

La Malédiction des Faversham

De ...

Informations réservées au gardien

Ce scénario pour L'Appel de Cthulhu a été joué à la convention de jeux de rôle de Sup'Aéro en mai 1984. Les enquêteurs se rendront dans un manoir perché sur un îlot désert et tenteront d'élucider la mort mystérieuse d'un de leurs amis tout en empêchant une antique malédiction de se réaliser...

L'arbitre devra lire attentivement l'histoire et comprendre que le scénario est avant tout une enquête : lorsque les monstres apparaîtront il sera trop tard. Cette aventure fut jouée avec cinq personnages qui sont donnés à la fin du scénario, mais le nombre idéal est de trois joueurs.

Un dernier détail : le scénario est très meurtrier si les joueurs ne trouvent pas rapidement une solution.

Événements antérieurs au 4/07/1920

1486. Angleterre

Sir Brian Faversham, un brillant es-crimeur, qui avait pris position pour York lors de la guerre des Deux Roses (qui opposait les maisons d'York et de Lancastre) est dépossédé de ses biens. Par dépit il devient hors-la-loi, mais il se fait capturer, on lui tranche la main droite avant de l'exiler. Il part pour l'Orient.

1488. Damas

Brian rencontre Jacob Arzélius un homme étrange qui se prétend horloger et semble avoir une grande connaissance des sciences occultes. Arzélius affirme être capable de lui fabriquer une main mécanique aussi habile qu'une main véritable avec laquelle il pourra à nouveau tenir l'épée. Cependant il y a un prix à payer : Faversham devra tout au long de sa vie servir Nyarlathotep, l'Homme Noir, aux côtés d'Arzélius. Brian, désireux de se venger de ceux qui l'ont mutilé, accepte le pacte.

1489. Prague

Dans le laboratoire d'Arzélius l'horloger, l'enchantement commence. Arzélius crée une main mécanique à 6 doigts (2 pouces opposables) qui est encore plus habile qu'une main ordinaire et beaucoup plus puissante. L'enchantement dure un an et Arzélius met beaucoup de sa force vitale dans cette main.

1492. Dans divers pays du monde

Avec l'aide d'Arzélius, Brian devient très riche. Il commence à pratiquer des sacrifices humains. Alors Arzélius lui révèle ses intentions : aller avec Brian en Angleterre et l'aider à reprendre son titre afin qu'il puisse préparer plus activement le retour sur terre de Nyarlathotep, le Chaos Rampant.

1495. Retour en Angleterre

Faversham se venge en défiant en duel tous ses anciens ennemis et il les tue tous. Son argent lui ouvre toutes les portes. Il recouvre son titre, toujours assisté par Arzélius qu'il présente comme son « conseiller ». Il corrompt nombre d'influents personnalités de la Cour en les faisant participer à d'innombrables rites de magie noire. Son but est alors de déstabiliser le régime et si possible de provoquer un soulèvement ou une guerre civile en compromettant le gouvernement.

1500

L'Eglise réagit enfin et use de toute son influence pour évincer Faversham. Il sauve sa tête de justesse mais on lui impose alors de demeurer à l'île de Castle Rock et de ne plus la quitter. Il fait alors bâtir le manoir et sacrifie de nombreux pêcheurs à son dieu noir. Pendant ce temps Arzélius a un nouveau projet : réaliser l'enchantement d'un objet - une gemme noire - qui lui permettra de conjurer à volonté Nyarlathotep et ses mignons. Pour cela il faut encore plus de sacrifices.

1501

Lors d'un voyage clandestin à Londres, Brian fait la connaissance de Mary Rogers fille d'armateur londonien. Aussi surprenant que cela puisse paraître, il en devient follement amoureux et l'emmène à Castle Rock où il l'épouse. Elle lui donne bientôt un fils, Edward.

1502

Pour que l'enchantement d'Arzélius progresse notablement, il faut un sacrifice exceptionnel. Arzélius exige que Brian sacrifie sa femme et son fils sur l'autel de Nyarlathotep. Brian refuse. Arzélius le menace. Brian qui craint Arzélius décide de se débarrasser de lui.

Une nuit il pénètre silencieusement dans sa chambre et le poignarde, avant de jeter son corps par la fenêtre, Arzélius tombe dans la mer. Il ne meurt pas sur le coup, il se débat dans l'eau et, à demi noyé, il réussit à passer dans la grotte sous marine. Là, il meurt lentement à demi dévoré par les crabes. Fai-

sant appel à ses derniers pouvoirs, il réussit à maintenir son esprit intact dans son corps mort et il tente, pour se venger, de prendre le contrôle de la main dans laquelle il avait mis beaucoup de son influx vital lors de sa création.

Brian sentant que la main commence à échapper à son contrôle et ayant la sensation que quelque chose cherche à pénétrer son esprit tente fébrilement de recopier un contre-sort de « l'Al-Azif », mais il échoue, sa connaissance de l'arabe étant insuffisante. La main échappe bientôt à son contrôle tandis que son esprit tente de résister à celui d'Arzélius. Une nuit, la main sous le contrôle d'Arzélius écrit la malédiction en latin et Brian comprenant son horrible destin retrouve assez de lucidité pour se jeter par la fenêtre de sa chambre. La main se détache alors de son corps et attend son heure. Toutes les nuits l'esprit d'Arzélius la possède.

1521

Le fils de Brian a 20 ans. La main ne tarde pas à le contrôler et Arzélius, revit dans le corps d'Edward. La malédiction commence vraiment.

De 1521 à 1790

La main se transmet de père en fils de la façon suivante : Arzélius ne voulant pas que son esprit possède le corps d'une femme procréée jusqu'à obtenir un héritier mâle. Lorsque son fils atteint l'âge de 20 ans Arzélius qui possède Faversham père le fait tuer par la main qui possède alors le fils. Ensuite Arzélius possédant Faversham fils lui fait sacrifier sa mère ainsi que ses sœurs éventuelles. Ainsi se transmet la malédiction.

1790

Naissance de faux jumeaux : Edmond et Elizabeth. Le père est Roger Faversham.

1810

Edmond et Elizabeth ont 20 ans. La femme de Roger le soupçonne de cacher un lourd secret. Elle découvre la chapelle maudite et, horrifiée, elle réussit à s'enfuir du château à l'insu de Roger. Elle se réfugie au village pour voir le pasteur Kent. Celui-ci monte alors une expédition et ils réussissent par un hasard heureux à tuer Roger pendant la journée. L'esprit d'Arzélius qui habitait Roger quitte son corps pour retourner dans le squelette d'Arzélius. La main ne pouvant être animée seule que la nuit, elle devient inerte et elle reste sur le corps de Roger que les villageois enterrent dans un cercueil aux parois recouvertes de plomb. Le plomb rompant le

contact magique la main reste inerte pendant plus d'un siècle.

La femme de Roger part de l'île avec ses deux enfants.

1908

Henry Thornstone descendant d'Elisabeth Faversham rachète le château à l'autre branche de la famille (les descendants d'Edmond dont son cousin James fait partie) et l'aménage pour s'y installer.

1910

Thornstone fait la connaissance de Trevisse et l'aide financièrement.

1918

James Faversham dont l'avion est abattu dans l'Est de la France est grièvement brûlé et défiguré. Après ce terrible accident son équilibre mental devient précaire.

10 février 1920

Henry emmène son cousin James en convalescence à Castle Rock. James lit beaucoup et trouve les ouvrages d'occultisme qu'il dévore. Leur lecture ajoutée au fait qu'il a pris connaissance de la malédiction font vaciller sa raison déjà chancelante.

13 juin 1920. 21 h

Poussé par une curiosité macabre il descend dans la crypte examiner le corps du dernier des Faversham : Roger.

Il ouvre le cercueil, rompant ainsi l'isolation de la main et du corps d'Arzélius la main sort et tente de le posséder. Elle réussit et le pousse à se trancher la main droite. Il va dans la cuisine chercher un couteau mais Alfred qui se trouvait là l'empêche d'agir.

La main remet alors son action à plus tard et s'enfuit. James, qui a été traumatisé par cette expérience comprend que la main lui veut du mal, il demeure alors cloîtré dans sa chambre, fermant toutes les issues et hurlant souvent dans la nuit alors qu'il entend la main gratter à ses volets. Arzélius ne se presse pas, pensant que James n'a aucune chance de lui échapper il préfère ne prendre aucun risque et agir discrètement.

15 juin 1920

Thornstone inquiet pour la santé mentale de son cousin fait appel à Trevisse pour l'aider. Trevisse se documente à Londres sur la famille Faversham. Il recueille quelques indices puis se rend à Castle Rock.

