

L'ignorance est une bénédiction ! Avec ce scénario, les investigateurs vont s'en rendre compte et toute nouvelle connaissance apportera son lot d'amères conséquences ! Idéalement, ce scénario est prévu pour un seul Investigateur et peut être joué en parallèle d'une campagne principale.

Scénario Guillaume Agostini

Contexte

Ce scénario pour l'*Appel de Cthulhu* V6 est prévu pour être joué par un seul joueur – éventuellement deux – et un Gardien confirmé. Il a été conçu comme une introduction au monde de Cthulhu. Il pourra toutefois être utilisé comme un épilogue personnel ou une aventure parallèle dans le cadre d'une campagne. Le scénario est écrit pour être joué à Paris au début des années 1930, mais peut être aisément transposé dans un autre lieu ou une autre époque avec des changements mineurs.

Le scénario est organisé autour de l'étude d'un ouvrage occulte qui paraît contenir des incroyables sommes de savoirs ésotériques. Ce livre s'appelle *Secrets du Crépuscule* et sa possession va entraîner une série d'événements fâcheux pour son propriétaire.

Les indications du type *p. XXX* se rapportent à la V6 de l'*Appel de Cthulhu*, publiée par Sans-Détours.

Introduction

Pour une raison ou une autre, un Investigateur va entrer en possession des *Secrets du Crépuscule*. Dans la suite du texte, cet Investigateur sera simplement désigné comme l'Investigateur. Si plus d'un joueur participe à ce scénario, le Gardien aura la charge de faire les ajustements nécessaires.

La manière la plus simple pour l'Investigateur d'acquérir cet ouvrage est par le biais d'un héritage. Cette solution est particulièrement utile dans le cas où il s'agit du scénario d'introduction pour cet Investigateur. Soit parce qu'ils sont liés par le sang, soit parce que l'Investigateur a attiré son attention, **Lazare Fano** a inscrit l'Investigateur sur son testament et lui lègue ce livre.

Dans le cas d'un Investigateur qui a déjà quelques aventures à son actif, le recueil peut être obtenu pendant un des scénarios précédents. Il est aisé pour le Gardien d'ajouter les **Secrets du Crépuscule** parmi les possessions personnelles d'un protagoniste – en particulier un adversaire versé dans l'occultisme. Dans ce cas, l'Investigateur pourra considérer que cet ouvrage fait partie d'un juste tribut obtenu dans l'adversité et y attachera encore plus d'importance.

Enfin, il est possible d'introduire les *Secrets* d'une manière encore plus pernicieuse. Il suffit pour cela, dans le cadre d'un autre scénario, d'indiquer qu'un renseignement indispensable est contenu dans cet ouvrage particulier.

Ce renseignement peut être un sort ou une indication particulière concernant un adversaire (faiblesse d'un monstre, indication pour atteindre un lieu particulier, etc.). Le ou les Investigateurs auront alors à cœur de mettre la main sur cet ouvrage : en recoupant diverses sources d'information, ils apprendront que Lazare Fano dispose de cet ouvrage et qu'il vient de décéder. Son fils en est l'actuel propriétaire et des renseignements pris dans le voisinage indiquent qu'il se sépare de la plupart des éléments de son héritage. Un peu de doigté et une somme d'argent significative permettra aux Investigateurs de s'approprier les *Secrets du Crépuscule*.

Les Secrets du Crépuscule

Dans ce chapitre sont répertoriées les données publiques concernant les *Secrets du Crépuscule*. Ces données sont rapidement obtenues lorsqu'on feuillette le livre ou bien lorsqu'on interroge une personne qui en a lu des passages. Étrangement, si l'Investigateur fait les recherches correspondantes, ce livre n'est répertorié auprès nulle part : ni chez les bouquinistes spécialisés, ni dans les bibliothèques universitaires, ni au Louvre... De même, les recherches sur son auteur n'aboutissent pas.

