

Ce scénario, sans véritable prétention, est avant tout construit sur le principe d'un jeu d'aventure, et non sur celui, plus commun, d'un jeu de rôle. Les joueurs devront partir à la recherche d'objets qu'ils devront combiner les uns aux autres pour entreprendre les bonnes actions aux bons moments. Comme il est évident que les joueurs pourraient ne pas percevoir l'aventure comme elle devrait être perçue, celle-ci est assez simplifiée pour lui offrir au moins une chance, même infime, d'être résolue.

Les Gardiens ayant joué à l'excellent Shadow of the Comet comprendront dans quel style doit être menée cette aventure.

Ce scénario n'est pas prévu pour connaître une suite, si bien qu'il ne s'inscrit absolument pas dans le cadre d'une campagne. Par ailleurs, l'éventail de personnages accessibles aux joueurs est extrêmement restreint. Il est donc peu probable que ces personnages soient amenés à durer.

Toutefois, une annexe prévoit une méthode pour inclure cette aventure dans le cadre d'une campagne Delta Green. Il devrait également être possible de retravailler le scénario pour l'Aube Dorée, mais ne possédant pas ce supplément, je ne peux pas être sûr de cela.

L'aventure se déroule dans l'abbaye de Salem. Cette abbaye, bien que complètement inconnue du commun des mortels, se trouve être en fait l'un des lieux religieux les plus importants et les plus traditionnels des Etats-Unis. Construites dans le plus pur style architectural européen, elle puise ses origines dans un passé inconnu.

Elle possède néanmoins une histoire civique. Le premier propriétaire de l'abbaye fut un certain Antoine-Pierre Dalino, plus connu sous le nom de Frère Antoine-Pierre. Il découvrit les ruines de l'édifice dans cette région reculée des Etats-Unis et la restaura en grande partie seul, bien que certaines ailes ne purent connaître ce sort, détruites par le temps. La restauration de l'abbaye prit 14 ans.

Une fois les travaux achevés, Frère Antoine-Pierre fit reconnaître l'abbaye de Salem par l'Eglise (le Vatican n'existant pas encore en tant que tel à l'époque) et commença à inviter certains prêtres à venir y pratiquer. Très vite, Salem devint un refuge pour quiconque cherchant la Foi.

Frère Antoine-Pierre mourut dans des circonstances oubliées en 1706. Son corps repose depuis dans la Crypte Sacrée de l'abbaye. Son successeur fut Charles Vichente, un ami proche

d'Antoine-Pierre. Il transforma le refuge qu'était l'abbaye en couvent et accepta les femmes dans l'établissement en 1726. Il mourut à son tour 15 ans plus tard.

Les régents de l'abbaye se succédèrent jusqu'au propriétaire actuel : Joseph Nadoli. Mais un seul homme ne sut jamais qui avait construit l'abbaye, ni même pourquoi elle se retrouva perdue dans l'oubli général : Frère Antoine-Pierre.

A propos de l'Abbaye

La ville Salem a été choisie comme site de construction de l'abbaye pour des raisons mystiques. En effet, comment ne pas penser aux 'Sorcières de Salem' ? Mais il n'existe aucun lien entre les sorcières et l'abbaye, du moins dans la version initiale du scénario. Ainsi, si cette coïncidence paranormale gêne le Gardien, ou s'il a une idée d'une ville qui correspondrait mieux aux besoins d'une éventuelle campagne, il lui est tout à fait possible de changer cette donnée.

L'abbaye est une grande bâtisse d'environ 50 000 m² de surface au sol, comportant un étage et un niveau sous-terrain. Par ailleurs, elle est implantée dans un vaste terrain de près de 250 000 m². Deux séries de plans sont fournies en annexe. L'une est destinée aux investigateurs, et l'autre au Gardien.

Avec de telles dimensions, on pourrait penser que l'abbaye est un grand site touristique local, mais ce n'est absolument pas le cas. En effet, un puissant sortilège protège le lieu en détournant les pensées. A moins de ne posséder une volonté de fer et de connaître l'emplacement exact de l'abbaye, on ne peut absolument pas l'atteindre. L'esprit du passant s'embrouille, il perd son chemin, ou n'a simplement pas envie d'aller là où il se dirigeait quelques secondes plus tôt. Les changements sont très subtils, et c'est la raison de leur efficacité.

Seules certaines âmes en peine sont admises à trouver le chemin de l'abbaye, pour en faire des moines et maintenir une certaine caricature de vie monacale. Ces personnes pensent alors que c'est dieu qui les a guidés jusqu'à ces lieux, mais ils ne se douteront jamais, ou alors bien trop tard qu'il s'agit de la pire des damnations.

En fait, la véritable histoire de l'abbaye est beaucoup plus sombre. L'abbaye de Salem puise ses racines dans des temps immémoriaux. A l'époque, elle appartenait à un groupe de sorciers vouant un culte malsain à une divinité démoniaque : Olkoth, le Dieu des Arcs Célestes (ce Dieu a été inventé pour les besoins du scénario. Si ce fait gêne le Gardien, alors il peut le remplacer par un Dieu plus classique). Toutes les 7 générations, Olkoth a la possibilité de se réincarner sur Terre à la suite d'une cérémonie 'satanique'. Il faut pour cela une parfaite condition géographique ainsi qu'une canalisation des effets néfastes des astres.

