



Le Retour de Northoth

Un scénario de Bruno-André Giraudon

Ce scénario de l'Appel de Cthulhu se déroule durant la fin des années vingt, en Nouvelle Angleterre, et va opposer les investigateurs à une malédiction lancée en 1824 par deux êtres assez fous pour invoquer le nom de Celui-Qui-Ne-Doit-Pas-Exister: Northot.

Inutile de vous reporter, inquiet, à vos livres du mythe de Cthulhu, c'est bien sans doute la première fois que vous entendez parler d'une telle créature car même Lovecraft n'avait pas osé révéler l'existence de Celui-Qui-Ne-Doit-Pas-Exister. Cependant, COM, dans sa quête ininterrompue du fantastique et de l'horreur n'hésite pas, lui, à vous emmener au-delà du mythe de Cthulhu...

Il faudra compter environ neuf heures de jeu pour qu'un groupe de cinq à six joueurs puisse arriver au bout de l'aventure. Parmi ces joueurs, il est essentiel qu'il y ait au moins une joueuse qui accepte d'incarner le rôle de Nancy Warren. Tous les autres personnages devront avoir des raisons de répondre à l'invitation de cette demoiselle en fonction de leurs motivations. Il est notamment nécessaire qu'un des personnage soit très attiré par Nancy Warren afin de remplir le rôle de « chevalier servant » à son égard. Comme ce scénario ne s'adresse pas obligatoirement à des débutants, vous pouvez accepter un ou deux personnages ayant une connaissance limitée du mythe de Cthulhu (5 à 20%).

Avant de faire jouer, lisez attentivement l'ensemble du pavé pour vous imprégner de son atmosphère et n'hésitez pas à y ajouter des détails de votre cru tout en respectant la cohérence interne de cette histoire. Nous vous la présentons en quatre parties: la première relate la destinée de la famille des Azanor ayant pactisé avec l'esprit tortueux, maléfique et immonde de Northot. La seconde fixe le cadre spatial et temporel de l'aventure en vous plongeant dans l'ambiance de la fin des années vingt. La troisième partie vous dévoile les nouveaux monstres, objets et créatures pouvant agir, et vous dit presque tout sur Northot et ses adorateurs. Enfin, la dernière partie vous donne la suite des événements aboutissant au retour de Northot et la fin des investigateurs. Cette trame est linéaire et il s'agira pour vos joueurs de comprendre et de briser la destinée qui leur est offerte.

Historique de la famille Azanor Une vieille famille liée à la sorcellerie...

Toutes les archives concernant la vieille famille française des Azanor sont formelles: depuis leur retour des croisades, une fort mauvaise réputation entoura leur château-fort situé au centre de la Suisse Normande. Certains dénoncèrent des pratiques démoniaques, d'autres révélèrent des pactes infernaux, d'autres encore prétendaient qu'ils n'avaient plus rien d'humains. Malgré la fuite de la majorité de leurs serfs et l'apparent abandon de leur territoire se recouvrant à nouveau de forêt, les Azanor survécurent jusqu'à la Révolution sans jamais être inquiétés par les grands de ce monde. Si certains y décelèrent une nouvelle preuve d'une protection satanique, d'autres, plus rationnels, soulignèrent le fait que le nom des Azanor apparut parfois lors de sombres histoires d'espionnage et d'assassinats et que leur loyauté ne fut jamais mise en doute et leurs impôts toujours réglés avec l'or le plus pur...

Cependant, en 1789, l'écroulement de l'ancien régime toucha aussi

cette vieille noblesse d'épée réfugiée au fin fond de la Normandie. « Des gens de la ville », guère

impressionnés par les légendes que leur contaient les rares paysans du coin, prirent d'assaut le château et le pillèrent en massacrant tous ceux qui s'y trouvaient. Une telle violence étonna un peu les autorités révolutionnaires, mais on dit que l'on trouva dans les caves du château les restes de sacrifices humains dans une salle torture utilisée récemment.

De la famille des Azanor, il ne resta que Charles vivant, protégé par sa vieille nourrice qui avait eu le temps de fuir la région dans la tourmente révolutionnaire. Celle-ci réussit à le confier à un négociant en vin américain Herbert Stauton qui accepta de le ramener en Amérique afin de lui éviter une fin prématurée. Pour seuls bagages, Charles ne possédait qu'une petite bourse avec quelques pièces d'argent et un grand sac contenant quelques vêtements et un livre soigneusement enveloppé que sa nourrice lui avait interdit de lire avant l'âge de seize ans, suivant en cela l'instruction de ses maîtres.

Généalogie des Azanor depuis la naissance de Charles

Charles d'Azanor (1780-1824)

Émigré français fuyant la révolution Charles s'intègre rapidement dans la famille Stauton et devient un véritable fils adopté. Brillant, il étonne ses contemporains par son savoir et sa culture dès l'âge de seize ans. Promis à un bel avenir, il déçoit néanmoins les espoirs bourgeois de son père en refusant de le seconder dans ses activités commerciales. En 1805, il épouse la fille unique des Stauton, Hélène. L'affaire déclenche un petit scandale dans les milieux bien-pensants de Boston qui y voient une forme presque incestueuse, les deux enfants ayant grandi ensemble, tandis que d'autres, plus terre à terre constatent simplement que la dote très confortable d'Hélène leur permettra de s'établir et de vivre sans soucis loin de Boston. En 1810 est acheté par le couple une grande propriété dans les environs d'Arkham où ils s'installent avec leur jeune fils de deux ans pour y vivre à l'écart du monde, reprenant la vieille tradition des Azanor.

Hélène Stauton (1785-1824)

Fille unique, elle s'attache rapidement à Charles et son mariage, contrairement aux commérages, est bien un mariage d'amour. Dès l'âge de seize ans, Charles lui fait lire l'Ouvrage des Azanor et convertit sa soeur adoptive en une fervente adoratrice de Northot. Leur résidence d'Arkhamwood ne reçoit guère de visite et les mauvaises langues de Ishinhouse murmurent que des pratiques étranges y tiendraient place. La fuite de leur fils unique, John d'Azanor-Stauton, de la demeure familiale à l'âge de seize ans semble avoir gravement affecté le couple qui, après de vaines recherches durant des mois, se suicident après avoir confié à la famille Halbwach, notaire de Boston de père en fils, leur testament.

John d'Azanor-Stauton (1808-1840)

Élevé dans la tradition familiale des Azanor, ne recevant dans le domaine qu'il ne quille jamais que la visite de quelques membres de la famille Stauton, John jusqu'à l'âge de seize ans a vécu renfermé sur lui-même, rêvant de voyages et de grands espaces. Isolé du monde, il n'avait pas de point de repère pouvant lui permettre de juger le comportement de ses parents. Pourtant, les hurlements qu'il

entendait de la vieille crypte qui lui était interdite, la disparition d'invités qui ne repartaient jamais, provoquaient en lui des malaises certains que l'amour qu'il portait à ses parents parvenait difficilement à dissiper.

La brisure eu lieu au début de 1824, pour son seizième anniversaire, lorsque ses parents lui confièrent la lecture de l'Ouvrage des Azanor... Découvrant avec horreur le pacte liant sa famille avec une créature bien pire que Satan, John comprit que la volonté de ses propres parents était de le sacrifier afin d'appeler ce monstre sur terre pour la destruction de toute chose! Intelligent, il feignit d'accepter son destin et étudia durant une semaine les pouvoirs dont disposaient ses parents. Il décida alors de cacher l'Ouvrage en le protégeant par le signe des Anciens tandis qu'il s'échappait en faisant croire qu'il l'avait emporté.

La vie de John fut alors une vie d'errance, persuadé que d'autres adorateurs de Northot tenteraient de le retrouver afin de récupérer l'Ouvrage. Il échappa plusieurs fois à la mort et décida de s'éloigner le plus possible de sa patrie. Il emmena avec lui une émigrée irlandaise qui sut le reconforter et avec qui il se maria à New York en 1829 avant de partir aux Indes s'exiler. Son choix n'était pas dû au hasard: un médium qu'il avait consulté lui avait affirmé qu'il y trouverait la paix grâce à un vieil ermite qui détenait des secrets plus anciens que les hommes et pouvait le faire échapper aux recherches des êtres maléfiques qu'il avait senti à sa poursuite.

John trouva effectivement en Inde une aide inespérée et efficace. Un vieux prêtre de Shiva lui confia un médaillon en le prévenant qu'une malédiction le poursuivait, lui et ses descendants et que jamais il ne devait s'en séparer, sinon pour le donner à son enfant. John et Kathleen vécurent heureux et la naissance d'Emily vint renforcer leur bonheur. John tenta d'oublier ses origines et ne parla jamais du culte de Northot. Il réussit, à partir de rien, à constituer un petit capital grâce à ses activités d'antiquaire et mourut en 1846 de la malaria au cours d'une violente épidémie.

