

Avertissement

Ce scénario un peu particulier de l'Appel de Cthulhu est une improvisation basée sur le livre de Boileau Narcejac, contant les aventures d'Arsène Lupin au château d'Eunerville. Si les personnages clés de cette histoire ont été conservés, l'intrigue en a été adaptée, afin de donner aux investigateurs un rôle vraisemblable... N'est pas Arsène Lupin qui veut, mais souhaitons que les futurs héros de cette aventure sauront déchiffrer l'énigme qui a donné tant de fil à retordre au grand maître ! Nous espérons que nos infidélités à l'écrit original seront pardonnées. Précisons encore que le scénario est prévu pour 3 à 4 Investigateurs peu ou pas expérimentés. Il est préférable qu'ils soient d'origine française et se connaissent déjà très bien.

L'histoire dans ses grandes lignes

Elle débuta durant l'hiver 1848, lors de la fuite du roi Louis-Philippe vers l'Angleterre. Sa majesté passa quelques semaines au château du Comte d'Eunerville, fidèle sujet royaliste. Dans la nuit du 2 mars, Louis-Philippe partit à Trouville sous la conduite d'Euvariste Vauterel, intendant loyal du Comte, car ce dernier y avait affrété un bateau.

Mais durant cette même nuit, malgré le danger révolutionnaire partout présent, le roi retourna au château y accomplir une bien mystérieuse besogne avant de repartir vers sa terre d'exil.

Personne ne sut pour quelle raison obscure le roi avait agi ainsi. En fait, après avoir maintes fois hésité, Louis-Philippe avait décidé de confier l'un des plus grands trésors du royaume de France au Comte d'Eunerville : le Sancy, diamant des diamants.

Le Comte et Euvariste eurent à charge de cacher et de protéger le joyau jusqu'au rétablissement de la monarchie. Depuis, le Comte est mort, mais la descendance d'Euvariste Vauterel, toujours fidèle au poste de serviteur, veille...

L'actuel descendant d'Euvariste est Bernardin Vauterel, un vieillard un peu versé dans les arcanes et surtout persuadé de détenir la clé de l'énigme. Il s'est juré d'éliminer impitoyablement tous les propriétaires qu'il estime indignes du château. Jusqu'à présent, il a poursuivi avec succès cette "croisade". La dernière victime en date est Jacques Ferranges, mort noyé "accidentelle-

ment", ainsi que sa femme, lors d'une promenade en barque il y a un an. Depuis cet événement tragique, c'est Hubert, frère de Jacques, qui a hérité du château et qui est devenu tuteur de Lucile, sa nièce. Cette dernière a elle aussi été victime des agissements de Bernardin : elle a été agressée par un byakhee ! Cette attaque l'a rendu folle mais elle en a réchappé grâce à un médaillon portant un Signe des Anciens que lui avait offert un autre de ses oncles, Alphonse (mais bien entendu, ni elle, ni Alphonse ne connaissaient sa signification... !). Bernardin est lui-même tuteur de sa petite fille Valérie, le père de cette enfant, son propre fils, étant interné à Paris, l'esprit un peu dérangé. Vauterel envisage dans quelques années de confier la lourde responsabilité du "secret d'Eunerville" à la petite Valérie.

Il y a dans ce drame deux autres intervenants : le Baron Galcéran, noble d'origine espagnole, a eu connaissance de l'histoire du joyau et s'y intéresse de près ; il en est de même d'un certain Bruno Pelletier, jeune étudiant en histoire qui aimerait bien savoir pour quelle obscure raison le roi est revenu au château dans cette nuit du 2 mars 1848... Depuis quelques temps il rôde aux alentours de la propriété Ferranges. Note au Gardien : le Baron est féru d'occultisme et porte un intérêt certain à certaines créatures que l'on ne doit pas nommer...

Un paisible séjour L'invitation

Le 5 juin 1920, l'un des Investigateurs reçoit une lettre de sa très chère tante. Marguerite, femme de chambre au château d'Eunerville. Celle-ci, après la mort de son époux Alfred, invite son jeune neveu et ses plus proches amis à venir passer quelques jours à sa résidence du petit village d'Eunerville, à partir du 10 juin.

Le voyage jusqu'à Eunerville est long, et les routes qui y accèdent sont à peine praticables.