L'abbaye a été construite dans cette optique : la Salle des Etoiles (cf. plan de l'abbaye) est construite suivant des normes et calculs très précis et présente par ailleurs une voûte apte à recevoir les rayons cosmiques de la Lune.

D'autres éléments de l'abbaye sont bâtis suivant le même principe. Ainsi, du lac jaillirait une statue capable de

recevoir les rayons cosmiques de la Lune.

Antoine-Pierre était un sorcier fou, hérétique, qui a mené d'importantes recherches avant de pouvoir retrouver la piste de l'abbaye. En temps que Sorcier, c'est lui qui a envoûté l'abbaye, avec ses adeptes, pour la faire s'enfoncer dans les affres de l'oubli. Par ailleurs, il n'est pas mort au sens propre du terme : en effet, il s'est endormi, attendant une date propice pour se réveiller. Celle, par exemple, du possible retour d'Olkoth. Antoine-Pierre est de retour sous les traits de Joseph.

Il n'est pas dit que qu'il s'agisse de lui ou simplement d'une réincarnation. Le Gardien devra choisir en fonction de ses goûts. Néanmoins, il est possible de remarquer que les noms de famille des deux hommes sont des anagrammes. Tout reste donc envisageable.

Aujourd'hui, même si le cercle de fanatiques est toujours intact, il existe deux niveaux d'initiés en son sein : une partie des fanatiques pensent en effet que le rituel qu'ils vont mettre en place (qui nécessite le sacrifice d'une vierge soit-dit en passant) va permettre le retour du Christ sur Terre. L'autre partie est parfaitement consciente de ce qu'implique ce sacrifice.

Le Cercle se fait appeler depuis sa création la Voix du Christ. Il s'agit bien sûr d'une sorte de couverture autant que d'un respect pour l'œuvre d'Antoine-Pierre. A son époque en effet, il n'était pas possible de cacher complètement l'existence de ce groupe aux mœurs peu catholiques. Aussi, a-t-il préféré caresser l'Eglise dans le sens du poil. Ainsi, celle-ci n'a jamais vraiment porté d'attention sur les agissements parfois étranges de ces gens.

Depuis l'enchantement de l'abbaye, le Cercle n'est plus obligé de se dissimuler sous cette fausse identité, mais la tradition a été conservée. Par ailleurs, cette appellation permet au Cercle d'inclure des fanatiques véritablement chrétiens pour accomplir certaines tâches particulières.

L'Abbaye compte environ une centaine d'hommes et de femmes. Le Gardien pourra inventer à loisirs tous les personnages non-joueurs dont il aura besoin pour mener à bien l'aventure. Ci-après sont fournies quelques figures importantes, qui seront reprises en résumée dans une annexe pour faciliter la fluidité du scénario.

A Propos des Investigateurs

Le Gardien pourra être surpris de ne découvrir ces informations qu'à cet emplacement du scénario, mais il faut comprendre que le choix est délibéré.

ré : cette aventure doit être vécue comme un roman, ou comme un jeu d'aventure, et non comme un scénario conventionnel de jeu de rôle. Les investigateurs n'ont en fait pas d'importance dans toute l'histoire qui se trame à Salem. Ils ne seront qu'un cheveu malencontreux dans une mauvaise soupe. Par ailleurs, leurs actions ne sauront être guidées de façon linéaire comme dans la plupart des scénarios. En fait, cet encadré pourrait très bien ne pas exister pour laisser au Gardien la liberté la plus totale d'adapter cette histoire décalée à ces idées. Mais voici tout de même quelques conseils.

Idéalement, l'aventure ne devra pas être jouée par plus de deux investigateurs (ils sont censés infiltrés l'abbaye, alors autant dire qu'ils ne devront pas être une demi-légion pour ne pas éveiller les soupçons – de plus, plus il y a de joueurs, moins ils auront de chose à faire individuellement). Les personnages, pour être d'une compatibilité parfaite, devraient être de sexe opposé, mais ce n'est pas une obligation.

Les investigateurs devront jouer des agents particuliers de l'Eglise. Si le Gardien le souhaite, il peut tout à fait inventer une agence, ou une faction secrète d'institution connue spécialisée dans les enquêtes sur les phénomènes paranormaux. Les joueurs (ou le Gardien) devront créer leurs personnages avant le scénario dans l'optique d'en faire des moines.

L'organisation dont font partie les personnages a eu vent par des moyens qui ne nous intéressent pas de l'existence de l'abbaye de Salem et y a envoyé deux agents, Alan Ewans et Sherley Fald sous les couvertures respectives de Frère Jean et de Sœur Suzanne. Suite à la dernière lettre d'Ewans (fournie en annexe), les investigateurs sont envoyés en urgence sur les lieux pour empêcher un événement étrange et dramatique d'arriver.

