

Nuits Blanches

Un scénario pour l'Appel de Cthulhu



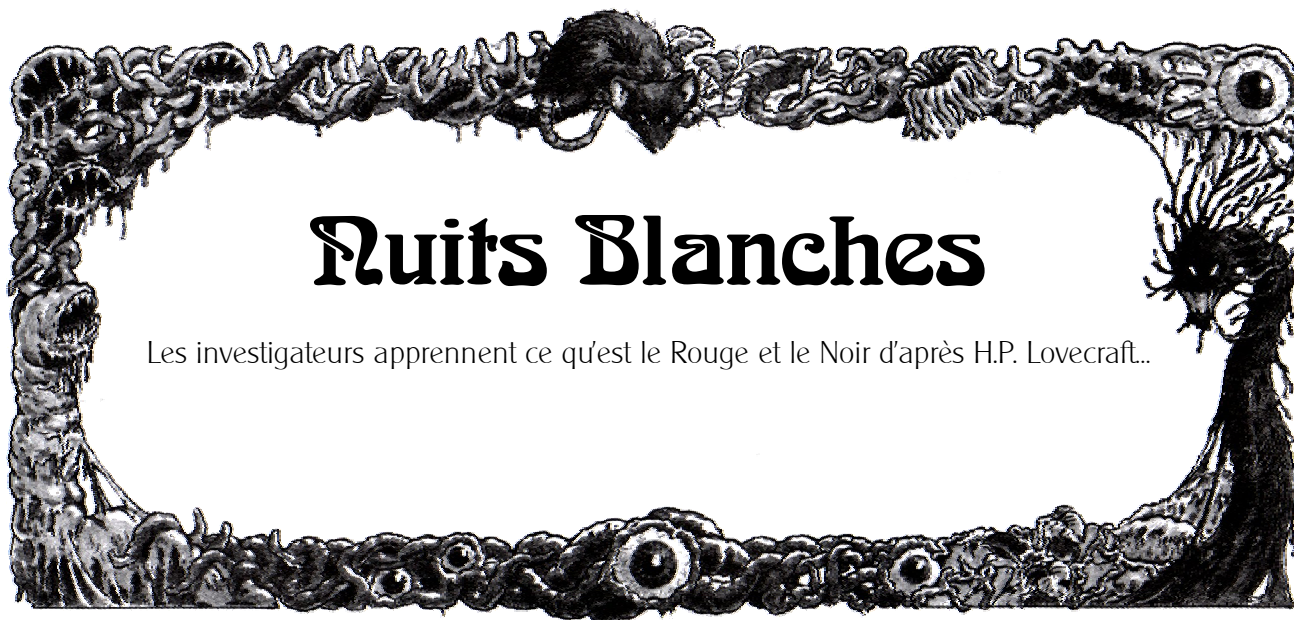
Réalisation : Akshaan Le Lynx (akshaan@errare-demonicum-est.fr.st)

Illustrations : Alban RABILLE

Couverture : Akshaan Le Lynx (akshaan@errare-demonicum-est.fr.st)

Test joueurs : Akshaan Le Lynx, Torgir « Beurre-de-dingue Alexandra O'Neil, Claire NEVEU, Emmanuel KERVEDEC, Igor PENDU, Sebastien RIO
<http://www.errare-demonicum-est.fr.st>

L'Appel de Cthulhu / Call of Cthulhu est une marque déposée par Chaosium Inc.



Nuits Blanches

Les investigateurs apprennent ce qu'est le Rouge et le Noir d'après H.P. Lovecraft..

Nuits Blanches est un scénario prévu pour l'Appel de Cthulhu 1920. Il amènera les investigateurs à découvrir les secrets cachés du Mississippi, État du sud des Etats-Unis, et à être confrontés à une bien particulière organisation pourtant si familière aux yeux des autochtones, le Ku-Klux-Klan... Ils seront également amenés à en voir une facette plutôt méconnue de la population, voire même de beaucoup de leurs propres membres.

Nuits Blanches se passe au mois de septembre 1922, période propice aux activités de cette secte; Lynchages de noirs, rites impies. Cette aventure peut, également, grâce à quelques modifications, s'adapter à l'une des campagnes éditées par Jeux Descartes ou à une campagne personnelle.

Contenu du scénario

- Un premier chapitre présentant un historique simple concernant le Ku-Klux-Klan et quelques événements précédant cette aventure, ainsi qu'une description des principaux PNJs. Celle-ci est très importante car elle vous permettra de mieux connaître et de mieux interpréter les PNJs principaux.
- L'aventure elle-même qui pourra se jouer comme un scénario indépendant ou comme l'un des volets d'une campagne.
- Les profils des créatures et des principaux PNJs ainsi que les aides de jeu nécessaires au bon déroulement du scénario.

Préliminaires

Nuits Blanches est une aventure idéale pour faire découvrir à des joueurs débutants l'ambiance inquiétante et palpitante de l'univers de H.P. Lovecraft. A ce propos, si vos joueurs ne possédaient pas encore de personnage, vous pourriez en profiter pour créer un groupe idéal de 3 à 6 investigateurs (un détective privé,

un journaliste, un parapsychologue, un professeur d'histoire, un médecin et un inspecteur de police seraient parfait).

Il est évident que vous serez libre de modifier les profils de PNJs et créatures à votre guise ou en fonction du niveau de vos investigateurs.

Historique

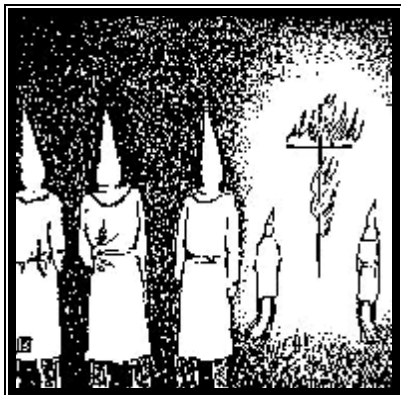
Suite à la réception d'un message provenant de l'État du Mississippi, au sud des Etats-Unis, les investigateurs sont contraints à se rendre à Millesbury. Là-bas, ils se rendront vite compte que l'atmosphère qui règne après la mort inexplicable de John Hamilton dans cette petite ville chargée de légendes issues de la tribu indienne Choctaw. Pendant leurs habituelles investigations, les Investigateurs découvriront de terribles secrets, alors que d'autres morts seront découverts. Mais la réalité est bien plus effroyable: la célèbre organisation raciste, le Ku-Klux-Klan, mène par certains de ses membres de nombreux rites impies qui sont sans aucun doute la cause de toutes ces morts. Reste alors aux investigateurs à faire en sorte d'éviter le pire...

Le Ku-Klux-Klan

Le Ku-Klux-Klan (KKK) est une organisation raciste clandestine fondée vers 1865 par des officiers sudistes démobilisés suite à la guerre de sécession. Elle avait à l'époque pour objectif de dissuader par la terreur les noirs de voter, en organisant des réunions nocturnes et des rites étranges. Ceux-ci attisaient l'esprit superstitieux des noirs, imprégnés de la culture africaine. Le KKK fut interdit légalement en 1877 et il poursuivit ses méfaits dans une semi-clandestinité, notamment dans les États du sud, dans lesquels la population fermait souvent les yeux sur leurs actes.

Aujourd'hui, en 1922, depuis l'arrivée du révérend WJ. Simmons en 1915, le KKK s'attaque

également aux juifs, étrangers, catholiques et pacifistes révolutionnaires, bien que les noirs soient encore les plus touchés.



A Millesbury, la situation est quelque peu différente. En effet, une branche du KKK mène secrètement des activités ayant trait au Mythe, se servant du KKK comme une couverture idéale afin de ne pas attirer l'attention sur elle. A leur tête se trouve William Brooks, le Grand Chevalier des *Enfants de la Nuit*. Autour de lui, 32 adorateurs, participant aux effroyables pratiques de leur chef. Parmi eux se trouvent d'ailleurs le shérif et un médecin de Millesbury, ce qui freinera les investigateurs durant leur enquête.

Le but ultime de William Brooks est d'invoquer Yog-Sothoth, causant ainsi l'Apocalypse qu'il attend depuis longtemps, ce dont les autres adorateurs ne savent rien. En attendant ce moment fatidique, ils ont réussi à invoquer des créatures protégeant les sectateurs de toute curiosité. C'est d'ailleurs durant cette invocation que J. Hamilton trouva la mort en servant d'offrande. Le commencement de cette aventure se situe d'ailleurs quelques jours après la mort de ce pauvre garçon.