20 juin 1920

Par Alain Pérès

Arrivée de Trevisse à Castle Rock.

25 juin 1920

Trevisse découvre la chapelle maudite

mais ne le révèle pas à Thornstone car il ne veut pas troubler la raison de ce dernier. Pour la même raison, il ne le tient pas au courant de la progression de son enquête.

26 juin 1920

Thornstone essaie de surveiller Trevisse mais ce dernier s'en aperçoit. De peur que l'on ne découvre ses notes, il préfère les brûler. Mais Thornstone réussit à sauver des fragments de notes.

27 juin 1920

Trevisse retourne en Angleterre pour s'y procurer le filet et la boîte.

29 juin 1920

Retour à Castle Rock.

Trevisse donne à Thornstone les adresses des enquêteurs au cas où il lui arriverait quelque chose.

30 juin 1920

Trevisse demande à Alfred s'il lui serait possible d'explorer les côtes car il pense que le corps d'Arzélius est tombé à la mer.

Cependant il renonce à cette idée car il pense qu'il faut agir vite. Le soir même il surveille les fenêtres de James pour essayer d'apercevoir la main. A 23h il voit la main et tente de l'attraper au filet mais la main se libère et le tue sans un bruit.

1er juillet 1920

A 7h le matin, Alfred trouve le corps de Trevisse. Les affaires de Trevisse sont ramenées en Angleterre. Henry envoie le jour même un télégramme aux enquêteurs.

Déroulement prévu des événements à partir du 4 juillet 1920 à 9h

4 juillet. 9 h

Arrivée des enquêteurs au village abandonné. Alfred les attend sur le quai. Il se présente comme le serveur d'Henry Thornstone, le propriétaire du manoir sur la falaise. Il a été envoyé pour les amener au manoir, il prend leurs bagages et les invite à prendre place dans une calèche. S'il est questionné sur les événements du manoir il refusera de répondre prétendant que Thornstone est plus qualifié pour répondre et qu'il ne lui appartient pas de parler en son nom. Si les joueurs veulent utiliser leurs compétences de « communication » pour le faire parler le seul renseignement qu'ils pourront alors en tirer sera que Trevisse a été retrouvé égaré le matin du 1er juillet.

9 h 30

Arrivée au manoir. Alfred va prévenir Thornstone de l'arrivée des enquêteurs

et invite ceux-ci à entrer dans le hall. Il monte l'escalier central et se dirige vers la droite (Thornstone est dans sa chambre).

3 mn plus tard Henry Thornstone apparaît. Il les salue chaleureusement, les invite à passer dans la salle à manger qui est plus vaste et fait signe à Alfred de décharger les bagages. Un feu est allumé dans une cheminée de la salle à manger, il s'en approche et se réchauffe les mains. Alors il commence à leur expliquer pourquoi il a fait appel à eux.

Pour cela il leur révèle que :

- il a connu Trevisse avant la guerre et lui a rendu service en l'aidant financièrement ;

- il a demandé à son tour un service à Trevisse en le priant d'essayer de percer le mystère qui entoure les troubles mentaux de son cousin car il savait que Trevisse était quelqu'un de très capable, à la culture très étendue ;

- son cousin s'appelle James Faversham, il est descendant en droite ligne de Brian Faversham le constructeur du manoir. James était aviateur pendant la guerre et il a eu un terrible accident d'avion en 1918 en France, son avion s'est écrasé au sol et a pris feu. Par miracle, James a survécu mais a été grièvement brûlé. Il est resté un an à l'hôpital mais conserve des séquelles de son accident, il est notamment défiguré et il porte constamment des bandelettes sur son visage qui était si beau jadis ;

- Henry qui a racheté le manoir aux parents de James en 1908, a décidé d'y emmener son cousin en convalescence. Tout allait pour le mieux lorsque le 13 juin à 22h une scène terrible s'est produite : James est sorti de la cave les yeux fous et s'est précipité dans la cuisine en poussant d'horribles glapissements, là il a saisi un couteau et a tenté de se suicider en s'ouvrant les veines du poignet. Heureusement, Alfred qui était présent a pu l'en empêcher. Henry est ensuite descendu pour voir d'où venait son cousin et il s'est aperçu qu'il venait de la crypte. En descendant dans la crypte il a vu que le cercueil de Roger, le dernier des Faversham à avoir vécu au manoir était entrouvert d'une vingtaine de cm. Il l'a refermé et a fermé à clé l'accès de la crypte.

Cet événement a marqué le début de la dégradation mentale de James.

Toutes les nuits il hurle dans sa chambre, il ne sort plus et se calfeutre à l'intérieur ;

- on raconte qu'une malédiction pèse sur la famille, Faversham. Une malédiction que Brian Faversham constructeur du manoir aurait lancé à ses descendants avant de se suicider en se jetant par une fenêtre. Une histoire d'autant plus invraisemblable qu'on prétend qu'il aurait écrit avant de mourir le

texte de la malédiction en latin sans avoir jamais appris cette langue.

Thornstone leur montre le tableau dans la salle à manger : il n'a jamais pu déchiffrer l'inscription en latin.

- Thornstone a fait appel à Trevisse le 15 juin pour qu'il découvre ce qui est arrivé à son cousin. Trevisse est arrivé le 20 juin et a commencé son enquête. Il est reparti le 27 juin et est revenu le 29. Trevisse a été trouvé mort le 1er juillet à 7 h par Alfred presque sous les fenêtres de James, sa gorge, semblait avoir été broyée et déchirée. A côté de lui se trouvaient deux objets étranges : une sorte de filet à papillon dont les mailles étaient en acier et qui avait l'air d'être complètement déchiqueté, et une boîte rectangulaire d'environ 30 cm x 30 cm x 30 cm dont l'intérieur était complètement recouvert de plomb. La police est venue et a conclu qu'il avait été tué par une bête sauvage, elle a emporté toutes les affaires de Trevisse.

- Trevisse n'a jamais fait part des résultats de son enquête à Thornstone : il évitait d'en parler et détournait la conversation. Trevisse a tenté de brûler ses notes peu de temps avant sa mort, le 26 juin mais Thornstone est entré dans sa chambre alors qu'il était absent et a vu les restes d'un carnet se consumant. Il en a sauvé quelques bribes qu'il donne aux enquêteurs (cf. Fragments).

- Le jour de sa mort Trevisse a donné à Thornstone l'adresse des enquêteurs en lui disant de les contacter s'il lui arrivait quelque chose. Ce que Thornstone a fait.

Après leur avoir exposé la situation et répondu dans la mesure du possible à toutes leurs questions, Thornstone les invite à prendre possession de leurs chambres qui sont les 5 pièces inoccupées du premier étage. Il les informe que le déjeuner a lieu à midi et le dîner à 20 h. Il dit à Alfred de se mettre à la disposition des enquêteurs, lui-même se trouvera dans le fumoir où il joue au billard.

12h. Repas de midi

Thornstone présente sa femme aux enquêteurs. Alfred sert à table tandis que sa femme fait la cuisine. Thornstone propose aux enquêteurs de venir avec lui porter un repas à James à 13h.

13 h. Repas de James

Thornstone accompagné d'Alfred porte son repas à James.

19h

Repas du soir de James porté par Alfred. James supplie Alfred de monter la garde devant sa porte cette nuit. Alfred accepte.

20h. Repas du soir

21h

Début de la garde d'Alfred devant la porte de James.

5 juillet. 1h

Arzélius décide de tenter le tout pour le tout : il veut posséder James cette nuit. Il fait entrer la main par la cheminée de l'observatoire et la fait descendre devant la porte de James. Alfred la voit et tire. Elle le tue et commence à entamer la porte de bois ; James pousse de terribles hurlements. Tout le manoir est réveillé. Thornstone arrive 3mn après le cri, en robe de chambre.

Si la main entend du bruit se dirigeant vers elle, elle se replie dans l'observatoire. Sinon elle gratte la porte un temps suffisant pour la détruire et prendre possession de James. Alors Arzélius revivra et tuera tous les habitants du manoir.

Si la main est traquée dans l'observatoire elle attaquera alors ceux qui la cherchent. La conclusion sera la même...

Note sur la description des lieux

La description des salles du manoir est très détaillée ; mais pour les joueurs, il n'est pas nécessaire d'en faire une description complète, il suffit d'indiquer les éléments les plus évidents.

Il n'y a pas de plomb au manoir, ni dans l'île d'ailleurs.

Symboles utilisés :

- indique une information immédiatement accessible aux joueurs.

