



CTHULHU

OMBRES
A SUR
FILMLAND

CTHULHU

The image features the word "CTHULHU" in a large, bold, serif font. The letters are a dark, muted green color with a slight shadow effect. A dark, textured silhouette of a creature's head, likely a tentacle-headed entity, is positioned behind the letter 'H'. The creature has a long, curved appendage extending upwards and to the left, and its body is covered in a dense, scaly or tentacle-like texture.



CRÉDITS

Auteurs

Kenneth Hite : Double séance, Le Mythe sur pellicule, Mort au-delà du Nil, Rêves de Dracula, le Seigneur de la Jungle, le Château Noir, le Bokor blanc

Robin D.Laws : Décor Gothique, Dr Grave Dust, Le Grand Singe Vert, la Nuit de ma Mort, La Réserve, Pleine Lune.

Kenneth et Robin : La Dernière bobine

Couverture, charte graphique et illustrations intérieures
Jérôme Huguenin

Système Détective/GUMSHOE
Robin D Laws

Maquette française
Florent

Traduction
Neko, Olivier Fanton, Alexandre "Thaumiël" Deynes, Kristoff

Relecture
Stephane Treille, Neko

Basé sur le jeu Call of Cthulhu de Sandy Petersen et Lynn Willis

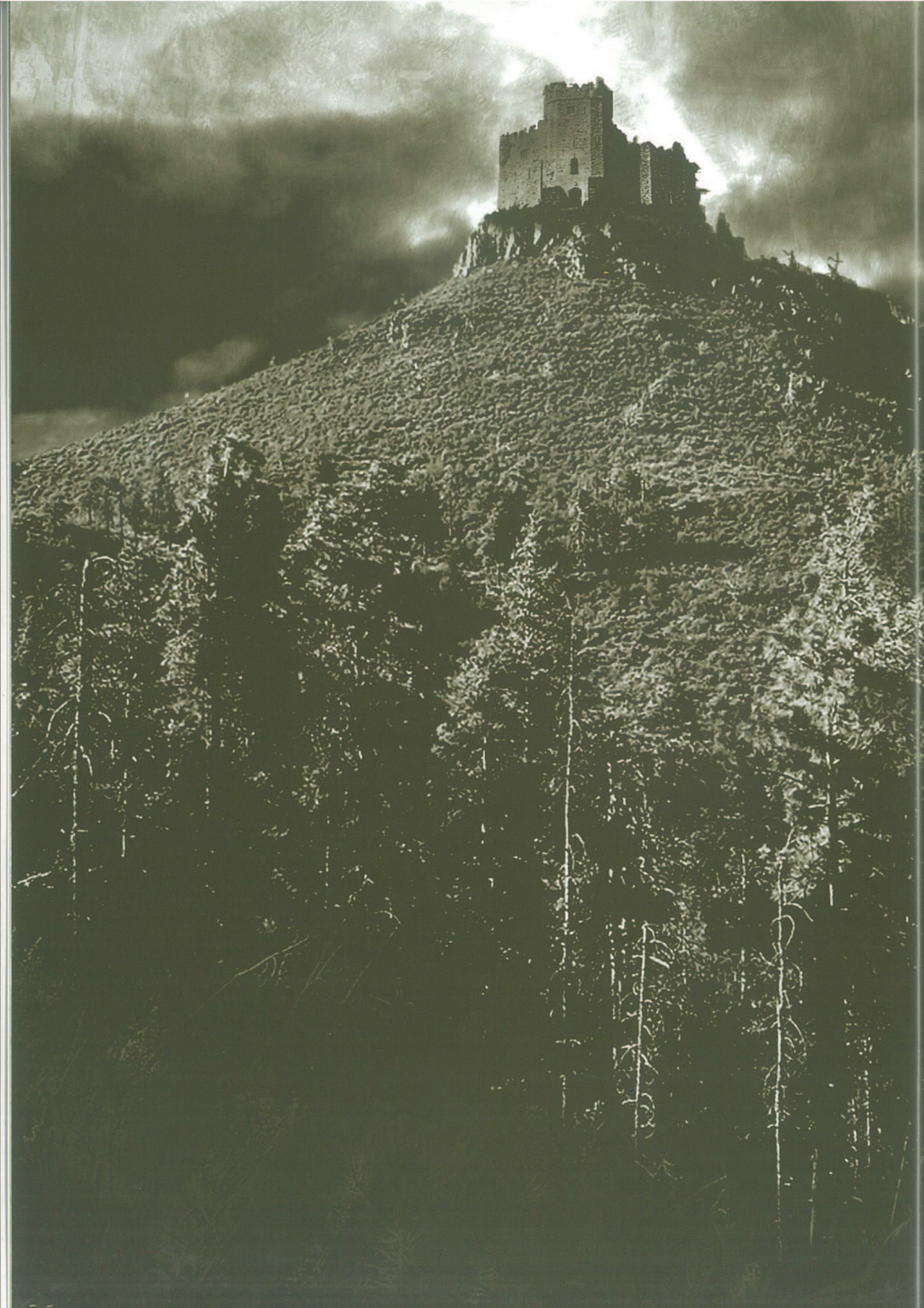
Lovecraft aimait les chats, et Neko dédie cet ouvrage à la nouvelle habitante d'Ulthar, Salambô, un chat noir....
À tes nouvelles aventures, ma douce. Tu as trouvé le moyen de nous regarder d'encore plus haut.

© 2007 Pelgrane Press Ltd. All Rights Reserved. Published by arrangement with Chaosium, Inc. Trail of Cthulhu is a trademark of Pelgrane Press Ltd.
Version française Copyright 2008 Le 7ème Cercle
[Http://www.7emecercle.com](http://www.7emecercle.com)

GTHULHU

Double Séance	7	Les Rêves de Dracula	57	L'homme Non-Euclidien	101
Quand Lovecraft rencontre ...	7	Introduction	57	Introduction	101
Le Vampire	7	L'Ossature	57	L'Ossature	101
Le Loup-Garou	8	L'Horrible Vérité	57	L'Horrible Vérité	101
Le Cadavre réanimé	8	Les Scènes	57	L'énigme finale	101
La Momie	8	Prélude	57	Scènes	102
Le Scientifique Fou	8	La maison des cauchemars	58	Une Invitation convoitée	102
La Vieille Maison lugubre	8	Rencontre avec le Dr. Sievers	59	Le Château Alexandru	102
La Lignée Maudite	8	Les Belles patientes	60	Le Premier meurtre	106
L'Île hantée	9	Le problème du passé de l'aliéniste	60	Le Second meurtre	107
Le Mythe sur pellicule	9	Frances, Mort-vivant	62	Le dossier Kemp	108
Sexualité menaçante et perversité	9	Le Sanatorium Gables	63	Expérience remise à plus tard	108
Psychologie	9	Dracula Est sorti de sa tombe...	65	Troisième Victime	109
Cadavre et Mutilation	10	Le retour de Dracula ?	66	Tuer un fantôme	110
Peurs économiques	10	Récompense	66		
Blasphème	10				
Hasard	10				
Le mot "Fin" ... ?	10				
		Le Grand singe vert	67	Le Château Noir	111
Décor Gothique	11	Introduction	67	Introduction	111
À l'Est de la Suisse, à l'Ouest de l'Enfer	11	L'Ossature	67	L'Ossature	111
Les plus sombres forêts	12	L'Horrible vérité	67	L'Horrible Vérité	111
Les habitants de la forêt	14	L'excitante conclusion	67	Scènes	111
Châteaux et Catacombes	16	Scènes	67	Prélude	111
Les habitants des châteaux	18	L'île de Nambu	67	L'accident de bus	112
Villes et Villages	19	Flash-back	67	La Traversée du No Man's Land	112
Autorité locale	21	Retour vers le présent	68	La Maison Noire	112
Accroches	23	La silhouette dans l'eau	68	Les Quatre Esprits	115
		Le Vieux Tarr	69	Au Cœur de la Folie	119
Mort Au-delà du Nil	25	Randonnée dans la jungle	70	Vaincre le Château	120
Introduction	25	Le précipice sous la cascade	70	Affronter Grau	120
L'Ossature	25	Le bosquet de l'araignée	71	L'Invitation d'un Dieu	121
L'Horrible vérité	25	Les fosses	72	L'Aube Naissante	121
Les Scènes	25	Le Peuple des Lances	72		
Prélude	25	Un monstre préhistorique	73	Pleine Lune	122
Se rendre en Égypte	26	Un campement secret	74	Introduction	122
Arrivée sur le site des fouilles	26	Le cri du Grand singe vert	75	L'Acroche	122
Tout sur Nitocris	27	L'étrange secret de Cooper LeRoy	77	L'Ossature	122
Première Attaque	28	Récupération de Santé mentale	77	L'Horrible vérité	122
Une visite chez Dr. Freund	29			La Conclusion	122
La Seconde attaque	30	Le Seigneur de la jungle	78	Scènes	122
La Troisième attaque	31	Introduction	78	La vie en cure thermale	122
Trouver le Temple de Nitocris	32	L'Ossature	78	Le Loup-Garou de Reibaden	124
Dans le Temple	33	L'Horrible vérité	78	Mise en pièces	124
Je meurs, Égypte, je meurs	34	Scènes	78	Helga : Deuxième Victime	124
Le dernier plan	34	Prélude	78	Un exercice sous contrainte	126
		Pourquoi chercher l'arnek ?	79	La Sage-femme démentée	126
		Trouver l'arnek	79	Troisième Victime	127
		Les experts du Décor Gothique	80	La tombe du Comte Friedrich Braak	127
		Ce que vous savez d'Ilarnek	80	Le Bourreau repentant	128
		Vous n'êtes pas les seuls ...	81	Les Cavernes de glace	129
		Bienvenue dans la jungle	82	Répercussions familiales	130
		Rencontres dans la nature	84		
		Au bout de la piste	86	La Réserve	131
		Le dieu blanc	87	Introduction	131
		La cité perdue d'Ilarnek	89	L'Ossature	131
		Récompenses	90	L'Horrible Vérité	131
				Scènes	131
Le Bokor blanc	35	La nuit de ma Mort	91	L'Appât	131
Introduction	35	Introduction	91	Les dossiers	132
L'Ossature	35	L'Ossature	91	Le Corps	134
L'Horrible vérité	35	L'Horrible vérité	91	L'Île	134
Les Scènes	35	Scènes	91	La Forteresse	136
Prélude	35	La fiancée vagabonde	91	La Chasse	138
Le Château de «Meurtre» Legendre	36	En Suivant Therese	93	Emplacements sur l'Île	139
Les Zombies arrivent	39	Manifestations Spectrales	93	Le Livre	139
Ce qu'a vu la bonne	39	L'Homme qui a tué	94	La Fin	141
La Première Attaque	40	L'accident de bateau	94	Fins alternatives	141
Attaques suivantes	40	Galerie Nocturne	94	Récupération de Santé mentale	141
Aller jusqu'au bout	42	La délivrance finale de Juanetra Crain	95		
Descente parmi les morts	42	Dernières volontés et testament	96	La dernière bobine	142
La Crypte de la Flamme Verte	42	La Fondation Anthropos	97	Introduction	142
Conséquences	43	Des soupçons aux preuves	98	L'Ossature	142
		Mme Buettel	99	L'Horrible Vérité	142
				Scènes	142
Dr. Grave Dust	44			M. Vérité	142
Introduction	44			Casting et équipe technique	143
L'Ossature	44			Introductions	149
L'Horrible vérité	44			Elaborer et mener le Mystère	149
Scènes	44			Dangers Sur le Plateau	151
Tombes Ouvertes	44			L'Homme Transfiguré	152
Gitans	46			Epilogue	152
Le Cimetière	47				
L'Anglais cinglé	48				
La butte de Bogdan le Cinglé	49				
Le docteur consulte	50				
Des cadavres dans les bois	53				
Des cadavres dans la maison	53				
La Scène du Laboratoire	54				
Le Blasphème Ultime	55				





DOUBLE SÉANCE

"LA DISSIMULATION ET LE MYSTÈRE SEMBLAIENT RÉGNER UNIVERSELLEMENT DANS CETTE CITÉ ÉTRANGÈRE DE SILENCE ET DE MORT, ET JE NE POUVAIS M'EMPÊCHER DE ME SENTIR ÉPIÉ..."

-- H.P. LOVECRAFT, "LE CAUCHEMAR D'INNSMOUTH"

Les deux grands courants de l'horreur qui ont émergé des Années Trente, semblent à première vue ne rien à voir en commun. Le "matérialisme cosmique" de Lovecraft s'est développé au fil de phrases complexes, créant une terreur sublime à partir des interrogations et découvertes de la science moderne et de la technologie. Les films d'horreur remplis de monstres, produits par Carl Laemmle Jr pour les Studios Universal (et encore mieux, les films de Val Lewton pour RKO), à l'opposé, réduisent les dialogues au minimum et laissent à l'ombre, à la lumière, et au son, le soin de donner vie à ces mêmes clichés que Lovecraft avait rejeté comme les reliques dépassées du siècle précédent.