Millesbury

Millesbury est une petite bourgade du Mississippi de 3000 habitants. C'est une ville dont l'apparence tranquille s'effacera après quelques jours. En effet, les étrangers, de quelque couleur qu'ils soient, sont considérés avec beaucoup de méfiance. De plus, outre le fait qu'elle soit xénophobe, la totalité de la population est extrêmement raciale vis-à-vis des noirs.

Millesbury est une ville tout à fait attirante de par son aspect extérieur. Le matin, la ville est animée par de nombreux commerçants et par les enfants jouant dans la rue, alors que l'après-midi, le calme règne dans les rues. La chaleur étouffante de l'après-midi pousse les habitants à se réfugier dans des endroits plus frais, tels que bars, parcs ombragés, vérandas, à boire et à se reposer. Vis-à-vis des investigateurs, les habitants se montreront taciturnes et renfermés dès qu'ils connaîtront le but de leur visite, à l'exception de certains n'approuvant pas du tout les actes du KKK. De même, la communauté noire, se trouvant dans un ghetto à l'extérieur de la ville et comptant environ 500 habitants, se montra méfiante puis d'un grand secours quand ils connaîtront les raisons de leur présence.

D'un point de vue plus matériel, Millesbury n'a rien à envier aux autres villes puisqu'on y trouve un armurier, des commerces de toutes sortes, 4 médecins, une multitude de bars et de chambres d'hôtes, ainsi que 2 hôtels: le White Mississippi (4,50\$ la nuit) et le Pamela's Hôtel (5,00\$ la nuit).

Quelques acteurs

William Brooks (82 ans)

C'est le Grand Chevalier des *Enfants de la Nuit*, colonel de l'armée d'infanterie américaine à la retraite, autrefois dans l'armée sudiste. C'est un petit homme trapu, à la chevelure grise clairsemée, aux jambes arquées et à large moustache. Il a 82 ans et ses voyages à travers le monde lui ont permis de s'approprier des livres ésotériques ainsi que certains autres liés au Mythe tels que le Liber Ivonis, le Culte des Goules, les Prodiges de la Canaan de Nouvelle-Angleterre...

FOR 9	CON 10	TAI 10	INT 20	POU 18
DEX 11	APP 11	EDU 15	SAN 0	PV 10

Bonus aux dommages: 0

Compétences : Baratin 60%, Bibliothèque 60%, Discrétion 70%, Droit 20%, Ecouter 45% Esquiver 30%, Histoire 58% latin 70% Français 60%, Monter à cheval 70%, Occultisme 65%, Persuasion 40%, Premiers soins 42%, Psychologie 50%, Se cacher 30%, TOC 55%, Mythe de Cthulhu 32% Arme de poing 80%, Fusil 50%, Fusil de chasse 50%.

Équipement: Colt Peacemaker, robe rouge du KKK, Lee-Enfield calibre 303

Sortilèges: Invoquer/contrôler une horreur chasseresse, Domination, Signe de Voor, Appeler/congédier Yog-Sothoth, Création d'un portail, Flétrissement, Signe des Anciens, Contacter une goule.

Michael Smith, Shérif (41 ans)

C'est un homme assez grand, costaud, et surtout très bedonnant. Il fait partie des sectateurs les plus fidèles des *Enfants de la Nuit*. Il fume le cigare toute la journée tout en arpentant les rues de Millesbury, et quand il cesse de conduire, c'est pour avaler une bière dans l'arrière-salle, réservée aux membres du KKK, du Whitelaw's Club.

FOR 15	CON 14	TAI 15	INT 10	POU 11
DEX 11	APP 9	EDU 10	SAN 45	PV 14

Bonus aux Dommages: +1D4

Compétences: Baratin 55%, Conduire Auto 50% Crédit 30%, Droit 70%, Ecouter 45%, Esquiver 37% Occultisme 15%, Persuasion 55% Se Cacher 25%, Serrurerie 43%, Suivre une piste 50%, TOC 75%, Arme de poing 60% Fusil de chasse 50%.

Équipement: Uniforme de police, chapeau feutre, plaque

de police, Voiture de fonction (Ford A), Revolver calibre 38, Fusil à pompe calibre 12 (dans la voiture), 2 paires de menottes, un petit canif, Robe blanche du KKK, corde de chanvre.

Paul Leblanc, médecin (43 ans)

Immigré français, il a participé en tant que médecin à la première guerre mondiale en France et l'a quittée pour les Etats-Unis en 1918, à la fin de la guerre. Toutes les horreurs des tranchées ont atteint sa santé mentale et il est devenu un autre des plus fidèles adeptes à Brooks. Son rôle précis étant, à certaines occasions, de faire en sorte que la victime vive le plus longtemps possible, malgré la torture ou la perte de sang. Il souffre de paranoïa aiguë.

FOR 11 CON 9 TAI 14 INT 16 POU 12
DEX 11 APP 15 EDU 14 SAN 12 PV 12

Bonus aux Dommages: +1D4

Compétences: Baratin 34%, Bibliothèque 60%, Conduire auto 45%, Crédit 25%, Discrétion 40%, Histoire naturelle 65%, Anglais 65%, Français 83%, Persuasion 35%, Physique 53%, Biologie 67%, Médecine 75%, Premiers soins 78%, Psychologie 35%, Se cacher 38%, TOC 34%, Fusil de chasse 51 %.

Equipement: Trousse de premiers soins, Matériel d'intervention chirurgical (dans son cabinet), Ford T.

Jack Ripert, patriarche de la communauté noire(75 ans)

Ce vieil homme a l'allure tout à fait banale ressemble à tous les noirs de son âge: il porte une barbe blanche, un chapeau de paille, une chemise à carreaux recouverte d'une salopette de jean et fume la pipe. Il a été nommé porte-parole du ghetto noir et est le seul noir à affronter le maire et le shérif en face. C'est un homme sympathique, toujours prêt à aider une personne en difficulté.

FOR 10 CON 10 TAI 12 INT 14 POU 12
DEX 13 APP 12 EDU 8 SAN 50 PV 11

Bonus aux Dommages: 0

Compétences: Guitare 70%, Baratin 25%, Crédit 45%, Ecouter 35% Histoire 50%, Monter à cheval 45%, Mythe de Cthulhu 5%, Occultisme 25%, Psychologie 45%, Suivre une piste 45%, TOC 50%, Fusil de chasse 40%.

Equipement: Tabac, pipe, canne.

Ténohac, indien Choctaw, (41 ans)

Voilà sans doute un des seuls représentants des indiens Choctaw dans Millesbury. Il a une carrure tout à fait impressionnante et porte de longs cheveux noirs lui descendant jusqu'aux épaules. C'est le seul témoin de la mort de John Hamilton. Il voudra exercer sa propre vengeance, bien différente de celle des investigateurs, car concernant la profanation du cimetière de ses ancêtres

par les membres du KKK

FOR 17 CON 17 TAI 18 INT 12 POU 13
DEX 14 APP 12 EDU 10 SAN 54 PV 18

Bonus aux Dommages: +1D6

Compétences: Archéologie 21 %, Baratin 35% Discrétion 45% Dissimulation 30%, Ecouter 75%, Esquiver 40%, Histoire 40%, Grimper 65%, Histoire Naturelle 50% Mécanique 45%, Premiers Soins 40%, Sauter 60%, Se Cacher 70% Suivre une Piste 80%, TOC 73%, Fusil de Chasse 51 %.

Equipement: Fusil calibre 16 (2C) + cartouches, Paquet de cigarettes.

L'appel de Millesbury

La lettre venue du Mississippi

Mardi 14 septembre 1922, vers 11 heures, l'un de vos Investigateurs (que vous aurez préalablement choisi) recevra une lettre, datant d'une semaine, en provenance de Millesbury, dans le Mississippi.

L'investigateur sera intrigué à la lecture de la lettre car elle provient d'une ancienne connaissance du PJ. En effet, Lucie Hamilton est la fille de l'ancienne « nounou » du PJ. Un lien d'amitié s'est créé entre ces personnes car le frère de Lucie a sauvé le PJ d'une noyade certaine. C'était il y a une quinzaine d'années. Celle-ci lui demande de se rendre le plus vite possible à Millesbury pour enquêter sur le meurtre de son frère aîné (voir ci-dessous).

