

Le professeur Larry Franck Fellow, parapsychologue, reçoit, le jeudi 23 décembre 1920, une lettre de son vieil ami John Phillip Walter, qui l'invite, lui et ses amis (les joueurs), à passer ces fêtes de fin d'année dans sa propriété à Walter City. Larry Franck Fellow est un personnage non joueur (voir plus loin).

Scénario Gilles Papon
Plans ...

Historique, réservée au Maître de Jeu

Du côté de la famille Walter

Walter City a été fondée aux alentours de 1790 par un Anglais, Joshuas Anton Walter, riche homme d'affaire qui établit un comptoir en Nouvelle Angleterre et lui donna son nom. Malheureusement, Walter City ne se développa jamais assez pour devenir une ville digne de ce nom et se cantonna dans le rôle tout simple d'un petit village de pêcheurs...

Tous les descendants masculins de la famille Walter sont investis de telle ou telle responsabilité: juge de paix, chef de la police (shérif), maire etc. Et c'est en tant que juge de paix qu'en 1836, Benedict J. Walter, accusé, juge et condamne pour sorcellerie une certaine Alexandra Wentworth à être brûlée vive. Voici les faits dans le détail:

✓ 3 MARS 1836. Un pêcheur retrouve dans une crique, près du port, le cadavre d'un pauvre villageois de Walter City comme lui. L'aspect en est effrayant: la tête est séparée du corps. Celui-ci est pourvu d'une pilosité anormalement fournie et il porte de petites taches ovales et violettes, comme des traces de succion. Le maxillaire inférieur avance par rapport au maxillaire supérieur (prognathisme animal) et toute la mâchoire est dotée d'une dentition extrêmement développée. A ses mains, la victime ne porte pas des ongles mais des griffes. Pire encore, ses membres inférieurs sont pourvus de sabots, comme ceux d'un bouc! On reconnaît pourtant le corps comme étant celui de Elmer Schwartz. Quand on veut prévenir sa femme, on s'aperçoit qu'elle a disparu sans laisser aucune trace!

La population est extrêmement traumatisée par cet horrible meurtre.

✓ 6 MARS 1836. Et ça recommence! Les cadavres de deux hommes sont découverts près de la propriété de la famille Walter. Leurs femmes aussi ont disparu. Ils portent les mêmes stigmates que Elmer Schwartz.

✓ LES JOURS SUIVANTS. Entre le 7 et le 20 mars, crimes et disparitions se succèdent à un rythme effrayant, pour atteindre, en comptant depuis le 3 mars, le total de 26 victimes et 26 disparus!

✓ 22 MARS 1836. Alexandra Wentworth est arrêtée grâce au témoignage d'un vieux pêcheur, Andrew Mc Leod. Un soir de la semaine précédente, alors qu'il était à la chasse, des cris inhumains et une musique étrange ont attiré son attention et il a découvert le lieu où Alexandra dirige de noires cérémonies. Immédiatement après ses déclarations, une perquisition en règle, effectuée dans la maison de la famille Wentworth, permet d'y trouver tout,

absolument tout ce qui est nécessaire pour pratiquer la magie noire.

✓ 24 MARS 1836. Condamnée la veille, Alexandra est brûlée vive et le reste de sa famille chassé de la ville... sauf son mari qui meurt brusquement pendant l'exécution. Il était dans un état physique et nerveux des plus lamentables.

Ensuite, tout semble se calmer dans la petite ville de Walter City où l'on n'entend plus parler de sorcière et de meurtres horribles.

John Phillip Walter

Après avoir brillamment réussi ses études, John Phillip Walter épouse en 1895 Johanna Tingweel avec qui il s'installe dans le manoir familial des Walter.

Le 3 février 1896, Johanna meurt en mettant au monde un fils, Howard. Cruellement éprouvé, John Phillip, qui malgré lui reporte la responsabilité de la mort de Johanna sur son fils, quitte la Nouvelle Angleterre, laissant Howard à ses parents.

John Phillip se rend d'abord en Angleterre, puis voyage pendant des années... A Amsterdam, il rencontre Ingrid Van Veneeren qu'il épouse en 1902. L'année suivante, Ingrid donne naissance à une fille, Jennifer.

En juin 1915, John Phillip apprend la mort de son père. John, sa femme et sa fille décident alors de partir sans tarder pour Walter City. Là, Howard les attend, Howard qui n'a pour ainsi dire jamais vu son père et qui ne lui a pas pardonné, qui ne lui pardonnera jamais de l'avoir abandonné alors qu'il n'avait que quelques semaines.

Après avoir réglé tous les problèmes de succession, John Phillip, d'accord avec sa femme et sa fille, décide de s'installer à Walter City afin de poursuivre l'œuvre de son père. Il a aussi l'intention de mieux connaître son fils. Malheureusement, les rapports resteront extrêmement froids. Howard ignore totalement sa belle-mère et sa demi-sœur. C'est tout juste s'il répond aux questions de son père.

En 1916, Howard fait la connaissance d'Elizabeth David, fille de Michaël et Phyllis M.J. David, libraires à Walter City.

Tragédie

Le soir du 20 juin 1920, Ingrid et Jennifer partent se promener, comme à l'accoutumée, en compagnie de deux dobermans. Or, alors qu'elles ne rentrent jamais après onze heures, elles ne sont pas reparues à minuit! Malgré un épais brouillard qui s'épaissit d'heure en heure, serveurs et villageois partent à leur recherche et c'est seulement au petit jour qu'elles sont retrouvées, dans une crique (crique D) accessible uniquement par bateau, au pied d'une falaise de 35 m de haut.