* indique des commentaires pour l'arbitre ou des éléments non accessibles directement aux joueurs.

Le manoir des Faversham

Le manoir se trouve à environ 2 km, soit une demi-heure de marche du village abandonné. Il se trouve sur une hauteur, adossé à la falaise.

Extérieur du manoir

- Le manoir (voir plans).

- Les écuries.

- Le puits.

* Le puits fait 15 m de profondeur il y a de l'eau au fond.

* Lorsque les enquêteurs arrivent au manoir leur décrire sommairement son aspect extérieur.

* On peut estimer (Archéologie + 20 %) que sa construction remonte au 15e siècle mais on voit cependant quelques traces de restauration.

Intérieur

Notes : sauf exception, tous les meubles et objets divers ont été installés par Thornstone lors de la restauration du château en 1908. Les armures ont une taille de 9 et ne peuvent être utilisées que par des personnages dont la taille est entre 8 et 10. Par contre les casques peuvent être utilisés, ils sont à visière et protègent la tête de 4 points d'armure. Leur port divise par deux tous les pourcentages de perception.

Les fenêtres sont ogivales, font environ 1,5 m de haut et 1 m de large, chacune d'elles a un volet en bois.

Rez-de-chaussée

Hauteur plafond : 4 m sauf pour hall pour lequel le plafond est à 8 m. Sol : pierre

Pièce 1 : Hall

- Le hall a un plafond très haut, c'est une pièce commune au rez-de-chaussée et à l'étage 1.

- Au centre se trouve un grand escalier recouvert d'un tapis rouge qui monte au premier étage.

- Au niveau du premier étage se trouve un balcon sur tout les murs sauf le mur Est.

- Il y a deux fenêtres dans le mur Est.

- Deux grands lustres à bougies sont suspendus au plafond.

- Porte d'entrée à double battant sur le mur Est.

- Deux portes sur le mur Ouest.

- Une porte sur le mur Sud.

- Une porte sur le mur Nord.

- 2 plantes en pot de part et d'autre de l'escalier.

- 2 tableaux sur les murs Ouest, Sud et Nord.

- 2 armures, une sur le mur Nord, une sur le mur Sud.

- Un trophée (tête de daim).

- 2 sabres croisés sur le mur Ouest.

- Une pendule sur le mur Sud.

- 2 lampes à pétrole accrochées au mur de part et d'autre de la porte.

* Pour déterminer l'époque de la pendule un jet de connaissance est nécessaire, elle date du 18ème siècle.

* Les tableaux représentent des paysages de campagnes verdoyantes et sont anonymes.

* Les sabres et les armures ne sont visiblement pas d'époque.

Temps de fouille : 5 h.

Pièce 2 : salle à manger

- Une très grande table rectangulaire.

- Un vingtaine de chaises.

- 3 fenêtres sur le mur Ouest.

- 2 cheminées sur le mur Ouest.

- 2 portes sur le mur Est.

- 2 portes sur le mur Sud.

- Une porte sur le mur Nord.
- Deux grands lustres à bougies.
- Une armoire en bois sculpté sur le mur Sud.

- 2 tableaux sur le mur Ouest.
- 1 tableau sur le mur Sud.
- 3 tableaux sur le mur Nord.
- 2 paires de sabres croisés sur le mur Est.

* L'armoire contient des liqueurs et des couverts en argent.

* Le tableau au centre du mur Nord est le seul tableau représentant un personnage. C'est le portrait de Brian Faversham, il est anonyme et un jet de connaissance réussi peut donner à penser qu'il date du 17^e siècle. Lorsque les joueurs s'y intéressent il faut leur montrer le dessin du tableau.

La malédiction des Faversham est inscrite en latin sur le livre au côté de Brian, elle est également reproduite sur le bas du cadre du tableau. Pour la comprendre il faut Lecture Latin à 50 % au moins ; avec un dictionnaire (il y en a un dans la bibliothèque) les chances sont : [2 x (INT + EDU) + Score Latin] toutes les heures.

* Les autres tableaux représentent des paysages verdoyants et sont anonymes.

Temps de fouille : 5 h

Pièce 3 : cuisine

- 2 grandes tables rectangulaires.
- 4 chaises.
- 2 âtres.
- 3 fenêtres sur le mur Nord.
- Une fenêtre sur le mur Ouest.
- 2 placards sur le mur Nord.
- Un placard sur le mur Sud.
- Un placard sur le mur Ouest.
- Une porte sur le mur Sud.
- 2 lampes à pétrole.
- Un râtelier comportant 5 couteaux de différentes tailles sur le mur Sud.

* Les placards contiennent des couverts luxueux, des plats de tailles diverses, des épiées...

Temps de fouille : 4 h

Pièce 4 : bibliothèque

- Rayonnages sur tous les murs montant jusqu'au plafond, ils semblent assez vieux.

- Une fenêtre sur le mur Est.
- Une fenêtre sur le mur Sud.
- Une cheminée de coin.
- Une table ronde.
- 4 chaises.
- Une lampe à pétrole.
- Un escabeau roulant.
- Une porte sur le mur Nord.
- Les livres sur les murs Ouest, Est et Nord semblent presque neufs.
- Les livres sur le mur Sud semblent plus anciens.

* Un examen grossier des livres neufs montre qu'il s'agit d'ouvrages

d'histoire, de géographie, de romans classiques et d'encyclopédies. Ces livres ont été ramenés par Henry.

* Un examen grossier des livres anciens montre qu'il s'agit d'ouvrages de philosophie, d'occultisme ainsi que de géographie. Ils sont rédigés en diverses langues anglais, français, latin et beaucoup semblent être écrits en arabe.

* Un examen plus poussé des ouvrages d'occultisme seuls prend 2 h. Beaucoup ne seront pas inconnus à un personnage ayant un bon score (50% +) en occultisme.

Ils semblent tous antérieurs à 1800.

* Au bout d'un quart d'heure, un personnage examinant ces livres et réunissant un Trouver Objet Caché s'apercevra qu'une feuille de papier semble être glissée dans un livre écrit en arabe. La feuille de papier semble très récente et les personnages ayant vu le reste des carnets de note de Trevisse reconnaîtront son écriture. Distribuer aux joueurs le texte intitulé : Document 1.

Temps de fouille complet (sortir les livres et les examiner un par un) : 20 h.

Temps de lectures de tous les livres : quelques milliers d'heures.

Temps de recherche d'un renseignement sur la famille Faversham ou sur les plans du château : prévenir au bout d'une heure que la recherche est infructueuse, si les joueurs insistent faire passer une autre heure et recommencer.

Pièce 5 : le fumoir

- Un billard.
- Un râtelier à queues.
- Une cheminée.
- Un divan.
- Une table ronde.
- 3 chaises.
- Un buffet bas.
- 2 lampes à pétrole suspendues au mur.
- Une porte.
- 3 fenêtres.
- Un râtelier à 6 pipes sur le buffet bas.

* Le buffet bas contient des liqueurs, des cigares, des cigarettes et du tabac ainsi que des verres.

Temps de fouille : 2 h

Pièce 6 : chambre inoccupée

- Un lit à baldaquin.
- Une cheminée.
- Une table de nuit.
- Une table rectangulaire.
- 2 chaises.
- Un grand tapis rouge.
- Une armoire en bois sculpté.
- Une lampe à pétrole accrochée au mur.
- 3 fenêtres.

- 2 tableaux.

* Les tableaux sont anonymes et représentent des paysages de campagne verdoyante.

* Les meubles sont vides.

Temps de fouille : 3 h

Pièce 7 : écuries

- Le sol est en terre battue.
- Une calèche.
- 2 chevaux assez vieux.
- Du foin.
- Une porte à double battant.
- 2 fenêtres sur le mur Est.
- Une fenêtre sur le mur ouest.

Temps de fouille : 2 h

Etage 1

Le sol de l'étage 1 est un plancher d'époque, si les joueurs le demandent, ils le remarqueront automatiquement.

La hauteur des plafonds est 4 m.

Pièce 1 : hall

Même description pour le rez-de-chaussée.

Pièce 2 : chambre inoccupée

- Un lit.
 - Une table de nuit.
 - Un tapis.
 - Une table ronde.
 - 2 fauteuils.
 - Une armoire.
 - Une commode sur le mur Ouest.
 - Un divan sur le mur Sud.
 - Une cheminée de coin.
 - Une fenêtre sur le mur Est.
 - Une fenêtre sur le mur Sud.
 - Une porte.
 - 2 lampes à pétrole.
 - Un tableau sur le mur Est.
 - 2 sabres croisés sur le mur Est.
- * Le tableau représente une scène bucolique.