Pour passer le temps

Le village d'Eunerville ne regroupe que 126 âmes, et les occupations y sont restreintes. On n'y trouve aucun lieu d'accueil ou d'administration, tout étant regroupé à Honfleur. Note au gardien: Incitez vos Investigateurs à meubler leur séjour par la découverte de la région, en faisant au besoin aiguillonner leur curiosité par la tante. Marguerite passe une partie importante de

ses journées au château, au service de Monsieur Ferranges, et elle n'a guère loisir de s'occuper d'eux. Lors de leurs promenades, ou en accompagnant la vieille servante, à l'occasion ils rencontreront Lucile Ferranges et pourront échanger quelques propos anodins avec elle... La jeune fille a un comportement un peu singulier. Elle est solitaire et à l'occasion ne dédaigne pas la compagnie. Par l'intermédiaire de Lucile, les "vacanciers" seront invités une fois au moins au château. Ils feront connaissance avec le propriétaire des lieux... et seront ainsi en terrain partiellement connu pour faire face aux événements à venir...

En se renseignant à la Bibliothèque de Honfleur sur les lieux particuliers des environs, il est possible de découvrir (jet de Bibliothèque) un petit document concernant la tour d'Eunerville : "La tour du village d'Eunerville, qui date du XIIIe siècle, a appartenu à un "sorcier" hollandais du nom d'Andriès Van Leulen. Aux environs de l'année 1213, il fut chassé par les villageois pour sorcellerie, et ses biens furent brûlés de même que la tour."

Par contre, les quelques livres concernant le château ont tous été retirés récemment. Le nom de l'emprunteur (jet de Discussion) est un certain Galcéran (si les Investigateurs se montrent attirés par le château, le bibliothécaire pourra les guider vers Maître Frenaiseau).

La tour est simple. Il reste encore un mauvais escalier aux pierres branlantes qui s'élève vers une petite plate-forme située au sommet, à environ 10 mètres de hauteur. Ses marches sont très glissantes et il faut faire attention pour ne pas tomber. Si l'on examine attentivement la tour, on peut remarquer (TOC) une petite pierre plate et carrée, munie de deux pitons métalliques. Sur le mur, à environ un mètre de hauteur, se trouve une petite cavité de même taille que la pierre mais plus profonde. La pierre inférieure est effritée mais celle du dessus garde les traces d'un petit orifice correspondant à l'un des pitons métalliques : il s'agit d'une ancienne cache secrète.

Une étrange épopée nocturne

Le soir du 14 juin un terrible orage éclate sur Eunerville, Honfleur et les environs. Les investigateurs se trouvent dans la demeure de Marguerite, bien abrités. Vers 21 heures, le soir, ils commenceront à se faire de l'inquié-



tude car la vieille dame n'est pas encore de retour, alors qu'elle avait prévenu qu'elle serait à la maison de bonne heure. La pluie ne tombe pas mais les coups de tonnerre sont incessants. Aux environs de 22 heures, la foudre s'abat dans un terrible craquement près du village, dans la direction de la tour (jet d'Idée). Cet incident, s'ajoutant à leur inquiétude devrait inciter les Investigateurs à se rendre à la rencontre de Marguerite, vers le château, d'autant plus que la route passe au pied de la tour.

A proximité de la ruine, tout semble normal, à part quelques pierres tombées à cause de la foudre. Mais à quelques mètres de là, nos amis vont découvrir le corps de Marguerite : la vieille dame a été assommée par la chute d'une pierre. Elle reprendra connaissance rapidement, moyennant quelques soins élémentaires, et expliquera à ses invités qu'elle a dû traîner au château car Monsieur et sa nièce paraissaient fatigués.

Soudain, au beau milieu de cette conversation (jet d'Ecouter), le son strident d'une sirène d'alarme provenant du château va retentir. Ce bruit ne durera que quelques minutes. Marguerite presse les Investigateurs d'aller voir ce qui se passe. Elle va mieux et peut très bien rentrer seule chez elle. Il faut agir vite ! Une fois dans la cour, les Investigateurs pourront entendre des voix (jet d'Ecouter) et quelques secondes plus tard, apercevoir trois ombres sortant des fourrés : deux d'entre elles, un homme grand et fort et un autre plus petit et un peu difforme, portent une forme humaine enveloppée dans une couverture. Ils sont précédés par un homme de taille moyenne armé d'une mitraillette et surveillant attentivement les alentours. Si les Investigateurs ne restent pas cachés, l'homme ouvrira le feu sur eux.

Les Investigateurs ont alors deux démarches possibles (le groupe peut également se scinder) :

- ils peuvent se rendre au château pour essayer de comprendre ce qui se passe. Ils découvriront alors que tout le monde dort, visiblement après absorption d'un somnifère puissant. Si Mademoiselle Lucile a eu le courage de se coucher, le cuisinier, lui, s'est endormi sur son fourneau...

- l'autre alternative est de suivre la trace des ravisseurs... S'ils ne sont pas dérangés, les hommes se dirigent vers l'arrière du château où ils franchissent une poterne avant de rejoindre les abords de la Seine et de sauter dans une embarcation.