Les *Secrets du Crépuscule* est un très gros ouvrage d'un bon millier de pages, écrit en français par un certain Abel de Saint-Luc et daté de 1826. La reliure est faite d'un cuir rouge assez épais. Elle paraît toutefois élimée et quelques anciennes tâches d'humidité ont laissé des auréoles plus sombres au dos de l'ouvrage et sur sa tranche. À l'intérieur, les caractères d'imprimerie sont serrés et les pages sont craquantes et fragiles – comme si le livre avait été chauffé dans un incendie ou conservé dans un endroit très sec et assez chaud.

Le texte en lui-même est tout à fait ésotérique et si la langue utilisée est relativement claire, le contenu est très abscons. La lecture d'un passage au hasard se révèle souvent impénétrable, mais la lecture d'un chapitre entier est particulièrement instructive. Chaque chapitre expose en profondeur un concept mystérieux ou des pratiques ésotériques : la réincarnation, l'envoûtement des sorcières, l'utilisation de la mandragore en sorcellerie, etc. Les chapitres sont innombrables, ce qui donne une impression d'un ensemble colossal d'informations occultes.

Le Secret des Secrets

Le livre est en fait un exemplaire unique, un ouvrage conçu pour détruire son propriétaire. S'il contient une somme considérable de savoirs, c'est précisément un piège destiné à attirer un lecteur avide de connaissances interdites afin de le détruire. À mesure que le propriétaire du livre le consulte, des événements particuliers commencent à lui arriver et mettent de plus en plus sa vie en danger. La malédiction s'interrompt avec la mort du propriétaire ou lorsqu'il se sépare de l'ouvrage, jusqu'à ce qu'un nouvel imprudent commence à le consulter et à puiser les informations qu'il contient.

En termes de jeu, il est impératif de souligner la valeur des informations que contient cet ouvrage, de manière à ce que l'Investigateur se sente attiré par sa lecture. Si la découverte de cet ouvrage se fait pendant une autre aventure, les informations que contient ce codex se révèlent être parfaitement pertinentes et suffisamment précises pour être utiles. De plus, l'Investigateur qui cherche à vérifier les informations de cet ouvrage aura toujours l'occasion d'en éprouver l'exactitude : les lieux mentionnés sont les bons, les informations données sont confirmées par d'autres sources, etc. Ainsi, si l'Investigateur utilise les *Secrets du Crépuscule* pour une *Etude rapide* (p. 172), il n'a de toutes façons besoin que d'une réussite simple à -10% pour trouver une information occulte précise.

La plupart des Investigateurs un peu curieux seront suffisamment intrigués par le fait d'être légataire d'un livre occulte pour en entamer la lecture. En outre, le nombre colossal de points d'Occultisme (25 !) que peut procurer ce livre est surtout là pour attirer les lecteurs voyaces et imprudents (voir *Le prix à payer*). La présence d'au moins un sort devrait enfin confirmer l'intérêt de cet ouvrage aux joueurs les plus ambitieux.

Enquête sur Lazare

Si l'Investigateur enquête sur Lazare, il peut réunir les informations suivantes :

- Lazare est né en 1859 à Lyon. Il s'est installé à Paris en 1875 où il a étudié jusqu'en 1889. Il a joui d'une chaire en anthropologie à la Sorbonne depuis 1897. Il décède le 13 avril 1932 à Grez-sur-Loing, dans son lit, de mort naturelle.



- Lazare Fano possédait un petit manoir à Grez-sur-Loing, au sud de Fontainebleau. Il y a vécu la majeure partie de son existence, en particulier les quelques quarante années qui précèdent son décès. Le manoir a été légué à la commune, qui envisage de vendre le bâtiment pour financer le fonctionnement de la mairie.

- Lazare était un spécialiste reconnu en anthropologie et il avait acquis une solide réputation de pourfendeurs d'idioties proférées dans le domaine des savoirs occultes. C'était un esprit brillant, qui a consacré une bonne part de sa vie à enseigner à la Sorbonne. A part des articles courts sur des sujets précis, il n'a jamais rien écrit de consistant et, en particulier, il n'a jamais publié de livre. Il a entretenu en revanche une consistante correspondance avec différents spécialistes pour échanger des points de vue.