Kathleen O'Brien (1810-1862)

La mort de son mari fut une lourde épreuve pour la mère d'Emily, mais avec beaucoup de courage elle parvint à élever sa fille seule. Même si elle ne comprit jamais ce qui inquiétait au fond de lui son mari, elle respecta ses volontés parfois étranges et obligea sa fille à porter continuellement le lourd pendentif qu'il lui avait confié dès sa naissance.

Emily Stauton (1838-1901)

Bien qu'elle ne se souvint guère de son père, Emily lui porta une admiration sans borne et sa mort fut une véritable catastrophe. Avec sa mère elle caressa toujours l'idée de revenir aux USA, mais faute de moyens, elle ajourna ce projet longtemps. Fréquentant les familles anglaises de Madras, elle subit une éducation britannique fort rigoureuse et se maria avec un jeune officier à l'allure triste, mais plein de douceur: George Stafford. Après la mort de sa mère, elle décida, alors qu'elle était enceinte, de retourner enfin à Boston où la famille des Stauton avait vécu. Elle découvrit ses origines françaises et s'étonna que son père ait supprimé de son nom celles-ci. Vivant heureuse à Arkhamwood, elle donna une fille à son mari après plusieurs fausses couches. Elle eut une fin tragique avec sa fille en 1901 lors de l'incendie de sa demeure.

Mary Stafford (1868-1901)

Élevée dans les bons milieux de Boston, Mary fut une enfant enjouée qui anima plus tard la vieille demeure d'Arkhamwood par de nombreuses réceptions. Elle se maria en 1887 avec un jeune et riche orphelin, industriel de Chicago, Sandy Warren et donna à cette

occasion une immense fête en son domaine constituant sa dote. Parcourant le monde en voyage de noces durant près de six mois, elle y acquit un goût pour l'exotisme et l'étrange. Cependant, dès 1892, Sandy dut un peu délaisser sa jeune femme afin de tenir en mains ses industries chimiques en pleine expansion. Lors d'une réception en 1899, Mary découvrit la vieille crypte et fut fortement intriguée tout comme sa mère. Elles firent ensemble quelques recherches et peu à peu réalisèrent le caractère bien étrange de leur famille. Aidé par un puissant mage occultiste elles découvrirent que la maison était occupée par un esprit maléfique qui attendait quelque chose. A partir de cette date, elles décidèrent d'abandonner la maison, au grand dam de George Stafford et de Sandy Warren, pour aller s'installer à Boston. Là, Mary donna naissance à Sandy Warren lors d'un accouchement difficile.

Durant sa convalescence, Mary réclama le médaillon que le médecin lui avait retiré, puis étrangement refusa de le porter pour ensuite le donner à sa fille. Finalement, sa mère laissa des instructions pour que l'on donne l'objet à Nancy et partit à Arkhamwood en emmenant Mary qui éprouvait toujours des troubles dans son sommeil, ne cessant de rêver

du domaine. Une fois sur place, entourées de la présence maléfique qui paraissait s'être éveillée, elles décidèrent de brûler la maison après avoir muré l'accès de la cave à la crypte. Mais alors qu'elles répandaient l'essence à tous les étages, l'incendie se déclara spontanément, les portes se verrouillèrent d'elles-mêmes et les deux femmes furent brûlées vives alors que le gardien tentait vainement de les faire sortir. Les pompiers arrivèrent bien trop tard et il ne resta qu'une partie du premier étage en cendre avec deux cadavres calcinés.

George Stafford (1832-1913)

Né à Manchester, il s'engagea rapidement dans l'armée britannique par dégoût des études. Pacifiste et anti-colonialiste, il fut toujours considéré comme un original par les siens. Heureux dans son mariage, il changea de nationalité quand il vint s'installer aux États-Unis avec sa femme en 1868. Héritant d'un oncle riche, il put faire vivre sa famille jusqu'à sa mort grâce au produit de ses rentes. C'est lui qui se chargea de l'éducation de la petite Nancy à la mort de sa femme et de sa mère. Il mourut de vieillesse à Boston, n'ayant jamais remis les pieds dans le domaine d'Arkhamwood.

Sandy Warren (1.860-1928)

Orphelin, cet homme a toujours fait passer les affaires avant le reste afin d'assurer une sécurité maximum à sa famille. Mais à cette sécurité matérielle, Sandy sacrifia un peu de son affection à sa femme à laquelle il reprocha de ne pas avoir mis au monde un fils comme il le désirait.

Quand la tragédie arriva, il s'enferma durant plusieurs jours, refusant de voir quiconque. Il évita de s'occuper de sa fille qu'il confia à son beau-père tant celle-ci lui rappelait le souvenir douloureux de son épouse. Néanmoins il lui assura un revenu confortable et s'il se montra avare de son affection et de sa présence, il ne le fut pas de ses biens. A 68 ans, il mourut d'une crise cardiaque lors d'une tournée d'inspection de l'une de ses usines chimiques, laissant à sa fille une fortune estimée à plus de trois millions de dollars.

Une histoire de sorcellerie

A travers les vies des descendants des Azanor on peut voir se dessiner le destin prévu pour la jeune Nancy Warren. A l'époque des croisades la famille prit contact avec le milieu des mages arabes et recueillit tout son savoir dans un livre appelé l'Ouvrage des Azanor. A sa lecture, les différentes générations s'adonnèrent au culte de Northot et renouèrent chaque fois le pacte selon lequel ils feraient tout pour son

retour en échange des pouvoirs qu'il leur concédait. Ainsi le meurtre et la corruption furent les deux spécialités des Azanor durant tout le moyen-âge et la renaissance...

Seule une conjonction particulière de l'espace et du temps permet le retour de Northot. Les Azanor sont persuadés que ce retour sera synonyme de gloire et de puissance, mais en cela ils ont toujours été trompés. Charles d'Azanor et sa femme Méléna ont échoué dans leur tentative de conversion de leur fils à ces rites infernaux durant lesquels il devait faire don de sa vie. Incapable de le retrouver, ils ont pris le risque de contacter Northot afin d'utiliser sa puissance magique et accomplir ce qu'ils considéraient comme leur destinée. En se sacrifiant, ils ont pu canaliser un bref instant sa magie et l'esprit de Charles put survivre en hantant sa maison. Depuis 1824, il attend que la conjonction soit à nouveau favorable pour préparer le Grand Retour. Quant à l'esprit d'Hélène, il fut sacrifié afin de lancer une malédiction sur sa descendance qui ne put désormais n'engendrer qu'une fille par génération, assurant ainsi un lien inaltérable et puissant par la voie des femmes.

Le but des Azanor est d'attirer la dernière de la lignée dans la maison hantée dans la grande chambre du second pour la féconder et la faire enfanter dans la même nuit d'une petite fille. Ce monstre, décrit plus loin, n'aura alors plus qu'un seul but: sacrifier Nancy sur l'autel de la crypte afin d'ouvrir un passage sur le non-espace d'où Northot sera rappelé. Pour cela, Charles et Méléna ont confiés aux Halbwachs leur testament obligeant leur descendante de passer au moins une fin de semaine dans la demeure afin d'en prendre possession.

Massachusetts, novembre 1928

Pour l'aventure, vous pouvez vous reporter à la page 4 du livre des règles de l'Appel de Cthulhu afin d'avoir le plan général de la région dans laquelle nos investigateurs devront évoluer. Le plan 1 fournit plus de détails sur la région et par effet de zoom, le plan 2 décrit le domaine des Azanor dans Arkhamwood. Le plan 3 détaille la demeure des Azanor.

Atmosphère à Boston, fin 1928...

Voici des thèmes de discussions mondaines possibles pour l'époque: en politique, l'établissement du parti fasciste comme parti unique en Italie confirme bien que la vieille Europe est déchirée entre une tendance totalitaire et démocratique. Pourtant, le pacte Briand-Kellog du 27 août semble mettre la guerre « hors la loi » par les 60 pays signataires dont l'Allemagne et le Japon. La SDN paraît enfin remplir son rôle en étant accepté comme arbitre pour les conflits internationaux. Autant d'éléments qui confirment l'éloignement du spectre de la guerre et l'établissement d'une ère durable de paix et de prospérité.

Aux USA, qui ne fait toujours pas partie de la SDN, le candidat Hoover a été élu sur un

programme dans lequel la prohibition est toujours aussi dure. A Chicago, on ne compte plus les meurtres liés aux trafics de l'alcool et des jeux. Heureusement, Boston est une ville plus calme bien que les « speakeasies » constituent toujours les lieux rêvés de débauche d'une jeunesse insouciante et fortunée. Malgré cela, certains ne suivent pas la tendance isolationniste et s'interrogent sur l'ampleur de la « collectivisation » des terres ayant eu lieu au mois d'octobre en URSS. Ces bolcheviks ne donnent-ils pas un déplorable exemple à la classe paysanne errante sur les routes des États-Unis?