Grand-Père Joseph

Age : 63 ans

Rôle dans le Rituel : Le Preneur

Membre de la Voix du Christ : Oui

Vieil homme, et même doyen de l'abbaye, le Père Joseph est encore assez robuste et vif pour son âge. Son visage est doux et amical et ses yeux bleu-intense peuvent aussi bien accentuer son air de bonté que son air fou. Le Père Joseph ne perd à vrai dire presque jamais son calme, mais dès qu'il endosse sa cape de Preneur, alors il laisse libre court à sa folie.

Père Joseph se nomme en fait Joseph Nadoli, ce qui est un anagramme de Dalino, traduisant le lien direct qu'il existe entre les deux hommes. C'est au Gardien de décider s'il s'agit du même homme ou si Nadoli est une personnification ou une réincarnation ou encore un esprit hanté par Antoine-Pierre Dalino. Dans tous les cas, même s'il peut arriver que les investigateurs ne sachent jamais rien de ce lien à la fin du scénario, le Gardien devra s'en servir activement et logiquement pour mettre en œuvre la folie de Père Joseph.

Père Arthur

Age : 56 ans

Rôle dans le Rituel : La Clé

Membre de la Voix du Christ : Oui

Le Père Arthur est le seul homme avec le Père Joseph à être un fanatique du Mythe, du moins dans le cadre ori-

ginel du Cercle. Il est tout à fait conscient de ce qu'implique la réalisation du rituel.

Ne présentant pas de signe distinctif, étant brun aux yeux bruns, le Père Arthur est assez discret et il est possible que les investigateurs n'aient à faire à lui qu'à la fin du scénario, lors du rituel. Néanmoins, dans l'abbaye, il occupe une position stratégique puisqu'il est le gérant supérieur de la bibliothèque.

A Propos du Rituel

Comme il sera vu plus loin dans le scénario, le Rituel doit avoir lieu à un jour très précis et dans un lieu très particulier de l'abbaye : la Salle des Etoiles. Cette salle tout à fait spéciale est en fait constituée de deux éléments décisifs : la Voûte Céleste et le Sol Symbolique. Par ailleurs, le Rituel doit avoir lieu le soir de la conjonction lunaire.

Durant la nuit de la conjonction, une éclipse de lune parfaite va avoir lieu à l'emplacement de l'abbaye. Et pour amplifier les effets cosmiques, une rencontre particulièrement prolifiques en étoiles filantes va se dérouler entre la Terre et un nuage d'astéroïdes.

La Voûte Céleste symbolise parfaitement cette conjonction : à la silhouette cachée de la lune ainsi que pour chaque traînée lumineuse laissée dans le ciel par une étoile filante correspond une fente dans le plafond de la salle. L'ensemble de ces fentes constitue la Voûte Céleste.

Le Sol Symbolique quant à lui représente en fait l'emplacement des différents éléments nécessaires à l'élaboration du rituel. A chaque élément correspond un renforcement dans le sol qui lui est réservé. Voici à quoi ressemble le Sol Symbolique vu du dessus :

Père Saint-Honoré

Age : 50 ans

Emplacement de la Porte

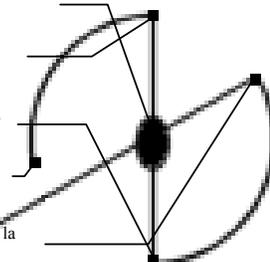
(Autel)

Emplacement de la Main

Emplacement de la Clé

Emplacement du Preneur

Emplacement de la Serrure



Rôle dans le Rituel : Aucun

Membre de la Voix du Christ : Oui

Le Père Saint-Honoré se nomme en vérité Kevin Suisven et était un agent britannique de l'Eglise (ou bien de l'Organisation dont font partie les investigateurs) envoyé, il y a plusieurs années de cela à Salem pour une affaire sans véritable rapport avec l'abbaye. Mais il s'y intéressa et se retrouva corrompu par les idées fanatiques du Cercle de la Voix du Christ.

Conscient des méthodes d'investigations standards de l'Eglise, il a assez vite reconnu Ewans et Fald comme des agents infiltrés et les a dénoncés au Cercle. Les investigateurs devront donc prendre les plus infinies précautions avec ce personnage.

Néanmoins, il ne sait rien de la véritable nature du rituel, ni de son lien

avec le Mythe. Peut-être qu'une ardente plaidoirie avec preuves à l'appui pourrait lui rouvrir les yeux ?

Père Saint-Honoré est blond à la barbe longue. Son regard très sévère et sa stature herculéenne (plus d'1m 90 !) font qu'il est très craint des autres moines.

Frère Luc

Age : 34 ans

Rôle dans le Rituel : Aucun

Membre de la Voix du Christ : Oui

Frère Luc est l'un des plus jeunes du Cercle de la Voix du Christ, et c'est aussi l'un des plus fanatiques. Souvent utilisé comme homme de main pour les basses besognes, il agit toujours avec beaucoup de zèle (peut-être un peu trop d'ailleurs).

Il n'est absolument pas au courant de la véritable nature du rituel et croit vraiment dans ses actions. Il ne sera probablement pas possible de le ramener à la raison, tant il est ignorant du Mythe et pourtant tellement persuadé de tout savoir.