Lucie Hamilton mardi 8 septembre 1922
13 Harrison St.
Millesbury
Mississippi

Mon cher ami,

Une bien triste nouvelle m'oblige à t'écrire après tant d'année de silence. John s'est fait tuer dans d'étranges circonstances et le meurtrier ou la chose qui l'a tué n'a pas encore été retrouvé. Je soupçonne les autorités locales de ne pas faire avancer l'enquête du fait que nous soyons noirs et pauvres. Je connais ton attirance immodérée pour ce genre de situation. Viens vite, je suis sûre que cette affaire ne sera jamais résolue sans toi.

Lucie

Pour incorporer les autres PJs il y a une solution ; Ceux-ci en avance sur leur temps défendent les

idées progressistes qui les font souvent étiqueter comme d'anarchistes. A l'époque il y en avait aux USA. Ils peuvent ainsi faire partie d'une association qui défendent les droits civiques des noirs, ou adhérer fortement à ses idées.

Il faudra 3 jours de trajet en train pour se rendre à Jackson à partir d'Arkham, A partir de là, ils pourront louer une voiture chez un garagiste de la ville.

Chez Lucie Hamilton

L'arrivée des investigateurs dans le ghetto ne passera certainement pas inaperçue, de par le fait qu'ils soient blancs (sauf exception...) et en voiture. L'endroit est typique des communautés noires américaines: Des enfants jouant dans la rue, des anciens discutant sur un banc, à l'ombre d'un saule, un jeune noir jouant du banjo... Cependant, les premiers contacts seront particulièrement Froids. Généralement, aucun blanc de Millesbury n'ose entrer dans cet endroit, si ce n'est la police... Les investigateurs finiront toutefois par trouver quelqu'un pour leur indiquer, d'une manière peu amicale, la direction de la maison de Lucie.

La demeure de Lucie est simple et sans fioritures. Elle est située sur la bordure ouest du ghetto. Les investigateurs sont accueillis par Lucie (dont la description dépendra de son âge et donc celui du destinataire de la lettre). Elle les invite à prendre une tasse de thé et à s'installer dans le salon d'une simplicité extrême.

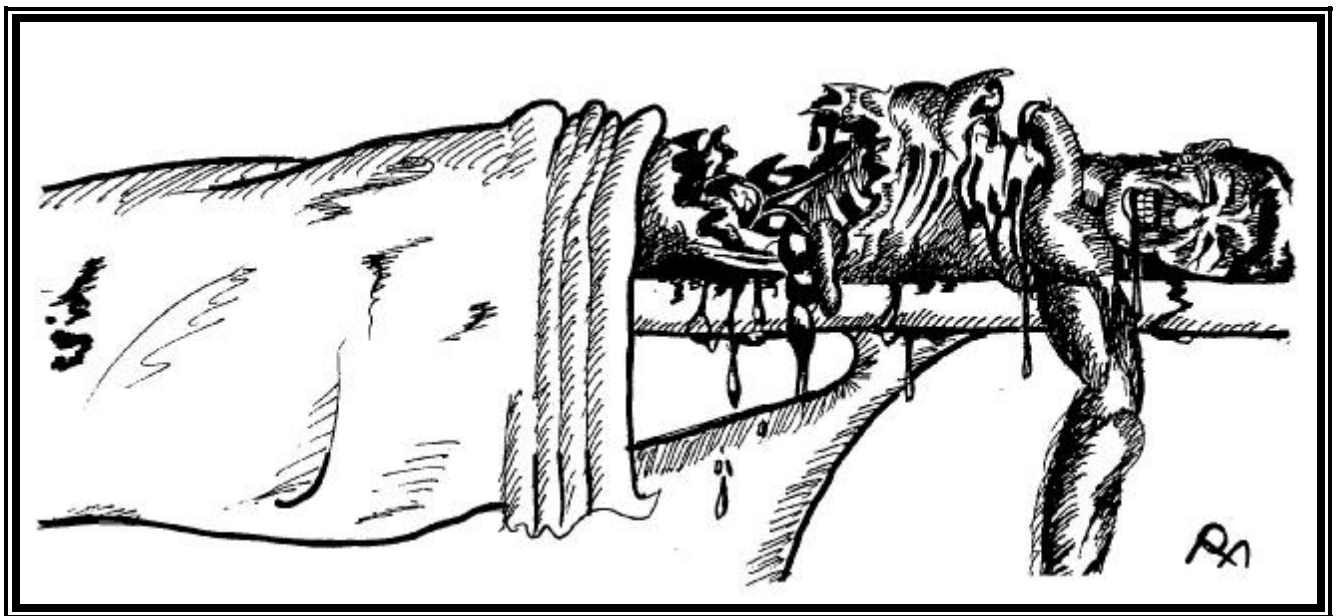
Les investigateurs pourront, grâce à un jet de *Psychologie* réussi, se rendre compte que Lucie, malgré les apparences, est au bord de la dépression nerveuse. Après

des retrouvailles et des présentations, Lucie entame un récit dans lequel elle explique les conditions de la mort de son frère.

« Tout a commencé le 3 septembre. John paraissait inquiet. Il se croyait suivi et observé mais ne disait pas par qui. J'ai essayé de le rassurer, mais il n'a rien voulu entendre. Le soir du 4, il n'est pas rentré. Nous ne l'avons vu que le lendemain matin pour chercher des affaires personnelles: Je crois qu'il est parti se cacher dans la forêt. Nous n'avons plus eu de nouvelles de lui jusqu'au matin du 6 septembre, date où son corps a été retrouvé par un vagabond (...) et elle se met à pleurer avant de reprendre. (...) Il portait des vêtements étranges et son visage était figé dans une expression de terreur innommable. Il y avait également de profondes morsures et de griffures partout sur son corps; notamment dans la région du cœur. Mon Dieu, cette expression sur son visage... »

La police a tout de suite pris l'affaire et a conclu d'un accident banal dû à une bête sauvage telle qu'un lynx ou un puma, qui sont fréquents; d'après eux; dans cette région. J'ai fait le nécessaire pour qu'il ne soit pas encore enterré... si vous désirez le voir... J'espère que vous tirerez tout cela au clair, mais je dois vous prévenir que nous n'avons rien à vous donner en compensation, si ce n'est notre reconnaissance... »

Lucie ne pourra leur offrir d'hébergement, à moins que certains courageux ne désirent dormir à même le sol dans sa maison avec les conséquences que cela pourrait avoir... En outre, elle leur indiquera l'emplacement des 2 hôtels de la ville.



À la morgue

La morgue se situe à la limite ouest de Millesbury. C'est un petit bâtiment de plein pied qui n'est guère accueillant. Elle est dirigée par Keneth Raiser, un

vieil homme de 60 ans, et par une jeune secrétaire, de 24 ans, fort séduisante. Les investigateurs voudront sûrement voir le corps de John et ceci ne sera possible que s'ils sont accompagnés de Lucie. Ils seront alors accueillis avec sympathie par Keneth. En fait Raiser est probablement le seul blanc non raciste de la ville.

A l'intérieur, tout est d'une propreté absolue. Le corps de John se trouve dans un caisson réfrigéré permettant à ce dernier de ne pas pourrir. Les investigateurs devront avoir le cœur bien accroché lorsque Keneth leur montrera le corps, d'ailleurs Lucie qui ne désirera pas assister à la scène passera dans une pièce annexe.

Le corps de John est atrocement mutilé: l'abdomen a été ouvert laissant échapper les viscères, au bord de l'ouverture de nombreuses traces de griffes sont visibles et d'énormes traces de morsures au niveau du cœur qui n'est d'ailleurs plus là. Tout cela fera que les investigateurs assistant au spectacle perdront 1/1D4+1 points de SAN. Le visage de John exprime une souffrance et une terreur indescriptible.

Un jet de *Médecine* réussi montrera que le corps a été vidé de son sang et que les morsures sont d'une taille inférieure à celles d'un félin, et semblent plus produites par un chien.

Si les investigateurs pensent à demander à Keneth le nom du médecin qui a effectué ce diagnostic, celui-ci leur donnera le nom de Ernest Cromwell. Il ajoutera également qu'il n'a pas compris pourquoi le shérif a fait appel à lui étant donné qu'il y avait un médecin bien plus compétent que lui. Il n'omettra pas de préciser que tout cela n'est qu'un avis strictement personnel, naturellement...