Malheureusement, la pauvre Ingrid est complètement broyée, avec les vêtements en lambeaux et du sang partout. Quant à Jennifer, dans un état second, elle n'a plus aucune réaction, ne reconnaît personne. Les deux

dobermans sont là eux aussi, mais si on les approche, ils fuient, terrorisés, la queue et les oreilles basses.

On enterre les restes d'Ingrid deux jours plus tard. C'est à la même époque que l'on s'aperçoit que l'autel de la clairière a disparu.

Dans les mois qui suivent, John Phillip fait appel aux meilleurs psychologues connus pour soigner sa fille, car elle est restée aphasique. Mais rien n'y fait. Il faut constamment s'occuper d'elle, la laver, l'habiller, la faire manger, la mettre au lit... Sa seule et unique activité est la peinture, pour laquelle elle était très douée avant son accident.

En apprenant que son vieil ami, le professeur Larry Franck Fellow est de retour d'Europe, John Phillip s'empresse de l'inviter, lui et ses amis à passer les fêtes de fin d'année dans sa propriété de Walter City. John Phillip garde l'espoir que tous ses gens pourront déterminer ce qui s'est réellement passé dans la nuit du 20 juin.

Du côté de la famille Wentworth

Séduite puis abandonnée, la mère d'Alexandra Ornsfeeld n'était pas mariée lorsqu'elle lui donna le jour; la femme et le bébé furent chassés de Salem, à la fin du mois de février 1780. Elles trouvèrent refuge dans un bois des environs, où les recueillit une vieille femme qui vivait, solitaire, dans une cabane. Désespérée et affaiblie, la mère mourut peu après et Alexandra fut élevée par la vieille femme, une sorcière qui adorait, en cachette, les Grands Anciens.

Élève particulièrement douée, Alexandra en savait autant à 15 ans que sa vieille préceptrice et malgré ses avertissements elle décida de regagner la civilisation et de s'y faire une place. Avant son départ, Alexandra déroba une "chose" que la vieille n'avait jamais utilisée, une chose au pouvoir immense et particulièrement maléfique. Il s'agit des "Révélation de Glaaki" (voir règles du jeu p60). Le Grand Ancien, Y'Golonac, incite toute personne à lire ne serait-ce qu'une page de cet ouvrage impie... et cela suffit pour qu'il prenne possession du lecteur. Il fallut donc toute la volonté de la vieille femme pour ne pas lire l'ouvrage, mais elle ne se résolut jamais à le détruire.

Alexandra s'installa à Walter City en 1798, comme herboriste. Elle avait 18 ans.

Après qu'elle se soit décidée à lire les Révélation de Glaaki, Y'Golonac lui apprit en songe qu'il préférerait ne pas la posséder à cause de son pouvoir. Il lui donna comme consigne de trouver un mari pour le posséder lui.

En 1800, Alexandra épouse Jeffrey Wentworth. Trois jours plus tard, soi-disant pour que leur union soit des plus sincères, elle persuade son mari qu'ils lisent ensemble les Révélation de Glaaki, ce qui permet à Y'Golonac de prendre possession de Jeffrey (voir règles p60).

Alexandra et Jeffrey/Y'Golonac entreprennent alors de fonder une sorte de



congrégation dont les membres seraient des sorcières et le but de prendre possession de Walter City puis de s'étendre de par le monde de manière à faire revivre les anciens cultes: Azathoth, Nyarlathotep, Shub-Niggurath, Yog-Sothoth, Cthugha, Cthulhu, As-tuk...

Effectivement, la congrégation des "Noires Infidèles" ne cesse de faire des adeptes dans les années qui suivent. Les nouvelles adhésions sont célébrées de la manière suivante:

✓ Y'Golonnac a installé, dans une clairière des environs, un autel de marbre noir de 4,50 m sur 2 m. Il est enfoncé de un mètre dans le sol et dépasse encore de 50 cm. Cet autel au pouvoir maléfique possède la propriété de trouver tout humain qui se dirigerait vers la clairière.

✓ La future adhérente est accompagnée de son mari, consentant... ou drogué. Il est installé sur l'autel, allongé sur le dos. Entièrement nus et enduits de la tête aux pieds d'un onguent magique, l'homme et la femme s'adonnent alors à la joie de la copulation, pendant que Alexandra et Y'Golonnac sous sa forme initiale, psalmodient des incantations. A la fin de l'acte, la femme sacrifie son mari par strangulation. Shub-Niggurath apparaît alors et de par ce sacrifice (le sang n'ayant pas coulé), elle fait don à la femme de ses pouvoirs de sorcière et transforme son mari en goule. La femme peut à sa guise donner à son mari, qui lui est entièrement soumis, sa forme première ou la forme d'une goule. Cette cérémonie assure en outre à la femme qu'elle donnera naissance à une fille possédant potentiellement tous ses pouvoirs de sorcière! Voir règles p56 pour plus d'informations sur Shub-Niggurath, sorte de divinité perverse de la fertilité.

C'est ainsi que Phyllis Mary Jane Wentworth, fille d'une sorcière et d'un homme possédé par Y'Golonnac, voit le jour en 1815.

Cependant, alors que le jour semble proche où Alexandra et Y'Golonnac doivent devenir maître de Walter City, l'intervention d'un ennemi irréductible va renverser leurs plans.