Mais bien d'autres événements marquent la vie sociale Bostonienne: tous continuent de saluer le fantastique exploit de Lindbergh ayant réussi en mai 1927 à traverser l'atlantique en avion.

même année toute cette bonne société s'est émerveillée aux sons du premier film parlant « The jazz singer » et déjà la polémique s'est ouverte entre ceux qui défendent l'art véritable du muet et ceux prévoyant sa fin prochaine. La littérature voit aussi apparaître de nouveaux noms, adorés par les uns, honnis par les autres, mais lus par beaucoup: Hemingway, Dos Passos, O'Neill, Faulkner sont-ils des éphémères ou marqueront-ils leur époque?... Le débat est ouvert dans les cercles littéraires de la haute bourgeoisie américaine. Mais la nouvelle agitant ce milieu aisé reste l'identité de l'acheteur d'un collier de perles rosées de 685 000 \$ chez un joaillier New Yorkais qui ne resta même pas huit jours en vitrine comme l'a relaté « The New Yorker ». Le vendeur a confié aux journalistes que « la fortune de son client est récente et modeste », vraiment « la prospérité est au coin de la rue! ».

La visite d'Halbwach

C'est dans cette atmosphère particulière que Nancy Warren va recevoir une semaine après la mort de son père la visite de Jason Halbwach. Celui-ci se présentera au petit matin, le jeudi 22 novembre et dérangera sûrement le sommeil de la jeune héritière noyant son chagrin dans une frénésie de fêtes et d'amusements.

NOTE: cette partie devra être jouée en solo avec la joueuse incarnant Nancy.

Celle-ci peut très bien refuser de recevoir le clerc de notaire qui déposera alors une lettre datée et signée par lui notifiant le motif de sa visite. Dans ce cas, Nancy devra se contenter d'une description imprécise de son vieux domestique Igor ayant reçu le Notaire: « il avait l'air pressé et un peu grippé ».

Sinon, elle recevra la visite d'un homme de 40 ans aux cernes marqués et au teint livide. Les mouvements, lui faisant sortir de sa serviette de cuir une liasse de documents, sont nerveux et il laissera tomber quelques feuilles par maladresse qu'il récupérera avec fébrilité. Une fine sueur recouvrira son front au fur et à mesure de l'entretien. Mais le détail le plus frappant, ce sont ses yeux exprimant une lassitude et une fatigue sans limite.

NOTE: un test de psychologie permettra aussi d'y déceler une lueur d'angoisse mêlée à un éclair de convoitise: cet homme a peur, mais il associe celle-ci à un bénéfice pécunier certain.

Voici le laïus de Jason Halbwach: « Mademoiselle, selon les volontés de votre défunt père, j'ai le privilège de vous indiquer qu'en plus de l'héritage de ses industries, vous pouvez prendre possession de la demeure des Stauton dans les bois de la forêt d'Arkham. Cependant, une clause fort ancienne datant du début du siècle dernier, vous oblige pour cela à y passer la fin de semaine suivant ma visite, c'est-à-dire de samedi midi à dimanche minuit au minimum. Je dois vous préciser qu'aucune raison, même de force majeure, n'est acceptée pour repousser cette date. Tel a été rédigé le testament par vos ancêtres. En cas d'inexécution de vos obligations, la propriété et ses terres reviendront de droit à l'exécuteur testamentaire, c'est à dire moi-même. Elle est évaluée à 600 000 \$. Je dois aussi vous remettre un objet que m'avait confié votre père quelques temps après la tragédie ayant emporté votre mère. », et Jason de sortir un collier fort étrange (voir dessin correspondant) et de le déposer avec un certain dégoût devant lui. « Je suis passé vérifier si la grille pouvait toujours être ouverte grâce à ces clefs que je vous confie ; c'est le cas. » Le notaire ne peut s'empêcher de frissonner à l'évocation de ce fait. Interrogé, il répondra simplement que l'endroit est lugubre, humide et froid, ce qui est très mauvais pour sa santé. D'ailleurs il conclura qu'il passera en coup de vent, s'il en a le temps, durant le week-end à l'improviste afin de vérifier l'exécution testamentaire. Visiblement pressé, il plantera là Nancy avec un manque de courtoisie évident en

lui donnant rendez-vous pour le week-end prochain, à peine consentira-t-il à préciser que rien n'empêche Nancy d'être accompagnée par d'éventuels amis ou domestiques.

De ce côté, il n'en reste qu'un dans la vaste demeure des Warren, les deux autres étant en congé et ce n'est pas le vieil Igor qui acceptera un tel déplacement vers une maison mal chauffée et sans doute battue par les vents. De plus il tient à s'occuper de la permanence comme il l'avait toujours fait pour feu le père de Nancy. Il ne lui restera donc plus qu'à contacter des amis pour ce week-end improvisé à la campagne. Malgré son carnet d'adresses bien rempli, elle ne pourra inviter que les personnages correspondants aux autres joueurs (pour les données connues par l'héritière, voir son personnage).

A la recherche de l'information...

Il faut espérer que nos investigateurs soient curieux car durant les seules journées de jeudi et vendredi ils auront fort à faire pour recueillir toutes les informations possibles. Précisons ici que toute personne découvrant la demeure flambant neuve des Azanor ne peut plus quitter son domaine... ce que les joueurs ne savent bien sûr pas. Cette partie du scénario peut permettre aux joueurs de s'éclater en petits groupes afin de faciliter leur recherche. A vous, en tant que Gardien des Arcanes (GA) de vous montrer retord et ne pas hésiter à donner des rendez-vous la semaine suivante pour les personnages cherchant à contacter des personnes importantes à l'agenda déjà sûrement surchargé! Chaque information est décrite selon le même format: contact nécessaire/moyens pour atteindre le contact et/ou le convaincre de donner l'information ou les documents qui permettent d'y accéder/nature de l'information.

Mlle Clara Astton, 46 ans, austère et compétente.

Secrétaire de Jason Halbwach, joignable directement par téléphone ou en face à face à l'étude de notaire.

« Monsieur Halbwach ne peut pas vous recevoir car il est en tournée chez d'autres clients jusqu'à mardi prochain, désolée. »

En la questionnant habilement on pourra découvrir que Jason se repose en fait chez lui et a annulé tous ses rendez-vous pour la semaine à venir pour cause de surmenage. Sa secrétaire est d'ailleurs très inquiète de son état car elle ne l'a jamais vue comme cela, devenant inquiet et énigmatique lorsque ses collègues ou son père l'interrogeait sur son voyage à Arkham.

M. Carl-Albert Halbwach, 63 ans, hautain et un peu sénile.

Notaire, reçoit sur rendez-vous, mais en insistant accepte de recevoir les clients potentiels.

Après son retour d'Arkham, Carl a trouvé la mine de son fils effroyable, « comme s'il avait vu des fantômes ». Seul son fils est au courant des détails de l'affaire et son père ne veut pas interférer dans le traitement de ce dossier dont il ignore visiblement les détails. Si l'on se montre insistant, il mettra en garde ses interlocuteurs en les enjoignant de laisser son fils tranquille. Par contre il connaîtra quelques détails intéressants comme les événements de 1901 qui défrayèrent la chronique locale: ce n'est pas souvent que les clients des Halbwachs périssent de manière aussi tragique.

M. Jason Halbwach, 41 ans, mourant et terrorisé.

Clerc de notaire, la gouvernante gardant la porte d'entrée sera inflexible et, sans une fine ruse (faux médecin, s'introduire de nuit, etc.), n'ouvrira à personne, surtout pas à des clients de l'étude,

responsables à ses yeux, de l'état déplorable de « son » Jason.

Jason est en effet en très Mauvais état: à chaque événement pouvant l'inquiéter ou le stresser comme des questions instantanées sur le domaine, le pauvre homme a 20 % de chance de mourir d'une violente crise cardiaque. Il refusera de transmettre le testament qu'il détient fermé à clef dans son secrétaire, même à Nancy. S'ils en ont le temps les investigateurs (IV) pourront essayer de le forcer pour rentrer en possession du document (voir 3e partie).

Bibliothèque de Boston

Accès de 10 h à 17 h, entrée: 2\$. Pour obtenir les informations suivantes, les IV doivent d'une part avoir une idée directrice de leur recherche (exemple: le nom Azanor-Stauton) d'autre part réussir un test d'utilisation de bibliothèque. Un test par personnage, par demi-journée et par section.

Section héraldique: description du blason des Azanor, le rédacteur note: « ce motif de sable d'un pal de sinople chargé d'une étoile à cinq raies de gueule est contraire aux règles fondamentales de l'héraldique et indique donc une origine fort ancienne remontant jusqu'aux premières croisades ». La famille Azanor est néanmoins notée comme mineure dans la noblesse française, des références à la bibliothèque de Rouen sont indiquées.

