

Une aventure dans la Bretagne des années 20 pour investigateurs débutants

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

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

Introduction

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

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

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

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

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

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

Résumé de l'intrigue

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

Ce que sait le Gardien, l'intrigue

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

Avant l'arrivée des investigateurs

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

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

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

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

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

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

Ce que savent les investigateurs

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

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

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

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

La maison de Robert et Brigitte

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

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

Robert, Brigitte et Émilie

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

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

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

La bonne Gertrude Danielo

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

Une charmante soirée

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

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

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

Le chat

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

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

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

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

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

vos notes

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

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

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

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

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

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

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

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

Si les investigateurs décident de partir

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

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

Toutes les communications vers l'extérieur sont coupées.

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

Une grande inquiétude

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Teddy

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

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

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

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

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

La chambre d'Émilie

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

La psychanalyse

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

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

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

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

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

Autre hypothèse : la possession

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

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

Rendre visite à Josiane Beaumont, la maîtresse d'Émilie

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

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

vos notes

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

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

Une ombre dans la nuit

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

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

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

Si les investigateurs se rendent à la gendarmerie

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

En ville

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

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

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

Les lieux

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

La Mairie

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

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

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

Bibliothèque municipale

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

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

Les investigateurs en apprennent également plus sur les églises :

La ville comporte 3 églises :

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

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

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

Les trois églises (ou chapelles)

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

L'église Saint-Julien et Notre-Dame :

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

L'église Notre-Dame des portes

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

L'église comprend 3 bâtiments distincts :

- ✓ Le bâtiment principal qui comprend la nef, le clocher et la cellule d'habitation du prêtre. C'est ici que les investigateurs peuvent rencontrer le prêtre Gerbert. Un jet réussi en Toc ou en Vigilance leur donne les horaires des messes qui ont lieu tous les jours de 8h à 10h et des vêpres à partir de 17h. Les investigateurs peuvent en secret fouiller la cellule de Gerbert. S'ils l'ont déjà vu, ils remarqueront que ses valises sont déjà faites. Ils trouveront également une note écrite de la main de Josiane Beaumont concernant la fin des travaux reliant les 3 églises (cf. aides de jeu). Enfin, sur sa table de chevet, les investigateurs pourront trouver le Grimoire de Gerbert décrit plus bas.
- ✓ Une façade extérieure de l'église, de style néoroman est un autel extérieur dédié aux pèlerinages. C'est la partie la plus ancienne. Les investigateurs pourront admirer des gravures représentant un homme couronné entouré par ses soldats. Un vieillard est également représenté tenant un bâton en haut d'une colline. Un jet réussi en Histoire de l'Art ou Théologie fera remarquer aux investigateurs qu'il prend étrangement la place du Christ dans l'ensemble de la scène. Si les investigateurs ont fait un petit tour à la bibliothèque, ou s'ils ont parlé au vétéran du bar, un jet en Intuition leur fera comprendre qu'il s'agit là du roi Arthur, de ses soldats et que le vieil homme est probablement Merlin.
- ✓ Près de la chapelle se trouve un ossuaire. Il est fermé par une lourde porte mais peu s'ouvrir avec un jet réussi en Serrurerie (à moins qu'ils n'aient récupéré la lourde clef que Gerbert garde toujours sur lui). L'intérieur est lugubre, froid, rempli de caveaux. Mais, chose étrange, les investigateurs trouveront le cadavre d'un homme enchaîné au mur du fond (perte 0/1D3 de SAN). Il est habillé d'une lourde robe de moine. Un jet réussi en Médecine ou Anthropologie montre que le cadavre n'est pas très ancien et que la mort est due à de multiples plaies, probablement faites au couteau. C'est le corps du père Benoît sauvagement assassiné par Gerbert.

Intrigue, se faire surprendre :

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

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

vos notes

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

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

La confrontation :

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

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

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

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

L'église Saint-Ruelin du Moustoir

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

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

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

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

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

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

Le début de la fin

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

Une nuit fatidique

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

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

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

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

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

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

Stratégie de la maîtresse :

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

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

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

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

Ce n'est pas fini

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

L'exorcisme

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

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

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

vos notes

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

Récompenses :

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

Et ensuite ?

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

Crédits :

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

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

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

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

Scénario écrit pour le jeu l'Appel de Cthulhu.

Aides de jeu

Calendrier des événements :

Age du Bronze / du Fer

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

IV^{ème} siècle / XIII^{ème} siècle

Construction du camp Lesneven (cours d'Even).

Passage du roi Arthur dans les montagnes Noires avec Merlin.

1368 : date fondatrice de Châteauneuf-dufaou.

1914

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

1918

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

1921

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

Rencontre avec Gerbert.

1924

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

1925

Josiane et Gerbert échafaudent un plan machiavélique.

1926

Josiane et Gerbert s'installent à Châteauneufdu-Faou.

Josiane se fait embaucher comme maîtresse d'école.