Le vieux Nodens, qui a un très ancien compte à régler avec Y'Golonnac, décide de s'occuper à sa manière de la congrégation des Noires Infidèles. Il envoie chaque nuit les Maigres Bêtes de la Nuit se saisir d'une ou plusieurs sorcières, où qu'elles se trouvent. Elles sont emmenées pour mourir dans les lieux extra dimensionnels les plus lugubres et les plus répugnants qui soient, tandis que leurs maris, sans protection, sont assassinés. Ils prennent en mourant une forme hybride goule-humain, ce qui explique l'état des cadavres.

Bien entendu, Alexandra tente de réagir, mais Y'Golonnac, ressentant ces événements comme un avertissement, retourne dans sa sombre dimension afin de ne pas affronter directement Nodens. Les charmes tissés autour de l'autel deviennent alors inefficaces et c'est pour cela que les villageois le découvriront. Pour les sorcières survivantes, c'est la catastrophe: elles perdent pratiquement tous leurs pouvoirs tandis que leur maris, déli-vrés de la malédiction, retrouvent leur forme normale, la mort!

Sous l'aspect du vieux pêcheur Mc Leod, Nodens accuse Alexandra de sorcellerie. Tout va alors très vite: Alexandra est arrêtée,

jugée, condamnée à être brûlée vive sur le port. Le seul lien qui jusqu'à présent permettait à son pauvre mari de rester en vie - mais avec sa personnalité totalement annihilée par 35 années de possession - est rompu: Jeffrey Wentworth meurt d'une "crise cardiaque" à l'instant où Alexandra rend son dernier souffle.

Phyllis Mary Jane Wentworth, chassée de Walter City, jure de se venger de toute la population; elle fait ce serment sur ce qu'il y a de plus immonde: la Chèvre Noire des Bois aux Mille Chevreaux, soit Shub-Niggurath elle-même! D'ici là, il lui faut approfondir ses connaissances jusqu'à ce que les pouvoirs qui lui viennent de Y'Golonnac soient à leur apogée. Par chance, Phyllis a pu emporter les ouvrages qui lui viennent de sa mère, y compris les Révélations de Glaaki.

Phyllis s'installe à Boston et y reste 20 ans. Elle s'est vite aperçue qu'elle ne vieillit pas, qu'elle est immortelle! Ses pouvoirs lui permettent de modifier à volonté sa morphologie extérieure, donc son âge apparent.

En 1856, elle choisit le lieu où elle peut à la fois s'établir en toute tranquillité et continuer ses recherches: Arkham ! Arkham, avec sa fabuleuse université, la Miskatonic et en particulier sa bibliothèque.

Elle s'y installe sous le nom de Mary Wentworth, veuve de 35 ans. Elle y découvre quantité de renseignements, entre autres la formule de l'onguent utilisé durant la cérémonie d'initiation au cours de laquelle les maris sont transformés en goule. Elle ne tarde pas à calculer la date favorisant l'invocation de Shub-Niggurath: la nuit du 31 décembre 1920 au 1^{er} janvier 1921. D'ici là, il lui reste fort à faire: rechercher les descendantes des femmes devenues sorcières par l'entremise d'Alexandra, réveiller leur pouvoir, faire de leur mari une goule - si elles ne sont pas mariées, qu'elles se trouvent un mari! Reprenant l'identité de Phyllis Mary Jane, elle épouse pour sa part, en 1897, Michaël David, âgé de 25 ans. Phyllis se présente âgée de 21 ans.

En 1901, elle met au monde Elizabeth, qui semble elle aussi posséder certains pouvoirs latents.

Aidée de la congrégation des Noires Infidèles enfin reformée, Phyllis achète des terrains à bâtir où elle fait construire et des maisons délabrées qu'elle fait remettre en état. (Elle fait creuser par les maris soumis des galeries reliant toutes ces habitations à une grotte immense, où se fera l'invocation). Entre 1915 et le début de l'année 1920, 19 familles s'installent à Walter City!

La nuit du 20 juin

La congrégation des Noires Infidèles au grand complet, maris compris, commence son sabbat tôt dans la soirée. Il s'agit d'invoquer l'Homme Noir, le Chaos Rampant, Nyarlathotep, pour transporter l'autel de marbre noir dans la grotte. Nyarlathotep, aidé de quelques Shantaks, accompagné des sorcières et des goutes, s'envole vers 22h par-dessus le bois et la falaise. Malheureusement pour Jennifer et sa mère, c'est à la même heure qu'elles profitent de la belle soirée... Belle... jusqu'à ce qu'un brouillard nauséabond les enveloppe, précédant le passage d'êtres plus ou moins vivants. Parmi eux, une énorme monstruosité aux membres griffus à laquelle un long tentacule rouge-sang tient lieu de visage... Le vent prend de plus en plus d'intensité, au point que les deux femmes et les deux chiens sont emportés par

la tornade! Seul un Shantak s'aperçoit d'une présence, celle d'Ingrid et avec une joie immonde il s'en occupe à sa manière. Puis, lorsque le groupe parvient au niveau de la crique et s'engouffre dans le tunnel menant à la grotte, les deux femmes et les deux chiens sont brutalement abandonnés sur le sable.

Phyllis et ses noires compagnes se rendent à la grotte chaque fois que la nuit est sans lune. Elles y prient et versent leur sang sur l'autel, afin que celui-ci soit tellement gorgé de leur pouvoir que lorsque Shub-Niggurath apparaîtra, elle leur soit soumise. Pour la cérémonie finale, un sacrifice humain est prévu, celui du dernier descendant masculin de la famille Walter, Howard, l'amoureux d'Elizabeth!