La barque descend lentement le fleuve ; la rive est garnie de bosquets et il est facile de la suivre sans se faire repérer. Après une demi-heure, le groupe atteint une zone où les rives se font plus

abruptes et se transforment peu à peu en falaises. Alors que les berges se font de plus en plus difficiles d'accès et que les Investigateurs perdent du terrain, les trois hommes disparaissent dans un bosquet de saules. Ils viennent d'accoster sur la rive où se trouvent leurs suiveurs. A la lueur d'un éclair, quelques instants plus tard, la barque est à nouveau visible, vide et amarrée.

Descendre la falaise est très difficile (trois jets de Grimper à -30 %) ; il vaut mieux la contourner, ce qui demande au moins 15 à 20 minutes. Si un Investigateur observe attentivement (TOC), il peut découvrir, dans le sol, un trou qui semble être une cheminée naturelle ou un puits d'aération, trop petit toutefois pour y laisser passer un homme. En écoutant attentivement, on peut entendre deux hommes parler :

"Allons, dis-nous la vérité ou on te brûle vif !

-Pitié... J'ai tout dit... St Jean... St Jean succède à Jacob... d'Ar... d'Artagnan conquiert gloire et... et fortune... à la pointe de l'épée... le sang..."

La seconde voix est très faible.

Quelques minutes plus tard, les trois hommes regagnent la barque et s'éloignent en silence en remontant le fleuve ; le paquet qu'ils portaient n'est plus en leur possession. Si les Investigateurs réussissent à descendre jusqu'au niveau de l'eau, ils n'auront pas de mal à découvrir l'entrée d'une grotte dissimulée derrière les saules. La caverne s'enfonce sur plusieurs centaines de mètres, et il reste des traces de rails. Au fond, les nouveaux arrivants pourront apercevoir une scène plutôt pitoyable : un vieil homme à barbe blanche est attaché sur une chaise, les pieds tournés vers un brasier ; il semble inconscient mais dès qu'on le touche, il se remet à gémir et à prononcer les mêmes paroles que celles entendues par la cheminée, avant de s'évanouir.

Les Investigateurs pourront ramener le vieillard chez la tante, dans leur lieu de villégiature et tenter de le soigner... Les blessures sont apparemment légères. Quant à l'homme, Marguerite n'a aucune peine à l'identifier, c'est ce brave Monsieur Vauterel, le majordome du château. "Mais qui peut donc en vouloir à ce pauvre Monsieur... On n'est plus protégé ! Les malandrins sont partout ! C'est pas avec ce qu'il gagne qu'ils auraient pu lui voler grand chose". Le vieillard ne pourra donner aucune explication cohérente sur ce qui s'est passé. Au bout de quelques heures, pansé et reposé, il prendra congé de ses sauveurs, afin, dira-t-il, de retourner chez lui.

Note au Gardien : Bernardin doit, à ce stade du scénario, inspirer absolument pitié et confiance aux Investigateurs. Cet aspect du jeu est important,

car comme cela, le dénouement du scénario n'en sera que plus spectaculaire.

Bernardin profitera en fait des dernières heures de la nuit pour disparaître... Il n'a été que très légèrement blessé, mais l'agression des hommes de Galcéran l'inquiète suffisamment pour qu'il éprouve le besoin de se mettre à l'ombre... De plus il souhaite mettre rapidement à exécution la suite de son plan, et il lui reste trois victimes (Alphonse, Hubert et Lucile) à abattre pour exterminer ces maudits Ferranges... Ensuite il sera temps pour lui de s'occuper de St Jacob, St Jean et du Mousquetaire... Note au gardien : évidemment, vu sous cet angle, le personnage est moins sympathique !

Le château d'Eunerville

Ce château date de la Renaissance. A une ou deux exceptions près, toutes les pièces en sont très richement meublées et garnies de nombreux tableaux, tapis précieux... Quelques pièces présentent des particularités :

- le bureau du rez-de-chaussée : sur les étagères se trouvent de nombreux documents concernant une tannerie située à Pont-Audemer. Dans les tiroirs du bureau se trouvent un pistolet 38 automatique avec 10 balles, 200 francs en billets de banque et quelques autres papiers dont un indiquant la date d'achat de la tannerie par Hubert Ferranges : 4 janvier 1919.

- la chambre des serviteurs : c'est ici que dorment Jean et Eulalie, les deux serviteurs. Leur armoire renferme un fusil de calibre 20 avec 20 cartouches ; un double fond assez visible contient les économies du couple (450 francs).