Ce personnage représentera un grand danger pour les investigateurs car sa maîtrise des armes et son fanatisme en font un tueur tout à fait idéal lorsque tous les moines sont sensés être non violents.

D'un abord relativement amical, avec ses cheveux roux et ses yeux bruns, il pourra très bien se faire dans un premier temps ami des investigateurs pour mieux les connaître et surtout pour connaître leurs véritables intentions.

Frère Alphonse

Age : 28 ans

Rôle dans le Rituel : Aucun

Membre de la Voix du Christ : Oui

A peu près la copie exacte de Frère Luc dans le rôle au sein du Cercle et dans les croyances vis-à-vis du rituel, Frère Alphonse est toutefois beaucoup plus effacé et moins zélé, ce qui en fait un homme plus efficace.

Frère Alphonse est châtain aux yeux gris et n'abordera jamais les investigateurs, préférant les observer de loin. Les investigateurs risquent de très souvent se sentir épier, et s'ils devaient faire un faux pas, ce sera Alphonse plutôt que Luc qui les mettrait à jour.

Frère Gustave

Age : 26 ans

Rôle dans le Rituel : Aucun

Membre de la Voix du Christ : Non

Frère Gustave n'est dans l'abbaye que depuis quelques années seulement, mais il s'agira probablement de l'aide la plus précieuse dont pourront bénéficier les investigateurs dans leur enquête.

Frère Gustave en sait beaucoup,

même s'il ne le montre pas. Le Cercle est assez au courant de ses connaissances, même s'il ne se doute pas de leur étendue. Pourtant, il ne l'a pas fait éliminer, et pour cause : Frère Gustave a fait vœu de silence et vit depuis de longues années dans une sorte d'autisme. Il ne représente donc a priori aucun danger.

A Propos du Rituel (Suite)

Le Rituel doit donc avoir lieu à une heure bien précise pour que tous les éléments astraux puissent faire leur effet. En dehors de la Salle des Etoiles, la Grande Statue d'Olkoth (dans le lac) doit avoir ses yeux préparés à accueillir la Lumière cosmique pour ouvrir le Portail (tout ceci est repris en détail dans la description de la statue).

Lorsque le Rituel commence, chaque membre du Cercle ayant un rôle invoque chacun son tour son rôle puis sombre dans une sorte de léthargie en ne cessant de marmonner des paroles dans une langue oubliée. Le dernier rôle doit être invoqué au moment où débute la conjonction. Alors, le temps céleste semble ralentir au fur et à mesure que la lumière des étoiles filantes concordent avec les fentes qui leur sont réservées. Lorsque toutes les étoiles sont en place, alors le temps semble s'arrêter pour elles et c'est au tour de la lune de s'éteindre.

Une fois que l'Eclipse de Lune a lieu (à une vitesse incroyablement rapide), deux rayons de couleur pourpre semblent tomber du ciel et frappent la statue d'Olkoth. Les yeux en forme de rubis doivent alors être placés de façon à orienter la lumière vers la Salle des Etoiles (un jeu de miroir est prévu à cet effet). Les deux faisceaux se rencontrent alors juste au-dessus de l'autel et ouvrent une sorte de Portail vers un autre monde d'où on peut entrapercevoir toutes sortes d'horreurs indicibles.

L'ouverture du Portail n'a pas de véritable rapport avec les faisceaux de lumières : en fait, il se serait ouvert sans eux. La lumière sert à contenir les horreurs présentes dans l'autre dimension en limitant la taille du Portail. C'est pourquoi la personne qui oriente les rubis ne dispose que d'un temps limité.

Une fois que le Portail est ouvert, alors celui qui tient le rôle de la Serrure doit planter une Dague Sacrificielle dans le cœur de la Vierge, l'extirper du thorax, puis le donner tour à tour à la Clé, à la Main, puis au Preneur. Le Preneur boit alors le sang qui s'écoule du cœur (qui bat encore, soit dit en passant) puis s'approche de l'Autel en plaçant le cœur entre le Portail et la défunte Vierge. Olkoth sort alors de sa dimension et entre dans le corps de la Vierge par l'intermédiaire du cœur. Au passage, chaque élément du rituel acquiert l'immortalité et le Preneur se voit offert d'immenses pouvoirs.

Les investigateurs doivent donc empêcher ceci. Espérons que le Gardien n'aura pas à décrire le rituel jusqu'au bout, sinon c'est raté...

Grande Marâtre Marie-Eve

Age : 78 ans

Rôle dans le Rituel : La Main

Membre de la Voix du Christ : Oui

La Mère Marie-Eve est la plus vieille femme de l'abbaye. En tant que femme, son autorité est inférieure à celle de Père Joseph, même si dans le Cercle, elles se valent.

Petite, trapus, au visage ravagé par les rides, la Mère Marie-Eve est aigre et méchante. Elle est effrayante et redoutée par toutes les personnes de l'abbaye. Même le Père Joseph évite de lui parler.