Malheureusement, malheureusement!

Nodens veut mettre un terme une fois pour toutes à ces agissements. Avec un certain sens de l'humour, il renouvelle la scène de la découverte du cadavre dans la crique, comme en 1836! Cette fois, sa couverture est celle du vieux Smith, un pêcheur qui semble-t-il habite depuis toujours le "Rocher".

Le scénario

Le docteur Larry Franck Fellow donne rendez-vous aux joueurs à Boston, pour leur expliquer de quoi il en retourne. Il leur raconte toute l'histoire de son vieil ami John Phillip, qui le prie d'essayer à son tour de guérir Jennifer. Les joueurs sont appelés quant à eux à découvrir ce qui s'est passé la nuit du 20 juin. Tous doivent se trouver à Walter City dans l'après-midi du lendemain, 24 décembre. Prévoir que les conditions météorologiques peuvent devenir très rigoureuses.

Vendredi 24 décembre

Temps nuageux, brouillard, petite pluie glaciale. Les joueurs sont accueillis à la propriété Walter par John Phillip lui-même. Le docteur Fellow fait les présentations. John Phillip propose à ses visiteurs de découvrir leurs chambres et de s'y reposer un moment des fatigues du voyage. Puis il réunit tout le monde et raconte en détail ce qu'il sait des événements tragiques au cours desquels sa femme a perdu la vie et sa fille la raison.

Il parle aussi de la mystérieuse disparition de l'autel de la clairière. Si on l'interroge, il sait peu de choses sur cet autel: d'après ses souvenirs, il a été découvert dans les années 1830, à l'époque où une femme fut accusée de sorcellerie, de plusieurs assassinats et de disparitions. Le cas échéant, John Phillip acceptera l'aide des joueurs pour rechercher plus de renseignements dans les archives du juge de paix qui s'occupa de cette affaire et qui était son arrière-grand-père. Les recherches se feront le lendemain dans le grenier - toutes les trois heures, tirer un jet de % de bibliothèque et le diviser par trois. S'ils retrouvent les documents, ils connaîtront l'histoire d'Alexandra.

La clairière où était l'autel

Si les joueurs ont l'idée de visiter cette fameuse clairière (pas avant le lendemain, John Phillip ne les laisserait pas partir sur un coup de tête), ils devront abandonner



leurs voitures ou leur chevaux pour traverser le bois. S'ils font moins de 20% sur un d100, ils auront la désagréable impression d'être observés. Ils découvriront le trou désignant l'emplacement de l'autel, mais un TOC ou "Suivre une piste" seront négatifs. Ils seront attaqués par six goules cachées à la lisière du bois, lançant des pierres. Il s'agit des maris des sorcières qui ont 40% de chance de faire mouche, 1d6 de dommage par pierre. Les jets de pierre s'arrêteront soit lorsque les joueurs se mettront à l'abri durant au moins 10 mn, soit lorsqu'ils tireront avec des armes à feu. Ils retrouveront les voitures complètement saccagées - ou les chevaux éventrés.

Mais revenons à l'entretien avec John Phillip. Fellow ne tarde pas à lui demander s'il peut voir Jennifer. Tous les joueurs qui le désirent peuvent l'accompagner.

Une femme de chambre les introduit dans la chambre de la jeune fille. C'est une pièce assez spacieuse, aux volets clos, éclairée seulement par une bougie. Si quelqu'un pose la question, il apprendra que l'obscurité semble être devenue l'élément naturel de Jennifer. Une quantité impressionnante de tableaux est rangée par terre contre les mur, chacun étant recouvert par un tissu fin. Jennifer, debout derrière son chevalet, est en train de peindre l'esquisse d'une toile. Elle continue d'ailleurs en ignorant complètement l'arrivée des visiteurs. Elle ne répond pas à son nom. Si quelqu'un regarde l'œuvre, il verra une crique, vue d'une falaise, par temps hivernal. Si le(s) joueur(s) attende(nt) qu'elle ait fini, ils verront en outre quelqu'un d'allongé, un homme semble-t-il, dont la tête est séparée du corps. *Les joueurs pourront remarquer le lendemain seulement que Jennifer a représenté le temps qu'il FERA.*

Le docteur Fellow demande à Rose Edith, la femme de chambre personnelle de Jennifer, si la jeune fille peint souvent, ainsi, dans une quasi obscurité. Rose Edith acquiesce et montrant les rangées de tableaux, précise qu'ils ont tous été réalisés depuis l'accident. Ils sont recouverts pour ne pas être visibles, car ils sont particulièrement insupportables à regarder. Elle peut même montrer celui qui a été peint le matin: *il représente une vue d'avion de la propriété Walter et nettement visibles, les voitures que les joueurs ont utilisées pour venir. On voit sortir de la première voiture la première personne qui est effectivement sortie, quelques heures plus tard! Il s'agit donc bien d'une vision du futur que Jennifer a eue dans la matinée! S'il est interrogé, le père de Jennifer répond qu'il ne connaît pas le talent de pré cognition de sa fille et que cela ne l'intéresse pas!*

Si aucun des joueurs n'a accompagné Fellow auprès de la jeune fille, il ira les retrouver et leur faire part de sa découverte.

Si les joueurs décident alors de regarder les autres tableaux, ils devront réussir un jet sous la santé mentale pour chaque tableau, ou perdre un point de santé mentale pour chaque jet raté.