- la cave : on y accède par la cuisine. En dehors des nombreux tonneaux de vin, on peut trouver au fond de la cave divers outils paysans accrochés à une vieille roue de charrette : celle-ci dissimule un passage secret que l'on ouvre en tournant la roue (résistance 12) et qui mène aux abords de la Seine.

- la chambre de Hubert Ferranges : on y trouve de nombreux animaux naturalisés ; dans le tiroir de la table de nuit est placé un énorme pistolet Smith & Wesson chargé.

- le bureau de l'étage : il ne contient que des papiers personnels. Certains de ces documents concernent la succession de Jacques Ferranges, en cas de décès. Il y est précisé que son frère Hubert deviendra propriétaire du château, et tuteur de sa nièce, la jeune Lucile.

- la galerie d'art : cette immense salle, aux grands carreaux noirs et blancs, renferme de nombreux trésors : un ciboire du XVe siècle, une collection de médailles de grande valeur, des tableaux de toute beauté représentant des gens de cour... Au centre de la salle, une



immense tapisserie représente le roi François 1er jouant aux échecs avec à ses pieds son fou jouant avec un lévrier, et tout autour du roi des gentilshommes et des dames aux costumes chatoyants...

Parmi les toiles on peut remarquer un tableau de St Jean Baptiste sans grand intérêt, un mousquetaire attablé dans une taverne avec deux compagnons, Jacob luttant avec un ange. Si l'on observe la mur derrière les tableaux de St Jean et de Jacob (TOC), on peut voir que les marques de poussière ne correspondent pas à la taille des tableaux : ils pourraient avoir été inversés récemment.

- la bibliothèque contient plus de 1500 ouvrages.

- la terrasse : on l'atteint par une petite pièce fermée et encombrée de gravats. Une échelle permet d'accéder à une trappe située à près de 5 mètres de hauteur. La terrasse n'est pas entretenue et une partie de la rambarde en pierre s'est écroulée. Sur le bord se trouve une toiture d'ardoises, très raide, surmontée de cinq girouettes représentant des chimères ou des oriflammes, et la sixième un mousquetaire brandissant son épée vers le ciel.

Le pavillon où loge Bernardin, dans le parc, ne comporte que deux chambres, une salle à manger, une cuisine et un débarras - et rien de particulier.

Le cimetière abrite les tombes des membres de la famille Eunerville. On peut retrouver celle du dernier comte, Hector d'Eunerville (1772-1851), et celle d'Euvariste Vauterel (1816-1901).

L'enquête Chez Maître Frenaiseau

Maître Frenaiseau, dont le bureau est à Honfleur, est un passionné d'histoire. Il s'est aussi occupé de la succession du château lors de la mort de Jacques Ferranges. Si les Investigateurs lui demandent des renseignements sur le château et son histoire, il leur racontera ce qu'il sait :

« Savez-vous que notre infortuné souverain Louis-Philippe séjourna quelques temps au château, lors de sa fuite en Angleterre, durant ce funeste hiver de 1848 ? Inutile d'ailleurs, je pense, de vous rappeler les causes de sa fuite, la révolution.

Après une longue nuit d'alarme, Louis-Philippe arriva au château d'Eunerville où la reine le rejoignit quelques heures plus tard : l'endroit était idéal pour observer aussi bien les campagnes que la mer, l'ultime moyen de salut. Le dernier Comte d'Eunerville était très âgé, mais il avait un jeune intendant, Euvariste, qui était comme lui dévoué à la monarchie. Le gouvernement provisoire avait lancé les ordres les plus

stricts pour la surveillance du littoral, aussi ce fut Euvariste qui conduisit Louis-Philippe jusqu'à Trouville où il avait affrété un petit bateau.

Pourtant, le roi ne partit pas sur le moment ; au contraire, il revint au château, nul ne sait au juste pourquoi, alors qu'il n'aurait dû avoir d'autre préoccupation que son salut. Ce n'est que plus tard dans la nuit qu'il s'embarqua, à Honfleur, sur un petit bateau mis à sa disposition par le Consul d'Angleterre au Havre. Mais cette conduite est vraiment étonnante, n'est-ce pas ? »

Le notaire a découvert ces renseignements autrefois dans les mémoires laissées par le Comte d'Eunerville. "Leur lecture est des plus rebutantes : 600 pages couvertes d'une écriture serrée... Il reconnaît qu'il n'en a lu que des fragments : il faut pour en venir à bout une patience que je ne possède plus..." Ce manuscrit appartient à Monsieur Alphonse Ferranges. Il le garde précieusement dans sa bibliothèque. Il n'est pas facile de le consulter, car Monsieur Alphonse est un personnage d'abord difficile, un peu "Ours".