Mère Marie-Jeanne

Age : 65 ans

Rôle dans le Rituel : La Serrure

Membre de la Voix du Christ : Oui

La Mère Marie-Jeanne est d'apparence très gentille et très paisible, mais ses yeux blancs font peur. Pourtant, elle n'est pas aveugle.

Elle devient très violente si elle s'énerve.

Mère Garrine

Age : 54 ans

Rôle dans le Rituel : Aucun

Membre de la Voix du Christ : Oui

La Mère Garrine est d'une douceur incroyable. Elle ne ferait pas de mal à une mouche. Si elle fait partie du Cercle, c'est bien parce qu'elle croit vraiment au retour du Christ et seul cet événement incroyable lui fait accepter l'idée d'un sacrifice.

Son rôle est le strict opposé de celui de Frère Luc. Elle est chargée de rassurer par sa gentillesse les éventuelles personnes qui en auraient trop appris. C'est seulement si son discours ne fait pas mouche que l'on fait appel à Luc ou à Alphonse.

Sœur Agathe

Age : 24 ans

Rôle dans le Rituel : La Porte

Membre de la Voix du Christ : Non

Sœur Agathe est à la fois la gentillesse et la beauté incarnée. Ses cheveux châtain et ses yeux verts peuvent faire tourner la tête à tous les hommes, si seulement elle ne s'était pas faite none.

Les investigateurs pourront avoir de nombreux rapports avec elle puisqu'elle sera chargée de les guider et de les aider dans leur premier pas dans l'abbaye (s'ils arrivent à l'abbaye en tant que pauvres vagabonds égarés).

Toutefois, bien qu'elle ne le sache pas, elle a un rôle dans le rituel qui est celui de la porte. Autrement dit, c'est elle que l'on va sacrifier pour faire revenir Olkoth sur Terre.

Il est possible de rajouter un ou deux hommes (ou femmes) de main supplémentaires en fonction des besoins du scénario.

Le Scénario

Le scénario débute le 15 mai 1860, soit 4 jours seulement avant le grand événement. Les joueurs n'ont en fait véritablement que 3 jours pour pouvoir mettre à jour la machination et la déjouer. Trois jours, c'est peu.

Etant donné l'éminence de la conjoncture, les choses se précipitent et de nombreux mouvements pourront attirer l'attention des investigateurs et les guider dans leur enquête. Voici la chronologie des événements. Bien sûr, certaines actions des investigateurs pourront modifier cette chronologie et

c'est au Gardien de faire attention aux éventuelles retouches à apporter à ce qui suit :

- ❖ 16 mai 1860 : le Père Joseph ou la Mère Marie-Eve (à choisir en fonction du sexe du joueur) va perdre dans le potager une clé. Cette clé est la clé de la Crypte. Libre au Gardien de faire découvrir cette clé aux investigateurs quand bon lui semble, mais ils ne devront pouvoir aller faire un tour dans la Crypte que le jour suivant (sinon, le scénario serait trop vite résolu).
- ❖ 16 mai 1860 (au soir) : le Cercle tient une première réunion visant à mettre au point les derniers détails concernant le Rituel et tabule sur le sort de diverses personnes gênantes, dont font partie les investigateurs.
- ❖ 16 mai 1860 (au soir) : tard dans la nuit, un attroupement secret à lieu près du puits. Le Cercle descend une lourde malle dans le puits. Il s'agit de l'Autel.
- ❖ 17 mai 1860 (au matin) : Frère Joseph reçoit une grosse enveloppe. L'un des investigateurs est de corvée de courrier ce matin là. S'il ouvre la lettre (à l'aide de vapeur d'eau, ce serait mieux) il découvre une lettre étrange (voir annexe) confirmant la conjonction lunaire pour le lendemain.
- ❖ 17 mai 1860 : si les investigateurs se sont faits de Frère Gustave un ami d'une façon ou d'une autre, celui-ci leur remet le jour même une copie de la clé permettant d'accéder à la salle des Etoiles.
- ❖ 17 mai 1860 (au soir) : le Cercle se réunit une dernière fois pour mettre au point le Rituel. Une répétition est prévue. Mère Garrine souhaite alors se retirer, ne supportant pas l'idée du sacrifice. Une violente dispute éclate.
- ❖ 18 mai 1860 : Sœur Agathe a disparu, mais la nouvelle ne se répand pas. Les investigateurs ne s'en rendent compte que s'ils la cherchent.
- ❖ 18 mai 1860 : si elle en a l'occasion, Mère Garrine essaie d'entrer en contact avec les investigateurs pour lui affirmer ses peurs. L'entretien sera bref et l'investigateur comprendra bien à la fin qu'elle vient de signer leur arrêt de mort à tous les deux. En lui révélant ce qu'elle sait.
- ❖ 18 mai 1860 (au soir) : tous les éléments gênants sont activement éliminés, tels que Frère Gustave, les investigateurs ou encore les autres personnes avec qui ils auraient pu lier une certaine amitié. Les assassinats sont effectués par Frère Luc pour les investigateurs et Frère Alphonse pour les autres PNJ.

Bien sûr, cette chronologie

n'est pas suffisante pour permettre au Gardien de mener à bien cette aventure, et c'est dans ce qui suit que l'imagination et l'implication des joueurs seront le plus mis à rude épreuve.