* Cette chambre était la chambre de Trevisse, les joueurs l'apprendront de n'importe quel habitant du manoir s'ils le demandent.

* Tous les meubles sont vides, la pièce a été passée au peigne fin après la mort de Trevisse par Alfred et sa femme, ils n'ont rien trouvé.

Temps de fouille : 4 h

Pièce 3 : chambre inoccupée

- Un lit.
- Une table de nuit.
- Un tapis.
- Une cheminée de coin.
- Une table carrée.
- 2 fauteuils.
- Une fenêtre sur le mur Sud.
- Une commode sur le mur Est.
- Une armoire sur le mur Ouest.
- Une porte sur le mur Nord.
- 2 lampes à pétrole sur leurs sup-

ports.

- 1 lampe à pétrole sur la table.

- 2 tableaux sur le mur Ouest.

* Tous les meubles sont vides.

* Les tableaux représentent des scènes bucoliques.

Temps de fouille : 4 h

Pièce 4 : chambre de James Faversham

Une odeur de renfermé flotte dans la pièce.

Tous les volets et les fenêtres sont fermés.

- Un lit à baldaquin.

- Un grand tapis rouge.

- Une cheminée.

- Une petite table carrée.

- Un fauteuil.

- Une commode.

- Une armoire.

- Une porte.

- 3 fenêtres.

- 2 lampes à pétrole sur leurs supports.

* Cette chambre est l'ancienne chambre d'Arzélius, c'est là qu'il fut assassiné et Brian jeta son corps par la fenêtre.

* Sous le tapis rouge, au centre de la pièce se trouve un pentagramme gravé sur le bois. Henry connaît son existence mais oubliera de le signaler aux enquêteurs sauf si ceux-ci insistent pour savoir s'il n'y avait rien de particulier dans la chambre de James.

* Si l'un des joueurs regarde attentivement la pièce, il verra s'il réussit à Trouver Objet Caché qu'un petit morceau de couverture semble dépasser de la cheminée. La cheminée est en effet bouchée par une couverture roulée en boule.

* Si quelqu'un tente de déboucher la cheminée, d'ouvrir une fenêtre ou seulement d'ouvrir la porte sans lui demander la permission, James sortira de son apathie et se précipitera sur lui pour l'en empêcher.

* La commode et l'armoire contiennent des vêtements.

* Les volets portent à l'extérieur des traces de profondes griffures.

Temps de fouille : 3 h

Pièce 5 : chambre inoccupée

- Un lit.

- Une cheminée.

- Une table ronde.

- 2 chaises.

- Un fauteuil.

- Une table de nuit.

- Une armoire sur le mur Est.

- Une commode sur le mur Sud.

- Une table ronde.

- Une fenêtre sur le mur Ouest.

- Une porte.

- Une tête de buffle sur le mur Nord.

- Une lampe à pétrole sur la table.

- Deux lampes à pétrole sur des supports.

- Un tableau sur le mur Nord.

* Les meubles sont vides.

* Le tableau représente une scène de chasse au lion vers 1850.

Temps de fouille : 3 h

Pièce 6 : salle de bains

- WC sur le mur Nord.

- Baignoire sur le mur Sud.

- Lavabo sur le mur Nord.

- Porte.

- 2 lampes à pétrole sur leurs supports.

* Les canalisations sont installées mais il n'y a pas d'eau courante !

Temps de fouille : 1 h

Pièce 7 : chambre des domestiques

- Un lit.

- Une table de nuit.

- Une cheminée.

- Un brasero.

- Une table carrée.

- 2 fauteuils.

- Un tapis.

- Une armoire sur le mur Sud.

- Une commode sur le mur Nord.

- Une fenêtre.

- Une porte.

* L'armoire et la commode contiennent des vêtements.

* Alfred a un fusil de chasse et des munitions sous son lit.

Temps de fouille : 4 h

Pièce 8 : chambre inoccupée

- Un lit.

- Une table de nuit.

- Une cheminée de coin.

- Une fenêtre sur le mur Ouest.

- Une fenêtre sur le mur Nord.

- Une table rectangulaire.

- 3 fauteuils.

- Une porte.

- Une armoire sur le mur Ouest.

- Une commode sur le mur Est.

- Un tapis.

- Une lampe à pétrole.

- Une lampe à pétrole sans son support.

* Les meubles sont vides.

Temps de fouille : 3 h

Pièce 9 : chambre inoccupée

- Un lit.

- 2 tables de nuit.

- Un tapis rouge.

- 3 fauteuils.

- Une table ronde.

- Une cheminée de coin.

- 2 fenêtres sur le mur Nord.

- 2 commodes.

- Une armoire sur le mur Ouest.

- Une armure sur le mur Ouest.

- 2 sabres croisés sur le mur Est.

- 2 tableaux sur le mur Nord.

- 2 tableaux sur le mur Ouest.

- Une lampe à pétrole.

- 2 lampes à pétrole dans leurs supports.

* Les meubles sont vides.

* Les tableaux représentent des paysages de forêts.

Temps de fouille : 4 h

Pièce 10 : chambre de Henry Thornstone et de son épouse

- Un lit à baldaquin.

- Une table de nuit.

- Un tapis.

- 3 fenêtres.

- Une cheminée.

- Une porte.

- Une armoire.

- Une commodes.

- 2 sabres croisés sur le mur.

- Deux lampes à pétrole dans leurs supports.

- 3 tableaux.

* L'armoire et la commode contiennent des vêtements.

* Les tableaux représentent des paysages montagneux.

Temps de fouille : 3 h

Pièce 11 : débarras

- 2 commodes.

- 1 armoires.

- Une planche à repasser.

- 2 caisses ouvertes contenant des draps.

- Un fer à repasser sur la planche.

* Les meubles contiennent du linge propre.

Temps de fouille : 3 h

Etage 2

Pièce 1 : observatoire

- Une cheminée.

- 3 fenêtres.

- Un bureau carré avec 2 tiroirs.

- Une lunette posée sur un support.

- Un fauteuil.

- Une porte.

- Une lampe à pétrole sur la table.

* Les tiroirs ne sont pas fermés à clé et sont vides.

* La lunette ne pointe dans aucune direction extérieure elle semble récente (c'est Henry qui l'a achetée).

Temps de fouille : 3 h

Pièce 2 : grenier

- 3 fenêtres.

- Une porte.

- Divers meubles : armoires, commodes.

* Les meubles sont vieux, recouverts

de poussière et vides.

Temps de fouille : 3 h.

Sous-sol

Pièce 1 : cave

(altitude - 5m, plafond 3 m)

- Tas de bois pour le feu.

- Plusieurs tonneaux.

- Quelques caisses.

- Une grille en fer forgé légèrement rouillé.

* Les tonneaux contiennent du vin et de la bière.

* Les caisses contiennent de la nourriture.

* La grille est fermée par une grosse chaîne et cadénassée.

Temps de fouille : 4 h

Pièce 2 : la crypte

(altitude - 8m, plafond 3 m)

- La crypte est vieille et poussiéreuse, une odeur de moisi s'en échappe.

2e étage (Tours)

12 cercueils de pierre : 6 sur le mur Ouest, 6 sur le mur Est.

* Chaque cercueil a un couvercle de pierre sur lequel est inscrit un nom ainsi que 2 dates. Les noms sont, en commençant par le cercueil 1 (voir plan) :

Roger Faversham 1760-1810 : il a un pieu en fer enfoncé dans la poitrine, et deux gros clous en fer enfoncés dans les orbites, sa main droite semble manquer et l'intérieur du cercueil est recouvert de plomb.

Henry Faversham 1735-1780 : il a les vertèbres cervicales broyées et il lui manque la main droite.

John Faversham 1701-1755 : idem Henry.

Edward Faversham 1679-1715 : il lui manque la main droite (c'est le seul Faversham à être mort de maladie avant que son fils n'aie 20 ans).

Charles Faversham 1659-1699 : idem Henry.

James Faversham 1636-1679 : idem Henry.

Kenneth Faversham 1606-1656 : idem Henry.

Edmond Faversham 1589-1626 : idem Henry.

John Faversham 1552-1609 : idem Henry.

Roger Faversham 1538-1572 : idem Henry.

Edward Faversham 1501-1558 : il a les cervicales broyées et il lui manque la main droite, son squelette est en mauvais état.

Brian Faversham 1461-1502 : son squelette est en très mauvais état il lui manque la main droite.