Car Lovecraft a bien mis de côté les monstres d'Universal. Dans une lettre datant de 1933, il écrit : "L'année dernière, un soi-disant *Frankenstein* porté à l'écran m'aurait seulement ennuyé, si une sympathie posthume pour la pauvre Mme Shelley ne m'avait fait voir rouge. Pouah ! Et le film *Dracula* en 1931 -J'en ai vu le début à Miami en Floride, mais je n'ai pu supporter l'ennui d'en attendre la fin." Hollywood lui a renvoyé le compliment, en attendant 1963 pour adapter à l'écran une oeuvre de Lovecraft (*L'Affaire Charles Dexter Ward*), et en la dissimulant même sous le nom d'un poème d'Edgar Allan Poe (*The Haunted Palace*).

Mais secrètement, les deux courants se mêlent, avec bonheur. Lovecraft et Laemmle, tirent tous deux leurs archétypes à la source des histoires d'horreur gothiques, celles de Shelley, Stoker, et Stevenson, tout en reflétant et répondant aux peurs spécifiques de leur époque. Donc, la réutilisation lovecraftienne des vieux standards de l'horreur, et les films en noir et blanc, faits de légendes sans âge et de tension moderne, peuvent se mêler pour braquer un projecteur noir et argent sur le Mythe, ou ajouter une ombre du Mythe derrière les monstres de cinéma, et ce pour une partie de Cthulhu.

Quand Lovecraft rencontre le Loup-Garou

"Je me sens capable de vous apporter la preuve que la superstition d'hier peut devenir la réalité scientifique d'aujourd'hui."

-- Dr. Van Helsing, *Dracula* (Tod Browning)

Malgré son rejet des "éléments populaires infantiles" des romans d'horreur du siècle précédent, Lovecraft n'était pas désireux de les banir complètement de son oeuvre. Ses premiers romans les emploient sans problème sous des formes diverses, et même ses dernières horreurs hyper-scientifiques reprennent et réorganisent les archétypes de l'horreur gothique plutôt que de les rejeter en bloc. Cet examen rapide du traitement que fait Lovecraft de ces standards peut inspirer les Gardiens de Cthulhu et leur faire considérer les personnages classiques à travers un prisme cthulhoïde.

Le Vampire

Les histoires de Lovecraft comprennent en fait deux vampires traditionnels. La monstrosité dans la cave de la Maison maudite, est une traduction pseudo-scientifique des esprits éthérés buveurs de sang du folklore de la Nouvelle-Angleterre. Ils absorbent la personnalité toute entière et les force vitale de leurs victimes et pratiquent une sorte de possession hypnotique semblable à celle du *Dracula* de Lugosi (et de Stoker). L'attaque vampirique dans *L'Affaire Charles Dexter Ward* est menée par un "monstre bondissant, agile et maigre aux yeux de braise, qui plantait ses dents dans la gorge ou le haut du bras pour se gorger de sang." Pour finir, ce vampire est carrément le corps ressuscité du magicien noir, Joseph Curwen. En élargissant un peu nos recherches, nous pouvons dénicher deux autres créatures vampiriques. Un magicien noir diffèrent, la sorcière Keziah Mason dans "La Maison de la Sorcière" nourrit son familier Brown Jenkin de son propre sang, "qu'il suçait comme un vampire." (Brown Jenkin est également l'écho des relations traditionnelles vampirique avec les rêves et les rats.)

Le jumeau de Wilbur Whateley, le Fils invisible de Yog-Sothoth, se nourrit du bétail dont "on y a sucé l' sang." D'autres éléments vampiriques se retrouvent dans la "Couleur tombée du ciel" qui draine l'énergie et la force vitale de ses victimes, les entraînant dans une folie proche de celle de Renfield, ou Cthulhu lui-même, aristocrate décédé rêvant dans sa crypte, et frappé d'un bateau de bois en plein coeur.

Le Loup-Garou

Lovecraft ajoute aussi sans fard, une légende de loup-garou, dans la Maison Maudite, la partie ancestrale de l'esprit vampirique de la maison, qui prend des formes lupines dans la fumée et darde des yeux moqueurs de loup. (la collaboration mineure de Lovecraft dans Le Mangeur de Spectres" est une pure histoire de loup-garou.). On peut considérer aussi les cas de possession, "Dans l'abîme du temps" ou "Charles Dexter Ward" (encore) comme des histoires de loup-garou, d'humains transformés contre leur volonté en créatures bestiales. À un niveau plus symbolique, le fait d'être mordu, dans le Mythe apporte la malédiction d'un savoir inhumain à des érudits malchanceux ou imprudents, ce qui dans certains cas, comme celui d'Olmstead dans le "Cauchemar d'Innsmouth", accompagne une transformation également physique. Enfin, "le Molosse" met en scène un sorcier humain changé en un monstre canin immortel, et une scène de pillage de tombe digne de celles de James Whale ou Curt Siodmak.

Le Cadavre réanimé

Ceci nous amène aux nombreux cadavres réanimés cinématographiques des Années Trente, des *Morts-Vivants* (White Zombie) à *Frankenstein*. Le plus célèbre Frankenstein de Lovecraft est bien sûr Herbert West, Réanimateur, dont l'histoire d'hubris et de vengeance ressemble fort à ses alter egos du cinéma. Côté littéraire, le personnage de "Je suis d'ailleurs" est un héros-cadavre angoissé sorti du moule du Monstre de Mary Shelley. D'autres revenants apparaissent dans Lovecraft, soit suggérés (comme dans "le Témoignage de Randolph Carter"), mis sur la touche (comme les choses dans les puits dans *Charles Dexter Ward*), ou inhumaines (les Choses très anciennes dégelées dans les *Montagnes hallucinées*).

La Momie

Proche du cadavre réanimé, le magicien monstrueux et immortel personnifié par l'"Ardath Bey" de Boris Karloff dans la Momie. Voici l'une des figures de style préférée de Lovecraft. Dans "Lui", "Le Terrible Vieillard", "L'Image dans la maison déserte", "L'Étrange Maison haute dans la brume" et "Le Monstre sur le seuil", Lovecraft couvre pratiquement toutes les bases de l'immortalité ; le dernier inclut une relation romantique compliquée avec un sorcier immortel. Le "Festival" mêle l'image d'un mage immortel et non-humain avec le thème de la Momie, aux réincarnations (ou descendants) victimes d'antiques machinations. (Cette même idée de mal primordial descendant sur tout homme moderne est une base lovecraftienne, peut-être plus sensible dans l'histoire "Dans l'abîme du Temps"). Les sorciers immortels dans "Air Froid" et "Horreur à Red Hook", développent ce parfum d'orientalisme qui fait de la Momie un tel délice coupable (surtout le deuxième opus). La "Cité sans nom" et "Prisonnier des Pharaons" rajoutent quelques vraies momies mêlées à leur décor arabe et égyptien. "Surgi du fond des siècles" met en scène sûrement la meilleure momie *per se*, mais les goules du "Modèle de Pickman" et celles de "La Quête Onirique de Kadath l'inconnue" sont les mélanges les plus caractéristiques de l'immortel, de la magie et de l'exotisme.

Le Scientifique Fou

Si on dit cadavre réanimé, on parle aussi de réanimateur, ou en d'autres termes, de scientifique fou, "Henry Frankenstein." En plus d'Herbert West, Lovecraft nous présente Crawford Tillinghast dans "De l'Au-delà", le Dr. Clarendon dans "Le dernier examen", le Dr. Munoz dans "Air froid", Slaunwhite, l'entomologiste meurtrier dans "La Mort ailée", et peut-être le forain électrique Nyarlathotep dans "Nyarlathotep." Bien que l'inventeur de la "radio cosmique" dans "Par delà le mur du sommeil" est presque une image sympathique, on peut le jouer faisant des expériences démentes sur les fous et les malheureux. Virtuellement, tous les protagonistes dans Lovecraft sont, symboliquement du moins, des "scientifiques fous" explorant les frontières des Choses que l'Homme ne devrait pas connaître, et souffrent à cause de leur hubris.

La Vieille Maison lugubre

L'une des bases des films d'horreur des années Trente, c'est la vieille maison lugubre, qui était déjà un cliché, lorsque James Whale l'exaltait théâtralement dans *The Old Dark House* (Une soirée étrange 1932). Sous sa forme la plus pure, cet endroit entraîne les protagonistes, généralement d'innocents voyageurs contraints à trouver refuge, dans le scénario gothique qui constitue la vie des habitants et l'histoire de la maison. (La maison n'est pas toujours vieille ou sombre. Dans "Le Chat noir", elle est moderne et éclairée à l'extrême.) La plus pure image de Vieille Maison chez Lovecraft est probablement le manoir de Russy dans "La chevelure de méduse", avec sa narration enflammée pleine de malédiction et de meurtre. On peut même dire que les nouvelles de Lovecraft sont des exercices visant à élargir le concept de la Vieille maison sombre. Dans "Le Cauchemar d'Innsmouth", la ville entière d'Innsmouth représente la "Vieille Maison lugubre", dans "Les Montagnes Hallucinées", l'Antarctique prend au piège les protagonistes humains dans le "drame familial" représenté par la rivalité primordiale entre les Choses Anciennes et les shoggoths. Des contes comme "L'Appel de Cthulhu" et "Dans l'Abîme du Temps" suggèrent que le monde entier à travers diverses époques géologiques est une Vieille Maison lugubre, grouillante de Choses enfermées dans le grenier et n'attendant que d'être relâchées.

La Lignée Maudite

"Psychose phase 3", des suites comme le Fils de Dracula ou le Fils de *Frankenstein* mettent au premier plan le concept de lignée maudite, tout comme des films du genre de "La Féline". Voici un autre des thèmes favoris de Lovecraft, d'"Arthur Jermyn" à "L'Horreur de Dunwich" ou "Le Festival" et "Charles Dexter Ward". Parfois la lignée maudite est étrangère au héros, comme dans "La Maison Maudite" ou "La peur qui rôde", mais la plupart du temps il s'agit bien de l'identité du protagoniste, comme dans "Le Cauchemar d'Innsmouth" ou "Les Rats dans les murs."

L'Île hantée

Depuis l'Haïti des Morts-vivants (*White Zombie*) et le San-Sebastian de Vaudou (*I Walked With A Zombie*), ou l'Île du Crâne dans *King Kong*, l'île mystérieuse (souvent couverte par la jungle) où vit le monstre est un autre symbole puissant de l'horreur au cinéma dans les Années Trente. Lovecraft l'a également utilisé avec force mais étrangeté avec parcimonie, dans ses propres œuvres. Son île au Monstre emblématique est bien sûr R'lyeh, l'île engloutie, qui émerge dans l'Appel de Cthulhu. R'lyeh est déjà annoncée par l'île de Dagon, et par l'Adantide engloutie dans "Le Temple". L'île également hantée de Mu apparaît seulement dans la séquence "flashback" de "Surgi au fond des siècles", et il est probablement évident de dire que "Dans l'Abîme du temps", l'Australie la représente également. On peut noter que c'est dans ce contexte que Lovecraft situe les recherches sur des singes mystérieux dans la jungle, "Arthur Jermyn," comme *King Kong*, porte sur les romances inter espèces, bien qu'il privilégie la fin, et l'utilise plus pour l'horreur de la situation que pour le pathos.

LE MYTHE SUR PELLICULE

"Mon ami me dit qu'ils étaient plus impressionnants et plus horribles que tout ce que pouvait concevoir l'imagination la plus enfiévrée ; que ce qui était projeté sur un écran, dans une salle obscure, prédisait des choses que Nyarlathotep était seul à oser prédire..."

- H.P. Lovecraft, "Nyarlathotep"

Les thèmes de l'horreur comme ses images, sont souvent tirés à la même source. Quelques thèmes comme la xénophobie, la famille dégénérée, ou l'affrontement de la modernité avec le passé non mort, sont des éléments de la littérature gothique, et ressurgissent chez Lovecraft tout comme dans les films d'horreur d'Universal et de RKO. Les films et le Mythe partagent également les peurs contemporaines de la perte du soi (la lycanthropie ou le sang de Profond), et avec le mythe de Frankenstein (ou Faust) la peur de la science et du savoir. À l'époque de Freud et Hitler, d'une nouvelle révolution industrielle et de la guerre globale, de telles peurs refont surface dans le "pulp" et la pellicule.