Rote au gardien

Voici les circonstances exactes de la mort de John Hamilton. Elles vous seront utiles faces aux circonstances imprévues que vous causeront les Pls.

Lors d'une réunion nocturne, le 2 septembre, les *Enfants de la Nuit* ont décidé de protéger leur site nommé Thunder Mount, où se trouve un légendaire cimetière indien Choctaw. Pour cela, le Grand Chevalier William Brooks profite de cette aubaine pour invoquer quelques-unes de leurs sœurs : des goules. Un sacrifice étant nécessaire, le groupuscule décide de choisir John pour deux raisons : c'est un petit curieux et il est noir...

Lors des journées du 3 et 4 septembre, le shérif se charge de le filer discrètement. Néanmoins, John se rend compte du fait et pris de peur, décide d'aller se cacher. Pendant ce temps là, Lucie ne se doute de rien... John a été capturé par le KKK qui se prépare à accueillir les créatures. Après quelques heures seulement, ces dernières apparaissent et se jettent sur l'offrande qui leur est fournie : John...

Le corps est retrouvé au matin du 6 septembre. Paul LEBLANC étant absent, Ernest CROMWELL, médecin, est contacté et contraint de fournir un rapport bidon sur la mort de John. Lucie décide alors de faire placer le corps dans une chambre froide et de contacter l'une de ses vieux amis...

Cependant, Les *Enfants de la Nuit* ne savent pas tout : il y a un témoin à cette macabre scène, et il s'appelle Tenohac, dit « Bras de Géant ».

Quand les investigateurs remarqueront le faux diagnostic par ce médecin alcoolique, ils ne manqueront sans doute pas de lui rendre visite dans son petit cabinet, dans le centre de la ville.

Ils seront accueillis par sa secrétaire qui les priera de patienter un peu, le temps que le docteur finisse sa consultation. Le docteur Ernest Cromwell est un homme petit et dégarni qui sera très peu enchanté de recevoir des étrangers curieux. Néanmoins celui n'hésitera à soulager sa conscience dès qu'il commencera à être cuisiné par les investigateurs. Ceux-ci comprendront alors, dès les premiers mots du docteur qu'ils se sont encore lancés dans une enquête dangereuse. Il avouera avoir été 'Forcé' par une personne inconnue de faire ce faux diagnostic sous peine de mort. Le récit qu'il leur fera est laissé à votre appréciation. Néanmoins, il devra contenir les informations suivantes:

- Un soir où il était saoul, Ernest a reçu un message accroché à une pierre par la fenêtre.
- Il lui a semblé apercevoir la silhouette d'un homme corpulent affublé d'un chapeau grimant dans une Ford A et partir en vitesse.
- Le message était une menace de mort dans le cas d'un rapport exact sur la mort de John Hamilton.
- Il a cependant réalisé un autre rapport pour lui-même, un rapport exact, qu'il pourra montrer aux investigateurs.

Vous êtes libre de rajouter ou de supprimer des informations selon votre guise. Voici donc le vrai rapport qu'il pourra montrer aux investigateurs:

- Le corps a été entièrement vidé de son sang. Néanmoins, les blessures subies n'auraient vidé totalement le corps
- L'abdomen porte d'énormes traces de griffures. La région du myocarde porte des traces de morsures assez importantes. (Un félin n'aurait pas pu provoquer de telles traces)
- Des poils et de la chair ont été retrouvés sous les ongles de la victime. Après analyse Ernest a remarqué que la chair n'était pas composée d'organismes vivants.

À la recherche de l'inconnu

L'inconnu lanceur de messages est naturellement le shérif. Seulement, les investigateurs ne sont encore en mesure de le soupçonner. Les seuls indices qu'ils possèdent sont ceux fournis par Ernest Cromwell. Hélas, le nombre de personnes répondant à la description est très élevé. Toutefois le fait que ce soit le shérif qui ait choisi Ernest, parmi d'autres médecins, contre toute attente, pourra les mettre sur la voie. Il vous restera donc, à vous, de les aider sur ce point. Ne soyez tout de même pas trop généreux, les investigateurs sont là pour réfléchir. Arrangez-vous pour faire intervenir le shérif avant qu'ils ne puissent se douter de quelque chose, peu après leur arrivée en ville par exemple. Celui-ci leur donnera quelques avertissements sur leurs droits et leur fera comprendre que l'arrivée d'étrangers en ville n'est pas toujours très bien vue.

Visite chez Ernest Cromwell

Le Whitelaw's Club

C'est le lieu de rendez-vous des membres des *Enfants de la Nuit* et d'une bonne partie de la population raciste de Millesbury. Malgré tout, le Whitelaw's Club reste ouvert à tous, pourvu qu'on n'ait pas la peau trop sombre. C'est également un excellent cabaret où le shérif passe la majeure partie de son temps libre ou de ses pauses.

Outre le bar et sa scène, le club offre exclusivement aux membres des *Enfants de la Nuit* une petite salle annexe destinée à toutes leurs réunions secrètes. Dans cette salle uniquement, le shérif autorise la consommation d'alcool. Il va sans dire que si un investigateur remarque le petit manège dans lequel le patron fera passer certaines personnes discrètement dans l'arrière-salle (jet de *Chance* réussi ou surveillance attentive), il sera gentiment refoulé vers la sale principale s'il désire y entrer.

Si les investigateurs avaient l'idée d'inviter Lucie à passer une soirée dans un cabaret (ce qu'elle ne fait jamais), elle leur apprendra que ce club est interdit aux noirs. Les investigateurs seuls seront accueillis avec froideur par les clients et le propriétaire.

Sources de renseignements

La bibliothèque municipale

Située à quelques pas de la mairie, la bibliothèque peut offrir des renseignements utiles aux investigateurs. Ils pourront y trouver tous les renseignements nécessaires sur: Thunder Mount, le KKK, les Choctaw, ainsi que tous les exemplaires du Millesbury Journal. Ces renseignements ne pourront être donnés à vos joueurs que s'ils en connaissent l'existence.

Thunder Mount

Cet endroit pittoresque doit son nom au fait qu'il soit soumis à toutes les activités orageuses de la région. En effet, c'est l'endroit le plus élevé de la région et il n'est pas rare d'y voir un arbre flamber, touché par la foudre. Il a été baptisé ainsi par les indiens Choctaw qui y établiront même un cimetière (pour plus de renseignements, voir le paragraphe leurs étant consacrés).

Les indiens Choctaw

Cette tribu vivait uniquement dans la zone irriguée par le Mississippi. A son apogée, celle-ci contrôlait pratiquement tout le sud des Etats-Unis et était fréquemment opposée aux autres tribus. L'un de ces affrontements se déroula autour du lieu nommé Thunder Mount. La légende prétend qu'en priant leur dieu, Hachapew, pour leur offrir la victoire, celui-ci les punit de leur audace et fit abattre la foudre sur eux. Dès lors la population Choctaw entra dans le déclin et Thunder Mount, devenu un cimetière fut craint et respecté par tous les indiens, encore aujourd'hui.

Si les investigateurs se renseignent sur l'éventuelle existence d'indiens Choctaw, ils devront se

rendre au bureau de l'état civil, à la mairie (voir chapitre suivant).

Le Millesbury Journal

Si les investigateurs s'intéressent au KKK, ils pourront, grâce à un jet de *Bibliothèque*, trouver dans les exemplaires du Millesbury Journal, des renseignements concernant cette organisation et surtout William Brooks. Ils découvriront après 4 heures de recherche:

Nouvelle affaire dans les crimes racistes

La constante obstination du gouvernement à pourchasser les membres supposés de la célèbre organisation du Ku-Klux-Klan a fait que l'un de nos propres concitoyens a été mis devant la justice américaine. William Brooks, ancien colonel à la retraite a été en effet soupçonné de participer activement, et ce en dépit de son grand âge, aux activités du Klan, notamment dans l'affaire où a vu la disparition mystérieuse de trois jeunes noirs dans la banlieue de Jacksonville, le 23 septembre dernier.

Cependant, faute de preuves, le militaire de carrière a été relaxé et il plaide toujours son innocence. La considération due à son haut rang dans la société est peut-être également à l'origine de cette décision.