Les tableaux

1 - Un couple nu s'unit sur une énorme pierre parallélépipédique - l'autel de marbre noir. Cette scène est en partie masquée par un brouillard immonde d'où sortent des tentacules dégoulinants...

2 - Une femme d'une cinquantaine d'années est attachée à un poteau sur un bûcher qui vient d'être allumé. Il se dégage de cette œuvre une horrible impression de souffrance.

3 - C'est un portrait d'une créature repoussante et abjecte, boursoufflé et incandescente, portant des traces de moisissure, aux yeux couleur de sang: il s'agit de Y'Golonac, possédant un individu et en train de reprendre sa forme initiale.

4 - Une chose vaguement humanoïde, dépourvue de tête, nue et incandescente: dans les paumes de ses mains crochues et velues s'ouvrent des bouches humides et avides, bavantes et dégoulinantes. C'est la véritable forme de Y'Golonac.

5 - On revoit un couple nu sur l'autel, dans le même paysage estompé par la brume, mais cette fois la femme est en train d'étrangler l'homme.

6 - *La vue de ce tableau coûtera un point de SAN pour un jet réussi et 1d4 s'il est raté.* Des choses repoussantes et grotesques, à l'épiderme suintant et huileux, aux cornes recourbées, aux ailes de chauve-souris, attaquent un être humanoïde à l'aspect mou et caoutchouteux, très velu, aux pieds munis de sabots et portant à la place de mains des pattes griffues. Sa gueule est pourvue de canines redoutables... C'est une goule, inondée de sang...

Réveillon

Si les joueurs s'attardent trop dans la chambre de Jennifer, le maître d'hôtel ira les prévenir que l'heure du dîner approche.

En entrant dans la salle à manger, les joueurs remarquent qu'on est en train d'enlever un couvert: John Phillip les prie d'excuser son fils, invité chez les parents de son amie, les David. John Phillip réprouve cette relation avec des gens d'un autre milieu, aussi cache-t-il mal son irritation.

Puis arrive Jennifer, accompagnée de Rose Edith qui la fera manger et le repas débute dans une ambiance à peu près glaciale que les joueurs auront bien du mal à dé-tendre. A 1h30, chacun sera couché. Peut-être les joueurs entendront-ils rentrer Howard, complètement saoul, vers les 4h30.

Samedi 25 décembre

A 10h45, le shérif Kenwood frappe bruyamment à la porte, car on vient juste de découvrir un cadavre près du port, dans la crique. Les joueurs peuvent alors se rappeler l'esquisse de Jennifer. S'ils accompagnent John Phillip, il leur faut: descendre la falaise à pied (réussir un grimper x2 avec des malus si le temps est particulièrement mauvais), et la remonter ensuite. Réussir un jet sous la SAN en voyant le corps (réussi: 0, raté -1d6): la victime, le poissonnier du village, est dans le même état que les nombreux cadavres de l'année 1836. La mort semble remonter à la nuit dernière.

Si les joueurs ont l'idée de faire un "suivre une piste" ou un "trouver objet caché", ils ne trouveront aucune trace, comme si le cadavre était tombé du ciel! Ils peuvent apprendre que la femme de la victime a disparu.

A l'heure du déjeuner, Howard se hâtera de finir avant tout le monde pour retrouver plus tôt sa bien aimée. Indifférent à tout ce qui l'entoure, il ne vit que pour l'instant où il sera auprès d'elle.

Il ne se passe rien de particulier pour les joueurs. Jennifer ne peint pas.

Par contre, Phyllis fait passer à toutes ses amies un message leur demandant de se te-

nir prêtes pour invoquer, quand elle le leur demandera, toutes les goules des environs, de manière à se débarrasser de Nodens qui visiblement fait encore des siennes. Aussi, si un des joueurs entre en relation avec une des sorcières du village et s'il réussit un jet de psychologie, il remarquera combien elle est nerveuse et excitée, autant que son mari est calme...

Note: il est fort probable que les joueurs auront à un moment ou à un autre l'idée de rencontrer le vieux pêcheur, le vieux Smith/Nodens.

Le vieux Smith se montrera extrêmement sympathique, il plaisantera, offrira à boire (du rhum), à manger... Si les joueurs s'attardent le soir, il leur offrira même de passer la nuit chez lui, surtout si le temps se gâte. Il répondra de manière évasive aux questions et feindra n'en savoir que très peu au sujet des accidents récents, celui de juin comme ceux des jours actuels... Si les joueurs font un jet de psychologie réussi alors qu'ils parlent des récents meurtres, Nodens leur donnera l'impression d'en être amusé.

Si les joueurs décident de lui rendre visite à la fin de la journée du 26, voir plus bas.

Dimanche 26 décembre

Le dimanche, vers les sept heures, le shérif, dont la santé mentale se dégrade visiblement, vient annoncer non pas un, mais trois cadavres, tous dans le même état que le premier, trouvés en plein milieu du village. Les femmes des victimes ont disparu!... Si les joueurs interrogent Mme David, la femme du libraire, qui a fait la macabre découverte et réussissent un jet de psychologie, ils la trouveront non pas terrifiée par ces événements, mais énervée et très en colère. En interrogeant des gens natifs du village, ils peuvent découvrir que toutes les personnes touchées jusqu'à présent appartiennent à des familles arrivées récemment, au plus il y a moins de cinq ans. Ils peuvent décider de faire une enquête sur les familles arrivées il y a au plus cinq ou six ans.