Section occultisme: Emily Stafford et Mary Stafford sont citées dans l'annuaire occultiste de 1900 à la section exorcisme. Aucune autre précision n'est donnée. L'étoile à cinq branches apparaît toujours comme un signe de protection.

Section architecture: la demeure des Azanor est critiquée par un auteur comme étant sans style malgré sa construction en 1810. Seul point à relever: le creusement de la magnifique crypte donnant sur la falaise.

Section développement économique: les Stauton sont cités parmi les négociants en vin les plus riches de la fin du XVIIIème siècle.

Bibliothèque de Rouen

Seul un accès téléphonique est possible. Il faut parler français nécessairement. Le responsable est affable et contre un mandat télégraphique de 2000 \$, il est prêt à entamer des recherches et à transmettre 24 h après les résultats.

Les informations seront celles de l'historique des Azanor qui auraient été logiquement reportées par des chroniqueurs de l'époque.

Office de l'immigration de New-York

Il faut se déplacer là-bas pour obtenir ces informations, elles sont gratuites même si les fonctionnaires rechignent à chercher dans leurs archives.

On pourra y trouver la date d'entrée et de sortie pour Madras de John d'Azanor-Stauton des États-Unis. De même l'entrée d'Emily Stauton avec la naturalisation de son mari anglais, G. Stafford. Un douanier note dans les bagages un médaillon étrange portée par la femme dont l'origine serait hindoue.

Mage Ichangaragoupta, 60 ans (?), vénaux et mystique (!)

Il est renommé comme étant le meilleur Médium de New-York et ses tarifs sont en conséquence. Un test d'occultisme est nécessaire pour prendre contact avec lui et l'intéresser. Il proposera au mieux une séance de spiritisme le lendemain de son contact.

Durant la séance de spiritisme le mage sera de plus en plus nerveux et, même si on ne lui en a pas parlé ni montré, demandera que le talisman de Shiva en possession des IV lui soit confié. S'ils refusent le

prix de la consultation est doublé, passant à 3000\$! De plus dans ce cas, elle échouera, le mage se contentant d'affirmer qu'une grave menace pèse sur Nancy Warren.

Sinon, la séance est un succès et le mage parvient à faire parler deux femmes non-identifiables qui ne cesseront de répéter: « Il nous a tué, il nous a brûlé, il faut nous venger... Ma fille, tu dois le détruire... », puis une voix d'homme à l'accent légèrement français: « non, fuyez plutôt comme je l'ai fait, fuyez... l'Ouvrage est bien caché, il ne sait pas où, le signe des Anciens le protège... ah ah, s'il savait qu'il est en son sein, il en deviendrait fou... cherchez près de la salle magique, vous ne brûlerez point... mais fuyez plutôt... ». Les IV pourront poser une seule et unique question à laquelle les ancêtres de Nancy pourront répondre rapidement avant de perdre contact. Le mage, épuisé, refusera toute nouvelle tentative et, un peu effrayé, affirmera qu'il a senti l'esprit d'un avatar de Kali cherchant à les repérer pour faire rompre la communication. Bien entendu, il refusera d'accompagner les IV, tenant plus à sa vie qu'à tout l'or du monde...

Mairie de Lynn

La mairie est ouverte à tous, c'est ici que sont tenus les registres d'état civil et non à Boston, comme on aura pu leur indiquer éventuellement s'il avaient fait des recherches là-bas. Ouverture: 10 h-18h.

On pourra y trouver la généalogie des Azanor-Stauton jusqu'à Mary Stafford, Nancy étant enregistrée à Boston. Les dates de décès sont toutes indiquées avec leur cause sauf pour celle de 1824.

Boston Globe, section des archives

L'archiviste est très désagréable, cependant il a un faible certain pour les jolies femmes qu'il fera passer en priorité, alors que les autres devront attendre la semaine prochaine pour consulter. Bien manipulé, il peut utiliser sa propre compétence de recherche au profit des IV (90%!).

Les archives du journal sont bien tenues car regroupent aussi d'autres sources sur les périodes antérieures à 1840. La méthode de recherche est similaire à celle de la bibliothèque de Boston.

Section mondaine

1805: le mariage d'Hélène Stauton et de Charles d'Azanor fait scandale (cf la généalogie). Naissance de John en 1808, il ne fut pas baptisé selon la rumeur, ce qui choqua toute la bonne société et renferma les Azanor-Stauton sur eux-même.

1820: un prédicateur annonce la fin du monde en affirmant que l'ante-christ naîtra près d'Arkham. Il disparaît sans laisser de trace.

1846: les Azanor lancent un avis de recherche suite à la fuite de leur fils du domicile familial. Les recherches de la police sont vaines tout comme celles des particuliers attirés par les fortes récompenses promises par la famille apparemment désespérée. A la fin de l'année, le couple se suicide: on retrouve les cadavres dans une crypte construite récemment. Le prêtre Finnegan refusera l'enterrement des corps vu le motif de leur mort.

1860: malgré les intempéries, la demeure des Azanor est toujours aussi belle et solide. Il semble qu'elle soit entretenue discrètement. On pense aux Halbwachs dont un mystérieux testament pourrait leur permettre de récupérer la demeure et son domaine. Ceux-ci nient formellement.

1868: retour de la petite-fille de Charles d'Azanor au domaine familial. Toute la société d'Arkham redécouvre le sens de la fête grâce à Mary Stafford et son riche mari (cf généalogie).

1887: très beau mariage entre le jeune et riche industriel Sandy Warren et Mary Stafford en octobre 1887.

1900: alors que les Warren avaient annoncé depuis des mois une grande fête pour célébrer le nouveau siècle, celle-ci est annulée brutalement sans raison apparente. Certaines mauvaises langues évoquent des difficultés financières, mais elles sont contredites par la gigantesque réception offerte deux mois plus tard à Boston. L'affaire reste un mystère...

1901: décès de Mary et Emily lors d'un violent incendie dans la demeure des Azanor. Mary venait juste d'accoucher de la petite Nancy à l'hôpital St Marie de Boston.

Section policière

1852: une famille entière disparaît dans la forêt d'Arkham. On retrouva un morceau de la robe d'une petite fille dans la propriété des Azanor-Stauton, mais rien de plus. Le dossier fut clos par manque de piste. Pourtant de nombreuses personnes du village voisin témoignèrent d'avoir entendu les parents vouloir visiter le domaine abandonné...

1856: un groupe de cinq vagabonds est arrêté alors que ces derniers erraient hagards dans les marais. Habillés avec des habits de sorciers, ils ne purent rien déclarer de cohérent, affirmant qu'ils servaient « Cthulhu » et devaient détruire « la maison de l'horreur endormie ». Dans l'année suivante ils périrent tous à l'asile, leur organisme ne cessant de se détériorer suite à une maladie inconnue.

1901: (ici sont relatés les événements décrits dans la généalogie quant à l'incendie mortel par le gardien de chasse d'Ishinhouse)

Hôpital St Marie de Boston, Docteur Margrave, 64 ans, débonnaire et bavard.

Une fois retrouvé, ce docteur, fort volubile, ne se fera pas prier pour raconter les conditions de la naissance de Nancy Warren. Il faudra néanmoins attendre trois heures devant la salle d'opération avant de pouvoir le contacter.

Il aura plaisir à voir l'évolution du bébé qu'il a fait naître et pourra même lancer des plaisanteries plus ou moins fines à ce sujet. Pour le reste, se reporter à la généalogie. Il pourra quand même souligner que les deux femmes étaient extrêmement agitées et qu'elles lui reprochèrent d'avoir enlevé un « colifichet » constamment au point de le disputer un peu (le Talisman des Anciens). Elles partirent de l'hôpital sans aucune autorisation alors que Mary était encore très faible. Certaines infirmières prétendirent avoir entendu une partie de leurs paroles dans lesquelles il aurait été question de malédiction et de revanche qu'elles devaient arrêter et dont Nancy pourrait être la future victime.

Ishinhouse, les habitants du village

S'ils apprennent que Nancy Warren est l'héritière, tous se réfugieront dans un mutisme hostile et si l'on insiste pourraient même devenir violents, en s'en prenant aux biens puis, à la limite, aux personnes.

Les habitants refusent de parler de l'histoire du domaine. Ils affirment cependant que le lieu est maudit depuis la venue des premiers sorciers. Ils feront remarquer qu'aucun animal ose s'approcher du mur d'enceinte et que même les arbres paraissent se tordre pour éviter son contact. En discutant avec les vieux d'Ishinhouse, les IV seront abreuvés de toutes les légendes locales. La plus forte est celle qu'il y aurait une créature ailée aux yeux rouges qui habiterait le domaine (sic). A chaque fois qu'on l'aperçoit la nuit, rôdant près du village, une série d'événements néfastes frapperait ses habitants (une étude serrée des IV leur révélera qu'il s'agit là que de l'imagination de vieux, heureux d'avoir des interlocuteurs pour les écouter...). Après une heure d'entretien, les IV pourront retrouver le fils du gardien ayant assisté à la tragédie de 1901.