Espérons que le gouvernement saura faire preuve de plus de lucidité lors d'une prochaine enquête sur ce sujet.

Millesbury Journal, le 28 septembre 1914

Un article concernant les événements météorologiques pourra être trouvé, grâce à un jet réussi en *Bibliothèque*, seulement si les investigateurs se renseignent sur la tempête qui fera rage le 22 septembre (voir après, « La tempête s'abat sur Millesbury », ils auront encore 4 heures de recherches). Cet article pourra néanmoins être retenu par les investigateurs recherchant l'article précédent. Un jet de *Chance - 20%* indiquera que celui-ci attire l'œil de l'investigateur et que ce n'est, pour l'instant, que par pure curiosité qu'il le lira.

Tempête mémorable sur Jackson ville

Jamais, de mémoire d'homme, on avait connu une aussi effroyable tempête. La journée dernière un terrible orage s'est abattu sur Jacksonville faisant plusieurs blessés et de nombreux dégâts matériels. L'heure est maintenant au constat.

Plusieurs faits étranges relatant l'apparition d'un horrible visage dans les nuages ainsi qu'une musique provenant de ces mêmes nuages ont été également signalés aux commissariats de la ville.

La population semble encore sous le choc, mais Jacksonville se remet doucement de ses émotions de la journée passée.

Millesbury Journal, le 23 Septembre 1914

Le Ku-Klux-Klan dans le Mississippi

Cette organisation compte 200000 adhérents rien que dans le Mississippi, les villes de Jackson, Millesbury et Greenville sont largement impliquées dans les immenses meetings du Klan. Malgré son interdiction, il fut cependant souvent toléré dans les États du sud racistes. Si vous désirez des renseignements de type plus généraux, lisez les deux premiers paragraphes du chapitre KU-KLUX-KLAN à vos joueurs.

La mairie

Comme toutes les autres mairies des Etats-Unis, celle de Millesbury contient toutes les informations concernant l'état civil, compagnie des eaux (égouts, ...), compagnie de téléphone, ...

Si les investigateurs se renseignent sur l'existence d'un indien Choctaw, ils apprendront tout ce qu'il faut savoir sur Ténohac « Bras de Géants » (sans domicile fixe, aucun problème avec la justice, aucune famille, ...). Ils pourront également se renseigner sur l'état civil de personnes plus importantes telles que le shérif ou les médecins de la ville, ou les personnes membres KKK... Ils auront alors un peu plus de mal à accéder à leur dossier d'état civil. La secrétaire de la mairie informera toutefois le shérif si des personnes cherchent à s'informer sur lui.

La population

Les investigateurs pourront évidemment enquêter auprès de la population de Millesbury. Celle-ci, bien qu'elle prétende le contraire est au courant de tout ce qu'il se passe dans la petite ville. N'importe quel passant interpellé pourra affirmer la présence d'une branche du KKK. Il sera même en mesure de donner le nom de cette dernière aux investigateurs en précisant

toutefois qu'il ne connaît pas les membres, qu'il en fasse partie ou non. Quoi qu'ils sachent, les passants ne le divulgueront pas aux investigateurs.

De plus, ils ne connaissent pas l'existence d'une arrière-salle dans le Whitelaw's Club.

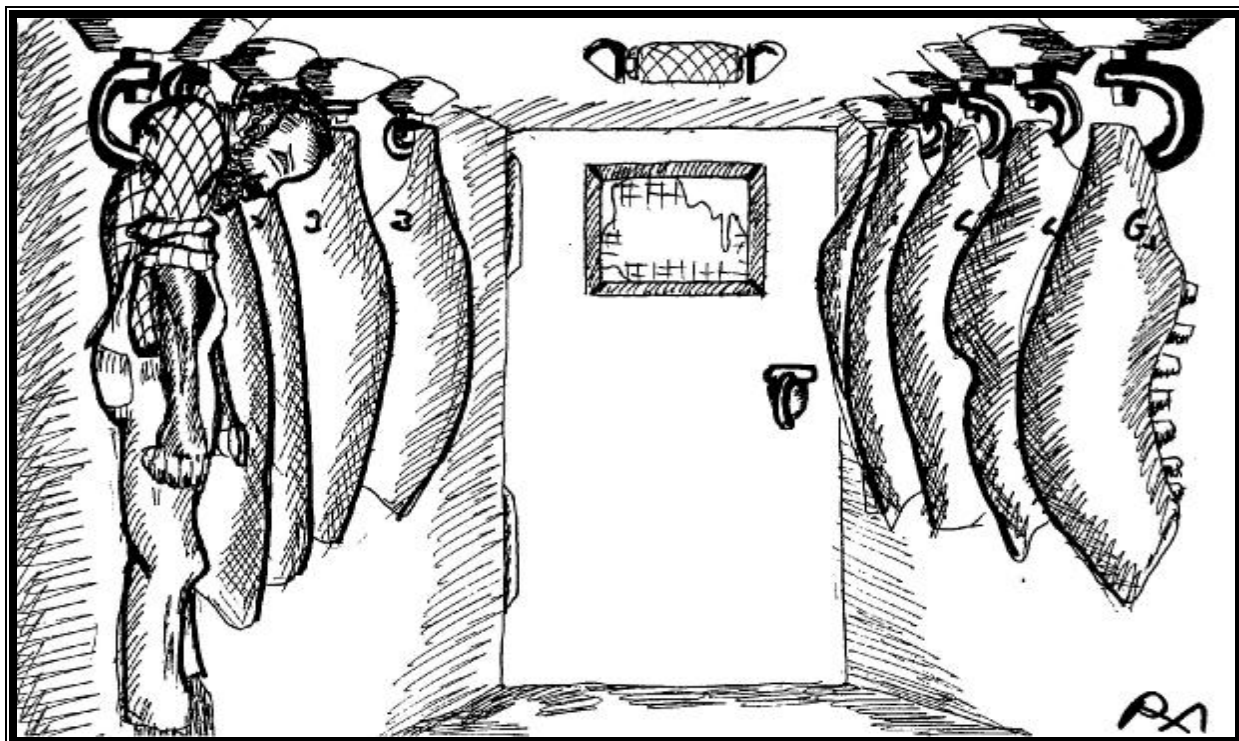
Se renseigner auprès d'un membre du KKK

Si les investigateurs se renseignent, sans le savoir, auprès d'un membre des *Enfants de la Nuit*, ils seront très mal accueillis et vite refoulés. Ces derniers pourront également donner de faux renseignements aux investigateurs.



Ils pourront également prendre en filature les membres présumés du KKK (shérif, patron du Whitelaw's Club, Paul Leblanc, ...). Ceux-ci auront alors un emploi du temps varié. Outre le fait qu'ils vaquent à leurs occupations habituelles, les investigateurs pourront remarquer que les membres principaux des *Enfants de la Nuit* se rassemblent souvent dans la luxueuse maison d'un ancien colonel de l'armée sudiste: William Brooks.

Si les investigateurs surveillent le shérif lors de la nuit décrite dans le chapitre 'l'avertissement', ils pourront le voir discuter avec 4 hommes qui iront accomplir leurs actes infâmes. Il sera néanmoins plus possible de suivre quiconque à partir du 21 septembre. En effet William Brooks redouble de précautions et ne pas accomplir son oeuvre en temps voulu lui déplairait grandement.



Événements

Voici une liste d'événements qui se dérouleront pendant le séjour des investigateurs. Utilisez les comme bon vous semble mais nous vous conseillons de les faire intervenir dans l'ordre donné.

L'arrestation de Ténohac

Un fait marquant bouleverse la population de Millesbury; Ténohac « Bras de Géants » s'est fait arrêter hier. Tout le monde, les investigateurs compris, a pu le voir dans le Millesbury Journal. Le motif, détention clandestine d'alcool. Le journal précise que le plus étrange est que Ténohac n'a jamais été aperçu avec une goutte d'alcool sur lui d'habitude. Cependant celui-ci ne cesse de clamer son innocence et prétend que le shérif est pourri. Une caution de 100\$ a été posée, néanmoins le shérif sait très bien que personne n'est assez proche de lui pour la payer, sauf... les investigateurs qui pourraient être intéressés par lui.

La véritable raison de son arrestation est que le shérif commençait à avoir des soupçons étant donné que Ténohac passait son temps à Thunder Mount, et ce pour les raisons que vous connaissez.