* Les couvercles de pierre sont juste

posés sur les cercueils, pour les déplacer il suffit de les pousser c'est assez difficile mais faisable en les poussant des deux mains.

* Les enquêteurs verront toutes les particularités des squelettes sauf les squelettes de Brian et d'Edward qui sont assez délabrés et pour lesquels seul un médecin ou assimilé pourra dire qu'il leur manque la main droite.

* Si les enquêteurs cherchent une porte secrète sur le bon mur ils la trouveront avec un Trouver Objet Caché à + 30%.

* Indiquer éventuellement à un spécialiste de l'occultisme (50 % +) que le plomb est réputé pour protéger des influences magiques.

Temps de fouille : 4 h

Pièce 3 : salle secrète

(ou chapelle maudite)

- Une statue de pierre noire représentant une créature debout au corps de lion et avec une tête humaine.

- Un autel de pierre noire.

- Les murs de la salle sont couverts de tentures noires.

- Au centre de la salle il y a un puit.

- Il y a un lutrin sur lequel repose un gros livre fermé.

* Un spécialiste de l'occultisme (50 % +) reconnaîtra que la statue de pierre noire a des traits rappelant ceux du sphinx de Gizeh et qu'il pourrait donc s'agir d'une représentation de Nyarlathotep (dont le sphinx serait, dans la tradition des mages égyptiens, une représentation).

* Le puits fait environ 20 m de profondeur mais il est rempli par les squelettes des sacrifiés et n'a plus qu'une profondeur apparente de 5 m. Qui-conque regardera dedans devra réussir un jet de Santé Mentale sous peine de perdre un point.

- L'autel est en basalte, un poignard à lame d'obsidienne se trouve dessus. Sur la lame se trouve une inscription écrite avec des caractères inconnus. Des rigoles sont creusées à même l'autel, elles étaient destinées à faciliter l'écoulement du sang. Si les enquêteurs examinent attentivement l'autel un Trouver Objet Caché permettra de découvrir une niche contenant un coffret fermé à clé à l'intérieur duquel se trouve une gemme noire. La gemme est incomplètement enchantée et n'a encore aucun pouvoir. Elle est cependant très dure et ne pourra être brisée par choc, par contre elle brûle très bien. Cette gemme qui permettrait d'appeler à volonté Nyarlathotep ou ses mignons est le but ultime de la vie d'Arzélius, qui a toujours besoin de sacrifices plus nombreux pour augmenter le pouvoir de la gemme.

* Sur le côté de l'autel en face de la porte se trouve gravée la figure A.

Les inscriptions en minuscules sont écrites en latin.

* L'ouvrage sur le lutrin semble très vieux (Archéologie réussi permet d'estimer son âge à 1 000 ans), il porte de lourdes ferrures et il semble être relié de cuir sombre et craquelé. Il ne porte aucun titre, semble manuscrit et écrit en arabe. A l'intérieur de l'ouvrage, une feuille semble glissée, elle a l'air très ancienne et des caractères arabes semblent très maladroitement tracés sur cette feuille (un Archéologie réussi permet d'estimer que ce parchemin date de 5 siècles) et on peut voir après le texte en arabe écrite par une main rageuse, la phrase écrite en vieil anglais :

« Que n'ai-je brûlé son corps il la contrôle encore ».

Cette phrase fut bien évidemment écrite par Brian peu de temps avant sa mort.

Temps de fouille : 3 h

Le village abandonné

Le village a été abandonné depuis la guerre et toutes les maisons qui le composent sont pratiquement vides : il ne reste plus que quelques vieux meubles poussiéreux et donc rien d'utilisable (outil, etc.) par les enquêteurs.

Dans le village il n'y a rien d'intéressant hormis :

- La barque d'Alfred attachée à l'embarcadère.

- La chapelle.

La chapelle

Elle semble dater du 15e siècle.

Elle est tout aussi délabrée que les autres maisons : les cloches ont été enlevées, il ne subsiste que l'autel et des débris de bancs, cependant, dans une petite salle, on pourra voir des étagères branlantes le long des murs et ceux qui fouillent la pièce trouveront (Trouver Objet Caché) à demi enterré sous les débris qui jonchent le sol le parchemin manuscrit du récit de Jeffrey Kent (intitulé Document 2).

Temps de fouille de toute la chapelle : 3h

Temps de fouille de la salle des archives seule : 1 h

La grotte

La grotte où repose le corps d'Arzélius se trouve juste au-dessous de la tour Ouest. Son entrée se trouve sous l'eau. On peut y accéder de 2 façons :

Par la mer

Il suffit que les enquêteurs empruntent le bateau d'Alfred. Ils pourront longer la côte sans aucun problème. S'ils plongent pour explorer la falaise immergée juste sous le manoir ils ver-

ront automatiquement l'entrée de la grotte. Plus précisément :

- Pour avoir le temps de voir la grotte avec d'être obligé de remonter pour reprendre de l'air, il faut réussir un Nager.

- Pour pouvoir rentrer dans la grotte sans avoir à rebrousser chemin à cause du manque d'air il faut réussir un autre Nager.

- Si un Nager échoue on considérera que la personne concernée revient saine et sauve à la surface.

- Attention au moyen d'éclairage qu'ils comptent utiliser dans la grotte : les briquets passent sous l'eau et peuvent éclairer 10 mn seulement.

Par la falaise

Dans ce cas l'accès est beaucoup plus difficile que précédemment : il faut réussir à descendre une falaise à pic qui fait 30 m de haut. Il n'existe pas suffisamment de corde dans l'île pour couvrir une telle longueur. A moins de fabriquer des cordes improvisées (ce qui prend 3h, les cordes ayant 10 % de chance de se rompre lors de leur utilisation, la descente nécessitant un jet de Grimper avec 30 % de bonus sous peine de tomber), les enquêteurs seront obligés de descendre en s'accrochant à la paroi (jet de Grimper tous les 3 m). Bonne chance !

L'intérieur de la grotte

- Une forte odeur marine règne dans la grotte.

* Si les enquêteurs éclairent ils voient de très nombreux crabes de petite taille.

* En explorant la grotte ils trouveront en son centre, à demi recouvert par les crabes, un très vieux squelette dont seul le crâne est parfaitement intact.

Il s'agit du squelette d'Arzélius dont l'esprit malin habite le crâne lorsqu'il ne possède pas un autre corps. Si le crâne est détruit, aspergé d'eau bénite, ou bien enterré suivant des rites sacrés, l'esprit d'Arzélius s'en échappera sous la forme d'une vapeur sombre et il quittera ce monde pour toujours. La main deviendra alors un morceau de métal inerte. Notons que si Arzélius possède James lorsque son crâne est détruit, rien ne se passera, le crâne servant seulement de refuge à l'esprit d'Arzélius lorsqu'il ne possède pas de corps.

Donc si le crâne est détruit avant qu'Arzélius ne prenne possession de James, le monde sera sauvé une fois de plus.

La Malédiction

Que désormais pour l'éternité
Soient maudits ceux de ta lignée
Poignardé, noyé, rongé
Telle fut ma destinée
Par mon savoir
Par mon pouvoir

Que la main de la vengeance
Hante à jamais ton engance

Personnages non joués

Henry Thornstone

DEX 11 APP 14 SAN 99
FOR 13 CON 13 TAI 13
INT 15 POU 14 EDU 16
PV 13 SAN courante 40

Astronomie 30, Botanique 30,
Comptabilité 95, Discussion 60,
Eloquence 60, Nager 50.

Armes :

Fusil de chasse 70 % 2D6

La quarantaine, mince, d'une taille légèrement supérieure à la moyenne, il a des cheveux très noirs et un teint très pâle, il a l'air très fatigué et un peu nerveux.

Attitude

Il est très reconnaissant aux enquêteurs d'avoir répondu à son appel et fera tout son possible pour les aider. Il répondra donc à toutes leurs questions. Il est très inquiet pour la santé mentale de son cousin, et se sent un peu coupable de faire partie de la branche de la famille qui a réussi. Il dit penser que toutes ces histoires de malédiction sont des sornettes mais au fond de lui-même il en doute. Il s'opposera farouchement à l'emploi de la force contre son cousin.

Indices supplémentaires

Il expose obligatoirement aux enquêteurs les indices de la feuille « événements », cependant il connaît un certain nombre de choses qu'il ne pensera à leur dire que si les joueurs le questionnent.

- La famille Faversham aurait quitté l'île vers 1800.

- Lui-même descendrait d'une certaine Elisabeth Faversham alors que son cousin descendrait d'un certain Edmond Faversham.

- Il y a sur le plancher de la chambre de son cousin un étrange symbole.