Bill Cross, 24 ans, simple et curieux.

Le jeune homme, aide de l'épicier, refusera au début de parler, mais fasciné par la « Grand Ville » il ne cessera d'interroger les IV à ce sujet. Si ceux-ci s'exécutent, ils pourront en retour obtenir ces informations:

- ✓ A l'extérieur de la maison, il y avait des bidons de pétrole vides posés ça et là.
- ✓ Il était impossible d'ouvrir les portes, tout individu qui s'approchait était pris de suffocations violentes. Selon le médecin du village, il s'agissait sans doute de gaz inodores et incolores dégagés lors de la combustion de la maison. Mais pour son père, qui en a fait l'expérience, c'était bien le même effet que le souffre.
- ✓ Rien n'a pu être fait pour sauver les deux femmes qui hurlaient brûlées vives. A la suite de l'écroulement du premier étage, l'incendie s'interrompit brusquement et l'on put alors dégager des décombres encore fumantes deux cadavres calcinés.
- ✓ L'année précédente, elles avaient quittées la maison, visiblement effrayées. Un homme étrange, avec un accent étranger qui se prétendait mage occultiste et les accompagnait avait dû être évacué par ambulance dans la plus grande discrétion. Il succomba durant le trajet d'une attaque cardiaque. L'abandon de la demeure des Azanor soulagea le village et la pêche fut à nouveau meilleure... Depuis lors, mis à part le passage d'un homme de la ville qui est reparti très vite, il y a une semaine environ, nul ne s'est intéressé au domaine (il s'agit de Jason Halbwach).

La demeure des Azanor

On utilisera pour les jets de Santé Mentale cette convention de notation: SAN x/y. Le premier chiffre représentant la perte de SAN si le jet est raté, le second s'il est réussi. L'absence de chiffre indiquant qu'il n'y a pas de perte.

On pourrait s'étonner de la proximité du domaine par rapport aux zones habitées, mais ce serait compter sans la sinistre réputation des bois d'Arkham impropres à toute randonnée pédestre. Proche du marais, il faut toute son attention pour progresser dans l'entrelacs de ronces et de bois morts que nul garde forestier ne vient visiter. De plus, le danger de la falaise tombant à pic au détour d'un fourré a causé suffisamment d'accidents pour que les amoureux de la nature aillent de préférence du côté des bois de Beverly dont le charme est reconnu.

Le domaine d'Azanor est constitué de quatre éléments principaux: l'enceinte, le bois, la demeure et la crypte. L'état actuel des lieux s'explique par les prodiges qu'a déployé Charles d'Azanor pour rendre l'endroit sympathique. Les détails mineurs anachroniques laissés par lui peuvent, selon l'ambiance de la partie, demander un jet de SAN afin de ne pas perdre 1 point de SAN (SAN:1).

L'enceinte, haute de deux mètres et recouverte de tessons de bouteille, incite à prendre la seule entrée du domaine: une magnifique grille de fer forgée resplendissante surplombée par les armes des Azanor: un écu chargé de leur blason et flanqué de chaque côté de petits faunes rieurs jouant de la flûte. Le blason, de sable (noir) de pal de sinople (vert) chargé d'une étoile à cinq raies de gueule (rouge), distille une vague impression de malaise sauf pour l'héritière.

Une allée de graviers, remarquablement entretenue, trace une ligne droite vers la maison. Le bois est sombre et visiblement laissé à l'abandon depuis des années. Vers la mer, on peut distinguer sur le plan du domaine un changement de pointillé. Il correspond à une partie de la forêt invisible depuis l'allée, mais repérable du dernier

étage; spectacle désolant d'arbres rongés de l'intérieur et privés de toute vie. Les rares feuilles sont noires et cassantes et d'une température glaciale. Une mort totale régnant sans partage paraît habiter ces environs sinistres que même les insectes ont désertés. Cette vision déprimante d'un phénomène totalement inconnu peut faire perdre 2 pts de SAN (SAN 2/1).

Les flots déchaînés semblent s'acharner rageusement contre la sinistre falaise de roches noires limitant à l'est le domaine. Seule une inspection minutieuse de 1d6 heures peut permettre de repérer le promontoire correspondant au bout de la crypte. Il faut néanmoins aussi réussir un jet de repérage d'objets cachés pour cela. Environ à dix mètres en contrebas, il est très dangereux d'accès d'autant plus que la roche s'avère friable à cette hauteur. Une chute de vingt mètres dans les flots risque d'être mortelle: 5d6 de dommages + 1d6 par round d'exposition à la furie des vagues se fracassant au pied de la falaise. Vu la difficulté, toute compétence d'escalade est réduite de moitié.

Il y a deux accès à la crypte: un par la falaise, l'autre par la cave de la maison. Cependant cette dernière voie a été soigneusement murée et il faut plus de deux heures pour se creuser un passage dans les éboulements qui ont aussi obstrués le long corridor. Les deux accès se rejoignent en un couloir unique aboutissant à la crypte. Il y règne une température clémente et les pierres noires des murs recouvertes d'un fin limon phosphorescent baignent la pièce d'une aura féérique. Surplombant un autel de granit où gît un vieux couteau un peu rouillé, une magnifique statue paraît fixer tous ceux qui pénètrent dans la pièce (SAN: 1).

Si les IV cherchent à la déplacer, ils s'apercevront qu'elle émet une douce chaleur manifestement surnaturelle et que rien ne peut la bouger (SAN: 1d3/1), s'ils tentent de la détruire ils constateront qu'elle est totalement inaltérable, même à la dynamite (SAN: 1d6/1). On peut lire au pied de l'autel une inscription en latin: « Northot doit revenir, telle est la promesse des Azanor et leur destin ».

Description de la demeure des Azanor

Celle-ci a donc été réparée par la puissante magie de l'esprit de Charles d'Azanor. Certains détails comme les toilettes modernes sont des « erreurs » de Charles qui veut trop bien faire pour attirer sa petite-fille en ces lieux. Les personnages pourront s'interroger sur l'état impeccable des chambres prêtes à recevoir. Il ne manque que le feu de cheminée pour transformer cette place irréaliste en une demeure confortable où se réfugier de l'humidité et du froid d'une soirée d'hiver. Si les IV savent que la maison devrait être logiquement à peu de choses prêt un tas de cendre... (SAN: 1d10/1D3)!

La description est faite pièce par pièce, on se reportera au numéro correspondant sur le plan de la demeure.

Rez-de-chaussée

1 - L'entrée

Elle est constituée par une lourde porte de chêne massif renforcé de ferrures dominée par les armoiries des Azanor. La porte n'est pas fermée à clef, elle s'ouvrira en douceur sans grincement sur le hall d'entrée sans difficulté aucune.

2 - Le hall d'entrée

Il est vaste et bien éclairé par des torchères qui paraissent avoir été allumées dans les cinq dernières minutes. Comme toutes les autres pièces de la demeure (sauf la cave), le parquet est ciré, sans taches, et aucune poussière ni toile d'araignée ne sont présentes. Un vieux tapis

recouvre le plancher conférant une note d'intimité et de chaleur supplémentaire aux boiseries réfléchissant la lumière douce des torchères. Pour ceux qui évoquent l'ancienneté théorique de la maison... (SAN: 1d3). Une trappe est dissimulée sous le tapis, elle donne accès à la cave.

3 - La cave

L'échelle conduisant à la cave n'est pas sûre, le bois s'effritant facilement, elle cède au poids d'un homme. La chute peut être dure si un test de dextérité est raté: 1d6 de dommage.

La pièce est sombre, froide et un peu humide. On peut y trouver un tonneau d'eau croupie, un peu de bois de chauffage pourri, et deux pelles et pioches apparemment abandonnées. Sous un tas de vieux torchons, on pourra aussi trouver une vieille truelle rouillée à côté de quelques briques et d'un sac de ciment vide. Un des murs est constitué de briques rouges alors que les autres sont en terre.

NOTE: si l'on étudie bien les objets, on s'apercevra que le matériel courant peut dater d'un siècle mis à part les briques et la truelle. A cause des éboulements, le mur de brique sonne plutôt plein. Une fois dégagé, il donne sur un très long corridor étroit et bas de plafond débouchant sur la crypte de la falaise.

4 - Antichambre vide

5 - Chambre inoccupée

Le style du lit, petit et étroit, laisse penser à la couche d'un domestique. Les draps sont propres et on peut même y sentir une odeur de lavande...

5 bis - Chambre de majordome Elle est plus grande que la précédente et possède une grande armoire vide.