Vers dix heures, Jennifer commence un tableau, qu'elle finira vers 16h. On y voit (jet sous la SAN comme pour les tableaux précédents) le fameux rocher où vit le vieux Smith, de nuit, sous un merveilleux clair de lune hivernal - c'est le temps qu'il fera la nuit de ce même jour, vers 22h. Des formes humanoïdes noirâtres, pourvues de sabots, assaillent de toutes part ce rocher, grimpant les falaises, se dirigeant vers la seule habitation visible, celle du vieux Smith. De l'habitation elle-même émergent des bandes de brouillard phosphorescent et verdâtres, dont certaines prennent des formes aux allures plus ou moins vivantes, noires comme la nuit, pourvues d'ailes de chauve-souris.

Cependant, l'après-midi, vers cinq heures, les sorcières, commandées par Phyllis, se rendent à la grotte pour invoquer et contrôler toutes les goules afin de mener une attaque en règle contre Nodens. L'attaque aura lieu à 22h (Le signe des Anciens est gravé sur toutes les ouvertures ou passages, interdisant l'entrée tant à Nodens qu'aux Maigres Bêtes de la Nuit).

Dans l'après-midi, Howard annonce à son père son intention d'épouser Elizabeth. Tous deux ont décidé de partir dans la soirée avec Phyllis rejoindre à Boston les autres membres de la famille pour y passer le réveillon du nouvel an. En fait, ce n'est qu'une



excuse pour expliquer l'absence prochaine de Howard.

Vers 20h, Howard se rend chez Elizabeth. Si un joueur l'a suivi, il remarquera que personne ne quitte la maison dont les volets sont clos. Les lumières ne tarderont pas à s'éteindre.

Toutes les familles des sorcières prennent leur passage secret pour séjourner en sécurité dans la grotte jusqu'à la grande cérémonie finale qui verra Shub-Niggurath apparaître et obéir à Phyllis. Toutes... sauf les retardataires qui subiront les attaques des Maigres Bêtes de la Nuit.

Visite au vieux Smith

Voici ce qui se passera si les joueurs lui rendent visite juste avant la nuit où il sera attaqué par les goules.

Si les joueurs lui semblent sympathiques, il fera presque tout pour qu'ils restent chez lui, bien à l'abri. Il prendra la précaution de fermer soigneusement tous les volets pour que les joueurs ne soient pas les témoins involontaires des prochains événements. Après un bon dîner qui se terminera vers 22h, il leur offrira sa chambre pour la nuit. Il leur conseillera de ne rien tenter, quoi qu'il arrive, pour leur bien à tous! Il les enfermera à double tour et avec enchantement. Les joueurs pourront alors entendre un meuble qu'on déplace dans la salle à manger et les pas de Nodens descendre les marches. Vers 22h, des volutes de fumée verdâtre, sorte de brume phosphorescente, se formeront à partir du plancher, traversant tout, eux y compris, pour atteindre et traverser les murs et le plafond... Les joueurs entendront alors le bruit de l'attaque des goules: hurlements, griffes raclant la pierre, bruits de combat lors de l'attaque des Maigres Bêtes de la Nuit... Les goules seront une à une torturées et assassinées avant d'être emmenées dans la sombre dimensions des Maigres Bêtes de la Nuit.

Tout cela dure 20 mn. Jet sous la SAN: réussi: -1, raté -1d6. Si un joueur a essayé de voir en ouvrant les volets: jet réussi -1d6, raté -2d6.

Ils entendront alors le vieux Smith remonter les escaliers, remettre le meuble en place et leur ouvrir la porte. "La tempête est terminée, vous pouvez maintenant dormir sur vos deux oreilles."

Vers 6h30 le lendemain, le vieux Smith les réveillera, leur offrira le petit déjeuner et leur dira qu'il est temps de partir, il a à faire. Il se montrera très persuasif...

Lundi 27 décembre

Très ponctuel, le shérif Kenwood livre sa dernière moisson de cadavres, au nombre de 2, vers 8h (les épouses ont bien entendu disparu). Le malheureux shérif est bien loin de la pleine forme. Hirsute et mal rasé, agité de tremblements convulsifs, bégayant, il est visiblement affecté par les événements. Il ne sait laquelle des nouvelles est la plus grave: les derniers assassinats, ou les disparitions; en effet, treize familles de Walter City se sont brusquement volatilisées - il ne compte pas, bien sûr, la famille David qui a annoncé son départ pour Boston.

Maintenant que les sorcières et leurs familles sont réfugiées dans la grotte, protégée par le signe des Anciens, Nodens n'interviendra pas personnellement, mais par l'in-

termédiaire des rêves que feront les joueurs si ceux-ci lui ont déjà rendu visite. Ces rêves les mèneront jusqu'à la grotte où ils auront la vision de ce qui se passera s'ils n'interviennent pas. Mais de jour, ils devront réussir un jet sous IDEE pour reconnaître le chemin.

Suivant l'(in)activité des joueurs, Jennifer peut aussi peindre un nouveau tableau où l'on voit le pauvre Howard, chevauché par Elizabeth et se transformant en goule. La scène se passe sur l'autel de marbre noir dans la grotte, avec en arrière-plan Phyllis, qui tient à deux mains un couteau sacrificiel. Ce tableau, baigné par la présence obscène du Shub-Niggurath (Jet sous la SAN!), est le prélude de ce qui se passera la nuit du 31 décembre.

Les jours suivants

C'est au MJ qu'il revient de meubler les journées du 28 au 31, en fonction de ce qui a déjà été fait, ou pas. Jennifer peut continuer à peindre...