- Lorsqu'ils se sont établis ici son cousin lisait énormément dans la bibliothèque.

Trevisse passait aussi beaucoup de temps dans la bibliothèque.

- Trevisse sortait souvent peu de temps avant sa mort, Henry avait l'impression qu'il cherchait quelque chose, il se promenait souvent le long de la falaise, peut-être qu'Alfred est plus au courant.

- Lorsque Trevisse est descendu dans la crypte il y est resté plusieurs heures.

- Son cousin hurle toutes les nuits et il est souvent obligé de le veiller.

Origines

Né en 1880 à Londres. Il fait des études assez poussées en économie. Son père meurt en 1903 le laissant à la tête d'un important patrimoine industriel :

les textiles Thornstone. Il épouse en 1904 Martha Higgins, fille de notaire londonien. Ses affaires prospèrent et en 1908 il rachète le manoir. Pendant la guerre il sert en France avec le grade de lieutenant. A la fin de la guerre ses affaires reprennent bien. Au début 1920 il s'établit au manoir pour s'y reposer quelque temps et pour aider son cousin à se remettre.

Note : il possède en double toutes les clés du manoir.

James Faversham

FOR 10 (20) DEX 10 INT 15
CON 13 APP 5 POU 5
TAI 15 SAN 99 EDU 10
PV 14 SAN courante 5

Piloter Avion 75, Electricité 60, Mécanique 60, Conduire Auto 60.

Arme :

Poing 60% 1D3(+ 1d6)

Une trentaine d'années, assez grand, plutôt maigre, il a le visage couvert de bandelettes sauf au niveau des yeux et de la bouche, il porte un pyjama, sur les parties découvertes de son corps on peut voir de nombreuses brûlures, il se déplace en traînant les pieds et donne l'impression d'être totalement épuisé, son regard est la plupart du temps perdu dans le lointain mais par moment il se fige et semble écouter, il est capable de se mouvoir avec une rapidité surhumaine lorsqu'il sent que sa sécurité est menacée (quand l'un des accès de la pièce est ouvert sans son consentement), il possède également dans cet état une force surhumaine (20).

Attitude

La vue de la main l'a rendu fou, mais il souffre d'une amnésie partielle qui l'empêche de se rappeler ce qu'il a vu dans la crypte. Tout ce qu'il sait c'est que quelque chose, d'horrible cherche à rentrer dans sa chambre, quelque chose qui le terrifie et dont il a une peur inouïe, quelque chose qui gratte toutes les nuits à sa fenêtre et le fait hurler. C'est pourquoi avant d'ouvrir, Henry prendra soin de demander la permission à son cousin, ce dernier hésitera, s'approchera de là porte, écouterà et finalement entrebâillera en regardant attentivement à l'extérieur. Dès que la personne désirant sortir sera sortie il refermera la porte à clé à toute vitesse.

James ne répondra à aucune question : il a une idée fixe qui est d'empêcher ce qui gratte aux volets la nuit de rentrer.

Si quelqu'un tente de l'interroger et réussit son Psychologie il s'apercevra qu'il semble avoir une idée fixe et qu'il a très peur de quelque chose. Si on interroge James sur ce qui cherche à entrer il prendra un air terrifié et niera sauf si la personne qui l'interroge réussit un jet de Psychanalyse auquel cas il avouera

que quelque chose gratte aux volets le nuit mais ne dira rien d'autre en prétendant qu'il ne se rappelle plus.

Si on tente de lui enlever son masque il réagira en luttant farouchement avec une force de 20.

Origines

Né en 1890 à Londres. Ses parents possèdent un titre de noblesse mais sont pauvres. Il est alors très instable et il changera constamment d'emploi. En 1908 sa famille vend le manoir à Henry. Lorsque la guerre éclate il s'engage aussitôt contre l'avis de son père. Il devient bientôt un aviateur de talent mais il est abattu en France en 1918, il ne peut supporter d'être défiguré et tombe dans un état proche de la mélancolie. Ses parents sont morts en 1916 dans un accident de chemin de fer.

Note : il possède sur lui la clé de sa chambre.

Martha Thornstone femme d'Henry

INT 12 POU 10 EDU 12
FOR 8 CON 10 TAI 9
DEX 13 APP 15
SAN 99 SAN courante 50
PV 10

Comptabilité 60, Histoire 40

La trentaine, d'une taille moyenne, elle est très mince, elle a les cheveux blond et le teint clair.

Attitude

Très réservée, lorsqu'on lui adresse la parole elle répond timidement elle ne pourra donner aucune information complémentaire.

Origines

Née Martha Higgins en 1885 à Londres. Son père était notaire. Elle épouse Thornstone en 1904.

Alfred Rutherford domestique

FOR 15 DEX 12 INT 8
CON 12 APP 12 POU 11
TAI 12 SAN 99 EDU 8
SAN courante 55 PV 12
Mécanique 50, Electricité 50.
Arme :

fusil de chance 50 % 2D6

La cinquantaine, de taille moyenne, légèrement chauve, le visage grave, s'exprime toujours d'un ton très respectueux.

Attitude

Totalement dévoué à Thornstone. Indices supplémentaires :

Si les joueurs le questionnent après leur entrevue avec Henry, il leur révélera que :

- le jour de sa mort, Trevisse lui a demandé s'il était possible d'explorer la côte en barque, Alfred a proposé de lui prêter sa barque, mais finalement Tre-

visse a changé d'avis.

- Trevisse se promenait souvent au bord de la falaise, il semblait la regarder très attentivement.

Origines

Né en 1875 à Birmingham. Enfance pauvre. Epouse Mary Weston en 1896. Entre avec elle au service des Thornstone en 1903. Il les a toujours servi fidèlement.

Mary Rutherford cuisinière et femme de chambre

DEX 14 APP 8 SAN 99
INT 8 POU 8 EDU 8
FOR 10 CON 10 TAI 8
SAN courante 40 PV 10

Femme d'une quarantaine d'années de petite taille aux cheveux gris et au visage maussade.

Attitude

Entièrement dévouée à son mari, donc par voie de conséquence à Henry.

Origines

Née Mary Weston en 1880 à Birmingham, épouse Alfred en 1896. Entre avec lui au service des Thornstone en 1903.

La main

PV 20 DEX 20 INT 15 POU 20
FOR 36 CON 35 TAI 1

Protection d'armure : 10 Déplacement : 4 (2 fois moins vite qu'un humain)

Compétences :

Trouver Objet Caché 50, Se Cacher 90, Discrétion 70, Grimper 95, Esquiver 75, Sauter 85 (3 m long, 2 m haut), Ecouter 60, Anglais 95, Allemand 95, Latin 90, Grec 90, Arabe 90, Hébreu 95.

Attaque

Griffes + serrage 75 % 3D6.

Pour attaquer elle doit réussir un saut pour se mettre au niveau alors elle peut porter une attaque, elle vise la gorge si elle réussit sa première attaque à la gorge elle reste accrochée et continue à serrer infligeant 3D6 de dommage par round jusqu'à ce qu'elle ait tué sa victime. Si on la frappe, elle a 75 % de chance de « parer » en saisissant l'objet qui la frappe, elle reste accrochée autour de lui, lui infligeant 3D6 de dommage par round.

Description

Il s'agit d'une sorte de gros gantelet métallique à 6 doigts (2 pouces opposables). Elle se déplace en courant sur le sol telle une énorme araignée en faisant ainsi un léger bruit métallique. La voir se déplacer coûte 1D3 de Santé Mentale si le jet sous SAN est raté.

Attitude

Elle est contrôlée par Arzélius et suit un principe simple, dès que quelqu'un

la voit elle le tue. Elle ne tue que lorsqu'elle est menacée, son véritable but étant de prendre possession de James, elle évitera de perdre du temps sur du menu fretin. Si elle est traquée, elle s'attaque en priorité aux porteurs de lumière, puis d'armes.

Pouvoirs

Lorsqu'elle se trouve devant James elle tente de réussir un jet POU contre POU pour prendre possession de lui.

Arzélius ne la contrôle que la nuit, le jour elle reste inanimée.

Elle « voit » (même dans l'obscurité) et « entend ».

Elle peut sentir de loin la présence de James Faversham.

Notes :

Elle met 4 h pour traverser une porte ou un volet en grattant.

Elle met environ 5 mn à ouvrir une porte en tournant la poignée.

Elle n'aime pas l'eau, mais ne rouille pas tant qu'elle est contrôlée par Arzélius.

Lorsqu'elle est entourée de plomb le lien magique qui la relie à Arzélius est rompu.