6 - Salle à manger

Les meubles datent visiblement de la fin XIXème, mais leur état est neuf. Une grande table de bois massif occupe le centre de la pièce. Une jolie nappe de dentelle blanche donne un peu de fraîcheur à cette pièce aux murs nus un peu austère.

7 - Couloirs

8 - Salon

Cinq fauteuils du plus pur style anglais ornent le salon. Dans le coin, une grande cheminée semble attendre qu'on y installe le bois déposé dans une petite caisse à côté. Tous les instruments nécessaires pour entretenir le feu (tisonniers, pinces, etc.) sont soigneusement accrochés le long d'un râtelier fixé au mur. Au-dessus de la cheminée, entre un vieux moulin à café décoratif et une grosse pomme de pin, il y a une boîte de cigares ouverte.

NOTE: date des cigares... 1928! (SAN: 1)

9 - Cuisine

Il y a une grande table visiblement réservée aux repas des domestiques, entourée de chaises simples mais solides. Le long du mur, toute une batterie de casseroles est placée sur une étagère avec des quantités de condiments et d'épices. Dans l'armoire, on trouvera un service de vaisselle complet pour douze personnes avec de magnifiques verres en cristal et des plats en argent aux armes des Azanor. La cuisinière doit s'alimenter au bois. Une pile de bûche est d'ailleurs appuyée le long de la cheminée.

10 - Couloir principal

Sur le sol est gravé un signe inconnu (c'est celui de Northot).

L'escalier est manifestement en bon état, il monte en colimaçon.

Premier étage

11 - Couloir

Il est orné de tableaux de maître, les amateurs pourront repérer un Fragonnard. Les scènes représentées sont typiques du style de vie libertin du XVIIIème siècle. Les portes accédant aux chambres sont à serrures et les clefs sont dessus.

12 - Chambres

Les quatre chambres d'invités se ressemblent toutes: même propreté, même mobilier confortable (lit à baldaquin, table de chevet, armoire, secrétaire, fauteuil profond en cuir), même éclairage par lampe à pétrole (pleine).

13 - Latrines

14 - Salle de bains

Une grande baignoire-sabot trône au centre de la pièce. Dans un coin, deux lavabos sont munis de savons et de serviettes propres.

15 - Annexe

On y trouvera deux grands bacs ainsi qu'un système pour chauffer l'eau grâce au feu de la cheminée. Des peignoirs sont accrochés à une paterre.

16 - Salle d'occultisme

N'importe quel personnage ayant au moins 5% en occultisme comprendra la nature de cette pièce. Par contre un jet d'occultisme est nécessaire pour comprendre que le cercle inscrit au centre de la pièce est de nature invocatrice et non protectrice. Une étude détaillée (2h) du cercle et de ses inscriptions et un nouveau jet réussi permettra au personnage de déterminer deux choses: son origine est maléfique tout comme ses effets, et son créateur est actuellement en train de l'observer! (SAN: 1d10+2/3). Ce sentiment deviendra évident pour tous s'il est révélé (SAN: 1d6+1/2).

Le long de la pièce, disposées sur chaque mur, des tentures représentent des scènes de chasse, mais aussi dans les détails, des choses moins bucoliques comme des écartèlements, des pendaisons, etc.

NOTE: quand un personnage est dans le cercle et qu'il regarde ces scènes d'horreur, il doit effectuer un jet de POUx3 pour résister à la magie du cercle. S'il échoue, il sentira la douleur de la victime sur lui-même et constatera ses effets réels sur lui! (cause 2d6 de dommages et SAN 1d10+2/3). S'il réussit, il comprendra seulement ce qu'il a risqué subir et il s'éjectera du cercle en sueur... (SAN: 1d6/1).

Dernier élément de la pièce: la cheminée. Elle est parfaitement identique aux autres, cependant, si le feu de la cuisine est allumé, la pierre restera toujours aussi froide.

NOTE: ceci s'explique par le fait qu'une dérivation de la fumée a été installée par John d'Azanor afin d'installer une cache secrète à l'insu de ses parents. Cette dérivation est visible si l'on se glisse dans la cheminée. L'intérieur porte les marques d'un sévère incendie, certaines pierres s'étant fendillées sous l'intensité de la chaleur. S'ils réussissent le jet approprié, les IV pourront découvrir la cache secrète dont l'accès est protégé par un signe des anciens, gravé sur une pierre pivotante. A l'intérieur on trouvera l'Ouvrage des Azanor et un parchemin craquelé où l'on peut lire:

« Qui que vous soyez, sachez que la malédiction de l'Ouvrage pèse maintenant sur vous. Si vous essayez de le détruire, votre chair subira les mêmes attaques avec une intensité décuplée: mouillez-le et vous vous sentirez en noyade, approchez une flamme et vous sentirez

la morsure d'un bûcher. Seule l'utilisation d'un signe des anciens peut atténuer ses effets, mais pour cela il vous faudra lire cet ouvrage maudit et alors peut-être que votre âme sera pervertie à jamais à la cause de Northot. Plus vous utiliserez ce livre et plus le lien qui vous reliera à lui augmentera. Alors un bon conseil, reposez-le ici et oubliez-le; il en va de votre Salut et de celui du monde. La sensation d'étouffement que vous sentirez en refermant la cache s'atténuera avec le temps. Que Dieu vous protège. John d'Azanor »

NOTE: le parchemin dit la stricte vérité. Ceux qui y croiront perdront 1pt de SAN, les sceptiques perdront 1d6 quand ils seront convaincus de l'évidence des faits.

17 – Couloirs

18 - Terrasse

Il s'y trouve une table de jardin avec cinq chaises de métal. En été le lieu doit être agréable, mais en hiver il est balayé par les vents. C'est le seul endroit de la maison à partir duquel on peut déceler la « maladie » ayant rongé la forêt.

19 - Salle d'échec

Sur une petite table, en évidence, un jeu d'échec est déployé. Une position de mat est installée: le fou noir des noirs semble avoir été la dernière pièce déplacée pour faire perdre les blancs. La pièce est représentée par un faune jouant de la flûte grec, reproduction en miniature de la statue de la crypte. Les pions blancs pris par les noirs sont représentés par des mercenaires piquiers: ils ont les traits des compagnons de Nancy! (SAN 1d8/2).

20 - Bibliothèque et salle de lecture

Les livres les plus anciens sont écrits en français à la main et datent du XIV^{ème} siècle, d'autres sont en latin, aucun en anglais. En parcourant les titres de la bibliothèque, le lecteur, s'il comprend la langue pourra être impressionné: il s'agit là de traités de démonologie et de tragédies grecques antiques essentiellement. Malheureusement, il n'y a aucun élément intéressant pour les personnages. Cependant, un jet critique en utilisation des bibliothèques permettra de trouver un poème citant les Azanor dans lequel ils semblent être les artisans du retour d'un prince des ténèbres nommé: Northot.

21 - Chambre des maîtres

Elle se distingue des autres par les deux tableaux qui se font face et qui sont d'un réalisme saisissant. Ce sont deux portraits, le premier représentant Charles d'Azanor, habillé d'un riche costume d'aristocrate français Louis-Philippe. Ses traits sont sévères et sa chevelure sombre est rehaussée par des yeux noirs dégageant une impression de malice. Le second représente Méléna Stauton-Azanor; sans ses habits d'époque et sa longue chevelure blonde, on croirait voir le double de Nancy Warren ! (SAN: 1) Son expression est encore plus malicieuse que celle de Charles et une certaine méchanceté peut s'y déceler. (SAN: 1)

Les personnages possédant au moins 15 de POU sentiront un réel malaise devant ces portraits sauf Nancy Warren qui ne pourra s'empêcher de les trouver charmants, à tel point qu'elle prendra cette chambre comme la sienne.

NOTE: il s'agit-là d'une impression hypnotique très forte lancée par Charles. Pour s'en dégager, Nancy doit réussir un jet sous son POU par demie-heure! Ainsi est-elle obligée de passer la nuit ici. Si elle parvenait à résister, Charles dépenserait ses 40pts de POU de réserve pour lui réimplanter définitivement la suggestion télépathique. Si les tableaux sont déplacés, ils reviendront à leur place

automatiquement dès qu'ils n'auront plus un regard porté sur eux, semblant surgir du néant pour ceux qui se trouveraient alors dans la pièce (SAN 1d10+1/1d6+1).

Si un personnage, autre que Nancy, se retrouve seul dans la pièce, il doit réussir un jet de POU sous peine de subir un phénomène fort désagréable: en fonction de son sexe, il se retrouvera dans un des deux portraits et aura la vision correspondante de la pièce vide. Incapable de parler, crier, bouger, il risque bien de perdre la raison! (SAN: 2d6+2/4). Dès qu'une personne porte son regard dans la pièce, elle verra l'autre personnage, qui aura réintégré le monde normal, frissonner... Le phénomène ne peut avoir lieu qu'une fois par personnage et si l'un d'eux a résisté avec succès, on le considère comme immunisé.