Mais d'autres thèmes centraux des films de monstres des Années Trente ne collent pas immédiatement aux schémas lovecraftiens. Par exemple, comme dans tous les films conventionnels du temps, tous comprennent une histoire d'amour, même en tant qu'intrigue secondaire artificiellement rajoutée. D'autres intérêts sont plus spécifiques aux films d'horreur d'Universal ou RKO. Accentuer ces éléments de films gothiques, souvent sublimés ou complètement submergés dans les récits de Lovecraft, apporte une toute nouvelle gamme de scénarios au jeu Cthulhu, Turner Classic Movies plutôt que Weird tales.

Sexualité menaçante et perversité

Que ce soit sous-jacent dans *Vaudou (I Walked With A Zombie)* ou psycho-mélodramatique dans *la Main de la Momie*, le film gothique en noir et blanc ne parle que de sexe. Les monstres personnifient la sexualité menaçante, voire fatale dans presque tous les cas, de l'Homme-loup condamné à tuer celle qu'il aime, à Kong tué par la beauté. Bien au-delà de la simple horreur de l'accouplement monstre-humain, le sexe proposé est pervers et stérile : fixation orale de Dracula, refoulement d'Irina dans la Féline, la promesse du Monstre à Frankenstein "d'être avec toi durant ta nuit de noces", et sa suite avec les deux déments donnant naissance à une nouvelle Ève. Cela devient encore plus corsé et à peine dissimulé, avec le fétichisme et le bondage de Kong aux sous-entendus lesbiens dans *la Fille de Dracula* et enfin la nérophilie et l'inceste dans *Le Chat noir*. Les villes horribles de Lovecraft, lieux de métissage et d'unions consanguines flirtent avec les mêmes thèmes, bien que sa révision du conte "La chevelure de méduse" et dans une moindre mesure, "Le Monstre sur le Seuil" soient les seuls moments où la sexualité s'arrogue le premier plan. Mais la matière est à exploiter, si le Gardien et ses joueurs en ont envie. Ajouter une intrigue basée sur le sexe qu'elle soit centrale ou secondaire apportera au Mythe des orientations peu familières riches en possibilités d'interprétation. Vous n'avez pas à violer le code Hays (NdT : code de censure cinématographique) personnel de vos joueurs, mais simplement utiliser des allusions, des suggestions, comme devaient le faire les scénarios dans les Années Trente.

Psychologie

L'autre obsession du film gothique noir et blanc, correspondant peut-être à la grande époque de la production cinématographique freudienne, est la psychologie. *L'Homme-Loup* commence sur une définition psychologique de la lycanthropie, et Larry Talbot est très tourmenté par le fait qu'il se croit fou. Le phénomène de la transe dans *Vaudou (I Walked With A Zombie)* peut être expliqué par l'hypnose, l'hystérie, ou toute autre maladie mentale. Le film de Boris Karloff, *Bedlam* se passe dans un asile d'aliénés du 18e siècle, et la version de 1932 de *Dr. Jekyll et Mr. Hyde* est tout autant expliqué en termes freudiens comme une lutte du surmoi et du ça. Dans *le Spectre de Frankenstein*, Ludwig Frankenstein allie l'intérêt de son ancêtre pour la chirurgie avec sa spécialisation dans les "maladies de l'esprit", expliquant les déductions psychologiques du premier film. (Par exemple, le "cerveau anormal" du Monstre est une création du scénariste de 1931, pas de Mary Shelley.) L'équivoque Dr Judd dans *la 7ème victime de Val Lewton* et *La Féline*, est un psychologue mêlant le style "héros érudit" à la Van Helsing et le "scientifique fou". Malgré l'obsession de Lovecraft pour la folie, bien peu de ses personnages montrent de réelles motivations psychologiques (en opposition à des tempéraments nerveux ou "artistes") qui pourrait identifier le public des films des Années Trente. "Dans l'Abîme du Temps", le jeune Peaslee, est le seul narrateur psychologue important. Le cinéma gothique en noir et blanc regorge de psychologues pro ou amateurs, dans chaque scénario. Les Gardiens devraient travailler sur les Motivations des personnages avec les joueurs pour mettre l'accent sur ces aspects, et établir même en termes bruts un état mental des PNJ. Préparer le paysage ou la météo, pour refléter la tension psychologique (ou le symbolisme) est de rigueur pour le gothique dans le cinéma ou pas.

Cadavre et Mutilation

Historien du film, David J. Skal suggère que les souvenirs de la Première Guerre Mondiale, et la peur d'une éventuelle Seconde Guerre Mondiale, sont à la source de l'intérêt grandissant dans les films d'Universal pour les cadavres, surtout les corps mutilés. De *Mort-Vivant (White Zombie)* à *Frankenstein*, les morts sont omniprésents sur les écrans. *Freaks*, la monstrueuse parade et *L'île du Dr Moreau* mettent tous deux en avant le grotesque et les mutilations, pas seulement pour créer un choc, (comme le retrait du masque dans le *Fantôme de l'Opéra*) mais en tant que thème central, comme la *Fiancée de Frankenstein* et ses autres suites.

Alors que ses nouvelles plus anciennes comme "Herbert West - Réanimateur" et "La peur qui rôde" sont remplies de cadavres, le tableau de chasse de Lovecraft diminue au fur et à mesure que sa fiction devient plus cosmique. (La seule exception, Les Montagnes hallucinées, décrit de nombreuses vivisections, bien qu'à distance). Le côté ouvertement "service médico-légal" du système GUMSHOE peut aider à transmettre cet aspect du cinéma gothique, la description détaillée des cadavres apportant à la fois des indices et l'horreur.

Peurs économiques

Skal soutient également que l'avènement du genre film d'horreur et la Grande Dépression ne sont pas sans lien. Le public, dit-il, sublimait et transférait ses angoisses concernant l'économie sur les terreurs surnaturelles, matées du moins provisoirement à l'écran. Ann Darrow dans *King Kong*, et Mary Gibson dans la *7ème Victime* côtoient de façon explicite le désastre économique, avant de tomber dans leurs horribles problèmes respectifs. Bela Lugosi peut représenter à la fois le capitalisme prédateur et le communisme déshumanisant (selon le spectateur), à la fois dans *Vaudou (White Zombie)* et *Dracula*. Dans *Le Loup-Garou*, Larry Talbot ajoute l'ignorance de sa classe sociale à son problème d'identité. Est-il un américain de classe moyenne ou un aristocrate britannique ? Le conflit de classe devient plus prononcé dans d'autres films de cette époque se passant en Angleterre, de *Dr. Jekyll et Mr. Hyde*, *Le Récupérateur de cadavres à L'Événreur*. La plus grande évocation des peurs économiques chez Lovecraft apparaît dans le "Cauchemar d'Innsmouth", mettant en scène le pacte diabolique pour la prospérité avec les Profonds, et son issue dramatique. Ceci dit, le pauvre Gardners dans "La Couleuvre tombée du Ciel" et même les victimes appauvries de la ville dans "La Maison de la Sorcière" et "Celui qui hantait les ténèbres" montrent que le plus réactionnaire des auteurs n'était pas insensible aux répercussions économiques de la Dépression. Des Investigateurs motivés par l'avidité pure (ou par désespoir alors que leur obsession du Mythe s'érode en même temps que leur Niveau de Vie) peuvent être présents dans n'importe quelle campagne, mais la tension économique et le désespoir peuvent mener des PNJ à des actes stupides ou malveillants.

Blasphème

Il semblerait que les films gothiques se vautrent dans le blasphème. Henry Frankenstein a remplacé à la fois Dieu et Adam, il y a des cultes satanistes dans *Le Chat Noir* et la *7ème victime*, le Comte Dracula est le Messie inversé de Renfield, et partout l'ordre naturel, divin est raillé.

La religion n'est pratiquement jamais montrée sous un jour sympathique ou secourable, mais seulement révélée comme le négatif austère des horreurs à l'écran. Une fois de plus, bien que Lovecraft utilise le terme "blasphématoire" pour décrire ses monstruosité, la religion est moins ridiculisée que presque entièrement absente de son oeuvre. (Exception faite du culte parasite de la Sagesse des Eroiles, niché au sein d'une église abandonnée de Providence.) Alors que dans une partie de jeu en mode Pulp, des crucifix et de l'eau bénite peuvent constituer des armes efficaces, un jeu Puriste peut faire d'une église ou de toute religion humaine, un autre cadavre symboliquement mutilé, au premier plan.

Hasard

Enfin, les horreurs de chez Universal sont étrangement aléatoires. Devenir la cible réincarnée de la passion d'une momie, se retrouver dans une vieille maison sombre, ou avoir un vampire pour voisin, est toujours un pur hasard. "Même un homme au coeur pur" peut, après tout devenir un loup-garou. Malgré la conception lovecraftienne d'un cosmos arbitraire, presque tous ses protagonistes sont les instigateurs de leur propre malheur, comme Frankenstein. Seuls le narrateur de "L'image dans la Maison déserte" (un raccourci dans un orage du thème classique de la Vieille Maison), la famille Gardner terrassée par un coup de foudre littéral dans "La Couleuvre tombée du Ciel" et "Dans l'Abîme du Temps", le vieux Peaslee sélectionné au hasard par la Grande Race de Yith, personnifient vraiment la victime aléatoire. Le Gardien peut mettre l'accent dessus en orientant la suite d'indices vers la cause arbitraire plutôt que vers le comportement de la victime, ou en jetant simplement les dés pour sélectionner la prochaine victime dans le fil de la narration.

Le mot "Fin" ... ?

Les horreurs des films gothiques, même les plus arbitraires cèdent devant un ordre supérieur. Les monstres sont défaits, face à des représentations de l'ordre, qu'elles soient traditionnelles (la foule de paysans réactionnaires), religieuses (croix, feux de l'enfer, ou balles en argent), ou dramatiques (l'amour humain conventionnel triomphe de Dracula, la Momie, et Kong). Cela ne se produit que rarement chez Lovecraft, mais cela peut arriver ("L'Horreur de Dunwich", "La Maison Maudite", "Charles Dexter Ward").

La plupart des aventures du jeu Cthulhu finiront probablement ainsi. Mais dans les horreurs de chez Universal, comme dans les campagnes de Cthulhu, il y a toujours une suite, toujours des monstres survivants du passé, de nouveaux déments jouant à Dieu, des fous désespérés attendant d'être trompés. Le monde du film gothique est bien plus lovecraftien que nous ne le pensons.





DÉCOR GOTHIQUE

À l'Est de la Suisse, à l'Ouest de l'Enfer

Dans la trame de campagne du Décor Gothique, les Investigateurs abandonnent derrière eux le cadre des « Chasseurs de livres londoniens », le contexte par défaut choisi pour *Cthulhu*. Ils rejoignent désormais une région infernale qui est moins un lieu réel qu'un concept littéraire. Elle s'imprègne d'une atmosphère surnaturelle qui transparaît au travers d'une ambiance expressionniste, de dialogues flamboyants et parfois une logique onirique.

L'expression "Décor Gothique" n'apparaît pas dans la bouche des personnages de ce monde. Dans les films qui l'inspirent, les lieux présentés sont délibérément laissés dans l'ombre. Ainsi, les Investigateurs sauront juste qu'ils voyagent vers "une certaine province reculée au cœur de l'Europe." Parfois une région spécifique sera pourtant nommée — la Transylvanie le plus sûrement. Plus souvent encore, les personnages sauront quelle province ou nation ils traversent, mais ils ne seront jamais sûrs de leur localisation exacte au sein de ces frontières. Les repères culturels, depuis les costumes aux noms propres, mélangent des éléments allemands, suisses, autrichiens avec d'autres tchèques, hongrois et roumains. Parmi ces influences apparaissent également des détails imaginaires inspirés du renouveau gothique anglais.

Les personnages du Décor Gothique possèdent des références concernant le reste du monde et des endroits comme l'Angleterre ou l'Amérique, mais n'ont pas conscience des horreurs anciennes qui resserrent lentement leurs griffes autour d'eux. À la fois morbide et menant à leur damnation, le contexte du Décor Gothique est également un univers fantastique éloigné de notre monde. Il peut se situer juste à côté de l'Autriche, mais vous ne trouverez ni svastika, ni officier de la Gestapo ni orateur hitlérien vociférant dans la radio.