En effet, le scénario tel qu'il est prévu prévoit une suite bien précise d'étape. Mais si les joueurs ont de meilleures idées, alors le Gardien ne devra pas les rejeter, au contraire.

Les informations qui suivent doivent être étudiées en parallèle avec les plans 'secrets' de l'abbaye. En effet, de nombreuses références sont faites à des 'curiosités' de l'édifice.

La Bibliothèque

Assez vite, les investigateurs devraient se renseigner sur les origines de l'abbaye, ne serait-ce que pour savoir à quoi ils ont à faire. Ainsi, ils découvriront facilement que le premier propriétaire connue était un certain Antoine-Pierre Dalino, et que celui-ci est mort en 1706. Par ailleurs, ils pourront connaître toutes les informations officielles connues résumées au début de ce scénario.

La Crypte

En visitant le cimetière, les investigateurs pourront faire la découverte de la Crypte Sacrée. Celle-ci est fermée à clé, mais la découverte décrite dans la chronologie devrait permettre de résoudre le problème. Une fois dans la Crypte, les investigateurs pourront observer toutes les tombes des gérants de l'abbaye, mais la plus intéressante sera celle d'Antoine-Pierre Dalino. Sur la tombe pourra être lu 'décédé en 1709', alors que la véritable date est 1706. En tournant le 9, les investigateurs pourront pénétrer dans les Catacombes du Cercle de la Voix du Christ.

Ces catacombes sont constituées d'un long couloir où reposent tous les corps des anciens membres du Cercle ainsi que d'une grande salle qui symbolise le tombeau du Premier Grand Prêtre du cercle (celui d'Antoine-Pierre). C'est éventuellement dans cette pièce que les investigateurs pourront retrouver les corps complètement torturés de leurs prédécesseurs, une expression d'horreur figée sur leur visage et un étrange liquide verdâtre recouvrant certaines parties dévorées de leur corps.

En fouillant le cadavre d'Ewans, les investigateurs pourront découvrir un petit bout de papier où sont griffonnées des informations intéressantes (voir annexe).

Au centre du tombeau se trouve une sorte de grande tombe en pierre qui est celle d'Antoine-Pierre (si les investigateurs ont le courage de l'ouvrir, alors une quantité incroyable de cafards en

jaillit, mais il n'y a pas de cadavre à l'intérieur).

Enfin, quelques vieux parchemins poussiéreux sont posés sur une vieille table rituelle. Sur ces parchemins, (voir annexe) les investigateurs pourront découvrir quelques informations fragmentaires sur le rituel (sans avoir la certitude qu'il ne s'agisse pas du retour du Christ) mais surtout des preuves de l'existence du Cercle.

Si les investigateurs visitent la Crypte la nuit (ce qui serait le plus logique) alors, une fois qu'ils auront obtenu tout ce qu'ils voulaient, certains cadavres vont s'animer pour tenter de les dévorer. Une lutte serait inutile, et la fuite reste la seule option valable. Au moins, ils sauront ce qui a dévoré Ewans et Fald.

Coté Ambiance

Bien qu'il soit a priori inutile de le préciser, l'ambiance de ce scénario doit être particulièrement soignée pour lui permettre de révéler tout son potentiel. Alors il serait certes utile de sortir les bougies et la lumière tamisée lors de la partie, mais d'autres accessoires seraient particulièrement intéressants : un gros travail de préparation est alors à prévoir de la part du Gardien.

En effet, il existe une méthode très simple pour vieillir toutes les annexes qui seront remises aux investigateurs, et l'effet est garanti : juste après l'impression de l'annexe, il faut la chiffonner plusieurs fois (de façon à plus ou moins étaler l'encre sur toute la page) puis la plonger environ 4 heures dans un bain de thé, en lui faisant prendre les plis qu'on souhaite obtenir à la fin, et en prenant garde que toutes les parties de l'annexe trempent bien dans l'eau. Remuer toutes les heures peut être utiles. En laissant sécher 2 heures environs, on obtient ainsi une superbe feuille jaunie (cette méthode n'a rien d'originale : elle a été décrite dans un Casus Belli, ou un Backstab, je sais plus - à moins que ce soit un Dragon Magazine ?

Par ailleurs, certaines annexes nécessitent un traitement obligatoire avant d'être remis aux investigateurs. L'annexe 4 doit être réduite à un bout de papier (déchirer les parties inutiles) tout froissé. Il faut raturer avec un stylo bille ou à encre noire les mots ou expressions en trop.

Enfin, l'annexe 5 bis doit être brûlée à l'aide d'une bougie placée sous le papier à l'emplacement où est faite référence le nom d'Olkoth. Cette opération est délicate, mais permet aux investigateurs ne pas tout de suite être au courant que ce n'est pas le Christ qu'on souhaite réincarner (même s'ils s'en doutent).