Objets Étranges

L'ouvrage des Azanor

Titre: La Mélodie du Fou

+ au savoir: +15%

X de sortilèges: x4

Perte de SAN: -2d8

Sortilèges présents: repousser Nodens (appeler), appeler Northot, contacter Northot, le signe des Anciens.

L'ouvrage décrit avec précision l'histoire de Northot et sa lutte avec les autres dieux extérieurs, notamment ses deux ennemis mortels: Azathot et Nyarlathotep.

Le livre possède le pouvoir de se protéger en se liant à une créature qui lui est proche physiquement (voir message de John d'Azanor à ce sujet). Un jet de résistance sous le POU est possible. Il peut être retenté si la victime s'éloigne durant une semaine à plus de 100 miles avec un bonus de +10% par chaque 1000 miles supplémentaires les séparant. Une seule créature peut être affectée à la fois.

Le cuir utilisé pour la couverture est humain et l'encre, du sang de femme enceinte de son premier enfant sacrifié rituellement, pour le reste se reporter à l'illustration correspondante.

La lecture du livre peut prendre quatre à six heures, il révèle aussi que malgré sa nature destructrice Northot récompensera à son retour ses fidèles serviteurs (ce qui est la pire illusion des Azanor).

L'amulette

Ce Talisman de Shiva a le pouvoir de diminuer les pouvoirs des créatures du mythe utilisé sur son détenteur. De plus il donne la capacité de lire et comprendre toutes les langues.

L'irradiation de sa protection porte à un mètre environ. Toute attaque de Charles coûte double contre son possesseur et diminue de moitié ses chances de succès. Nul ne connaît l'origine de cet objet, mais elle risque d'être antérieure à l'apparition du genre humain... Le fait de porter pour la première fois ce Talisman permet de récupérer 1d10 de SAN éventuellement perdus.

Le testament de Charles d'Azanor

Il est détenu par Jason Halbwach dans la grande demeure familiale des quartiers cossus de Boston. C'est un parchemin de cuir humain sur lequel est rédigé avec du sang les dernières volontés du couple maléfique. Totalelement indestructible (SAN: 1d6/1, pour ceux qui tenteraient), il comporte un élément très étrange: il cite Nancy Warren comme ultime héritière... alors qu'il date de 1824 et identifié comme authentique! (SAN 1d6+1/2) Sinon il reprend les ternies donnés par Jason Halbwach.

Northot, le Dieu Oublié

Northot est un Dieu Extérieur, son origine est aussi mystérieuse qu'Azathot ou Nodens. Son qualificatif est: Celui-Qui-Ne-Doit-Pas-Exister... Il réside dans un non-espace où le temps s'écoule de manière désordonnée. Sa présence dans un tel chaos est due à Nyarlathotep et Yog-Sothot sous la pression du Sultan des Démon: Azathot. En effet, Northot est totalement à l'opposé de ce dernier: il est lucide et clairvoyant, adore que les choses soient ordonnées au mieux. Son but est affolant: obtenir la stabilité et la permanence en toute chose, bref, supprimer toutes formes de vie, la sienne comprise! Ce retour des êtres au non-être est sa motivation suprême et c'est ce qui fait de lui l'ennemi le plus dangereux du genre humain, mais aussi de toutes les créatures du mythe de Cthulhu. Ainsi, l'influence de Northot est-elle combattue par tous les autres dieux et leurs serviteurs, tous savent que s'il revenait, il pourrait jouer de sa flûte d'anéantissement, seule capable de casser la mélodie entourant Azathot et d'engloutir le POU de tout être vivant.

Culte

Très peu d'humains vénèrent Northot parce que celui-ci est avant tout difficile à contacter et que son adoration est dangereuse, ses prêtres pourchassés sans répit par tous les autres adeptes de la mythologie Cthulhienne, spécialement ceux de Yog-Sothot et Nyarlathotep. Néanmoins, contre des sacrifices de POU, il pourra conférer un peu de sa puissance à ses adeptes qui devront préparer son Grand Retour. Ainsi, peuvent-être créés à partir d'humains vampirisés, les infâmes serviteurs de Northot.

Le but de Northot est de réintégrer l'espace-temps ordinaire, pour cela il se liera souvent avec une race ou une famille jusqu'au jour où la conjonction aléatoire lui permettant de revenir apparaîtra à nouveau et pourra ouvrir une brèche.

Formes de Northot

Il possède deux formes. La première est celle d'un faune de la mythologie grecque avec sa double flûte caractéristique. Sa fourrure change de couleur de seconde en seconde passant de l'orange vif au marron le plus classique, ses deux petites cornes lumineuses lui donnent vraiment un air diabolique renforcé par sa longue queue se terminant en pointe. Quant à ses yeux, ils sont indescritibles tant la folie les habite. La seconde forme est celle qu'il prend lorsque la première est « tuée »: c'est un halo pulsant d'une couleur qui n'existe pas et qui émet un son strident et continu.

Caractéristiques: Première forme

FOR 12 (*) CON 35 TAI 11 INT 99
POU 100 DEX 20 APP 15
HP 20 : 30 si on tente de le faire arrêter de jouer en lui arrachant sa flûte,
Esquive: 80%.

Sous cette forme, Northot peut être atteint par toutes les formes d'attaque. Mais c'est la seule avec laquelle il est capable de jouer de sa flûte d'anéantissement. S'il le désire, il peut entamer l'air de l'appel du non-être qu'il est le seul à connaître: c'est une vibration de la structure de l'espace-temps qui provoque un transfert vampirique du POU des créatures vivantes vers lui. Même si l'on ne possède pas de système auditif, on est pris dans cette vibration démoniaque, l'effet est simple: perte d'1d100 de SAN et gain inverse pour Northot. La résistance s'effectue POU contre POU, réussie la vampirisation n'est que d'1d10. Cependant, un nouveau test est nécessaire tous les trois rounds! Northot consomme 10 en POU pour chaque round de sa

musique destructrice. Son rayon d'action est POU x POU en mètres. Si le POU ou les HP de Northot passent à 0, il entame alors sa seconde forme, celle de son retour vers le non-espace.

Seconde forme

INT 99 POU 100 reste: non applicable.

Il ne peut rester que 2d6 rounds sous cette forme dans l'espace temps normal. Cette vision entraîne un choc mental pour tout humain: (SAN 1d100/ 1d10)! Le halo a un pouvoir hypnotique sur toute créature qui doit réussir un test de POU contre POU sous peine de se jeter à l'intérieur et d'être totalement vampirisée! Et ceci à chaque round!

Les infâmes serviteurs de Northot

Ce sont des nécro-animations créés en retour d'un sacrifice d'1d10 en POU en invoquant Northot. Elles ont une couleur gris cendré, dégagent une odeur pestilentielle et émettent lorsqu'elles se déplacent d'horribles craquements alors que des lambeaux de leur chair tombent par petits paquets sur le sol. Au fond de leur yeux on peut distinguer une lueur maléfique d'une couleur qui n'existe pas.

(SAN: 1d10+1/2) FOR 3d6+25 (36) CON 3d6 (11)
TAI 3d6 (11) INT 2d6-1 (6) POU 1d6 (3)
DEX 2d6 (7) HP Var (11)

Déplacement en moyenne: 7.

Armes: poings décharnés 30% en attaque, 2d6 de dommages.

Esquive: DEXx2.

Dommages des armes à feu divisé par deux.

A chaque perte de 5 HP, un membre de la créature se détache et tombe à terre tandis qu'elle continue ses attaques (SAN 1d4/1).

Charles d'Azamor

Cet esprit monstrueux possède de grands pouvoirs, mais ils sont limités par l'énergie vitale qu'il doit sacrifier pour les mettre en oeuvre.

INT 18 POU 100 Réserve: 40 en POU

Son but est de visiter Nancy Warren durant la nuit de samedi de préférence en prenant une forme humaine, si possible la réplique de son « chevalier servant » du moment. Même si celle-ci n'est pas d'accord, Charles sera prêt à la forcer afin de la posséder. Même le Talisman sera incapable d'empêcher cela, cependant il est nécessaire que Nancy dorme dans sa chambre. Tous les autres personnages sont considérés comme des gêneurs et Charles utilisera ses pouvoirs afin de les monter les uns contre les autres et s'en débarrasser.

Voici la liste non-exhaustive des pouvoirs de Charles, en tant que GA, vous pouvez vous inspirer de toutes les bonnes vieilles maisons hantées pour alimenter votre imagination.

Illusions: elles lui coûtent 10 pts par sens utilisé (sauf le toucher bien sûr) sonore, olfactive. Mur se mettant à suinter du sang, pleurs et gémissements, odeurs de pourriture, à vous d'imaginer et d'évaluer les pertes de SAN des IV pour cela. S'ils méprisent vos illusions, considérez que celles-ci ne les affectent plus. Durée d'une illusion 3D6 minutes.