- Au prix de longues et épuisantes recherches, l'Investigateur pourrait finalement savoir comment Lazare Fano a acquis les Secrets : il l'a acheté à Drouot en 1912. La vente provenait de la liquidation des biens d'Emile Abondi, qui s'était suicidé quelques mois auparavant en se jetant sous un train.

- Auprès de ses anciens élèves ou en consultant ses notes de cours, l'Investigateur peut observer que Lazare ne mentionne jamais les Secrets du Crépuscule. En interrogeant ses collègues ou les professeurs avec lesquels il correspondait, aucun n'a souvenir que Lazare ait mentionné ce livre, ne serait-ce qu'une seule fois.

- En revanche, Lazare a tout spécialement mentionné ce livre dans sa succession : que son destinataire soit son fils ou l'Investigateur, Lazare mentionne explicitement le titre de l'ouvrage, sa description et l'endroit où il l'a rangé avant sa mort.

En fait, Lazare Fano a commencé à lire les Secrets et a immédiatement interrompu la lecture au moment où les premières manifestations ont eu lieu. En revanche, tout semble indiquer que Lazare ait puisé ses connaissances occultes dans les Secrets du Crépuscule – un Investigateur cynique pourrait tout à fait conclure qu'il souhaitait garder ces informations pour lui et qu'il a donc bien égoïstement choisi de garder secrète l'existence de cet ouvrage.

Le Prix à Payer

Avec chaque semaine d'étude du livre ou à chaque *Etude rapide*, l'Investigateur est la cible des effets suivants, jusqu'à ce qu'il interrompe sa lecture ou qu'il en meurt.

1. Pendant la nuit suivante, l'Investigateur fait d'horribles cauchemars, où il voit un homme se précipiter d'un pont vers une mort certaine. Chaque fois

qu'il se rendort, il fait immédiatement le même cauchemar et se réveille en sueur. Au petit matin, hagard, il aura perdu 1 SAN.

2. L'Investigateur est persuadé que la contemplation de la mort lui apportera une révélation mystique : il erre dans un hôpital, une morgue ou un cimetière, en essayant de voir des cadavres. Après une journée de contemplation, il semble revenir à lui et ignore pourquoi il a passé tout ce temps à côtoyer des cadavres.

3. L'Homme en noir commence à surveiller l'Investigateur (voir *L'Homme en noir*) : il apparaît devant le domicile de l'Investigateur ou dans la rue, épiait les faits et gestes de ce dernier.

4. A un moment de stress (pourquoi pas lorsqu'il s'intéresse à l'Homme en noir), l'Investigateur est privé de la vue pendant une dizaine d'heures. Il reste conscient, mais ne voit absolument plus rien. Les médecins qui l'auscultent ne peuvent conclure qu'à une cécité hystérique. Au bout d'une dizaine d'heures, l'Investigateur voit de nouveau, mais il aura perdu 1 SAN.

5. L'Homme en noir apparaît désormais tous les jours à proximité de l'Investigateur, qui développe alors, au choix du Gardien, une paranoïa ou une phobie.

6. L'Investigateur est sujet à des cauchemars toutes les nuits : il se voit se jeter d'un pont dans un fleuve et au moment où il va toucher l'eau, une gueule béante hérissée de dents grotesques s'ouvre sous lui et le happe. L'Investigateur se réveille en sueur, alors que sa chambre empest une odeur de vase et que des marques de strangulation apparaissent sur son cou (0/1d6 et *Fatigué*, p. 95). Un observateur externe peut témoigner que l'Investigateur tente de s'asphyxier lui-même. La journée, il est sujet à un nombre incalculable d'hallucinations pendant lesquelles il croit percevoir des monstres écailleux et protéiformes qui se dissimulent dans les coins d'ombre, les placards, derrière les bâtiments...