Gerbert fait disparaître le prêtre et prend sa place.

1927

Les Morvans s'installent à Châteauneuf.

Josiane organise une grande kermesse pour les enfants.

1928

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

PNJ

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

Josiane Beaumont, 34ans, maîtresse d'école

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

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

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

APP 17 (5)

CON 12

DEX 13

FOR 10

TAI 11

EDU 12

INT 15

POU 13 (18)

Impact 0

Points de vie 12

Point de magie 13

Santé Mentale 0

Imposture 60%

Baratin 65%

Persuasion 50%

Histoire 40%

Conduire une automobile 35%

Hypnose 55%

Occultisme 45%

Bibliothèque 40%

Mythe 20%

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

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

Gerbert, 40ans, prêtre psychopathe

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

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

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

APP 09

CON 10

DEX 12

FOR 11

TAI 10

EDU 12

INT 13

POU 13

Impact 0

Point de vie 10

Pont de magie 13

Santé Mentale 0

Imposture 50%

Baratin 45%

Persuasion 30%

Hypnose 25%

Se cacher 30%

Occultisme 40%

Médecine 15%

Latin 20%

Bibliothèque 50%

Mythe 25%

Athlétisme 20%

Exorcisme 30%

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

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

Emilie, 5 ans, petite fille

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

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

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

APP 14

CON 11

DEX 13

FOR 09

TAI 08

EDU 09

INT 15

POU 20 (15)

Impact 0

Point de vie 10

Point de magie 20 (15)

Santé Mentale 100 (75)

Coloriage 70%

Gribouillage 60%

Imagination 80%

Déguisement 60%

Connaissance légendes d'enfant 50%

Discrétion 65%

Écouter 55%

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

Inventaire : Teddy

Robert Morvan, 37ans, notaire

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

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

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

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

Brigitte Morvan, 30ans, amatrice de naturisme

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

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

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

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

Créatures et divinités

Tamash

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

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

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

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

Armes : Bâton 85%, dégâts 1D8 + 2D6.

Armure : A volonté.

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

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

Perte de SAN : Aucune

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

Horreur Chasseresse :

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

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

Vagabond Dimensionnel

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

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

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

Protection : 3 points (cuir épais)

Perte SAN : 0/1D10

Araignée de Leng

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

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

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

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

Protection : 6ts de Chitine

Perte de SAN : 1/1D10.

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

Instiller la Peur :

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

Chant de Sirène :

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

Atrophie d'un Membre :

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

Exorcisme de Tamash :

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

Objets / livres

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

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

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

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

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

Pré-tirés

Alar Guervec, 35 ans, Marin ivre

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

APP 10

CON 12

DEX 16

FOR 11

TAI 10

EDU 09

INT 10

POU 08

Impact 0

Point de vie 11

Point de magie 8

Santé Mentale 40

Navigation 80%

Orientation 60%

Survie 30%

Pister 30%

Négociation 40%

Alcool 50%

Trouver Objet Cacher 50%

Écouter 40%

Arme exotique

(Harpon) 45%

Bagarre 40%

Breton 55%

Harpon : 1D8+1, portée proche, PV 10, Dissimulation -25%

Fifi Brindacier, 25ans, exploratrice de l'arctique

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

APP 12

CON 13

DEX 11

FOR 13

TAI 15

EDU 13

INT 16

POU 10

Impact +2

Point de vie 14

Point de magie 10

Santé mentale 50

Sciences de la vie (biologie) 70%

Sciences de la terre (géologie) 65%

Survie en milieu aride 40%

Médecine animale 30%

Premiers soins 25%

Herboristerie 30%

Orientation 35%

Athlétisme 35%

Bibliothèque 30%

Couteau de survie : 1D4+1+impact

Léon Archimbaud, 50ans, Gourou Surréaliste

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

APP 16

CON 11

DEX 08

FOR 10

TAI 14

EDU 17

INT 13

POU 16

Impact 0

Point de vie 13

Point de magie 16

Santé Mentale 45

Histoire, histoire de la religion 85%

Théologie 70%

Philosophie 65%

Bibliothèque 55%

Latin 60%

Grecque 45%

Hypnose 30%

Baratin 50%

Persuasion 45%

Occultisme 25%

Histoire de l'art contemporain 20%

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

Valérie Dumerre, 26ans, une détective très privée

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

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

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

Henri Valentino, 40ans, architecte de bungalows

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

APP 11
 CON 10
 DEX 12
 FOR 09
 TAI 10
 EDU 14
 INT 12
 POU 13
 Impact 0
 Point de vie 10
 Point de magie 13
 Santé Mentale 65
 Architecture 70%
 Dessin 50%
 Histoire de l'art 60%
 Baratin 60%
 Persuasion 50%
 Négociation 65%
 Crédit 55%
 Anglais 65%
 Hindou 30%
 Imposture 20%
 Vigilance 55%
 Orientation 40%
 Canne de gentilhomme : 1D4+1+impact