Manifestation physique n'engageant pas de dommages: elle coûte 20pts, ce sont tous les déplacements d'objets, fermeture de portes, etc. Même durée que pour les illusions, les effets peuvent être multiples.

Manifestation physique pouvant entraîner des dommages: 20pts par manifestation. Elle dure 1d6 rounds si elle affecte des biens, un seul si elle vise incendie limité, coup surgit du néant. Les dommages seront en général de l'ordre de 2d6+2, mais un jet de résistance sous le POU est possible. Bien entendu, pas d'esquive...

Manifestation surnaturelle pouvant entraîner des dommages: elle coûte 40pts, mais peut affecter plusieurs personnages dans un rayon de cinq mètres: baisse de température des personnes. A vous de faire voler les couteaux, tirer les pistolets, jaillir des portes sortant de leurs gonds pour écraser, etc. Le pourcentage d'attaque est toujours égal à 70%, les dommages de 1 à 3d6, mais des esquives sont possibles.

Hypnose: elle coûte 20pts, ce pouvoir plante une suggestion hypnotique à un personnage qui pensera, s'il échoue un jet de résistance sous son POU, que l'idée transmise est totalement vraie. Cependant, si cette idée met directement en cause sa vie, il possède un bonus de +POUx4 pour son test, si elle met la vie d'autrui en cause, bonus de POUx2. Vous pouvez adjoindre les modificateurs que vous pensez appropriés. Durée: 1d6 heures.

Charles régénère son POU en pompant l'énergie vitale des bois avoisinant: c'est lui qui est à l'origine de la destruction d'une partie de la forêt du domaine. Il lui reste 200pts de POU ainsi en réserve. Cependant celui-ci lui prend 1d6 mns par dizaine de points de POU régénéré. Il pompe aussi le POU de toute créature mourant dans le domaine d'Azanor, personnage compris, sauf s'il possède le Talisman. Comme il est à l'origine de la reconstruction de la maison, Charles peut à tout moment faire disparaître une partie ou la totalité des deux derniers étages. (SAN 1d6/1). Il possède aussi en réserve trois serveurs infâmes de Northot constitués par une famille jadis trop curieuse: le père (13 hp), la mère (11 hp), la fille (6 hp) qui tient toujours son petit ourson (voir illustration). Notons pour terminer que Charles peut facilement tenter d'étouffer toute personne voulant sortir du domaine grâce à une ancienne malédiction: en utilisant 1pt de POU, il peut faire perdre, sans probabilité d'échec, 1d6 HP par suffocation, et ceci une fois par round. Pour tous les autres pouvoirs larges (illusions, etc.) la probabilité de succès correspond au nombre de pts de POU restant à Charles. En cas d'échec, il ne perd que la moitié du coût de son pouvoir. En tant que GA, vous pourrez être tenté d'utiliser trop rapidement ces pouvoirs, n'oubliez pas que Chartes est un esprit retord qui jouera le plus économiquement possible et se consacrera à l'essentiel: Nancy Warren et le rituel de Retour. Cependant, insulté ou ridiculisé, il pourrait dépenser moins rationnellement son potentiel. C'est l'une des voies d'action des joueurs.

Les événements clés

Il y en a trois: la visite de Jason Halbwach que nous avons déjà décrite, l'enfantement de Nancy Warren et enfin, le rituel du Retour de Northot.

L'enfantement de Nancy Warren

Une fois possédée, Nancy Warren va être l'objet d'un phénomène surnaturel dans son sommeil. Peu à peu un enfant se développera en elle et sa naissance aura lieu dès le petit matin du dimanche. Elle sera réveillée par les cris du bambin émergeant de sa chair (SAN 2d10/2), celui-ci, avec une détermination frappante tranchera lui-même son cordon ombilical!

Quant aux autres joueurs, ils auront tous fait des cauchemars

épouvantables durant la nuit (invasion d'insectes, monstres, etc.) et tous ces rêves se termineront par le cri du bambin. La créature se développera très vite sous les yeux sans doute ébahis des autres personnages (SAN 1d10/1). Seule Nancy ne sera pas choquée par cela. Au bout d'une minute, elle sera capable de parler (« pas avoir bobo, moi gentille, veut aider », etc.) et au bout d'une heure son évolution sera stabilisée à l'âge de six ans. Ce sera alors une adorable petite fillette aux yeux noirs et à la voix cristalline.

En cas de tentative d'agression sur elle, elle peut générer un champ de force absorbant les dommages à raison d'1pt de POU de Charles par hp, le pourcentage de réussite correspondant au POU de Charles. Si elle se prend des dommages, Nancy Warren en prend le double, la fillette insistera en disant que « lui faire mal, c'est aussi faire mal à sa maman qu'elle aime » (sic). Elle possède aussi un pouvoir offensif en utilisant ceux de Charles, mais à demi-coût pour lui. Cependant elle évitera cela car à chaque fois Nancy a son POUx2 de sentir que sa fille n'est qu'un monstre incarnant l'esprit malsain de Charles d'Azanor. Elle pourra alors remarquer que les dommages qu'elle peut lui infliger si elle porte le Talisman ne lui sont pas retransmis.

L'objectif de la fillette est simple: elle veut amener sa « maman » dans la crypte via le promontoire de la falaise (10 en POU pour y accéder elle et sa mère par télékinésie) afin d'accomplir le rituel du Retour. Bien sûr, elle a comme objectif secondaire de prendre le Talisman pour elle afin que nul autre ne profite de ses pouvoirs protecteurs en convainquant sa mère des dangers de la « méchante maison qui la menace ». Objectif subsidiaire: tuer les autres ou les rendre fous.

Son comportement sera celui d'une petite fille modèle à qui il arrive des choses qu'elle ne comprend pas. Tout ce qu'elle sait, dit-elle, c'est qu'il faut aller dans la crypte afin que « le mauvais esprit soit détruit ». Bref, elle se présentera comme une voie de sortie pour les IV. Charles pourra même aller jusqu'à opérer des attaques mineures contre elle. Elle feindra l'ignorance en cas de questions trop précises des autres.

Le rituel du retour

Une fois arrivée avec sa mère, la petite lui demandera de se coucher sur l'autel et de se dénuder. Elle essaiera de la persuader que, malgré les apparences, son action va détruire la vilaine statue et appeler un bon esprit, un certain Nodens qui la fera ensuite revivre. Si le sacrifice se réalise Northot est rappelé de son non-espace et la petite fille prendra la voix de Charles pour s'écrier: « Maître, te voici parmi nous! Je suis ici pour continuer à te servir pour célébrer ta gloire et écraser tes ennemis! » et lui de répliquer « Et moi je suis ici pour te trahir! », il vampirisera alors automatiquement le reste du POU de Charles dont les yeux et le cri étonnés de la petite fille témoignera de sa totale surprise. Ensuite il pourra entamer l'air du non-étant et enfin atteindre son éternel objectif: l'ordre absolu par la mort de tous. A vous de décrire les ondes de destruction se répandant peu à peu dans les univers connus et inconnus.

Les Personnages

Nancy Warren

27 ans, doctorat en littérature anglaise.

FOR 7	INT 16	EDU 22	POU 18
DEX 12	TAI 09	CON 14	APP 17
HP 12	SAN 85 (-5: mort de son père)		

Elle consacre sa vie à étudier la bonne société Bostonienne de l'intérieur et a le projet d'en faire un livre. Sa vie sentimentale est chargée et changeante. Elle n'a pas connu sa mère et déteste qu'on lui

parle de sa famille, ceci lui rappelant le manque d'affection de son père. En apparence superficielle, se demande comment elle va pouvoir diriger la fortune de son père. L'héritage mystérieux l'a intrigué et elle a décidé de s'entourer d'amis et les relations pour éclaircir ceci. Elle adore conduire sa Duisenberg expérimentale et se déplacera sans doute avec.

Compétences: usage.biblio:75%, chanter. (30), discussion:50), écouter. (40), histoire:30), français (45), conduite:68), photographie. (25).

Son compte en banque est actuellement à 3 560\$.

Le groupe des testeurs se composait en plus d'un chimiste de la société Warren, en fait anarchiste, un journaliste, une amie dilettante, un ancien militaire ayant fait 1918 et son « chevalier-servant », sportif de bonne famille.

Je tiens à remercier Frédéric Apte pour notre création commune de Northot apparue à la première convention nationale du jeu de rôle alors au CNIT et où nous fûmes récompensés de nos efforts, ainsi que les deux groupes de testeurs composés par: Nancy Sénetaire, Gildas Sagot, Marc Laperlier, Mlles Thomas, Jérôme Theuerkauff puis Corinne Charnay, Eric Faijean, Sophie Lalanne et Nicolas Lepercq. La qualité de leur jeu est pour beaucoup dans l'écriture finale de ce scénario. A vous maintenant de le faire jouer!