La Salle de Méditation

Dans la salle de méditation se dresse une statue de la vierge semblant implorer un pardon venu du ciel. Un détail intéressant : la vierge a deux trous à la place des yeux. La version officielle de ce détail gênant est que durant la période où l'abbaye a été laissée à l'abandon, des pillards sont venus dérober les richesses laissées sur place, dont des deux émeraudes légendaires qui constituaient les yeux de la Vierge.

En fait, les yeux de la Vierge sont en possession du Père Joseph et de la Mère Marie-Eve. Il s'agit de rubis parfaitement circulaires fixés sur de fines aiguilles dentelées. Placés dans les orbi-

tes vides, ils activent le mécanisme de coulissement de l'autel qui révèle ainsi un escalier.

Pour obtenir les rubis sans éveiller les soupçons de leur possesseur (en effet, les rubis sont exposés négligemment sur les bureaux des deux intéressés, de sorte que toute disparition subite ne passe pas inaperçue) le mieux est de les remplacer par des contrefaçons. Les ateliers des femmes contiennent des perles et des aiguilles tandis que ceux des hommes contiennent de la colle. Mais les investigateurs sont libres de dérober les rubis la nuit, de visiter la salle secrète, puis de replacer les bijoux à leur place immédiatement après usage.

Cet escalier mène à une bibliothèque relativement secrète où l'on retrouve toutes sortes d'ouvrages maudits, mais plus particulièrement un parchemin qui décrit en détail la marche à suivre pour réaliser le rituel (voir annexe). Ce parchemin explique clairement que le rituel a pour but la réincarnation d'Olkoth (ce qui pourrait être éventuellement utile pour ramener le Père Saint-Honoré à la raison).

La Cave à Vin

Un grand classique qui a la vie dure, et tout particulièrement ici. Pourtant, le secret caché dans la cave à vin n'apporte pas grand chose à l'histoire. L'un des fûts sonne creux : en fait, il s'agit d'une porte qui ouvre sur un couloir conduisant à une petite salle circulaire. Cette salle est le lieu de réunion du Cercle. Un des soirs de réunion, les investigateurs pourraient très bien se glisser dans la cave pour entendre de quoi le Cercle s'entretient, mais ce serait une perte de temps.

La Clairière

Dans la clairière se dressent trois statues, présentant chacune des renforcements particuliers. Néanmoins, les symboles des statues ne sont pas communs. En effectuant une recherche dans la bibliothèque (la bibliothèque commune sera suffisante, à moins que le Gardien ne veuille corser la difficulté de l'aventure), les investigateurs découvriront qu'ils symbolisent l'eau, le feu et l'air.

En fait, ces statues sont une sorte de machinerie. Il faut verser plusieurs litres d'eau dans la statue de l'eau, allumer un feu dans celle du feu et ouvrir celle de l'air. Alors un mécanisme basé sur la vapeur (et oui, déjà... les investigateurs devront être surpris par cette découverte car même si à l'époque les machines à vapeur sont courantes, l'ancienneté de la structure laisse un gros doute sur sa date de fabrication...) fait jaillir une statue diabolique représentant une sorte de gigantesque

chauve-souris présentant deux ailes et quatre bras, avec un corps de femme et d'immondes serpents lui trouant la peau.

La tête de la créature est dirigée vers le ciel et deux gros bijoux verts (probablement des émeraudes) lui font office d'yeux. Ces bijoux peuvent être bouger (mais ne peuvent pas être sortis de leur emplacement) moyennant un gros effort. Si la surface du joyau venait à devenir glissante, rien ne pourrait le bouger...

La méthode de passer un corps gras sur les bijoux pour empêcher leur rotation au moment décisif est une bonne idée, mais elle est très dangereuse car le portail prendrait des dimensions dramatiques alors.

Le Puits Sud

Il s'agit du dernier lieu secret de l'abbaye. Ce puits présente en fait une échelle dissimulée qui permet de descendre plus en profondeur. Vers le fond, une sorte de grande porte peut être ouverte à l'aide d'une clé en forme d'étoile, permettant de former une poignée avec une serrure spéciale (la même clé que pourra fournir Frère Gustave). Sinon, les investigateurs devront la dérober à un membre du Cercle).

Cette porte donne l'accès via un long escalier à la salle des étoiles. C'est normalement dans ce lieu que se clôt toute l'histoire.

A Propos des Points de Santé Mentale

A aucun moment dans ce scénario ne sont cités les points de santé mentale, et pourtant il est bien évident que les investigateurs auront, à de nombreuses reprises, l'occasion de devenir fou. En fait, la perte des points de santé mentale est laissée à la discrétion du Gardien. Chaque Gardien emploie sa propre méthode dans ce genre de situation. Néanmoins, il faut bien garder à l'esprit que le but du scénario est d'avoir une fin. Il serait dommage que les investigateurs perdent la raison avant le dénouement.

A titre indicatif, le Gardien pourra toutefois utiliser les barèmes suivants :

Lecture d'un document en rapport avec le Mythe : -1 / -1 D6 pts de San (+1 en Mythe)

Vision de cadavres normaux : 0 / -1 D2 pts de San

Vision de cadavres horribles : 0 / -1 D6 pts de San

Vision de créatures horribles : -1 / -1 D6 pts de San

Vision du Portail : -1 D6 / -1 D20 pts de San

Les points de santé mentale éventuellement regagnés à la fin du scénario sont vus avec les différents types de fins possibles.

