobéissance d'Annie.

Ce ressentiment se change peu à peu en peur mêlée de haine au fur et à mesure que son subconscient fait le lien entre les morts successives. L'incendie de la pension, si elle en réchappe, sera plus qu'elle n'en pourra supporter : en pleine crise de nerf, elle accusera sa fille de tous ses maux, de lui avoir désobéi, d'avoir suivi Christopher Merryn, la traitant de "sale traînée" et de sorcière, avant d'être maîtrisée par un médecin. Cette scène douloureuse peut aider les joueurs ayant "oublié" de se renseigner sur l'origine du mutisme d'Annie Brüsslin. et peut-être aussi leur donner des idées...

Le "Club des Six"

Paul Vautain

FOR 48 DEX 58 AGL 58 PER 50 PCN 76 VOL 52 CHN 45 END 50 CBT 53
Perception de l'Inconnu 15%
Compétences : Ski Alpin 73%, Premiers Soins 66%.

Le plus éveillé du groupe. Pas suffisamment pris au sérieux. 15 ans. 1m70. brun. Petit frère de Jean-Pierre.

Jean-Pierre Vautain

FOR 50 DEX 46 AGL 48 PER 42 PCN 56 VOL 56 CHN 50 END 56 CBT 49
Perception de l'Inconnu 11%
Compétence : Ski Alpin 62%.

Moins doué que son frère, ce qui est gênant lorsqu'on est l'aîné. 17 ans. 1m72. brun.

Thierry Janvier

FOR 66 DEX 60 AGL 60 PER 62 PCN 52 VOL 62 CHN 58 END 50 CBT 63
Perception de l'Inconnu 10%
Compétences : Ski Alpin 75%. Judo 72%.

Meilleur skieur, meilleur dragueur, bref le plus dégourdi du lot et pas trop bête avec ça, bonne recrue pour la SAUVE, en somme. 16 ans, 1m79, 60 kg, blond.

Philippe Cedra

FOR 60 DEX 56 AGL 58 PER 60 PCN 56 VOL 56 CHN 50 END 52 CBT 59.
Perception de l'Inconnu 11%
Compétences : Ski Alpin 72%. Judo 72%.

Meilleur ami et concurrent de Janvier 1m78 63 kg cheveux châtain.

Wanda et Jessica Bijwanck

Tous leurs attributs sont à 50. hormis la Volonté de Jessica (40%). Les deux sœurs, relativement jolies, aux cheveux blond filasse, ont une connaissance du français assez limitée, surtout si l'on commence à parler vite. Qu'importe, c'est si drôle de ne rien comprendre (hum...). Faisant des études d'infirmières, elles sont secouristes diplômées (Médecine 65%) et se débrouillent en ski (65%).

Honnies les deux Hollandaises, le groupe est francophone (et anglophile si vos émissaires ne parlent qu'anglais).

Annie Brüsslin

Unique survivante de la randonnée menée par Merryn. la jeune fille échappa à l'anéantissement total : sublimée par l'effroi, l'âme d'Annie Brüsslin fut chassée de son corps, transformée en fantôme. Sa seule raison d'exister est d'empêcher la délivrance de son bourreau.

Le Fantôme d'Annie Brüsslin

VOL 105 PCN 90

Attaque télékinétique : Jet sous la Vol du Fantôme, qui perd 5 points de Vol. pour chaque corps mis en mouvement par round (rarement plus d'un). Selon la qualité du résultat, blessures infligées au corps ou à la cible.

Attaque Thermokinésique : Jet sous la Vol. du Fantôme. qui perd 5 points par coup de chaleur ou de froid. L'esprit peut ainsi provoquer une explosion de liquide inflammable, des bouffées de gaz embrasé à partir d'un objet incandescent, une fonte rapide de la couche inférieure d'un manteau neigeux, comme la chute brutale de 2d10° par round de l'air ambiant, toujours par action indirecte sur les choses, jamais sur les personnes - mais celles-ci en profitent pleinement.

Le fantôme agit de manière totalement instinctive et aveugle, mais redoutablement efficace : c'est la peur qui le gouverne : Annie Brüsslin n'a pas conscience de ses actes, toute tentative de contact est donc vaine. L'esprit désincarné est chassé par la résurrection de l'Incube ou sa mort ; dans ce cas. Annie Brüsslin retrouvera son enveloppe corporelle et sa conscience. Conséquence sur les points d'Expérience, les émissaires gagneront un bonus de 420 points s'ils détruisent l'Incube, tout en sauvegardant le corps d'Annie.

Christopher Merryn

FOR 120 DEX 80 AGL 120 PER 110 PCN 110 VOL 90 CVM 125 END 90 ATT 3/120%

Effroi : -/2/6, Mouvement : T = 12m (sprint sans perte d'Endurance), E = 12m, A = 33m
Classe : Corporelle.

Discipline : Amnésie, Influence, Localisation, Obscurité, Panne, Sommeil, Transfert de voix, Écriture, Lumière seconde, Transmission de Rêve.

Manipulation : Oui.

Valeur EXP 2600 points.

L'Incube (ou la Succube) est une créature capable d'aspirer l'énergie vitale de ses victimes. Sous forme humaine. l'Incube revêtira l'aspect de n'importe quel individu, pourvu qu'il ne soit pas démuné d'une certaine forme de beauté physique, afin de mieux séduire.

Sous forme humanoïde, des cornes, canines acérées et ailes membraneuses s'ajoutent à son apparence humaine, sans pour autant le départir de sa splendide allure. Sous sa troisième forme, monstrueuse celle-là. il perd beaucoup de son charme : corps recouvert de poils rugueux, griffes tranchantes comme du rasoir, gueule capable d'arracher une tête ! L'Incube ne peut user de ses pouvoirs en pleine lumière.

Il est invulnérable aux balles et n'est mortellement touché que sur un coup critique (porté dans la région du cœur). A l'issue d'un contact suffisamment "intime" avec sa victime, la créature capte 1d10 points de Vol. et 1d10 points d'Endurance par round de "folle étreinte". La victime doit réussir un jet de Volonté à chaque round pour conserver son libre-arbitre et ne pas s'abandonner à la douceur inimaginable du baiser de l'Incube. Si le personnage perd alors tous ses points d'Endurance. il s'étirole et meurt "d'anémie". Si sa volonté s'épuise avant, il sera réduit à l'état de légume, incapable de la moindre initiative. Notez que les disciplines de l'Art (Régénération de l'Endurance, de la Volonté) ne peuvent remédier durablement à cet état, étant donné que c'est le score original de l'Attribut qui est atteint et non sa valeur courante.

De plus, la victime d'un Incube conserve au fond de lui un pendant irrépressible pour la compagnie du monstre. Seule sa mort peut le libérer. Enfin. l'Incube contrôle ses victimes à distance, et elles peuvent tenter de résister (Jet de Volonté). Elles peuvent servir de "relais" pour l'utilisation de la Voie Maudite.

Lorsqu'il s'éveille dans la caverne - grâce à la chaleur dégagée par les émissaires - Christopher est au quart de toutes ses caractéristiques et incapable de se transformer, sauf en ce qui concerne sa maîtrise de la Voie Maudite. Il reviendra à la moitié après avoir tué un premier personnage, puis à la totalité dans l'épisode de la caverne.