Si les investigateurs paient la caution de Ténohac, celui-ci sera très reconnaissant et pourra même les aider durant leurs investigations. Bien qu'il ait vu la scène du meurtre de John Hamilton, il ne saurait dire aux investigateurs le nom des membres du Klan. Toutefois, il soupçonne le shérif soit d'en faire partie, soit d'être un sympathisant. Il pourra également les conduire à Thunder Mount, mais sans jamais leur dire que c'est un cimetière Choctaw.

La mort de Jack Ripert

Un matin, une nouvelle secoue tout Millesbury, Jack Ripert, le patriarche noir a été retrouvé mort dans la chambre froide d'une usine bouchère. L'homme qui l'a découvert, le gardien de l'usine, a trouvé son corps suspendu à un crochet à viande. Dans le ghetto, beaucoup de personnes affirment que la veille, Jack était allé se plaindre au shérif de leur condition dans cette ville et menaçait d'organiser une manifestation.

Les investigateurs pourront aller se renseigner auprès du gardien mais n'apprendront rien de nouveau si ce n'est les conditions dans laquelle il a découvert le corps. Le gardien dit ne rien avoir vu ni entendu. Il est évidemment de mèche avec le shérif et les hommes qui ont signé cette horreur...

L'avertissement

Au cours d'une nuit, 4 membres des *Enfants de la Nuit* viennent ériger une croix chrétienne à l'entrée du ghetto noir. Ils l'enflamment et sautent dans leur Ford A quittant lâchement les lieux. Quelques instants auparavant, ce même groupe d'hommes, a laissé un message d'avertissement planté, à l'aide d'un poignard, dans la porte de la bâtisse où logent les investigateurs.

Voici donc le message:

*Ceci sera notre premier et dernier
avertissement mêlez-vous de vos affaires ou
vous en subirez les conséquences Quittez la
ville ou vous mourrez*

Les Enfants de la Nuit

La menace mise à exécution

Il est fort probable que les investigateurs ne quitteront pas les lieux après l'avertissement, où alors ils ne méritent pas ce titre. Dès lors, le KKK passera à l'acte. Vous êtes libre d'inventer n'importe quelle solution pour vous débarrasser de vos investigateurs, pour peu que ceux-ci ne puissent pas capturer vivant leurs agresseurs. Soyez tout de même indulgent avec vos joueurs et accordez leur toutefois une petite chance...

L'enlèvement de Lucie

Cet événement se déroulera automatiquement la nuit du 21 au 22 septembre, veille de la cérémonie finale. Un groupe de 7 hommes masqués débarque chez Lucie (ou là où elle se trouvera) et la kidnappe. Si les investigateurs sont sur les lieux à ce moment, ils seront tout bonnement assommés. Il n'y a aucune autre alternative à cet événement.

La tempête s'abat sur Millesbury

Le 22 septembre, Millesbury subit le plus gros orage qui lui ait été donné de connaître. Des trombes d'eau inondent les rues, des nuages sombres dominent silencieusement la ville pendant que de gigantesques éclairs zèbrent le ciel. Les puissantes rafales de vent balayent tout sur leur passage. Jamais Millesbury n'a connu telle tempête. Un investigateur réussissant un jet sous *3x/INT* remarquera que cet orage n'est pas naturel et ne ressemble en aucun cas à ceux qu'il a pu voir auparavant. D'ailleurs la dernière fois qu'il y a eu un temps identique c'était le 22 septembre 1914 à Jacksonville (information qui pourra être donnée par la plupart des habitants et voir également « Le Millesbury Journal »).

Sur le coup de 21 heures, la tempête redouble de violence. Un jet d'*Idée* réussi permettra de distinguer un étrange motif dans les nuages recouvrant Thunder Mount; un motif ressemblant étrangement à un visage hideux, énormément boursoufflé, regardant le sol. Un autre jet d'*Idée* révélera que tous les éclairs semblent se concentrer sur Thunder Mount. D'ailleurs certains d'entre eux semblent être un liquide argenté que l'on aurait enflammé. Un jet en *Écouter* réussi permettra d'entendre, au milieu du tonnerre, une flûte jouant une symphonie impie que même le plus fou des êtres humains n'auraient même pas imaginé. Un jet réussi en *Mythe de Cthulhu* apprendra que cette symphonie annonce la

venue d'un Dieu Extérieur et que les éclairs liquides montre que ce dieu est Yog-Sothoth ! Vous ferez effectuer un jet de SAN à tous vous les investigateurs ayant au moins entendu la symphonie démoniaque. En cas d'échec ils perdront 1D4+1 points de SAN au lieu de 1. Cette perte passera à 3 ou 1D6+3 points si l'investigateur s'attend à la venue du Dieu...

La visite d'un repent

Cet événement n'est à utiliser qu'en cas d'extrême nécessité, seulement si les investigateurs n'arrivaient à rien...

John Miller fait parti de l'organisation secrète du KKK. Son plus grand désir est de supprimer les noirs de la planète. Cependant c'est un homme de parole et nom d'action et la folie de William Brooks lui fait peur, jamais les *Enfants de la Nuit* n'avaient autant tué. C'est pourquoi, Il rend visite aux investigateurs le soir du 22 septembre avec le désir d'en arrêter avec cette tuerie et d'aider les investigateurs. Il leur rend visite afin de leur dévoiler l'heure et le lieu de la cérémonie de ce soir. Néanmoins, William Brooks a découvert son petit jeu et a ordonné à Michael Smith de tuer ce traître. Miller ne survivra hélas pas assez longtemps pour dévoiler aux investigateurs les éléments les plus importants. Voici le type de discours qu'il pourra tenir aux investigateurs:

« Mon nom est John Miller. Je sais où est Lucie Hamilton. Vous devez faire vite sinon, dans quelques heures, elle rejoindra son frère en enfer. La cérémonie de ce soir aura lieu à... »

A ce moment, Miller est pris de convulsion et s'écroule sur le sol. Il vient d'être victime du poison que le shérif lui a versé dans son verre quelques instants auparavant. Son état est si grave qu'il ne pourra être soigné. Si les investigateurs pensent à se pencher sur lui pour en savoir plus, ils devront réussir un jet d'Écouter

pour comprendre la suite de ce que réussira à dire Miller. A chaque renseignement (heure, lieu, ...) supplémentaire, jetez 1D100. Si le résultat est supérieur à 40, Miller succombe à ses blessures sans avoir dévoilé le renseignement.

Thunder Mount

Ce Lieu dégage une impression maléfique à tous ceux qui y rentrent. Si les investigateurs s'y rendent, ils aboutiront à une espèce de grand canyon d'une largeur irrégulière, au bout duquel se trouve un éboulis de pierre. Cet éboulis n'est pas naturel puisque ce sont les membres des *Enfants de la Nuit* qui l'ont causé, et ce, afin de préserver leur lieu de cérémonie aux yeux indiscrets. Si les investigateurs décident d'essayer de franchir l'éboulis haut d'environ 4 mètres, ils devront réussir un et d'Escalader ou bien chuter et encaisser les dommages habituels. Cependant, en prenant ce chemin, ils tomberont inévitablement sur les goules, gardiennes de ce sanctuaire. A vous de leur faire comprendre qu'il existe certainement d'autres solutions pour parvenir à voir ce qui se cache derrière cet éboulis.

En effet, ils auront pu remarquer un premier éboulis un peu avant. Celui-ci permettra aux investigateurs d'escalader sans difficulté la paroi du canyon et ainsi de faire le tour et d'arriver sur les bords du cratère. Ils pourront y voir 8 monolithes disposés en cercle au centre duquel se trouve un autel gravé un pentacle. La dimension du cratère est d'environ 70 mètres de long et le cercle composé par les monolithes mesure environ 40 mètres de diamètre. Un jet de *Géologie* réussi permettra de savoir que ce cratère n'est pas du à un phénomène naturel; un jet de *Mythe de Cthulhu* réussi permettra, lui, d'attribuer ce phénomène à l'intervention de Yog-Sothoth. L'autel, quant à lui, mesure environ 2 mètres de long pour 70 cm de large, c'est-à-dire de quoi y placer un homme.



Il est possible de descendre de ce point d'observation en réussissant un jet de *DEXx5*; en cas d'échec, l'investigateur maladroit encaissera 1D4 points de dommage dus à la glissade.