7. Tous les jours, l'Investigateur est sujet à une crise de cécité pendant une heure, pendant laquelle il perçoit de manière vague et sporadique des mondes inconnus et démentiels, peuplés de monstres repoussants qui s'entredévorent au pied d'idoles déformées (2/1d6). Si l'Investigateur a déjà eu connaissance des Contrées du Rêve ou d'autres mondes, alors ses visions auront prioritairement pour sujet ces mêmes mondes. Lorsqu'il recouvre la vue, il est *Désorienté* et doit réussir un jet de Volonté ou tenter de se suicider.

Ces effets sont donnés à titre indicatif et pourront être modulés par le Gardien pour correspondre à l'environnement immédiat de l'Investigateur ou à son passé. Un effort particulier doit être

réalisé pour éviter que le joueur identifie trop tôt la connexion entre la détérioration de son état et la lecture des Secrets. Au contraire, le joueur devrait, au moins au début du scénario, être persuadé qu'une réponse à sa situation pourrait être trouvée dans le livre.

L'Homme en noir

L'Homme en noir est une manifestation liée à la lecture des Secrets et qui doit précipiter la chute de son propriétaire. Il apparaît toujours comme un homme de faible constitution, habillé comme un contemporain du lecteur. Invariablement vêtu de noir, il épie les faits et gestes du lecteur, semble prendre des notes et il apparaît dans tous les lieux où se rend l'Investigateur, quels que soient les précautions prises par celui-ci.

Si l'Investigateur s'en prend à lui, il se révèle être un adversaire dangereux. Toutefois, l'Homme en noir n'achèvera pas son adversaire et lui demandera de lui remettre les Secrets. Il n'a aucune envie de posséder ce livre, il souhaite juste entretenir l'idée que ce livre est particulièrement précieux. De même, si l'Investigateur tente de parler avec l'Homme en noir, ce dernier révèle qu'il souhaite qu'on lui remette les Secrets du Crépuscule, qu'il lui appartient de droit et que l'Investigateur est un voleur. En cas de refus, l'Homme en noir le maudit (ce qui n'a aucun effet, mais qui pourrait être pris comme une véritable malédiction lorsque le prochain malheur frappera l'Investigateur).

De manière idéale, l'Homme en noir devrait être utilisé pour porter la crainte sur toutes les actions de l'Investigateur : ce dernier l'apercevra en train d'inspecter les pneus de son véhicule, parler avec ses voisins, etc. De manière évidente, si l'Investigateur tue l'Homme en noir, celui-ci réapparaîtra le lendemain, sans aucune séquelle...

Conclusion

La seule vraie conclusion que l'Investigateur est en droit d'espérer est de se séparer des Secrets avant qu'il ne soit trop tard. Le seul risque qu'il encourra sera de savoir qu'il a condamné le nouvel acquéreur et que ce dernier pourrait bien revenir demander des comptes à l'Investigateur. Un Investigateur particulièrement courageux pourrait décider de conserver le livre et de se résoudre à ne jamais l'ouvrir – gageons que le Gardien prendra tout le soin possible à tester cette résolution.



Les Protagonistes

L'Homme en noir

FOR 16 DEX 16 INT 14
CON 15 APP 10 POU 12
TAI 09
Mouv. 10 PV 12 Impact +2
Combat: Poignard 85% 1d4+4
Armure: 1 point de veste
épaisse Compétences : Connaissances 25%, Savoir-faire 25%, Sensorielle 50%, Influence 10%, Action 50%

Les Secrets du Crépuscule

Langue : Français
Complexité : Délicat (30%)
Durée : Semaines
Occultisme : 25
SAN : 0
Sortilèges : Cauchemar et éventuellement un sort que le Gardien jugera utile.

Fiche technique

Investigation	●●●○○	
Action	●●○○○	
Exploration	●○○○○	
Interaction	●●○○○	
Mythe	●●●●○	
Style de jeu	Horreur	Lovecraftienne
Difficulté	Investigation Occulte Intermédiaire	
Durée estimée	⌚⌚⌚	
Joueurs	11	
Époque	1930	