En fait, vous ne trouverez probablement même pas de radio, le Décor Gothique restant curieusement hors du temps. Tout comme il emprunte des références culturelles anglaises, germaniques et balkaniques, ses repères chronologiques s'entremêlent avec des éléments issus de la Renaissance jusqu'aux temps modernes. Ici, vous trouverez des trains mais aucune automobile. Des voitures à chevaux les remplacent. Les coins reculés et hantés du Décor Gothique ne disposent ni d'aérodrome ou de terrain d'aviation, d'aucun avion ou zeppelin. Il n'y a ni radios ni téléphones ; les Investigateurs devront se déplacer physiquement du commissariat de police au château du comte puis de nouveau à la mairie. Les personnages auront peut-être un pistolet Luger, mais jamais un pistolet mitrailleur. La lampe torche y est inconnue ; parfois, vous apercevrez un groupe de villageois brandissant des lan-

Effroyable Albion

Certaines nuits, lorsque la pleine lune chasse les couleurs du paysage, des portions entières des Îles Britanniques s'enfoncent dans leur isolement et se parent d'une aura indubitablement teintée par le Décor Gothique. Pour une excursion de ce type dans les landes du Yorkshire ou les collines écossaises, abandonnez les noms, les titres et les costumes d'Europe centrale, mais conservez l'atmosphère enténébrée, les descriptions gothiques des lieux et l'impression que le monde moderne ne la a oubliés. Minimisez les restrictions technologiques qui prévalent dans la version germano-slave de ce contexte. Par exemple, ici les automobiles sont plus fréquentes. Pas besoin non plus de recourir à un artifice littéraire afin de gérer les mitrailleurs, leur présence est déjà particulièrement restreinte dans le pays.

ternes, mais la source d'éclairage la plus populaire reste la torche — celle qui brûle, pas l'électrique. Cependant, au même moment, des laboratoires secrets crépitent du bruit d'équipements futuristes flirtant avec le fantastique. Un scientifique fou peut équiper son repaire à l'aide d'appareils improbables, comme un système de surveillance enregistrant des images animées des intrus pour les rediffuser sur un écran — *en temps réel!* Ceci demeure pourtant une exception inquiétante — une raison suffisante pour que la populace enragée investisse le château en brandissant des torches menaçantes.

Puisque le Décor Gothique constitue un artifice littéraire, une collection d'associations et d'images évoquant une délicieuse et flamboyante sensation d'effroi, les personnages restent ignorants des ses bizarreries géographiques, stylistiques et temporelles. Les joueurs peuvent oser quelques plaisanteries au sujet des libertés prises avec le réalisme, mais leurs *personnages* ne les remettront jamais en question. Tout comme les PNJ, ils ne s'arrêteront jamais pour localiser précisément l'endroit sur une carte, pas plus qu'ils ne prononceront à voix haute le nom de la région qu'ils visitent. Les scènes de voyage entre le monde historique et le Décor Gothique sont érudites, afin d'éviter d'embarassantes questions sur la frontière où l'une des réalités s'achève pour laisser place à l'autre. Le PJ qui possède généralement un pistolet mitrailleur Thomson, un *tommy-gun* ne l'a désormais plus avec lui et n'entreprend aucune démarche afin d'en acquérir un. Si le joueur insiste, dites-lui simplement qu'il n'en trouve pas et revenez rapidement à la trame principale).

Technologies Inaccessibles

Il est assez simple de déterminer que diverses catégories d'objets — incluant les voitures, les avions, les téléphones et les lampes torches — ne sont pas disponibles ici. Lorsque certains objets d'une même catégorie semblent accessibles et d'autres pas, la tâche devient plus ardue. Par exemple, les armes à feu suivantes ne sont pas disponibles :

Pistolet Nambu Type 14, Walther P38 9mm, FN Browning High-Power 9 mm, Smith & Wesson Model 27, revolver .357 Magnum, mitraillette Thompson M1921, mitraillette "Schmeisser" MP28.


Les armes à feu restent toujours rares. Même l'inspecteur de police local peut être désarmé. Les membres de la noblesse possèdent souvent des fusils pour la chasse. L'arme à projectile la plus sophistiquée brandie par des villageois enragés reste la pierre. La plupart s'arment d'outils agricoles : houes, pelles, rateaux et, bien sûr, la fameuse fourche.


D'un autre côté, ici la dynamite existe sans conteste, et elle est accessible même aux paysans. Ils peuvent menacer de faire exploser les châteaux hantés ou plonger le scénario dans une anarchie monstrueuse grâce à un final apocalyptique et explosif.

En cas de doute, voici une règle générale : si cela ne vous semble pas correspondre à l'ambiance d'un film d'horreur des années Trente, l'objet n'a pas sa place dans le Décor Gothique, et son absence ne manquera pas aux gens qui vivent ici.

Les plus sombres forêts

Aucun film de genre des années Trente ne fait l'économie de la technique pathétiquement fallacieuse, où le monde naturel reflète les états émotionnels intérieurs des personnages afin de renforcer l'effet horrifique. Dans le Décor Gothique, la nature est aussi sombre et perverse que les cœurs des vampires séducteurs et les hommes de science déments. Si de rares moments d'éclaircies surviennent, ou que la nature prend une teinte apaisante et bucolique, c'est seulement pour que les anti-héros réalisent que plus dur sera la chute.

 **Arrivée en train :** Alors que vous entrez pour la première fois sur le territoire de cette province montagneuse et reculée d'Europe, vous jetez un coup d'œil par la fenêtre du train sur un paysage sombre et désolé. Des nappes de brouillard s'accrochent aux branches torturées des arbres nouveaux, leurs troncs humides comme tordus sous l'effet d'un vent permanent. Un paysage de collines noires à la végétation rare ondule littéralement devant vos yeux.

 **Arrivée en voiture à cheval :** vous êtes secoués en tous sens alors que la diligence qui vous transporte s'engage sur une mauvaise route venteuse. Le cocher tire sur ses rênes, ses chevaux émettent un hennissement de protestation. Vous longez sur votre gauche un précipice béant. Si leurs sabots glissent, les chevaux vont précipiter dans d'insondables profondeurs. Sur votre droite, un remblai couvert de bruyère épaisse. Leurs feuilles griffues pointent vers vous, comme si elles cherchaient à vous saisir.

Élément Visuel : la Verticalité

En réalisant vos propres descriptions, ou en traçant cartes et diagrammes des lieux, gardez à l'esprit un élément visuel de l'horreur des années 30 : la verticalité. Ceci est particulièrement visible dans les films de James Whale, bien que son influence dans ce genre se fasse sentir dans les travaux de ses successeurs. Les éléments du décor se dirigent vers le haut, qu'il s'agisse d'une chute d'eau, de crucifix, de tours, de troncs gigantesques ou, encore plus connu, la plateforme où repose le monstre de Frankenstein lors de sa création.


Chaque fois que vous imaginez un "point" nécessitant une description et/ou pouvant accueillir une séquence essentielle, essayez de trouver une manière de lui donner plusieurs niveaux. Une volée de marches s'enroule le long du mur extérieur de la tour. Une portion de forêt ne s'étend pas sur le paysage, elle correspond à un ravin largement boisé. Un balcon imposant surplombe la salle à manger du bas.


En cas de doute, arrangez-vous pour introduire les mots "bas" ou "haut" dans votre description. De même, n'abusez pas du verbe "s'étendre".

Des verticales omniprésentes fonctionnent comme une métaphore visuelle du paradis et de l'enfer. La plupart des grands films d'horreur de cette période peuvent être vus comme l'histoire d'une chute. Les verticales sont souvent filmées depuis le sol — nous, à travers les personnages, regardons vers les cieux mais sommes prisonniers en dessous, en enfer. Parfois, nous dévalons ces verticales après avoir brièvement et vainement tenté d'atteindre le paradis, seulement pour retomber au niveau inférieur auquel nous appartenons. Les implications subversives et religieuses de cette démonstration touchent au blasphème, ce qui entraîna de nombreuses complications avec les censeurs de l'industrie cinématographique.

Afin de transporter ce motif dans un schéma lovecraftien, imaginez le niveau inférieur comme renfermant le degré de compréhension accessible aux humains. Paradoxalement, son étroitesse nous protège et nous éloigne de l'horreur véritable liée à la malveillance de l'univers à notre égard. Nous aspirons à nous élever dans le cosmos, à le regarder en face, pour, si nous sommes assez malchanceux pour y parvenir, nous voir renvoyés à notre lot de folie et de désespoir.

Des forêts encerclent tous les lieux de cette Europe gothique, mais elles ne donnent pas l'impression d'une vie végétale saine. Dans les rares moments de répit espérés, le décor semble plongé dans une fin d'automne perpétuelle.

 **Forêt :** les arbres ont été dépouillés de leurs feuilles et de leurs aiguilles. Leurs branches nues ressemblent à des bras décharnés et griffus tendus vers vous. Ils vous cernent, bouchant l'horizon, vous emprisonnant dans leur cercle.

 **Ravin boisé (adapté à une scène de chasse)** le sol dénudé de la forêt plonge vers le bas, se changeant en un ravin abrupt. Comme fichés là par quelque ancien géant, de grands sapins vous entourent, leurs troncs lisses aussi larges que des poteaux téléphoniques.

Séquences en stock



Les films d'horreurs expressionnistes des années 1930 abusent d'éléments visuels pour évoquer leur univers délicieusement effrayant. Dans le cadre essentiellement oral du jeu de rôle, le Gardien ne dispose pas du large panel d'artifices cinématographiques accessibles à aux réalisateurs. Afin de restituer ces informations visuelles, vous devez soit montrer des images aux joueurs, soit vous lancer dans de longues descriptions. Dans le premier cas, piochez de courts extraits dans votre collection de DVD, sur des sites légaux pourvu des extraits en ligne.

De nombreux groupes trouvent barbant la lecture de longues sections de textes et peu propice à l'installation de l'ambiance. Ceci dit, ce contexte, qui s'enracine dans la littérature classique, se trouve particulièrement adapté à de brefs et pertinents moments de description. Dans ce but, nous avons séparé ce que dans d'autres jeux l'on nomme « sections de descriptions destinées aux seuls yeux du MJ » en blocs de textes que nous appelons "séquences en stock." Comme leurs équivalents cinématographiques, il s'agit de passages descriptifs prêts à mettre en scène dans votre propre cadre narratif. Ils peuvent être utilisés aux moments que vous jugerez appropriés, pour tous les scénarios fournis dans ce livre, mais aussi pour vos propres créations. Par exemple, la description d'un trajet en train ci-après convient au premier voyage des Investigateurs vers le Décor Gothique, quel que soit le moment où cela survient dans votre campagne.

Aussi, nous avons écrit la plupart des descriptions de ce chapitre à la seconde personne du pluriel. Ainsi, elles ne se contentent pas de vous fournir, à vous Gardiens, quelques images associées à la scène, mais vous permettent également de les narrer aux joueurs. Les paragraphes de séquences en stock sont précédés du signe :

Ils débutent par un bref descriptif noté en gras afin de faciliter vos recherches en cas de besoin sur le pouce. Les séquences en stock sont divisées en courts passages ; à moins que votre groupe ne soit étrangement avide de lectures détaillées, évitez d'en lire plus d'un à la fois. Plus vous les utiliserez parcimonieusement, plus ils gagneront en puissance évocatrice. Lisez ou paraphrasez les séquences fournies selon vos besoins afin de les adapter à la situation présente.

Les séquences en stock permettent également de créer l'illusion que le groupe suit la bonne piste d'une aventure bien préparée. Cela peut s'avérer utile pour des joueurs ayant besoin de se sentir fermement encadrés. Pour d'autres qui craignent le dirigisme, avouez-leur que les passages que vous lisez ne sont reliés à aucune trame prédéfinie.

Vous trouverez peut-être utile, lors de la préparation de scénarios de votre cru, d'écrire de telles séquences totalement adaptées à l'intrigue. Le groupe peut entrer dans le vieux moulin, ou pas ; s'ils y renoncent, vous pouvez toujours garder votre description du moulin abandonné pour plus tard.

Lorsque vous rédigez ces descriptions, ôtez discrètement toute couleur au monde. Oubliez toute mention de nuances, parez plutôt de lumières et de ténèbres, d'ombres et de gris.

Les amateurs de ces films ont appris à reconnaître certaines de ces séquences vues et revues. À moins que vous ne cherchiez délibérément à souligner le caractère irréal de votre cadre de jeu, vous essaiez d'éviter cet effet. Pour cela, cochez les descriptions après leur première utilisation. Sinon, vous risquez de déclencher une hilarité malvenue face à la nouvelle mention d'un texte déjà connu.

Les séquences en stock représentent un autre exemple de la manière dont le système DETECTIVE/GUMSHOE s'adresse techniquement aux joueurs. Ici, il prend un élément normalement réservé au MJ (dans ce cas, les descriptions des scènes) afin de les présenter directement aux joueurs.

En de rares occasions, les personnages peuvent déboucher sur une clairière sylvestre. Elle représente naturellement, une oasis où règne une forme de sérénité spirituelle avant que ne surgisse l'inévitable tragédie :

Décor sylvestre : une cuvette régulière accueille une zone de bois denses. De petits conifères poussent en rangs serrés sur ses pentes, servant de perchoirs à quelques oiseaux chanteurs. Une mare d'eau cristalline occupe le fond de la cuvette. Un renard miteux, s'abreuvant à la mare, décampe entre les arbres dès qu'il vous aperçoit.

Les éléments du paysage sont grotesques, exagérés, tourmentés et toujours d'une taille démesurée.