Ténohac, s'il est présent auprès des investigateurs, les empêchera de descendre. La colère de Hachapew est grande et il ne désire pas perdre ses nouveaux amis.

Dans le cratère attendent les 4 goules qui attaqueront les investigateurs si ceux-ci y descendent. Elles auront le bénéfice de la surprise. Les investigateurs auront l'opportunité de fuir sans combattre. Si les 4 goules sont tuées, il restera tout de même 2 goules lors de la cérémonie.

La cérémonie

Inévitablement, le moment tant attendu par William Brooks, la cérémonie d'invocation de Yog-Sothoth, finira par arriver. Les intentions du Grand Chevalier sont simples: Lucie sera sacrifiée durant la cérémonie et son sang servira à tracer le pentacle nécessaire à la venue du Dieu Extérieur sur la planète. Cependant, il a prévu que ses anciens disciples allaient tous y mourir. Ceux-ci seront prévenus la veille, pour ce qui sera, à leur insu, leur dernière cérémonie.

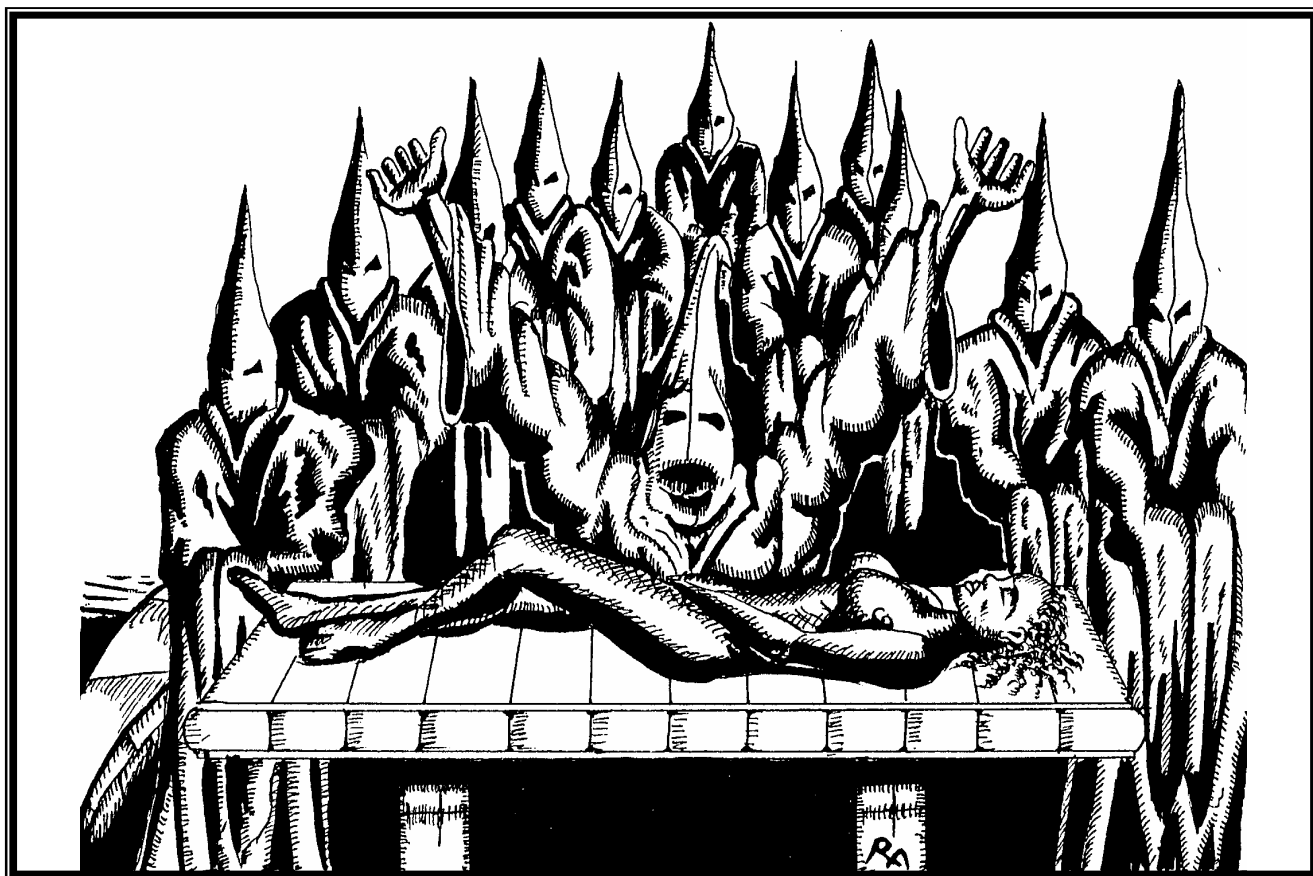
Les sectateurs arriveront à Thunder Mount dans les environs de 22h30. Ils n'arriveront toutefois pas en voiture, et ce, sur les ordres de Brooks, jugeant que cela pourrait risquer de les faire repérer. Si les investigateurs sont par hasard présent à ce moment, décrivez leur plusieurs personnes, habillés naturellement et équipés de sacs (les tuniques), monter discrètement sur le sentier

menant au cimetière indien (voir plan); Parmi elles vous êtes libre de leur faire voir le shérif, ou Brooks... arrangez-vous toutefois, dans ce cas, à ce qu'une intervention musclée des investigateurs ne vienne pas compromettre le déroulement de la suite des événements. Quelques goules, par exemple, pourraient s'en charger.

Le temps qui règne sur les lieux à ce moment est très hostile puisque la tempête redouble de violence (voir 'La tempête s'abat sur Millesbury'). N'hésitez pas à plonger vos joueurs dans l'ambiance de l'orage en leur faisant remarquer qu'ils sont trempés jusqu'aux os, ou que le tonnerre s'intensifie au fur et à mesure de leur progression vers Thunder Mount (s'ils s'y rendent).

A 23 heures, Paul Leblanc, le médecin français qui arrive plus tard que les autres, apportera Lucie, ligotée et bâillonnée. Le Grand Chevalier, William Brooks, dans sa tenue rouge lui attachera les mains et les pieds à l'autel pendant que Leblanc préparera son matériel (sa trousse de soins, ses outils...). Pendant ce temps, les 31 autres membres allumeront un grand cercle de feu autour de l'autel, suffisamment important pour que la pluie et le vent ne puissent pas l'éteindre; puis allumeront quelques lanternes pour eux avant de se disposer en cercle à quelques mètres autour de la couronne de feu.

A ce moment, seuls Paul Leblanc et William Brooks seront à l'intérieur de ce cercle. Brooks lèvera les bras au ciel et commencera psalmodier des incantations que les investigateurs ne pourront pas comprendre. Après quelques secondes, alors que Brooks continuera ses incantations (il ne s'arrêtera qu'à l'arrivée de Yog-Sothoth), Leblanc sortira un scalpel de sa trousse, débâillonnera Lucie et lui enlèvera sa chemise. Celle-ci se mettra à crier mais sans toutefois troubler le médecin tracera alors un pentacle (une étoile à six branches dans un cercle) sur



son ventre nu à l'aide de son scalpel (perte de 0/1D2 SAN pour les témoins de cette scène). Il serait bon que les investigateurs arrivent sur les lieux juste à ce moment. Ils devront alors réfléchir au moyen d'arrêter cette macabre cérémonie. Le moyen le plus efficace est naturellement de tuer Brooks, auquel cas elle serait définitivement terminée. Cependant si les investigateurs se sont cachés au-dessus du cimetière et qu'ils descendent, ils seront sans aucun doute attaqués par les goules qui gardent ce sanctuaire. Si les investigateurs ne sont pas au courant de leur présence, il y a de fortes chances pour qu'ils soient pris par surprise. Les goules sont au nombre de 4 (ou 2 selon la situation) et si un combat entre eux doit avoir lieu, vous trouverez les règles concernant les goules dans le livre de base. N'oubliez toutefois pas d'infliger un malus à vos joueurs du fait de la relative obscurité qui règne. Cependant, le bruit que pourrait causer un tel affrontement aura peu de chances d'attirer l'attention des membres des *Enfants de la Nuit*, de par leur intense concentration et du tonnerre.