Vendredi 31 décembre

En attendant l'heure fatidique, Howard, enchaîné au mur et drogué (drogue hypnotique), est enfermé dans un cachot utilisé normalement pour les goules.

C'est à Elizabeth que revient l'honneur de le sacrifier. Ce sacrifice sera agrémenté d'une variante destinée à obtenir de Shub-Niggurath le "petit travail" pour lequel elle a été invoquée, consistant à détruire Walter City et tous ses habitants: au lieu de tuer Howard selon la manière habituelle, elle devra lui trancher la tête avec le cimeterre de Barzaï, pendant qu'Alexandra prononcera les paroles d'invocation tirées du Nécronomicon. Alors, Celle qui est Noire apparaîtra devant tous et ceux qui portent des cornes et qui hurlent jailliront par milliers de la terre. Alexandra brandira le talisman de Yhe qu'elle porte autour du cou, grâce auxquels ils s'inclineront devant sa puissance et celle de sa fille et répondront à toutes leurs requêtes!

Arrivé à ce point, la seule manière de renvoyer Shub-Niggurath d'où elle vient est de prononcer les mots: "*Imas, Weghaymko, Quahers, Xewefaram*" et lorsque la porte se refermera, il faudra faire le signe de Koth! Donc seul un critique sur leur compétence du Mythe de Cthulhu pourrait permettre aux aventuriers de se souvenir d'une telle incantation... sauf s'ils possèdent déjà quelques connaissances concernant Shub-Niggurath.

Le cimeterre de Barzaï

Lorsqu'Alexandra et sa fille ne l'utilisent pas, il se trouve dans une cache secrète, dans la pièce où sont entreposés les livres d'Alexandra. Elles viennent le récupérer 1h30 avant le sacrifice (prévu à minuit). Seul un "Trouver Objet Caché/3" permet de visualiser cette cache secrète (dans le mur face à la porte) et pour l'ouvrir il faut réussir un jet sous "Mécanique", avec un malus de 40% si le joueur n'a pas d'outillage. Une arme à feu peut détruire le mécanisme, mais attention au bruit de la détonation.

Lorsqu'il n'est pas utilisé, le cimeterre de Barzaï est toujours enveloppé dans un voile de soie noire. Lorsqu'une personne autre que celle à qui il appartient ose le toucher,

elle perd 10+1d10 points de pouvoir, définitivement et le cimeterre perd tous ses pouvoirs magiques (cf. Nécronomicon).

Ce que pourront faire les aventuriers

S'ils fouillent les maisons abandonnées par les sorcières, ils peuvent, s'ils sont perspicaces, trouver dans une poubelle des draps déchirés en bandelettes, tachés de sang et sentant encore "la bête". Dans la salle de bain subsistent des traces de sang séché. *Les sorcières ont soigné leur mari après le combat.*

Les armoires sont pratiquement vides, quelques objets épars ça et là évoquant peut-être un départ précipité...

Les habitants disparus ont laissé sur place leur moyen de transport habituel (véhicule à cheval ou à moteur, barque...). Ils ne sont donc pas allés bien loin.

Les passages secrets peuvent être découverts.

La maison des David

Il sera très difficile d'y pénétrer de jour par effraction, car les David, par ailleurs très bien considérés par la population, ne font pas partie des disparus. La maison donne sur la place du village où il y a toujours beaucoup de monde. Par contre, de nuit, avec un minimum de discrétion...

Si les joueurs trouvent le passage secret partant d'une des chambres, ils découvriront deux pièces souterraines (voir plan 3). Un coffre situé dans la pièce ronde contient divers ouvrages, parmi lesquels "les révélations de Glaaki" et un plan de tous les souterrains, grotte et labyrinthe.

Dans l'intérêt du scénario, il serait préférable que les aventuriers atteignent les lieux de la cérémonie peu avant le sacrifice. Au MJ de se débrouiller sans toutefois être trop dirigiste.

Jennifer

Dans le courant de la journée, elle fait plusieurs esquisses: un portrait où l'on voit son frère, inconscient, sale, mal rasé et dépeigné. Sur un autre portrait, on peut le voir à nouveau, dans le même état, attaché par de lourdes chaînes à un mur de pierre, étendu sur un tas de paille. Puis Jennifer peint l'immense caverne où va avoir lieu le sacrifice. On y voit Howard, entièrement nu, enchaîné sur l'autel, avec au-dessus de lui une jeune fille dans une position équivoque, brandissant un sabre. A la tête de l'autel, une femme semble diriger la cérémonie, tandis que d'autres femmes et de repoussants humanoïdes dansent tout autour (Jet sous la SAN).

Si aucun des aventuriers ne réussit d'une manière ou d'une autre à neutraliser Alexandra ou sa fille, ceux qui ont survécu jusque-là ne trouveront plus rien que la mort.



John Phillip Walter

FOR 14 CON 16 TAI 16 INT 16
POU 12 DEX 12 EDU 19 APP 14
SAN 60
PTS MAGIE: 12 PTS VIE: 16
PTS SAN EFFECTIFS: 53

Bibliothèque 80% - Convaincre 70% - Parler français et hollandais 60% - Droit 80% - Monter à cheval 40% - Conduire automobile 40%.

Howard Walter

Passant le maximum de son temps avec Elizabeth, il ne sera pratiquement pas visible des joueurs...