Falaise (au sommet) : vous arrivez au rebord d'une immense falaise. Encore un pas et vous auriez fait le grand saut. Quelques pierres roulent sous vos pieds. Elles mettent longtemps à atteindre le fond du précipice. Le flanc rocheux est marqué de profondes entailles comme laissées par d'énormes griffes.

Falaise au bord de l'océan : comme ci-dessus, plus : des vagues blanches d'écume se fracassent au pied de la falaise, comme si l'océan coule de jais voulant saper ses fondations rocheuses.



Falaise (au pied) : en levant les yeux, vous apercevez les creux et les saillies d'une véritable falaise qui vous domine. Son sommet disparaît dans une brume épaisse et presque lumineuse. La mousse qui recouvre les premiers rochers les rend glissants. Des oiseaux lugubres vous observent depuis leurs nids encastrés dans le roc, criant vers vous des avertissements sinistres au cas où vous en voudriez à leurs œufs.



Chute d'eau : une cascade tumultueuse surgit d'une trouée dans la falaise devant vous. Des formes fantomatiques apparaissent brièvement, aussitôt réduites à néant au milieu des remous de la rivière.

La forêt cache parfois des bâtiments, abandonnés ou habités par un ermite ou un vieux fou, partagé entre sa nature sauvage et les bribes d'une éducation civilisée.



Hutte de l'ermite : un assemblage grossier de planches grises forme une cabane, chacun de ses éléments menaçant de s'effondrer à chaque instant. La lumière diffuse d'un âtre brille à travers les interstices entre les planches. La structure repose contre le tronc immense d'un chêne mort, sorte de clocher primitif pour ce sanctuaire délabré.



Cabanon de chasse : une construction massive en chêne se dresse au-dessus d'un promontoire rocheux couvert de lichens. Des poteaux démesurés suivent les contours du rocher et fournissent une base solide à une plateforme où est construit le cabanon. Des hauts madriers en décorent le porche, vos yeux les suivent jusqu'à un toit couvert de bardeaux. Des effigies de sangliers en bronze, sinistres gardiens, encadrent la porte du cabanon.

Vieux moulin : un ancien moulin de pierre semble lutter pour tenir encore debout sous un ciel noir. Le mortier entre ses pierres s'effrite, celles de la façade ouest tombent petit à petit, comme autant de dents pourries. La structure de bois des pales du moulin tourne lentement, grâce aux rares lambeaux de tissu qui y restent accrochés.

Ruines romaines : enfoncés dans la boue, les restes d'un mur antique s'élèvent d'à peine un mètre au-dessus du sol marécageux. Des moisissures noires ensèrent les pierres autrefois blanches. Une colonne effondrée git contre la section la plus élevée du mur. Des statues de divinités romaines se sont enfoncées dans le sol. Leurs visages de marbre semblent vous supplier de les délivrer.

Château abandonné : au bout d'une route défoncée, les ruines d'un château abandonné se dressent au sommet d'un piton rocheux. Ses tours surveillent des brèches béantes dans le mur d'enceinte, des marques sur les pierres décolorées témoignent de l'incendie qui a ravagé les lieux. Des corbeaux à l'allure coupable se glissent à toute vitesse sous les créneaux des remparts.

Laboratoire abandonné : une structure surmontée d'un dôme se tient sur un piton rocheux au bord d'un précipice. Sa façade de briques atteste de sa récente construction. Le sommet du dôme s'est

effondré sur lui-même, comme frappé par quelque poing divin et vengeur. Une antenne s'élève précautionneusement depuis le côté du dôme. Un tube de cuivre brisé, au pied du bâtiment, semble être tout ce qui reste d'un ancien télescope.

Cimetière I : étrangement, le cimetière se situe sur la crête du ravin. Des grandes statues menaçantes de saints, plantées selon un angle bizarre par rapport au sol, se découpent sur un ciel couleur d'encre. Le sol mou cède sous vos pas lorsque vous gravissez la pente, comme si la poussière des tombeaux voulait que vous rejoigniez la compagnie des défunts.

Cimetière II : des pierres tombales livrent une vaine bataille contre le marais qui les engloutit peu à peu. Elles s'inclinent comme un peloton de soldats ivres en réponse à l'humidité avide. Vous marchez sur un épais tapis de mousses élastiques, évitant ça et là les racines traîtresses d'un arbre éloigné.

Cimetière III : une croix solitaire marque l'emplacement de ce qui semble être une ancienne fosse commune. À votre gauche, des monticules de terre en partie gelée témoignent de l'activité de détrousseurs de cadavres locaux. Des éclats de cercueils sont éparpillés sur le sol. Des fragments d'os tombent en poussière sous vos pas.

Les habitants de la forêt

La forêt est trop sombre et trop pernicieuse pour que les honnêtes gens s'y aventurent. Les membres de l'aristocratie en font parfois leur terrain de chasse, ne s'y enfonçant qu'accompagnés d'un groupe bien armé. Seul des étrangers ou des parias osent vivre ici.

Mettre en scène les personnages secondaires

Plutôt que de simplement décrire en terme généraux les PNJ apparaissant dans les scénarios du Décor Gothique, ce chapitre propose de brèves descriptions pour une trentaine de personnages prêts à jouer. Ces figures mineures peuvent s'intégrer dans toutes les aventures du Décor Gothique, publiées ou de votre propre création. En général, tous les personnages d'une catégorie ont reçu les mêmes caractéristiques, vous pouvez bien sûr les changer afin de mieux refléter les spécificités requises. Adaptez également à vos besoins les détails de leur personnalité ou de leur historique. Dans le cadre d'une longue campagne dans le Décor Gothique, vous trouverez sans doute utile de modifier ces descriptions pour représenter d'autres personnages des diverses catégories en plus de ceux fournis ici.

Ermîtes

Athlétisme 2, Fuite 4, Santé 2, Bagarre 2.

Infirmes à la barbe grise et vêtus d'une robe de moine rapiécée, Milos semble s'être échappé des pages d'un manuscrit médiéval. Il se réchauffe auprès du foyer de sa masure délabrée, se nourrissant uniquement de soupe de champignons et de baies. Visionnaire extatique, Milos croit que la fin du monde approche et qu'un dieu vengeur lui a révélé les horreurs à venir. Au premier abord, il se montre méfiant avec les étrangers, mais il ouvre sa porte à quiconque capable d'habiller ses mots de formules issues de la foi orthodoxe d'Europe de l'Est (c'est à dire en utilisant **Théologie** comme une Compétence Relationnelle).

Athlétisme 2, Fuite 4, Santé 2, Bagarre 2.

Presque sauvage, Draga ressemble à un croisement entre un homme et une hermine. Il a été abandonné enfant dans ces bois sombres. Plutôt que de chercher à retourner au sein de sa famille détestable, il a appris à survivre par ses propres moyens au milieu des collines stériles et des pins tortueux. Il peut suivre le groupe en vue de leur voler quelques pièces d'équipement, des vêtements ou de la nourriture, dès qu'ils auront le dos tourné.

Athlétisme 12, Fuite 12, Santé 10, Bagarre 8.

Modificateur de vigilance: +1

Modificateur de discrétion: +3

Gitans

Athlétisme 8, Fuite 8, Santé 8, Bagarre 6, Mêlée 8.

Modificateur de vigilance: +1

Modificateur de discrétion: +1

Arme: -1 (couteau)

La population nomade des gitans de la province essaie en général d'établir son campement de toiles et de chariots dans les environs des villes où elle pense trouver une relative sécurité. Pourtant, comme les citoyens vigilants tendent à leurs envoyer les gendarmes dès qu'ils s'approchent, les gitans se voient souvent forcés de s'installer dans le péri-

mètre bien moins sûr des bois hantés. Le portrait des Roms donné par nos sources folkiques est généralement positif, sinon romantique et exotique. L'existence de gitans malveillants est souvent contrebalancée par des personnages plus sympathiques. Dans un contexte Lovcraftien, on peut raisonnablement penser qu'au moins un clan dégénéré a voué sa vie à l'adoration des Grands Anciens.

Les danses de la fière Esme, ses yeux étincelants et son sourire enjoué, ensèrent le cœur de tout homme normalement constitué. Qu'elle soit innocente et en danger, ou tentatrice menant ses prétendants à leur perte dépend uniquement de vos besoins narratifs. Dans le premier cas, elle répond surtout à l'emploi de la compétence **Réconfort**, dans le second à **Flatterie** ou **Négociation**.

Roméo, chef au torse puissant et au ventre proéminent, veille sur son clan de nomades. Une expérience au goût amer l'a rendu soupçonneux envers les étrangers, en particulier ceux qui affichent une aura d'autorité. Comme son peuple se confie à lui, il sait ce qu'ils savent et agit donc en tant que porte-parole lorsque des Investigateurs viennent poser des questions. Pour le convaincre, essayez la **Négociation** ayant traité à quelques bénéfices possibles pour sa communauté.

Un gitan menaçant nommé Petrov est présenté parmi les personnages sinistres en page 19.

La vieille matriarche Irenka surveille les Investigateurs curieux de ses yeux morts et laiteux. Bien qu'elle prétende être totalement aveugle, elle réagit parfois comme si elle était capable de percevoir le monde par un quelconque autre moyen. Irenka lit l'avenir dans les lignes de la main et le tarot divinatoire mais difficile de savoir si elle possède réellement le don de double vue ou un talent inégalé pour évaluer la nature humaine. Elle se montre plus affable après l'usage de la compétence **Réconfort**. Dans des circonstances adéquates, elle pourrait partager ses connaissances chèrement acquises sur le Mythe. Elle les rassemble durant sa jeunesse aventureuse, lorsqu'elle était hardie et téméraire comme le sont aujourd'hui les Investigateurs.

Santé 4.

Fossoyeurs

Athlétisme 4, Fuite 4, Santé 3, Bagarre 3, Mêlée 6

Modificateur de vigilance: +1

Mêlée: -1 (pelle)

Otto « mauvais oeil » veille toujours autour de son cimetière boueux. Il traite chaque occupant comme un vieil ami, menant une discussion solitaire et permanente avec la plupart d'entre eux. **Psychologie** permet de l'approcher et de le tirer de son monde illusoire afin d'essayer d'obtenir d'éventuelles informations.

Chauve, les yeux profondément enfoncés dans leurs orbites, Waldemar partage de nombreux traits avec les corps qu'il enterre. Les Investigateurs sursauteront sans doute face à ses petits rires idiots et fréquents. Ceux qui souhaitent utiliser **Négociation** avec lui devraient savoir qu'il apprécie les petits objets brillants et les images de jolies filles.

Chasseurs

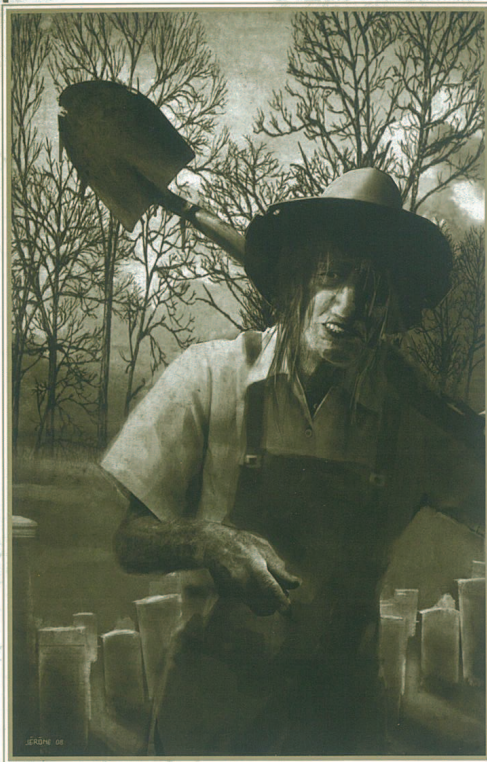
Athlétisme 4, Armes à feu 8, Fuite 8, Santé 5, Bagarre 3.

Modificateur de vigilance: +1

Modificateur de discrétion: +1

Mêlée: -1 (couteau), +0 (fusil de chasse)

Karl, moustachu et affligé de genoux cagneux, organise les parties de chasse d'un seigneur local sur ce territoire. Ayant passé une nuit de trop dans les bois embrumés, il est toujours légèrement nerveux.



Certain que les horreurs qui alimentent les rumeurs dans les villages se cachent vraiment derrière chaque branche, il se montre prompt à sortir son fusil et à s'en servir. Les Investigateurs doivent utiliser **Réconfort** pour le convaincre qu'ils n'ont rien à voir avec les démons qui hantent la forêt — s'il leur en laisse cependant le temps avant de les truffer de plomb.