La métamorphose du Grand Chevalier

Au bout de 3 à 4 minutes, les investigateurs seront les témoins d'une scène tout à fait étrange: des éclairs au teint bleutés sembleront émaner de William Brooks et aller en direction des autres sectateurs (excepté Paul Leblanc qui garde en vie Lucie). Ceux-ci s'écroulent les uns après les autres carbonisés (perte de 1 D2/1 D4+2 SAN) et Brooks prononce alors ses incantations de plus en plus fort alors que la pluie et le vent se font de plus en plus forts. Si les investigateurs regardent dans la direction du Grand Chevalier, ils seront les témoins d'une affreuse métamorphose: le petit homme qu'était William Brooks laisse place maintenant à un être de plus de 2m440 de haut, à la peau comme carbonisée et desséchée, à la bouche hypertrophiée garnie de crocs puissants et aux mains griffues. La vue de cette transformation coûtera à ceux qui en sont témoins la perte de 1 D3/1 D6 SAN.

L'explication à cette transformation est la suivante: Durant tous ses voyages, l'ancien militaire a mis la main sur des livres expliquant comment se servir de la vie et de l'âme des autres en les sacrifiant, rendant alors le magicien plus puissant qu'à l'origine. Muni des vies de ses anciens disciples, Brooks est maintenant à même d'invoquer plus facilement Yog-Sothoth et surtout de résister à sa venue (ce qui n'est pas chose aisée pour le commun des mortels...)

Après sa transformation les caractéristiques de William Brooks sont les suivantes:

FOR 22	CON 23	TAI 25	INT 20	POU 18
DEX 15	APP 4	EDU 15	SAN 0	PV 24

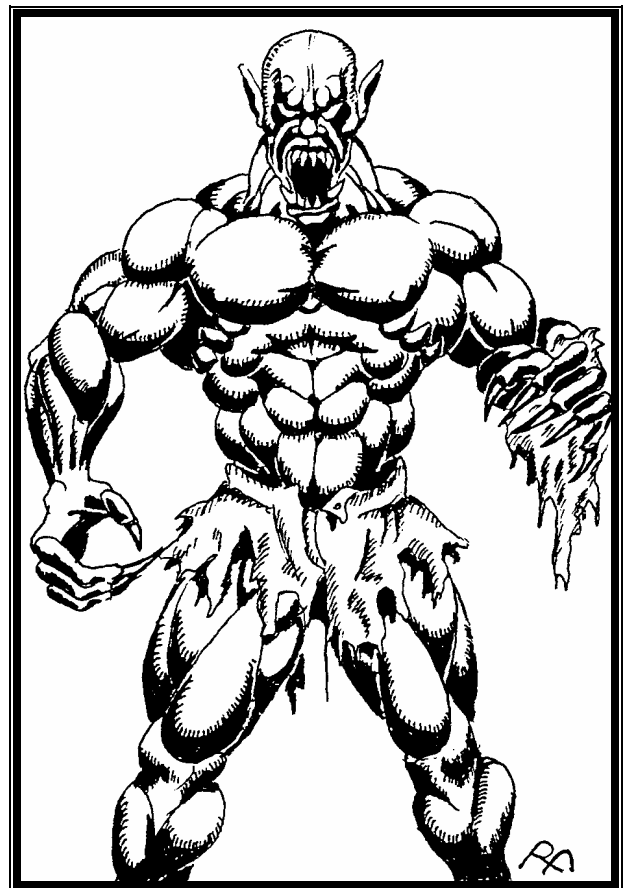
Bonus aux dommages : 2D6

Compétences : Toutes celles décrites auparavant + Griffes, 0%, 1D6 de Dommages + BD , Morsure, 50%, 1D8 de Dommages + BD.

Règles Spéciales : La peau de Brooks est maintenant si dure qu'elle lui procure 5 points d'Armure.

Le meilleur moyen d'interrompre la cérémonie est bien évidemment de supprimer cette abomination, auquel cas tout serait naturellement terminé et le monstre reprendrait son aspect initial. Brooks pourra sans problème combattre les investigateurs tout en proférant ses incantations. Yog-Sothoth arrivera si Brooks n'est pas tué avant minuit pile, la nouvelle journée étant celle du Grand Ancien.

Si donc les investigateurs n'agissent pas à temps, à minuit, l'orage atteint son paroxysme, les arbres s'écroulent sous le vent, et une sorte de trou bleuté apparaît dans le ciel. Tout cela alors que Lucie, le réceptacle du l'atroce Grand Ancien, est vidée de tout son sang qui constitue maintenant une colonne en direction du portail nouvellement crée (perte de 1D10/1D20 SAN). Il ne suffit que de quelques secondes pour que le Grand Ancien atteigne la Terre et qu'une ère de chaos règne désormais sur la planète..



Happy End?

Si Brooks arrive à ses fins, il est fort peu probable que les investigateurs survivent à une confrontation directe avec Yog-Sothoth. Cependant, s'ils en sont capables, à vous de prendre les dispositions qui s'imposent. Ainsi si vos joueurs ont échoué, que Dieu ait leur âme.

Si Brooks est tué à temps, ils mettront fin à l'invocation et sauveront Lucie, en piteuse santé, et seront hors de danger, pour l'instant Rien ni personne ne sait ce qu'il peut les attendre au détour d'une rue..

Dans cette condition, vous pourrez leur accorder le gain d' 1D10+10 points de Santé Mentale.

Paul Leblanc sera alors le seul survivant parmi tous les membres des *Enfants de la Nuit*, mais il ne leur sera plus d'aucune aide puisque tous ces événements lui ont enlevé ce qui lui restait de santé mentale. Au niveau psychologique, il est maintenant plus proche du Big Mac que d'un homme. Il se contentera de regarder les investigateurs tout en marmonnant des paroles étranges

que seuls ceux-ci seront aptes à en comprendre le sens. Il sera interné quelques mois plus tard à l'Institut de Psychologie et Psychanalyse National de Jacksonville.

N'oubliez toutefois pas de tenir compte des réactions que cette boucherie pourra entraîner dans les milieux journalistiques, ou dans ceux de la police... Vous êtes libres même d'impliquer vos joueurs dans l'enquête policière qui suivra certainement.



Aides de jeu

Lucie Hamilton mardi 8 septembre 1922
13 Harrison St.
Millesbury
Mississippi

Mon cher ami,

Une bien triste nouvelle m'oblige à t'écrire après tant d'année de silence. John s'est fait tuer dans d'étranges circonstances et le meurtrier à la chose qui l'a tué n'a pas encore été retrouvé. Je soupçonne les autorités locales de ne pas faire avancer l'enquête du fait que nous soyons noirs et pauvres. Je connais ton attirance immodérée pour ce genre de situation. Viens vite, je suis sûre que cette affaire ne sera jamais résolue sans toi.

Lucie

Tempête mémorable sur Jackson ville

Jamais, de mémoire d'homme, on avait connu une aussi effroyable tempête. La journée dernière un terrible orage s'est abattu sur Jacksonville faisant plusieurs blessés et de nombreux dégâts matériels. L'heure est maintenant au constat.

Plusieurs faits étranges relatant l'apparition d'un horrible visage dans les nuages ainsi qu'une musique provenant de ces même nuages ont été également signalés aux commissariats de la ville.

La population semble encore sous le choc, mais Jacksonville se remet doucement de ses émotions de la journée passée.

Millesbury Journal, le 23 Septembre 1914

Nouvelle affaire dans les crimes racistes

La constante obstination du gouvernement à pourchasser les membres supposés de la célèbre organisation du Ku-Klux-Klan a fait que l'un de nos propres concitoyens a été mis devant la justice américaine. William Brooks, ancien colonel à la retraite a été en effet soupçonné de participer activement, et ce en dépit de son grand âge, aux activités du Klan, notamment dans l'affaire ut a vu la disparition mystérieuse de trois jeunes noirs dans la banlieue de Jacksonville, le 23 septembre dernier.

Cependant, faute de preuves, le militaire de carrière a été relaxé et il plaide toujours son innocence. La considération due à son haut rang dans la société est peut-être également à l'origine de cette décision.

Espérons que le gouvernement saura faire preuve de plus de lucidité lors d'une prochaine enquête sur ce sujet.

Millesbury Journal, le 28 septembre 1914

Ceci sera notre premier et dernier avertissement mêlez-vous de vos affaires ou vous en subirez les conséquences Quittez la ville ou vous mourrez

les Enfants de la Nuit