Journal de Honfleur

On peut trouver dans les archives de ce journal, l'Echo de Normandie, deux articles (jets de Bibliothèque) :

20 août 1918.

En ce funeste jour, la commune d'Eunerville a le malheur de vous annoncer la disparition tragique de Jacques Ferranges, ingénieur de renom, et de sa femme. Le couple a péri noyé lors d'une balade en mer. Ils laissent une enfant mineure, Lucile."

21 août 1918.

Le château d'Eunerville est-il maudit ? Par le passé, tous les propriétaires du château ont péri de manière tragique :

- le premier a été retrouvé mort lors d'une partie de chasse, d'un coup de fusil tiré par un maladroït dont on n'a jamais connu l'identité.

- le second est tombé malencontreusement d'une falaise.

A la vue de ces affirmations, le château ne porte certes pas chance."

L'état civil de Honfleur

Il y est précisé que Jacques Ferranges a effectivement deux frères, Hubert et Alphonse.

Au château d'Eunerville :

Les divers habitants du château pourront répondre aux questions que leur poseront les Investigateurs. Le Maître de Jeu peut faire des jets de Discussion ou d'Eloquence.

Jean ou Eulalie

Ils ne semblent pas très inquiets de la

disparition de Bernardin. "Il fait quelquefois des fugues ; il a disparu une fois pendant près d'un mois. C'est un brave homme, un peu original !

- Jacques Ferranges était un ingénieur de grand avenir. Il avait vendu de nombreux brevets et avait fait fortune en quelques années. Il a acheté le château en 1917.

- Il s'est noyé avec sa femme il y aura bientôt deux ans. Et quand on pense que d'habitude ils emmenaient leur fille en balade...

- Lucile est une bien ravissante jeune fille. Mais elle est tombée malade peu après ce deuil. Et on ne sait toujours pas ce qu'elle a, elle reste des journées entières dans le parc, sans dire un mot, assise sur sa chaise longue...

- Monsieur Hubert, son tuteur, passe toutes ses journées à la tannerie. Elle est seule, la pauvre petite.

Les environs du mystérieux château...

- Il y a bien son oncle Alphonse, mais on ne le voit jamais. Pourtant, il n'habite pas très loin. Jacques lui a cédé sa demeure lorsqu'il a racheté le château.

- Valérie est la petite fille de Bernardin : il la rudoie mais l'adore !"

Valérie

Elle se promène souvent dans le jardin, portant un grand cahier avec son nom : Valérie Vauterel. Elle ne parlera que si elle est mise en confiance : "C'est mon grand-père qui s'occupe de la galerie. Parfois, il marche sur le toit, à quatre pattes ; une nuit, je l'ai vu alors il s'est fâché et a failli me battre."

Lucile

Lucile a aujourd'hui un peu plus de 20 ans, et c'est une jeune fille ravissante. Elle ne parle pas volontiers de ses affaires personnelles mais la présence des Investigateurs lui redonne un peu de joie de vivre et, au fil des entretiens, sa langue se délie peu à peu. "Mes parents ont péri le 19 août, 19 ans jour pour jour après leur rencontre. On n'a jamais retrouvé leurs corps. Ils s'étaient connus près de Ste Adresse, où mon père avait acheté une petite bicoque de pêcheur adossée à la falaise. Il s'y reposait et y peignait. Cette petite maison se trouve après Ste Adresse. Il faut longer la côte sur trois kilomètres. Elle s'appelle la Crique des Jacobins. Mais c'est un secret... Mon tuteur a engagé un secrétaire la semaine dernière. C'est Monsieur Catarat, de Honfleur, qui doit répertorier tous les livres de la bibliothèque. Il doit arriver le 19 juin.

Mon oncle Alphonse vit seul, comme un sauvage. On le voit rarement. Pourtant mes parents et moi on l'aimait bien. Il me faisait même des cadeaux. Il habite près de Ste Adresse, au Clos de St-Jean. On passe devant sa propriété pour se rendre à la petite maison de



mon père. Il n'a guère d'activité. Avant, il écrivait des poèmes, puis il a voulu écrire des romans mais il s'est vite découragé."

Après quelques heures de fréquentation, un investigateur tant soit peu psychologue s'apercevra rapidement que Lucile est en fait un peu dérangée. Il semble qu'elle ait subi un très fort choc mental, mais elle ne se rappelle de rien à ce sujet. De plus, Lucile porte toujours un petit médaillon gravé d'un signe étrange. A l'intérieur, une photo de sa mère cache un Signe des Anciens. Ce médaillon, qui l'a protégée de l'attaque du byakhee envoyé par Bernardin, lui a été offert par son oncle Alphonse, lequel l'avait trouvé par hasard dans la cache secrète de la tour.