La silhouette massive et porcine d'Udo, sa compulsion à se gratter et à roter bruyamment correspondent à l'idée que l'on se fait d'un chasseur. Pourtant, les aristocrates locaux ne jurent que par ses talents de traqueur. Sur la piste d'un sanglier, ils prétendent qu'Udo est capable de *penser* comme un sanglier. Si vous lui offrez assez de nourriture et de boisson (**Négociation**), il parviendra peut-être à retrouver un souvenir utile dans sa tête vide.

Châteaux et Catacombes

Les films d'horreur classiques de cette période mettent souvent en scène un noble corrompu, arrogant ou maudit opposé à l'ensemble de sa communauté. Son château, sa forteresse ou son manoir lui procure un sanctuaire où il peut entreprendre ses expérimentations interdites ou se reposer après avoir traqué leurs victimes à travers tout le pays. Ces bâtisses sont toujours massives et imposantes, projetant leur autorité sur les basses classes. Répondant au motif vertical, elles occupent souvent des positions haut perchées. Elles peuvent se dresser d'une manière improbable au sommet d'un piton rocheux. Leurs environs

sont parsemés de précipices, de falaises, de forêts impénétrables et d'autres obstacles naturels, comme si la nature malveillante conspirait de concert. Ces projections s'avèrent cependant illusoire, lorsque leurs occupants vont finalement trop loin et que la populace déchaînée vient réclamer justice.

Les châteaux renforcent l'élément vertical, à l'intérieur comme à l'extérieur. Des laboratoires et des salles de réception possèdent les unes et les autres des proportions gigantesques.



Grand Hall : cette pièce a été conçue pour écraser ceux qui y entrent sous l'image de puissance et de majesté de son propriétaire. Le plafond en dôme, supporté par de hautes colonnes, monte à plus de douze mètres. La décoration constituée de figures de bois gravées présente un style rustique, grotesque et gothique. Un feu brûle dans l'âtre d'une cheminée en saillie montant le long du mur Est.



Grand Hall II : une paire de gargouilles de bois à tête de sangliers posé sur deux escaliers jumeaux domine cette grande salle aux allures de caverne. Chaque volée de marches monte en suivant des angles étranges. Des ombres à l'origine douteuse se dessinent sur les murs, les divisant en une série de diagonales qui vous désorientent.



Grand Hall III : une double porte de chêne gravée de motifs gothiques et sylvestres dessine un visage sinistre dans le mur. Elle barre le passage au sommet d'un haut et large escalier de marbre circulaire. Des dalles de granit recouvrent le sol où gisent plusieurs tapis orientaux poussiéreux. Au-dessus d'un balcon couvert, les têtes empaillées d'un sanglier, d'un élan et d'un ours brun mangées aux mites vous jettent des regards muets.



Grand Hall IV : l'imposante chambre centrale se compose d'une série d'arches reliées entre elles. Les colonnes sont faites de gros madriers carrés et bruts, leurs surfaces portent encore les marques des outils qui les ont taillés. De longs écus arborant les armes de la famille orientent les murs faisant face à la porte. Chacun surmonte une paire de sabres croisés. Un gland doré pend accroché à leur poignée.



Grand Hall V : des panneaux de chêne, décorés de trèfles gothiques étrangement resserrés, recouvrent la moitié basse de chacun des murs de ce grand hall. De hautes fenêtres sont percées dans les parois en vis-à-vis. Un treillis de fer les divise en une douzaine de losanges. De lourds rideaux d'un gris étrange mais de facture banale pendent, prêts à être tirés à tout moment devant ces ouvertures.

Les quartiers d'habitations témoignent du statut chaque occupant, allant du négligeable au royal mais toujours ouverts aux quatre vents.



Chambre de maître : des fenêtres hautes et étroites donnent sur les montagnes sinistres qui encerclent la bâtisse. Au mur, des portraits d'ancêtres inquiétants jugent tous vos mouvements de leurs yeux scrutateurs, comme s'ils évaluaient votre droit légitime à reposer votre tête sur la couche familiale. Les lits médiévaux surchargés d'ornements — un pour le maître des lieux, l'autre pour son épouse — sont de simples couchages sans matelas. Un appui-tête incliné pare chacun d'eux. Malgré le feu dans la cheminée, point central de la pièce, un frisson semble émaner de toute la chambre.



Boudoir (de la dame de la maison) : un léger rideau blanc recouvre à peine un vitrail percé dans le mur extérieur. Les

branches des pins projettent des ombres tremblantes à travers la pièce. Des meubles contemporains, en bois laqué, s'y entassent dans une vaine tentative de conférer à la pièce l'illusion du confort moderne. Des bouteilles de parfum et des photos de famille ornent la coiffeuse, juste à côté d'un coffre à bijoux. Un miroir ovale domine le tout.

Chambre des invités : la pièce haute et étroite possède des murs incurvés qui suivent la courbe de la tour du château. De simples lits aux montants de bois sont collés contre les rares portions de parois rectilignes. Différentes assiettes de laiton et d'étain sont posées sur des étagères accrochées aux murs. À y regarder de plus près, chacune commémore une bataille médiévale depuis longtemps oubliée. Des dizaines de petites silhouettes s'y affrontent sur leur surface de métal.

Chambre d'enfant : un lit à baldaquin et un plafond sinistre semblent écraser les lieux. Dans un coin trône un coffre de bois brut contenant quelques jouets. Une tapisserie, taillée sans soin dans une pièce plus grande, habille quelque peu les murs de pierre nus. Elle représente un fier chevalier sur sa monture, l'épée brandie devant lui pour se protéger. Mais quelque chose dans l'expression de son visage grossièrement brodé indique qu'il sait très bien ne pas faire le poids contre ce qui l'attend.

Quartiers des serviteurs : la pièce étroite offre à peine assez de place à un lit et un meuble de toilette dépareillés. L'armoire alignée contre le mur, où l'on range le linge de maison, dégage une forte odeur d'amidon. Un unique crucifix pend au-dessus de la tête de lit.

Des portes et des passages secrets parcourent tous les manoirs ancestraux dignes de ce nom. Pour que leur découverte permette au groupe, ou à d'autres personnes, de se tirer d'un mauvais pas, un test de **Mécanique** (Difficulté 4 ou plus) est nécessaire. Si un passage secret contient un indice essentiel, il est accessible grâce à **Crochetage**. Le même passage sera sans doute découvert autrement selon les circonstances. Les joueurs peuvent se servir de **Mécanique** dès le départ, lorsqu'ils ne disposent encore d'aucune information au sujet de ce passage secret, mais ils pourront le trouver avec **Crochetage** plus tard, lorsque des indices auront été révélés au cours de l'intrigue.

Les passages secrets offrent non seulement aux monstres et aux adversaires un moyen d'attaquer et de s'en prendre aux résidents, mais en plus ils camouflent les entrées des laboratoires et des catacombes fermant les plus sombres secrets des châteaux.

Tunnel souterrain (naturel) I : le tunnel n'est qu'une fissure s'enfonçant dans la roche dure et volcanique, à peine assez large pour qu'une personne puisse s'y faufiler. Les parois sont glacées, compactes et sèches. La pierre effilée laisse de multiples entailles sur votre peau nue.

Tunnel souterrain (naturel) II : l'érosion naturelle a creusé dans la roche sédimentaire friable ce tunnel à l'aspect organique. Des filets d'eau ruissellent sur la surface molle et scintillante des parois. Ce passage naturel se resserre par endroits, mais reste la plupart du temps assez large pour y progresser sans effort.

Tunnel souterrain (bâti) : le tunnel a été construit avec la même pierre noire qui a servi à ériger le château qui le surmonte. Il s'enfonce de plus en plus profondément sous la terre. Les murs semblent dégager une sensation de froid.

Catacombes : vous suivez un réseau de tunnels et de passages étroits directement taillés dans la roche. De part et d'autre, des cercueils métalliques reposent sur de petites stèles de pierre. Ceux-ci portent le blason de la famille qui a fondé le château et semblent dater de plusieurs siècles.

L'ultime secret du château varie selon la légende qui lui est associée. S'il s'agit de la demeure d'une créature de la nuit, la bâtisse cache le repaire de ce monstre, par exemple une crypte. Ceux qui recherchent des secrets interdits remplissent cette salle centrale de tout leur équipement de laboratoire.

Crypte : une volée de marches battue par les vents descend vers une caverne humide où des stalactites et des stalagmites se sont rejointes pour former des colonnes naturelles. À votre approche, des rats, et d'autres créatures moins identifiées, couinent dans les recoins obscurs de la salle. Au centre de la pièce, sur une plateforme de pierre surélevée, repose un cercueil de fer (ou de pierre ou de bois) majestueux.

Laboratoire I : le laboratoire est installé dans un casernement reconverti donnant sur la tour qui le domine. Le rez-de-chaussée en renforcement contient tout un tas d'appareils électroniques chuintants et libérant des étincelles. Des barreaux d'acier permettent de tenter l'ascension malaisée de la tour jusqu'à son sommet où une trappe d'accès donne directement sur son point culminant.

Laboratoire II : une structure métallique supporte une série de panneaux de verre renforcé qui cernent la zone du laboratoire. D'éventuels spectateurs prennent place derrière ces vitres, sur des fauteuils rembourrés alignés devant des pupitres. Ils peuvent ainsi observer les expériences réalisées dans le périmètre protégé. Le plafond est en dôme. Des rangées de présentoirs remplis de divers instruments s'alignent sur le mur incurvé au fond de la pièce.

Laboratoire III : une salle hexagonale aux parois couvertes de plaques de fer rivetées, aérée par des ventilateurs accrochés au plafond.

Le cénacle du château cache souvent un terrible piège comme un précipice, des sables mouvants, un puits laissant s'échapper des fumeroles de soufre ou un système d'autodestruction explosif. Ils permettent littéralement d'atteindre le moment critique menant à la destruction des adversaires. D'un point de vue plus métaphorique, ils représentent l'enfer auquel ils sont en fin de compte voués.


Vous aurez aussi besoin de quelques descriptions des appareils meublant le laboratoire :


Équipement de laboratoire I : une roue de néon tourne dans un boîtier de verre.


Équipement de laboratoire II : un appareil ressemblant à un projecteur modifié, son carénage cerclé d'un anneau de petites ampoules à haute intensité, lance un rayon éblouissant vers le sujet de l'expérience.


Équipement de laboratoire III : une multitude d'éclairs électriques miniatures remontent le long de deux antennes formant un V. Lorsqu'ils atteignent le sommet du V, les arcs électriques se dissipent pour réapparaître au bas de la structure, encore et encore.


 **Équipement de laboratoire IV** : un transformateur en surcharge crache des étincelles et de la fumée.


 **Équipement de laboratoire V** : des boules de cuivre, d'un diamètre de 30cm chacune, pendent dans tout le laboratoire comme des lanternes. Des arcs électriques réguliers les relient de temps en temps entre elles, emplissant l'atmosphère d'une odeur de soufre.

 **Équipement de laboratoire VI** : des bobines électriques enroulées autour d'un globe de chrome le font légèrement vibrer. Quelques boutons translucides à sa surface s'illuminent périodiquement selon un schéma complexe et incompréhensible.

 **Équipement de laboratoire VII** : une paire de cornes en céramique, pareille aux antennes d'un insecte géant, émerge d'une boîte noire. Sa face avant est recouverte de cadrans et de compteurs. Une fois activés, deux disques jumeaux se mettent à tourner et vrombissent autour du point central entre les deux cornes.

 **Équipement de laboratoire VIII** : un appareil ressemblant à un four portatif est recouvert de plaques de métal. Il supporte une boule de verre autour de laquelle s'enroulent des anneaux de cuivre saturnien qui vibrent et tourbillonnent.

 **Équipement de laboratoire IX** : un cylindre de métal est suspendu dans une structure de câbles surmontant un chariot à roues ca bossées. Lorsque l'on tire sur un levier, le cylindre émet une nuée d'éclairs blancs extrêmement chauds vers un écran qui les diffuse à son tour pour alimenter tous les autres appareils.

 **Équipement de laboratoire X** : un capot fait de matériaux réfléchissants entoure une bobine électrique mise à nue, concentrant l'énergie émise dans un montage semi-circulaire contenant une douzaine de prises crépitant sous les étincelles.

Les habitants des châteaux

En plus du principal résident, toute histoire centrée autour d'un château dans le Décor gothique se doit de renfermer un assortiment de serviteurs, d'assistants et de factotums. Voici quelques profils succincts que vous pouvez modifier à votre guise. Des types de personnages similaires ont généralement reçu les mêmes caractéristiques.

Plus le maître des lieux se montre ouvertement dévoué au mal, moins il est probable qu'il choisisse son personnel parmi les honnêtes gens des environs. Ses besoins seront comblés par des assistants de laboratoire pervers, des personnages inquiétants et quelques créatures de la nuit.

Les seigneurs ne possédant aucun goût pour les sciences ne s'encombrent évidemment pas d'assistants de laboratoire.