Normalement avec toutes ces informations, le Gardien devrait être à même d'imaginer le déroulement du scénario ainsi que les différentes façons de le clore. Néanmoins, il lui est conseillé de ne pas trop vouloir brusquer les choses ou encore forcer les scènes qu'il a pu imaginer à arriver : en effet, cette aventure est particulièrement vicieuse de ce côté là. Le moindre détail laissé de côté peut entraîner un véritable désastre et forcer la main aux

investigateurs sans leur laisser le temps de percevoir toute la portée de leurs actions risque très vite de devenir hasardeux (imaginer, par exemple, que les investigateurs dérobent les rubis sans les remplacer et sans les ramener ensuite ? Autant dire que leur couverture tomberait immédiatement à l'eau !).

Certains jets en Idée pourraient sauver les joueurs sur des lacunes, mais le Gardien ne devrait pas en abuser : cela tuerait le scénario.

A Propos de la Fin

Il est relativement facile d'imaginer les fins les plus cataclysmiques qui soient, certes, mais l'opération est beaucoup plus délicate à envisager avec des happy end... Si le scénario ne devait être qu'épisodique, alors la survie des investigateurs ne serait pas une priorité et il serait toujours possible d'emmener tout le monde, les méchants y compris, passer le restant de l'éternité dans les affres de l'enfer ! Mais il est également possible que ce ne soit pas le cas.

La fin la plus dramatique, mais en même temps la plus subtile, serait la suivante : les investigateurs empêchent la rotation des Émeraudes tout en réussissant à s'introduire dans la salle du rituel (en prenant les vêtements de Frère Luc et de Frère Alphonse qui auront été au préalable éliminés, par exemple). Au moment de l'ouverture du Portail et du sacrifice de Sœur Agathe, les investigateurs interviennent alors et permettent à Agathe de s'enfuir (peut-être que l'un des investigateurs pourrait s'enfuir avec elle). Mais le Portail n'ayant pu être contenu, alors toutes les personnes présentes dans la salle des Étoiles juste après la fuite de Sœur Agathe sont entraînées dans l'autre dimension... Il est également possible d'imaginer la même fin, mais avec la fuite de tous les investigateurs.

D'autres fins moins subtiles peuvent être envisagées : les investigateurs peuvent éliminer suffisamment d'éléments clés pour empêcher la réalisation du rituel. Ce doit sûrement être la fin la plus ridicule qui soit, mais c'est une fin quand même.

Une fin intermédiaire entre les deux précédentes propositions serait une interruption du rituel sans que les Émeraudes aient été truquées. Alors, les investigateurs et Sœur Agathe auraient une chance de s'en tirer, mais les mauvais de l'histoire ne seraient pas punis. Pire : ils pourraient rechercher inlassablement les investigateurs dans les années à suivre... !

Si les personnages survivent à l'aventure et qu'ils sont réutilisés par la suite, alors un gain d'1 D20 points de santé mentale semble être une bonne récompense.

Menu des Annexes

Annexe 1 : Lettre de Frère Jean

Annexe 2 : Plans de l'Abbaye pour le Maître (attention : plusieurs feuilles de calcul !)

Annexe 3 : Plans de l'Abbaye pour les investigateurs

Annexe 4 : Notes de Frère Jean

Annexe 5 : Document original de la Crypte

Annexe 5-bis : Document traduit de la Crypte

Annexe 6 : Testament de Frère Antoine-Pierre

Annexe 7 : Rapport de l'Observatoire

Annexe 8 : Résumé des Personnages

Annexe 9 : Supplément Delta Green

Annexe 10 : Lettre d'Adieu d'Arlington

Les Protagonistes

Compétences des Personnages Non-Joueurs

Ces compétences sont relativement typiques et ne seront que d'un intérêt relatif. Néanmoins, pour certains personnages tels que ceux de Frère Luc ou Alphonse, elles peuvent se révéler essentielles.

Moines Guerriers

For 16	Con 15	Tai 15
Int 10	Pou 10	Dex 12
App 12	Edu 8	San 10
PV 15	B.aux D. : +1D4	
Arts	Martiaux	65%
Astronomie	40%	- Bibliothèque
40%	- Botanique	40%
Discrétion	45%	- Esquive
35%	- Se Cacher	45%
- Suivre une piste	50%	-
Trouver Objet Caché	60%	-
Langues Parlées : Anglais 60%		
- Grec ancien 40%		
Attaques :		
Coup de Poing	65%	1D3+1D4
Coup de Pied	60%	1D6+1D4
Coup de Tête	40%	2D4
Couteau	60%	1D8+1D4
Bâton	50%	1D6+1D4

Zombies et Squelettes

For 25	Con 20	Tai 15
Int 0	Pou 10	Dex 12
App 0	Edu 0	San 0
PV 23	B.aux D. : + 2D6	
Esquive 24%		
Langues Parlées : -		
Attaques :		
Coup de Poing	65%	1D3+2D6