De nouveaux rebondissements

A partir du 21 juin, tout personnage qui sera avec Lucile aura la désagréable impression d'être épié (par Bernardin). Chaque fois que les Investigateurs seront au château, Lucile les accompagnera; Hubert Ferranges, peu accueillant les premiers jours, encouragera les Investigateurs à venir régulièrement au château lorsqu'il se rendra compte que la jeune fille trouve un plaisir certain à leur compagnie.

Le 24 juin, Lucile abandonnera les personnages pendant un moment pour aller cueillir un bouquet de fleurs pour la fête de sa mère Jeanne. La veille est le jour de la St Jacob (l'énigme !).

La Crique des Jacobins

Selon les renseignements qu'ils auront obtenus, les Investigateurs peuvent être tentés de se rendre à la Crique des Jacobins. La cabane est isolée au milieu des falaises. Il y règne une désagréable impression de solitude. Des débris de toutes sortes l'entourent. Une première salle contient un large lit, un chevalet et quelques toiles. Il y a aussi une table sur laquelle le couvert est mis pour deux. Dans la cheminée, un faitout s'est affaissé sur un tas de cendres. L'ensemble est couvert d'une épaisse couche de poussière.

Le fond de la pièce est occupé par un rideau qui donne sur une petite cuisine, et derrière lequel, un mètre plus loin, une trappe indécélable happera toute masse d'un poids suffisant dans un grincement sinistre avant de se refermer sur ses prisonniers. La fosse sur laquelle elle donne fait cinq mètres de profondeur, et contient les squelettes blanchis et enlacés des époux Ferranges (SAN : 1/1d4).

L'un des squelettes porte une chevalière avec les initiales J. F.

Note au gardien : ce piège diabolique est bien entendu l'œuvre de Bernardin.

Il l'a réalisé discrètement pendant les semaines qui ont précédé la pseudo noyade des époux Ferranges. Ceux-ci ne venant à Ste Adresse qu'une fois par an, le travail était facile.

Les murs de la fosse sont protégés par une fine couche de ciment qui s'est fissurée à cause de l'humidité. Il est toutefois impossible de sortir seul de la fosse, le sable s'effondrant au fur et à mesure que l'on creuse.

La disparition de Valérie

Le 20 juin en début d'après-midi, c'est au tour de Valérie, la petite fille de Bernardin, de disparaître alors qu'elle jouait dans la cour du château... C'est l'effolement général ! Avant de prévenir les gendarmes, Hubert organise une fouille systématique des lieux. Dans le pavillon du grand-père, les Investigateurs pourront trouver un papier roulé en boule, près de la cheminée. Il s'agit d'un message : "Apporte-moi la lettre qui est cachée dans la couverture de la Bible. Je t'attends devant le château. Grand-père".

Trouver une bible dans le petit pavillon n'est pas chose difficile... Valérie l'a laissée posée sur le lit de son grand-père. Une fente existe dans la couverture, mais il n'y a plus aucun document dans la cachette.

Autre découverte : des traces de pneus automobiles dans la boue vers le portail. Les indices s'accumulent : aucun doute possible, il s'agit d'un enlèvement.

Les recherches étant vaines, Hubert décide de faire prévenir la gendarmerie locale. Le seul moyen dont disposent les investigateurs, s'ils veulent se lancer à la poursuite des ravisseurs, est une vieille moto équipée d'un side car, rangée dans le garage.

Grâce aux traces de pneus devant la grille d'entrée, on peut connaître la direction prise par les ravisseurs : Quillebeuf. Sur le chemin, quelques personnes peuvent dire qu'elles ont bien vu une voiture passer ; il semble qu'elle ne roulait pas très vite. Plus loin, dans les lacets, on peut l'apercevoir ; lorsque la moto s'en approche, elle accélère et un homme lâche une rafale de mitraillette. Il a 30 % de chances de toucher la moto ou l'un des Investigateurs.

La poursuite s'accélère... Les virages sont de plus en plus serrés... Malchance ou maladresse du conducteur, la voiture rate son virage quelques instants plus tard et culbute dans la Seine. Pendant que le Baron Galcéran et deux de ses sbires nagent vers l'autre rive, les Investigateurs doivent tenter de sauver Valérie ; s'ils y parviennent, celle-ci s'endormira aussitôt.

A son réveil, si on ne la brusque pas trop, elle pourra livrer quelques infor-

mations essentielles pour la suite des événements...