Jacob Arzélius horloger, sorcier et prêtre de Nyarlathotep

FOR 10 (36 dans la main droite)
DEX 10 INT 30 CON 13 TAI 15
INT 20 POU 50 PV 14

Se Cacher 60, Esquiver 50, Sauter 30, Monter à Cheval 60, Nager 60, Lancer 30, Ecouter 75, Trouver Objet Caché 75, Occultisme 95, Mythe Cthulhu 80, Langues : cf Main.

Armes :

Main droite 75 % 3D6

Si la main droite pare une arme (75%) elle s'accroche à l'arme et fait 3D6 de dommage.

Si la main utilise son pouvoir sur James elle l'oblige à se trancher la main droite qu'elle remplace aussitôt, permettant ainsi à l'esprit d'Arzélius d'occuper le corps de James. Donc, physiquement Arzélius est James Faversham, la seule différence étant sa main droite.

Attitude

Une fois qu'Arzélius revient il n'a qu'un but : supprimer les témoins gênants et donc tuer tout le monde. Pour cela il conjure trois Horreurs Chasseresses de Nyarlathotep qu'il enverra à la poursuite des survivants. Pour lancer ce sort il doit se trouver à l'extérieur, donc il sort du manoir. La conjuration dure 50mn et il perd temporairement 10 points de pouvoir. Il n'aura de cesse que lorsqu'il aura tué tous les enquêteurs. Si les enquêteurs se cachent dans l'île, les monstres les retrouveront la nuit suivante.

Créatures conjurées par Arzélius

Ce sont d'énormes serpents noirs possédant des ailes de chauve-souris. Cependant leur forme exacte est difficile à déterminer car elle semble constamment variable.

Arzélius a conjuré 3 créatures, toutes les trois ont les caractéristiques suivantes :

TAI 22 INT 10 POU 30 DEX 22

FOR 42 CON 18 PV 20

Protection de la peau : 9

Mouvement : 7/11 (en vol)

Attaques : 2 attaques par round

Morsure 65 % 4D6

Queue 90 % la victime est en-serrée par la queue.

Lorsque la victime est attrapée, elle tente de jouer sa force contre celle de la créature sinon la créature s'envole et la laisse tomber de 20 m (dommage 6D6).

Sorts

Les 3 créatures connaissent le sort de Flétrissement, elles le lancent en poussant des cris terrifiants.

Effet du sort : si la créature réussit le jet de son POU contre celui de sa victime, cette dernière prend autant de points de dommage que la créature a utilisé de points de pouvoir pour lancer le sort.

Notes : voir une des créatures coûte 1D10 de SAN si le jet de SAN est raté, sinon rien ne se passe.

Les créatures ne peuvent pas supporter la lumière du jour.

Stratégies des créatures

Si elles peuvent attaquer physiquement les enquêteurs, elles le font. Sinon, elles chercheront à lancer leur sort.

Personnages pré-tirés

Il s'agit de personnages proposés aux joueurs lors de la convention. Vous pouvez les utiliser tels quels ou vous inspirer des textes suivants :

Ronald Thomas Fisher

Archéologue américain né à Milwaukee Age : 50 ans

DEX 9 APP 7 SAN 99

INT 17 POU 11 EDU 18

FOR 13 CON 14 TAI 13

PV 14 SAN Courante 55

Lire/Ecrire : Anglais 95, Français 80, Latin 70, Grec ancien 70, Egyptien ancien 60, Parler français 80, Archéologie 90, Histoire 85, Bibliothèque 80, Occultisme 85, Discussion 60.

Histoire personnelle

Né en 1869 à Milwaukee, fils d'un avocat, il se destine tout d'abord au métier d'historien et se tourne bientôt vers l'archéologie. En 1894 il sort diplômé d'histoire antique de l'université d'état du Michigan. La même année, il part pour l'Égypte. Il fait alors des fouilles dans les endroits les plus reculés du

monde, publiant des ouvrages et des compte rendus qui font autorité. En 1899, il épouse Amélie Vaudricourt, une jeune française qui l'accompagnera souvent lors de ses voyages. En 1901 et en 1903, deux enfants naissent de leur union, Paul et Mary. En 1904 il attrape la fièvre en Égypte alors qu'il effectuait des fouilles sur les lieux d'un temple de Sebek le dieu crocodile. Il manque d'en mourir et rentre aux États-Unis. On lui propose bientôt une chaire à l'université de Milwaukee où il enseigne alors l'archéologie. Il s'intéresse à l'histoire des mythologies et par voie de conséquence aux sociétés secrètes à caractère magique. Il rencontre Walter Trevisse et J.L. Madison en 1915 et entretient dès lors une importante correspondance avec lui.

Description

1,75 m 75 kg, cheveux gris, barbiche grise, visage maigre, yeux bleu pâle, lunettes rondes, plutôt maigre, ne fume pas, ne boit pas d'alcool, se tient légèrement voûté.

Oeuvres publiées

« La Grande Pyramide », « L'architecture grecque ancienne », « Histoire des Pharaons » 5 volumes, « La mythologie égyptienne », « La Grande Tradition Hermétique », « Les rites magiques de l'Égypte ancienne », « Histoire de l'occultisme », « Les Grands Mystiques ».

Équipement

Montre bracelet, portefeuille (40 £), carnet de notes, de quoi écrire, valise contenant des vêtements, vêtements mal coupés, lunettes, loupe.

John Andrew Stanford

Médecin anglais habitant Canterbury Age : 50 ans

DEX 10 APP 14 SAN 99

INT 13 POU 14 EDU 18

FOR 12 CON 10 TAI 17

PV 14 SAN Courante 70

Lire/Ecrire Anglais 90, Premiers soins 90, Pharmacologie 65, Soigner maladie 90, Soigner empoisonnement 54, Diagnostiquer maladie 90, Discussion 60, Eloquence 60, Armes de poing 40, Canne plombée 40.

Histoire personnelle

Né en 1869 à Canterbury. Son père, colonel de l'armée britannique désire qu'il poursuive une carrière militaire alors que John est plutôt attiré par la médecine. En 1894 il obtient son diplôme de docteur en médecine et s'engage comme médecin dans l'armée britannique. Il rejoint l'armée des Indes et restera en garnison à Peshawar jusqu'en 1915, date à laquelle il revient en Europe pour participer à la Grande Guerre. Ses parents meurent presque en même temps en 1916, lui laissant un héritage conséquent. En 1917 un éclat d'obus lui perfora la jambe gauche, il restera deux mois à l'hôpital et gardera

une jambe raide. Démobilisé après la victoire il s'intéresse à la psychanalyse et au spiritisme. Lors d'un congrès de psychanalyse à New-York en 1918 il rencontre Walter Trevisse et Jérémieh Lawrence Madison, dès lors il correspond régulièrement avec eux.

Description

1,90 m, 90kg, cheveux gris, yeux noirs, porte un collier de barbe grise, porte des lunettes rondes à monture dorée, ne fume pas, boîte de la jambe gauche et utilise une canne plombée pour marcher.

Équipement

Canne plombée, revolver Colt 45 dans sa valise + 10 cartouches en plus, chapeau melon, veste, pantalon, lunettes, montre à gousset, canif, portefeuille (40 £), trousse de médecin dans sa valise (stéthoscope, scalpels, premiers soins), valise.

Jeremiah Lawrence Madison

Parapsychologue américain habitant New York. Age : 40 ans

INT 12 POU 17 EDU 15

DEX 10 APP 10 SAN 99

FOR 12 CON 14 TAI 11

PV 12 SAN Courante 85

Lire/Ecrire Anglais 90, Anthropologie 70, Bibliothèque 50, Occultisme 55, Psychologie 90, Trouver objet caché 47, Conduite automobile 50, Psychanalyse 70, Armes de poing 30.