Majordomes

Athlétisme 4, Fuite 8, Santé 4, Bagarre 4

Anton, un type du coin, soumis et sans imagination, sert cette famille depuis des années, plaçant la loyauté au-dessus de toutes les autres vertus. Pourtant, il est bon chrétien et aidera les autres Investigateurs, même contre ses maîtres, si les horreurs qui ont lieu ici dépassent les bornes. Ses responsabilités familiales l'incitent cependant à la prudence, Anton n'entreprendra rien qui pourrait laisser orphelins ses sept enfants. Frêle, les cheveux prématurément grisonnants même pour un homme largement trentenaire, il se déplace les épaules voûtées.

Né en Angleterre, le redoutable **Basil** y a rencontré son maître et reste à son service depuis cette époque. Il a hérité de ses origines un comportement imperturbable et tranchant qu'il conserve même face à la plus effroyable source de terreur. Plutôt petit, le visage avenant, Basil peut aller jusqu'à mettre sa vie en péril, apparaissant soudain sur la liste des morts mystérieuses sur laquelle enquêtent les PJ.

Le jeune **Hans** travaille depuis peu au manoir. Il démontre combien il est difficile de trouver des serviteurs compétents lorsque vous vivez au sommet d'un piton battu par les vents et que l'on a la réputation de s'intéresser de trop près à des sujets que l'homme devrait renoncer à connaître. Sa silhouette d'oiseau décharné, sa chevelure ébouriffée lui couronnant la tête, le rend très facilement identifiable. Mais assez malin pour percevoir les dangers cachés que recèle le manoir, Hans n'hésite pourtant pas à fuir sans remord face à la moindre menace.

Le vieux **Reinhold** continue à accomplir son service malgré sa démarche tremblante et ses sens amoindris par son grand âge. Son crâne presque chauve arbore une unique touffe de cheveux blancs comme neige, mais il compense ce déficit par une moustache de morse de taille impressionnante.

Soubrettes

Athlétisme 2, Fuite 4, Santé 4.

La gentille **Constanta** se fait vieille, mais elle a servi trois générations de la famille. Elle souhaite passer les dernières années qu'il lui reste à son poste. S'il existe le moindre signe de corruption spirituelle dans la maison, elle l'ignore gentiment. Bonne âme, son habitude à ne voir que le meilleur chez son maître ne peut être qu'une aide relative aux Investigateurs s'il s'avère que cet homme est maléfique. **Constanta** porte beaucoup d'affection à tous les enfants de la maisonnée, et ira jusqu'à se sacrifier pour eux sans réfléchir si l'occasion se présente.

La charmante **Ilenka** en pince pour son maître, mais ne voudra jamais l'admettre — ou du moins elle croit qu'elle dissimule très bien son admiration naïve et émerveillée. Lorsque les Investigateurs arrivent, elle peut transférer son affection sur l'un d'eux, pour peu qu'il partage quelques qualités communes avec son employeur, par exemple la générosité et une touche de génie.

L'imposante **Hanna** est une formidable maîtresse-femme, accomplissant ses tâches avec une implacabilité bourrue. Elle apprécie ses employeurs, plus particulièrement la dame de la maison, mais sa dévotion va avant tout à l'efficacité et la réalisation de son travail. Elle ne se montre pas vraiment impolie avec les invités, mais elle les considère de manière évidente au mieux comme une source de dérangement, au pire comme des intrus.

Honnêtes assistants de laboratoire

Athlétisme 4, Fuite 4, Santé 4, Bagarre 4

Le jeune et vaillant **Dr. Alst** entra au service de son maître après l'avoir entendu présenter un exposé fascinant dans son université.

D'autres auraient pu balayer ces théories non orthodoxes, mais pour le **Dr. Alst**, le futur se dessinait devant lui. Il croit aux travaux de son maître, mais refusera toute action en contradiction avec son sens éthique. L'impressionnable **Dr. Alst** affiche le visage avenant d'un innocent candide.

Pratiquant sans formation, **Oskar** a été recruté parmi les villageois afin d'aider aux tâches simples que demande le travail de laboratoire de son maître. Il est caractérisé par sa silhouette ventripotente et son franc-parler. Il admire énormément son employeur et ne le croit pas capable d'agir avec malveillance, quelle que soit la nature de ses recherches.

Maléfiques assistants de laboratoire

Paresseux, arborant un cou de poulet, le **Dr. Egilbert** travaillait dans l'ombre au sein d'une obscure institution provinciale avant de découvrir qu'il partageait des points de vue similaires avec le maître du château. Il attribue cette similitude au temps passé à feuilleter une traduction en tchèque, fragmentaire et corrompue, du *Necronomicon*. Sans rien en dire, **Egilbert** se croit supérieur intellectuellement au maître. Il attend avec ferveur le jour où son bienfaiteur sera éliminé, lui permettant alors de surgir de l'ombre et de s'approprier le crédit de ses découvertes.

Athlétisme 8, Fuite 8, Santé 6, Bagarre 6

Hirsute et difforme, le démoniaque **Gregor** sautille à travers tout le château, dardant en permanence son regard suspicieux vers les Investigateurs. Son comportement envers eux se pare de moquerie ouverte ou de crainte selon la manière plus ou moins autoritaire dont ils se sont présentés à lui la première fois. Il a été suspecté de plusieurs meurtres par les habitants du coin. Afin d'exercer sa vengeance sur eux, **Gregor** est impatient d'obtenir le pouvoir que les expériences du maître lui promettent. Il ne quitte jamais sa tunique en toile de jute. Si on parvient à l'examiner, on peut distinguer les yeux aveugles, les narines et les dents de bébé de son jumeau incrusté dans sa toison au-dessus de son mamelon droit. Le jumeau ouvre alors une bouche béante et tente de mordre l'examineur (perte possible de 4 points de Equilibre mental).

Athlétisme 8, Fuite 8, Santé 12, Bagarre 12

Modificateur de vigilance: +2

Modificateur de discrétion : +2

Avantage spécial : immortel

Personnages inquiétants

Athlétisme 6, Fuite 6, Santé 6, Bagarre 8, Mélée 6.

Modificateur de vigilance: +1

Modificateur de discrétion : +1

Arme : -1 (Couteau)

À cause de ses yeux roulant follement dans leurs orbites, d'une grimace sauvage découvrant en permanence ses dents, **Franz** présente un faciès grotesque qui ne lui a laissé aucune chance de se faire accepter dans une population superstitieuse. Dès sa naissance, on lui a collé une image de rejeton de l'enfer. Vivant désormais sa vie criminelle tel un ermite reclus au fond des bois, **Franz** ne fait rien pour démentir cette réputation. Il est prêt à tout pour de l'argent. Il cache sa misérable cagnotte dans un coffre de fer sous le plancher de sa hutte. Il est sensible à la **Flatterie**.

Nouvelle Règle : Immortel

Certains adversaires décrits ici possèdent le trait « Immortel ». Lorsque leur score de Santé tombe à -12 ou moins, ils présentent alors tous les signes du trépas pendant une période de plusieurs heures. Un médecin pourra signer un certificat de décès et permettre l'enlèvement du corps, ainsi ils pourront retrouver leurs forces et s'échapper au moment opportun. À cet instant leur réserve de Santé revient à son niveau normal.

Bien que l'on puisse considérer cette capacité comme d'origine surnaturelle, elle correspond surtout à une constitution naturelle extraordinairement robuste.

Un personnage Immortel ne peut se régénérer si son corps est en grande partie détruit, soit au moment de sa mort, soit post mortem suite, par exemple, à une dissection, une crémation ou sa dissolution dans de l'acide.

Même dans le mode pulp, un personnage Immortel ne mourra pas une fois sa Santé abaissée à des niveaux négatifs. Il souffre par contre, comme les PJ, des mêmes inconvénients liés à un score négatif de Santé.

Petrov est un gitan corpulent qui aime se curer les dents avec la pointe de son couteau de chasse. Ses yeux brillent littéralement d'avidité lorsqu'il reçoit la proposition d'une affaire juteuse et malhonnête. Repoussant et sans la moindre manière, il fait pourtant de gros efforts pour se présenter comme un homme du monde. Son errance criminelle à travers l'Europe lui a permis d'apprendre les rudiments de nombreuses langues, un talent dont il aime à faire la démonstration devant les étrangers. Les autres gitans, ne le connaissant que trop bien, l'évitent et se moquent de lui. Les Investigateurs qui veulent tirer quelque chose de lui seraient avisés de recourir à la **Négociation**.

L'encombrant **Rudi** est lent d'esprit, mais déteste lorsque les gens disent de lui qu'il est stupide. On peut lui faire confiance pour mener à bien des actions simples comme enlever des gens ou creuser une tombe (il ne bénéficie par contre pas des Modificateurs de discrétion et de vigilance des autres Agents inquiétants.) Des tâches plus complexes le plongent en général dans la frustration, pouvant mener à des explosions de violence. Il perd rapidement le fil de ses idées lorsqu'il est soumis à un **Interrogatoire**.

Villes et Villages

Il existe, dans le Décor gothique, un état de tension constant entre le château et la cité toute proche. Les villageois ont peur des activités du maître du château, mais se soumettent par tradition. Alors que la terreur se répand, que le malaise s'amplifie, des murmures malveillants fusent dans les tavernes locales où les gens se réunissent. Un événement finit par arriver— la découverte du corps d'un enfant, d'étranges lumières illuminant un laboratoire que l'on croyait détruit — et inévitablement la foule se rassemble pour exercer sa vengeance aveugle contre ceux qu'elle associe aux forces du mal.

Un village dans le Décor Gothique correspond à bien plus que quelques fermes rurales dispersées. Il paraît très urbanisé, ses bâtisses médiévales étroitement collées les unes aux autres. Les panneaux sont rédigés en anglais ou en allemand.

Scène de rue : longeant la rue, les bâtiments semblent se ser-
rer les uns contre les autres comme pour se protéger du ciel menaçant.
Certaines façades sont recouvertes de stuc blanc et tranchent avec
la texture sombre des poutres de bois. D'autres, toutes en pierre, paraissent
bien plus anciennes. La route est recouverte de pavés irréguliers,
offrant autant d'armes improvisées si une émeute venait à éclater.

Résidence : une demeure solitaire se dresse au carrefour de
deux anciennes routes. Sa silhouette instable plie sous son propre
poids, lui conférant un air étrange comme l'une de ces fermes peintes
par un Brueghel ivre. Des pies jacasseuses ont élu domicile dans la
paille de son toit de chaume.

Gare ferroviaire : la silhouette de la gare se dessine au
milieu de la ville, ses rails suivant la crête d'une fine moraine. Les bar-
deaux de la toiture, qui descend dans votre direction selon un angle
alarmant, bougent avec le vent. Une plateforme de bois domine la rue
comme une immense potence. Des lettres gothiques, peintes sur un
panneau indicateur, annonce le nom de la ville.

Poste de police (extérieur) : une solide volée de marches
en béton mène au pied d'une voûte de pierre sur laquelle sont gravés le
nom de la ville et la mention "Poste de Police." La bâtisse est un cube
trapu et imposant de style roman, elle projette une impression d'auto-
rité réduite à son minimum.

Poste de police (intérieur) : le haut vestibule du poste
est tout en angles droits et en lignes tout aussi rectilignes. Des lampes
en fer forgé pendent du plafond. Le bureau de l'inspecteur occupe le
centre de la pièce, posé sur un tapis élimé. Sur un côté, on trouve le
bureau de son adjoint, plus petit et plus encombré, des classeurs en
métal bas supportant un bureau à cylindre.

Cellule : l'unique cellule du poste se révèle aussi anonyme et
triste que vous vous y attendiez. Elle suit une construction standard :
une seule porte aux barreaux métalliques, des murs en béton et un
banc de bois.

Cachot : le niveau souterrain de la tour d'un antique château
aujourd'hui démolé a été recyclé en une sinistre prison. Six mètres au-
dessus du sol, une fenêtre à barreaux y dispense la maigre lumière de la
rue. Vous apercevez seulement à travers les chaussures et les chevilles
des passants. Une porte arquée en chêne et renforcée de tiges métal-
liques constitue l'unique accès au cachot. Six marches de pierre, usées
par des siècles de passage, descendent de l'entrée jusqu'au niveau du sol.
D'épaisses chaînes et des menottes en fer pendent le long du mur. Bien
que vous ne voyiez aucun instrument de torture, vous vous imaginez
très bien qu'ils ont dû avoir leur place ici.

Mairie (extérieur) : le bâtiment est surchargé de pignons
et d'avant-toits organisés autour d'un porche central flamboyant, sup-
porté par de fines colonnes en pin. La tour de l'horloge jaillit du toit,
les aiguilles indiquant perpétuellement minuit. L'architecte voulait
sans doute donner à la mairie un charme pittoresque, mais sa
silhouette affaissée témoigne désespérément de sa décrépitude.