Elle a été enlevée par trois hommes qui disaient vouloir la reconduire vers son grand-père. Ils lui ont pris la lettre qu'elle n'a jamais lue, mais que son grand-père lisait souvent en pleurant. Note au gardien : si on la questionne sur cette "lettre", tout ce que Valérie pourra dire c'est qu'elle semblait vieille et qu'elle était adressée au Comte d'Eunerville. Son grand-père lui disait qu'il la lui donnerait quand elle serait grande, et qu'elle ne devrait jamais s'en séparer. "Ils ont parlé de la maison du Clos plusieurs fois et aussi de Monsieur Alphonse... Je suis sûre qu'ils lui ont fait du mal..." Il serait étonnant qu'après ces propos les Investigateurs ne prennent pas la direction de Ste Adresse et du Clos St Jean.

Le Clos St Jean

D'étranges événements se déroulent effectivement dans cette propriété isolée, sur la fin de l'après-midi. Les Investigateurs n'y assisteront que s'ils réagissent rapidement aux révélations de Valérie. A l'intérieur de la maison du Clos, dont les volets sont hermétiquement clos, on peut entendre différents bruits, et surtout une voix menaçante, puis une autre, exaspérée :

" - Parle, vite ! Donne le livre ou j'te brûle !... - là, sur le rayon, fiche-moi la paix !" Les acteurs de cette scène sont Galcéran et ses sbires, ainsi qu'Alphonse Ferranges. Les investigateurs peuvent intervenir à cet instant, et une course poursuite s'engage avec les bandits. Alphonse incite les nouveaux venus à rattraper le Baron : "il m'a volé le livre, il faut le rattraper, laissez-moi, vous me délivrerez après". C'est un peu la panique ! D'autant plus que Galcéran n'hésite pas à faire usage de ses armes. Les différents protagonistes s'éloignent du clos, en direction de la plage et de la cabane... Le Gardien s'arrangera pour que Galcéran ne soit pas capturé.

Quand les Investigateurs reviendront au Clos, ils trouveront Alphonse baignant dans son sang : une balle de revolver lui a fait littéralement éclater la tête (SAN 1/1d6). Etonnant n'est-ce pas ? Surtout que les bandits sont partis droit vers la mer, et ont disparu en voiture sans demander leur reste...

Vu le tour que prennent les événements, il paraît difficile d'empêcher l'intervention de la maréchaussée... L'enquête sera cependant longue à démarrer car les effectifs de la police sont réduits, et la crainte du scandale calme l'ardeur déjà bien tiède du commissaire de Honfleur.



La journée du 24 juin

A partir de cette soirée tragique, et sur la demande expresse de Lucile, les Investigateurs prendront régulièrement leur repas du soir au château et ils y dormiront. Le lendemain de la mort d'Alphonse, le 21, Hubert, dernier survivant des trois frères, est victime à son tour d'un accident étrange. Il tombe de plusieurs mètres de hauteur, après rupture de plusieurs barreaux de l'échelle qu'il utilisait habituellement pour accéder à la terrasse supérieure du château...

Note au Gardien : les barreaux ont bien entendu été sciés, et le responsable de cet acte criminel est Bernardin. Par chance, les conséquences de la chute ne sont pas trop graves : Hubert a une fracture de la jambe droite et devra garder le lit.

Les obsèques d'Alphonse ont lieu le 23 en fin d'après-midi. Hubert ne peut y assister, mais une foule importante accompagne le défunt jusqu'à sa dernière demeure...

Le soir du 24 juin, au moment de passer à table, Eulalie se met en colère : "Cette gamine de Valérie devient impossible. Hier, elle a encore pris une boîte de biscuits. On n'a pourtant pas l'habitude de lui compter la nourriture. Je sens que je vais la dresser, moi !"

La suite de la soirée va être riche en événements... La nourriture a été droguée par Bernardin : il faut réussir un jet de pourcentage sous CON x 1 pour ne pas s'endormir au bout d'une heure et ceci au moins jusqu'à 2 heures.

A minuit, deux coups de feu claquent : l'un des Investigateurs, éveillé par le bruit, pourra voir une forme sombre allongée sur le dallage de la cour et une silhouette s'en éloigner : c'est Bernardin. Il s'arrête, sort un couteau, et commence à desceller le pavé se trouvant à la pointe de l'ombre de l'épée du mousquetaire représenté sur la girouette. Il enlève le pavé et plonge la main dans le trou avant de la retirer avec stupeur : il lève les bras au ciel... et s'écroule, mort, terrassé par une crise cardiaque, victime de ce que l'on peut appeler une épreuve fatale !

Il ne suffisait pas de connaître le texte de l'énigme... encore fallait-il pouvoir le déchiffrer correctement... et le cœur du monstre n'a pas résisté au constat de son échec.