Histoire personnelle

Né en 1879 à New York, son père était avocat. Il projette de devenir écrivain et suit donc des études de lettres, mais il ne semble pas très doué pour l'écriture. Après avoir publié quelques recueils de poésie n'ayant rencontré aucun succès, il s'engage en 1902 comme journaliste au " Clairon " et se spécialise rapidement dans les faits divers mystérieux. Au cours d'un reportage en France en 1904 il fréquente les milieux médicaux et découvre la psychanalyse. Passionné, il se rend à Vienne où il rencontre Freud lui-même au cours de l'été 1905. Il semble avoir trouvé sa voie et ouvre en 1906 à New York un cabinet de psychanalyse. Parallèlement, il publie bon nombre d'ouvrages dans lesquels il tente d'expliquer par la psychanalyse et les sciences exactes un certain nombre de phénomènes mystérieux : spiritisme, écriture automatique, hystérie collective, hypnose et suggestion. En 1912 il fait la connaissance de Walter Trevisse lors d'une réception mondaine. Les deux hommes deviennent rapidement amis et finissent par fonder une sorte de petit club des " Amis de l'Étrange " qui comprend parmi ses membres les plus représentatifs le comte Otto von Grafenberg et la journaliste Pamela Shriver - pour laquelle il a un faible - tous deux passionnés par les phénomènes surnaturels. Il entretient également une correspondance avec Ronald Thomas

avec Ronald Thomas Fisher, professeur d'archéologie à l'université d'état du Michigan et avec John Andrew Stanford qu'il a rencontré en 1918 à New York lors d'un congrès de psychanalyse.

Description

1,70 m, 70kg, cheveux bruns, yeux noirs, très bien vêtu, fume la pipe.

Oeuvres publiées

« Espaces imaginaires et autres chimères » (poèmes fantastiques), « La méthode psychanalytique », « Spiritisme et Inconscient », « L'âme et la psychanalyse ».

Equipement

Costume très bien coupé, montre à gousset, carnet de notes, de quoi écrire, portefeuille (40 £), 3 pipes, tabac, briquet en ivoire, valise, automatique 22 + 2 chargeurs dans sa valise.

Von Grafenberg

Noble allemand résidant le plus souvent à Berlin. Age : 35 ans

FOR 16 CON 13 TAI 16

DEX 11 APP 13 SAN 99

INT 13 POU 12 EDU 14

PV 15 SAN Courante 60

Lire/Ecrire : Anglais 50, Allemand 70, Parler Anglais 50, Ecouter 70, Trouver objet caché 70, Se cacher 55, Discrétion 55, Grimper 60, Esquiver 60, Monter à cheval 90, Nager 50, Lancer 70, Sabre 90, Fusil 70, Armes de poing 70.

Histoire personnelle

Né en 1884 à Grafenberg (Bavière) dans le château de ses ancêtres. Entre en 1899 à l'académie militaire de Berlin et se révèle être un brillant élève. Sorti second de cette académie en 1906, il devient officier de cavalerie. Hélas, la vie quotidienne dans l'armée est loin de l'idée qu'il s'en faisait à l'académie et il commence à s'ennuyer. En 1902 il se fiance avec Anna Grazt fille de Ludwig Grazt, professeur de philosophie à Berlin. Otto ne tarde pas à découvrir que Ludwig est passionné pour les phénomènes surnaturels et qu'il se vante même de posséder une collection de livres maudits. Le 9 septembre 1902 au matin, Ludwig entame un étrange rituel. Au soir de cette même journée un incendie qui semble être parti de la maison des Grazt ravage Berlin. Ludwig est tué. Par chance Anna est retrouvée mais elle est devenue folle et tient des propos incohérents. Otto parcourt alors l'Europe pour la faire soigner par les meilleurs spécialistes. En 1912 il rencontre J.L. Madison qui lui propose de l'aider. Les deux hommes malgré leurs nationalités différentes deviennent ami et Otto commence alors à s'intéresser à l'occultisme car il soupçonne que la folie de sa fiancée n'est pas due à une cause ordinaire. Avec la journaliste Pamela Schriver il participe au club des « Amis de l'Etrange » présidé par J.L. Madison et Walter Trevisse. En 1914 il

est mobilisé et reçoit la croix de guerre pour récompenser sa haute bravoure, Après la défaite en 1918 il fait de nombreux voyages à l'étranger, profitant de sa fortune considérable.

Description

1,85 m, 100 kg, crâne rasé, porte souvent un monocle à l'œil gauche, à l'habitude de fumer le cigare, porte sur la joue gauche une cicatrice reçue lors d'un combat au sabre.

Equipement

Monocle, bottes de cheval, montre bracelet plaquée or, portefeuille (40 livres), de quoi écrire, Mauser automatique 33 dans sa valise, briquet plaqué or, étui à cigares en argent, valise contenant des vêtements bien coupés.

Pamela Schriver

Journaliste américaine habitant Boston Age : 28 ans

INT 15 POU 13 EDU 12

DEX 16 APP 16 SAN 99

FOR 9 CON 10 TAI 10

PV 10 SAN Courante 65

Lire/Ecrire Anglais 90, Droit 85, Bibliothèque 80, Occultisme 45, Conduite automobile 50, Psychologie 50, Trouver objet caché 40, Se cacher 40, Discrétion 40, Discussion 50, Eloquence 60, Baratin 90, Monter à cheval 50, Nager 60, Armes de poing 30.

Histoire personnelle

Née en 1891 à Boston, son père était pasteur. Elle fait des études de journalisme assez moyennes préférant nettement la natation ou l'équitation. En 1911 elle entre au " Quotidien " un important journal de Boston où elle s'occupe d'une rubrique de faits divers. Sa débrouillardise, son charme, son sens du " scoop " font d'elle la personne rêvée pour enquêter sur toutes les affaires de crimes sensationnels. Son article sur l'horrible affaire du boucher cannibale de Newburyport est même primé. On lui confie alors des affaires de plus en plus macabres. Elle parvient même à trouver seule le coupable d'une affaire de viol de sépulture. Elle publiera à ce sujet un ouvrage " L'affaire Renfield " qui connaîtra une certaine popularité. Passionnée par le spiritisme, l'occultisme, et la magie noire, elle retrouve en 1912 Jeremiah Lawrence Madison qu'elle avait déjà rencontré lors d'une enquête sur les psychopathes. Malgré de nombreux essais de la part de Madison, leurs relations restent au niveau de l'amitié, tous deux partageant un goût peu commun pour les phénomènes étranges, ils font partie du club des " Amis de l'Etrange " fondé par J.L. Madison et Walter Trevisse en 1912.

1,65 m, 60 kg, cheveux blonds coupés courts, yeux bleus, habillée avec soin, très séduisante, fume souvent avec un porte-cigars.

Oeuvres publiées

« L'affaire Renfield »

Equipement

Montre bracelet, canif, cigarettes + porte cigarette, sac à main (40 livres), tailleur gris très chic, carnet de notes, de quoi écrire, automatique 22 (sac à main), valise contenant des vêtements.

Introduction pour les joueurs

Chaque personnage reçoit chez lui le télégramme suivant, le 1er juillet 1920 : télégramme.

(Fischer a rencontré Trevisse en 1915 et correspond régulièrement avec lui. Stanford le connaît depuis 1918 et correspond aussi avec lui. Madison a fondé avec Trevisse le club des " Amis de l'Etrange " en 1912, Trevisse a quitté le club un an plus tard mais y a connu Shriver et Von Grafenberg).

« Poussés par le désir d'en savoir davantage, vous vous êtes préparés à partir après avoir appris que Castle Rock était un îlot très peu peuplé au large de Penzance, en Cornouailles.

Vous vous êtes rendus à Penzance et vous avez trouvé, non sans mal, que le " Tigre des mers " était un bateau de pêche appartenant à une certain Ned Lynn. Lorsque vous êtes allés au rendez-vous, vous avez vu, non sans une certaine surprise, que vous n'étiez pas les seuls à partir : quatre autres personnes avaient également reçu un télégramme et se rendaient eux aussi à Castle Rock...

Lors de la traversée, Ned Lynn vous a appris que :

- Henry Thornstone est châtelain dans l'île de Castle Rock.
- L'île est par ailleurs inhabitée depuis la grande guerre.
- Lui-même est payé par Thornstone pour ravitailler tous les deux jours à 9 A.M.
- Il a amené Trevisse sur l'île le 22 juin.
- Il a ramené Trevisse en Angleterre le 27 juin.
- Trevisse est revenu à Castle Rock le 29 juin.
- Trevisse est mort le 30 juin Il ne vous a rien révélé de plus.

Lorsque vers 9 A.M. vous êtes arrivés à Castle Rock vous avez vu émerger du brouillard un sinistre village de pêcheurs. Un homme vêtu de sombre au visage grave semblait attendre sur le quai.

Le village semblait abandonné et vous voyez des traces de décrépitude évidente. Il régnait sur lui une atmosphère pesante comme s'il avait porté un fardeau pendant des siècles.

Et puis vous avez vu au loin, perchée sur une falaise, la silhouette d'un sombre manoir émerger de la brume.

Alors votre bel enthousiasme vous a quitté un instant, et comme l'homme sombre s'avancait vers vous, vous avez pensé qu'une fois de plus vous cherchiez la folie... »