FOR 13 CON 14 TAI 15 INT 14
POU 16 DEX 14 EDU 18 APP 15
SAN 80
PTS MAGIE: 16 PTS VIE: 15
PTS SAN EFFECTIFS: 80

Bibliothèque 40% - Conduire automobile 60% - Monter à cheval 70% - Parler français 40%.

Jennifer Walter

FOR 10 CON 12 TAI 13 INT 15
POU 18 DEX 17 EDU 17 APP 16
SAN 90
PTS MAGIE: 18 PTS VIE: 13
PTS SAN EFFECTIFS: 33

Mythe de Cthulhu 21% - Dessiner 90% - Peindre 85% - Précognition 100%. Ce talent de précognition, totalement indépendant de sa volonté, se manifeste n'importe quand. Il se traduit par des peintures représentant des événements soit passés, soit futurs. Elle est atteinte d'Amnésie et de Stupeur (règles p29).

Docteur Larry Franck Fellow

Il ne suivra pas les joueurs et restera auprès de Jennifer pendant tout le séjour.

FOR 13 CON 14 TAI 16 INT 17
POU 16 DEX 16 EDU 20 APP 14
SAN 80
PTS MAGIE: 16 PTS VIE: 15 PTS
SAN EFFECTIFS: 71

Bibliothèque 40% - Conduire automobile 40% - Diagnostiquer maladies 80% - Occultisme 40% - Pharmacologie 70% - Psychanalyse 70% - Psychologie 70% - Soigner empoisonnement 30% - Soigner maladie 70% - Zoologie 30%.

Phyllis David (rousse)

FOR 15 CON 21 TAI 13 INT 20
POU 20 DEX 16 EDU 22 APP 17
SAN 100
PTS MAGIE: 20 PTS VIE: 17
PTS SAN EFFECTIFS: 0

Astronomie 80% - Bibliothèque 90% - Discrétion 70% - Ecouter 60% - Esquiver 60% - Linguistique 70% - Lire/Ecrire français, latin, grec 70% - Mythe de Cthulhu 85% - Occultisme 75% - Pharmacologie 50% - TOC 60% - Premiers soins 50% - Psychologie 60% - Baratin 80% - Convaincre 60% - Botanique 80% - Modifier sa morphologie 100%.

Sorts connus:

- 1 - Invoquer un sombre rejeton de Shub-Niggurath.
- 2 - Contrôler un sombre rejeton de Shub-Niggurath.
- 3 - Contacter une goule.
- 4 - Transformer un homme en goule.
- 5 - Appeler Shub-Niggurath et le contrôler.

ler.

- 6 - Appeler Azathoth.
- 7 - Appeler Yog-Sothoth.
- 8 - Contacter Nyarlathotep.
- 9 - Contacter Y'Golonnac.
- 10 - Flétrissement.
- 11 - Signe de Voor.
- 12 - Signe des Anciens.
- 13 - Enchanter un objet (en l'occurrence l'autel de marbre noir).

Ne pas oublier qu'elle est tout de même fille de Y'Golonnac, d'où ses super-caractéristiques.

Elizabeth David (rousse)

FOR 12 CON 18 TAI 14 INT 17
POU 17 DEX 15 EDU 19 APP 18
SAN 85
PTS MAGIE: 17 PTS VIE: 16
PTS SAN EFFECTIFS: 10

Baratin 60% - Jouer la comédie 80% - Convaincre 50% - Monter à cheval 70% - Discrétion 70% - Ecouter 40% - Se cacher 60% - TOC 40% - Tirer au revolver petit calibre 40% - Mythe de Cthulhu 70% - Occultisme 50%.

Sort connu: flétrissement.

Goules

FOR 20 CON 15 TAI 16 INT 13
POU 10 DEX 12 PTS VIE: 16

Griffes 30% 1d6 + 1d4

Morsure 30% 1d6 + 1d4 (+ harcèlement)

Aucun sort!

Voir aussi les règles p43

Les autres sorcières (19 au total)

FOR 12 CON 14 TAI 13 INT 15
POU 15 DEX 15 EDU 16 APP 15
SAN 75
PTS MAGIE: 15 PTS VIE: 14
PTS SAN EFFECTIFS: 0

Astronomie 50% - Baratin 20% - Discrétion 50% - Ecouter 40% - Mythe de Cthulhu 60% - Occultisme 60% - Se cacher 60%.

Sorts connus:

- 1 - Flétrissement.
- 2 - Signe de Voor.
- 3 - Signe des Anciens.
- 4 - Contacter une goule.
- 5 - Invoquer un sombre rejeton de Shub-Niggurath.
- 6 - Contrôler un sombre rejeton de Shub-Niggurath.

Annexe

Liste des familles des sorcières :

- 1 - David (librairie)
- 2 - Badler (le mari est le révérent)
- 3 - Chadwick (boulangerie)
- 4 - Englund (mercerie)
- 5 - Nelson (poissonnerie)
- 6 - Stamp (bazar)
- 7 - Rowe (alimentation)
- 8 - Widmark (menuisier)
- 9 - Hamilton (gardien du phare)
- 10 - Smith (médecin, rien à voir avec Smith/Nodens)
- 11 - Weller (écrivain)
- 12 - Carpenter (antiquaire)
- 13 - Wolinski (pêcheur, épouse couturière)
- 14 - Burme (pêcheur et femme de ménage)
- 15 - Addison (pêcheur et femme de ménage)
- 16 - Powell (pêcheur)
- 17 - Wilde (pêcheur)
- 18 - Bancroft (pêcheur)
- 19 - Quinn (pêcheur)
- 20 - Keach (pêcheur)