Il y a donc deux morts dans la cour... Le premier corps est celui de Galcéran (ses hommes, moins courageux que lui se sont enfuis dès les premiers coups de feu de Bernardin - on peut d'ailleurs entendre une voiture démarrer devant le portail du château...).

Dans la poche de Bernardin se trouve la fameuse lettre adressée par Louis-Philippe au Comte d'Eunerville (Ber-

nardin vient de la reprendre à Galcéran) :

1er juillet 1848

Cher Eunerville

Dans les malheurs qui m'accablent, votre fidélité reste pour moi un gage d'espérance. Ai-je besoin de vous dire que j'approuve toutes les dispositions que vous avez prises. Elles sont adroites et sûres. Ainsi, tout en égayant la galerie, le fou veille sur un grandiose destin. Vous voyez que je vous ai compris et que je puise encore dans votre ingéniosité l'occasion d'un sourire.

Que Dieu vous protège et garde intact Eunerville

Louis-Philippe

PS. : je n'oublierai pas les services que votre majordome a rendus à ma cause."

L'ultime énigme

Le Sancy, le Diamant des Diamants, a appartenu à Charles le Téméraire, Jacques 1er d'Angleterre, Mazarin, Louis XIV, Louis XV. Il est entouré d'une légende maléfique selon laquelle il provoque la mort de ses propriétaires. Louis XVI le possédait mais après son exécution, il disparut. Le bijou réapparut chez un ministre espagnol avant d'être racheté par Charles X.

L'énigme a sa réponse dans la grande tapisserie, non pas avec le fou qui est devant le roi, mais avec le seul qui reste sur l'échiquier et que le roi s'apprête à saisir. Il se trouve sur le bord droit à 4 cases au bout de l'échiquier et si on descelle, dans la salle, la dalle correspondant à cette localisation, on peut trouver un lourd écrin d'argent contenant le diamant.

La piste du Mousquetaire (la girouette sur le toit et son ombre la nuit de la St Jacob à la St Jean) est une fausse piste... Seule, la lettre que Bernardin conservait par piété filiale, contient le renseignement utile à la recherche du trésor.

Note au Gardien : les dates ont leur importance dans l'histoire. Louis Philippe remet le diamant à Eunerville dans la nuit du 2 Mars. Pourquoi aurait-il attendu le mois de Juin pour chercher le Sancy ?

Conclusion

Il serait sage de remettre ce trésor à la France qui en est le véritable propriétaire. De plus, ce joyau est invendable clandestinement.

Si jamais les Investigateurs veulent conserver le joyau, le gardien des Arcanes devra veiller à ce que sa légende maléfique soit à nouveau vérifiée...

Caractéristiques des PNJ :

Bernardin Vauterel, 73 ans

FOR 10	APP 10	INT 11	DEX 12
TAI 12	POU 09	CON 11	EDU 13
SAN 20	PdV 12		

Sorts : Appeler un Byakhee. Contrôler un Byakhee.

Bruno Pelletier, 24 ans

FOR 10	APP 14	INT 15	DEX 11
TAI 09	POU 10	CON 09	EDU 13
SAN 50	PdV 09		

Compétences : Pharmacologie 60 % Diagnostiquer Maladie 60 % Histoire 50 % Premiers soins 70 % Soins maladies 50 % Soins poisons 40 %.

Baron Galcéran 45 ans

FOR 11	APP 17	INT 17	DEX 13
TAI 11	POU 13	CON 11	EDU 18
SAN 00	PdV 11		

Compétences Colt "45 auto" 45 % Mythe de Cthulhu 16 %

Sorts : Contacter une Goule, Signe de Voor, Terrible Malédiction d'Azatoth Possède un livre du Mythe : "Le Culte des Goules" en français.

Les sbires du Baron Galcéran

Fritz, 30 années humaines, 2 en Goule

FOR 16	APP 02	INT 08	DEX 13
TAI 17	POU 10	CON 17	EDU 02
SAN 00	PdV 17		

Armes : Griffes (x2) 30 %, dégâts 1d4 +1d6

Fritz est un "humain" ; mais sous l'effet des contacts fréquents du Baron Galcéran avec les Goules, il a commencé à subir une transformation dont le stade final sera celui d'une Goule.

Jules, 35 ans, un peu déformé...

FOR 07	APP 06	INT 10	DEX 09
TAI 07	POU 09	CON 13	EDU 08
SAN 00	PdV 10		

Armes : Rasoir 45 %, dégâts 1d6 - 1d4

Paolo, 32 ans

FOR 12	APP 14	INT 13	DEX 14
TAI 13	POU 10	CON 13	EDU 10
SAN 00	PdV 13		

Armes : Mitraillette 45 %; dégâts 1d10 Couteau 60 %, dégâts 1d4+2