Mairie (intérieur) : des rideaux épais étouffent les rares
fenêtres de la principale salle de réunion de la mairie. Au niveau du sol,
des rangs de siège d'église sont destinés aux citoyens intéressés par les
débats, mais leur champ de vision est souvent réduit par les colonnes
de bois brut qui parsèment la salle. Un espace surélevé ressemblant au
box d'un jury, accueille les conseillers municipaux. Ils affichent ostensiblement
par-dessus leur costume sombre une écharpe symbolisant
leur charge. Le bourgmestre s'assoit quant à lui derrière un grand
podium. Il porte une écharpe plus large encore et un médaillon doré
suspendu par un ruban de soie.

Taverne : dans cette hôtellerie au bord de la route, le plancher
de bois est couvert de tables rondes. Le rude comptoir est fabriqué
dans un bois laqué sombre. Les clients boivent dans des chopes de style
allemand. Le vin est servi dans de petites coupes en terre cuite. Une
large porte permet de laisser entrer ou sortir plusieurs personnes à la
fois. L'endroit empest la bière rance et le vin aigre.

Hôtel (extérieur) : l'unique hôtel du village n'est qu'un
modeste bâtiment de bois coincé entre deux imposantes bâtisses de
pierre plus anciennes. Une décoration prétentieuse habille les avant-
toits et les fenêtres. Sa pancarte pend accrochée à une tige de fer, grin-
çant à chaque bourrasque de vent.

Hôtel (réception) : la lumière déglagée par un fourneau
ventru projette des ombres inquiétantes sur les murs nus et poussie-
reux de la réception. Une sonnette chromée trône sur un haut comp-
toir de bois. Tout un assortiment de clefs squelettiques, chacune reliée à
une plaquette numérotée, pend derrière. Le long du mur longeant
l'escalier menant aux chambres, six hiboux empailés de différentes
espèces braquent sur vous leur regard avide.

Hôtel (suite) : la chambre est spacieuse, mais arbore pour
seule décoration les ombres projetées à travers ses vitres. Une penderie
et une commode basse attendent de recevoir vos affaires. Le vieux
matelas sur le lit d'une taille digne d'un roi est creusé d'un profond
sillon. Des traces de sciure révélatrice au pied des plinthes attestent de
la présence de souris affamées.

Hôtel (chambre modeste) : l'étroitesse de la pièce
laisse peu de place entre un lit simple et une table de toilette bacale.
Des tâches sur le mur de plâtre démontrent qu'il a été récemment
enduit, mais de nouvelles fissures apparaissent tout autour. La puanteur
qui règne ici suggère qu'un rat crevé doit pourrir lentement
entre les cloisons.

Magasin (extérieur) : des panneaux de bois recouvrent
les murs extérieurs du magasin. La vitrine est divisée en successions de
petits carreaux. Des lettres peintes en blanc annonce le type de com-
merce qui s'y pratique. La porte du bâtiment se trouve dans un renfon-
cement de la façade et semble s'incliner dans un angle.

Pompes funèbres (arrière chambre) : cette petite pièce
banale renferme un cerceuil, une dalle et une série d'instruments antiques
destinés à préparer le corps de ceux qui viennent de trépasser. La salle
dégage une odeur d'eau de javel et de charogne. Par contre, il manque visi-
blement les senteurs des produits d'embaumement et de formol, caracté-

ristiques du travail d'un professionnel moderne. Les photographies des ancêtres du propriétaire actuel figurent au mur sur de petits portraits dans leur cadre ovale. Tous semblent porter exactement le même costume noir, comme s'ils se le passaient de génération en génération.

Pompes funèbres (chapelle) : un Christ crucifié et lugubre domine la pièce, une expression d'agonie figée sur son visage sculpté dans le plus pur style gothique. Trois rangées de chaises en chêne font face au cercueil. Bien qu'il soit fermé, on peut apercevoir les traits du défunt à travers une petite vitre.

Le bâtiment local des pompes funèbres sert probablement de morgue. Si vous avez plutôt besoin que celle-ci se trouve dans l'enceinte du poste de police, utilisez le descriptif suivant :

Morgue (intérieur) : une table de métal trône au centre d'une pièce désuète et poussiéreuse. Des casiers pour conserver les corps occupent tout un pan de mur. Contrairement à toutes les mesures d'hygiène en vigueur, les façades des tiroirs sont en bois. Les divers instruments de dissection sont rangés dans des commodes d'un autre âge, comme celles qui servent à stocker les spécimens dans les musées.

Autorité locale

La hiérarchie dans le village du Décor Gothique village est plutôt réduite. Le bourgmestre, ou maire, supervise un conseil réduit de quatre à six notables locaux. Ils prennent leur décision à la majorité. En passant par l'inspecteur de police, chacun d'eux peut ordonner la mise en cellule ou au cachot de tout contrevenant. Quand, très rarement, un procès criminel a lieu, le bourgmestre endosse le rôle de juge, et les figures locales, dont ces conseillers, forment le jury. Personne ne semble se formaliser du fait qu'un notable puisse à la fois ordonner l'arrestation d'une personne puis siéger à son procès en tant que juré.

L'inspecteur est à la tête des minuscules forces de la police locale. Bien qu'il ait normalement à rendre des comptes à sa hiérarchie, au-delà des limites du village, l'isolement de sa communauté lui confère de fait une relative autonomie. D'un autre côté, cela implique qu'il ne doit pas compter sur une aide extérieure, le laissant bien désarmé face à une populace en colère ou à des monstres féroces. Au mieux, ses lointains supérieurs recruteront quelques experts venus d'ailleurs, par exemple mandatant des détectives de Scotland Yard ou du FBI afin de résoudre une série de meurtres sanglants. Dans le cadre du jeu, les PJ peuvent, bien entendu, endosser ce rôle de consultants extérieurs.

Chaque village ne dispose que d'un seul maire et d'un seul inspecteur de police, mais nous vous fournissons plusieurs profils. Les Investigateurs peuvent circuler de ville en ville, ou certains PNJ peuvent tomber sous les coups des forces maléfiques, nécessitant leur remplacement.

Comme dans tout bon scénario d'horreur et d'enquête, les autorités locales se montrent largement inefficaces. Dans les films qui servent d'inspiration à ce livre, l'inspecteur du cru peut parfois améliorer le niveau général, sortant un personnage sympathique d'une situation périlleuse. Dans le cadre d'un scénario de jeu de rôle, cette tâche incombe aux Investigateurs. Les membres de la police peuvent intervenir durant le dénouement, mais jusqu'à cet instant, ils endossent le rôle d'obstacles sceptiques face aux efforts du groupe.

D'un autre côté, en particulier si vous animez une longue campagne dans le Décor Gothique, les inspecteurs de police et autres vaillants citoyens pourront fournir des Investigateurs de remplacement plus que valables alors que les personnages seront peu à peu happés par les périls qu'ils tentent d'endiguer.

Bourgmestres

Athlétisme 2, Fuite 6, Santé 2.

Herr Buchreiser est un réactionnaire bredouillant qui tente de conserver sa santé mentale dans un univers hanté en se concentrant sur des procédures pointilleuses. Il abuse de sa maîtrise sans égale des lois locales afin de ralentir toute entreprise, jamais pour en initier. Lorsqu'il prononce un discours officiel, il n'a de cesse de remettre en place son petit chapeau rond qui tient précieusement sur son crâne chauve. Il ne partage ses informations qu'avec hésitation, pourvu que l'Investigateur ait su déployer une argumentation logique et inexorable (**Bureaucratie**).

Herr Düringer, ce vieux gentleman un peu original, se régale dans des discussions au sujet de littérature, de musique et de peinture. Il aime par-dessus tout partager un verre de délicieux cognac avec des visiteurs étrangers et érudits. Malheureusement, il se montre complètement dépassé lorsqu'il s'agit de gérer les conséquences de l'horrible malédiction qui menace périodiquement d'engloutir son village. Lorsqu'on en parle, il tente de changer de sujet, ce qui nécessite de recourir au **Réconfort** pour recentrer la discussion sur ce problème.

Herr Draeger, connu pour son avarice, passe son temps libre à admirer les précieuses antiquités qu'il a réussi à chaparder, sous le couvert de sa fonction officielle, dans les demeures des victimes de l'horreur qui menace le village. Son bon sens effacé derrière son avidité, il espère secrètement que de nouveaux meurtres auront lieu afin d'augmenter la taille de sa collection cachée. Il réagit surtout à la **Négociation**.

Inspecteurs de police

Athlétisme 6, Armes à feu 8, Santé 8, Bagarre 4.

Arme : +1 (Luger)

Les inspecteurs de police de cette province portent des uniformes noirs à l'allure militaire, complétés par une casquette à visière surmontée d'un plumet et des bottes cirées. Les monocles et les cravaches font également partie des accessoires standards.

L'inspecteur **Brandt** adopte une attitude perpétuellement guindée et parle avec le style saccadé, presque méprisant d'un officier anglais d'active. Totalement dévoué à sa tâche, il regarde du coin de son œil cerclé d'un monocle les Investigateurs qui ne lui paraissent pas sérieux alors qu'ils semblent vouloir s'emparer des étranges affaires qui secouent la région. Il est du genre à aller jusqu'au sacrifice afin de respecter la loi lorsque son abandon indique un plongeon inéluctable dans le chaos et la folie. L'usage de **Jargon Policier** force son respect.

L'inspecteur **Bohm** tente de se présenter comme le genre d'homme qu'est vraiment son collègue, l'inspecteur **Brandt**. En réalité, ce type fluet qui ne peut pas passer devant un miroir sans prendre le temps de vérifier l'état de sa fine moustache, pense essentiellement à assurer sa propre autorité. Cachant ses craintes derrière un vernis de confiance crâneuse, il représente un obstacle pour les Investigateurs jusqu'à ce que l'enfer se déchaîne. Alors, quelques mots aboyés en guise d'**Intimidation** permettent de museler sa personnalité soumise et timorée.

Incorrigible snob, l'inspecteur **Scheidt** déteste ce poste provincial qui ne lui offre que danger et détérioration de son état mental. Il espère être muté aussi vite que possible dans la capitale où se trouvent les réelles opportunités de carrière et d'avancement social. Lorsque des menaces surnaturelles surgissent, il demeure un éternel sceptique, refusant d'entendre de tels arguments, réagissant juste comme ses amis restés au bercail s'y attendraient à le voir faire. Des personnages possédant un **Niveau de vie de 5** ou plus peuvent jouer sur sa tendance instinctive à la flagornerie envers les riches et ceux qui ont des relations. **Scheidt** est un homme grassouillet avec pour signes distinctifs un bandeau sur l'œil et un crâne rasé.



Agents de police

Athlétisme 4, Fuite 4, Santé 3, Bagarre 4, Mêlée 2.
Arme : +1 (Luger)

Ressemblant à une vieille cigogne, **Heino** préférerait effectuer un petit somme au commissariat de police plutôt que remplir sa fonction, en particulier si cela implique une confrontation avec les forces obscures. L'usage de **Réconfort** l'incite à se montrer plus coopératif. Mais comptez une Dépense dans la même compétence afin de l'amener à se rendre utile d'une quelconque manière.

Lambert peut être décrit comme un rustre renfrogné et plein d'amertume. Il considère que les bourgeois l'exploitent et le méprisent. Un **Niveau de vie de 2** permet d'établir avec lui une relation fondée sur un sentiment de solidarité prolétarienne qui le pousse à coopérer avec l'Investigateur en question (mais pas avec ses collègues d'une classe sociale différente.) L'**Intimidation** est un autre moyen de requérir son aide, mais cela le motivera à tenter plus tard de placer des bâtons dans les roues du groupe, si l'occasion se présente.

Radu, un rustaud illettré recruté après les décès en série d'autres agents, passe son temps à sculpter des figurines d'ours et de loups. Elevé par sa grand-mère à moitié folle, il est le dépositaire de toutes les légendes et superstitions locales, qu'il est prêt à partager grâce à l'utilisation d'**Histoire Orale**.

Accents

Vous pouvez renforcer l'impression d'absence de repères géographiques en retranscrivant la variété des accents liés aux influences du décor. Des personnages étrangers, américains ou anglais par exemple, parlent avec les accents adéquats. Par contre, les locaux ont des accents allemands, slaves et hongrois. Mais ils peuvent tout aussi bien prononcer avec une intonation anglo-saxonne. Parfois, ils parlent comme un gars des bas-fonds de Londres essayant de parler allemand. Les villageois affichent les marqueurs linguistiques de la classe sociale à laquelle ils appartiennent, quelle que soit leur origine. Ainsi, les paysans mâchent leurs mots et les domestiques peuvent parler dans un dialecte des bas quartiers. Les majordomes conversent, tout comme leurs maîtres et les autres personnes de qualité, avec un phrasé snob et une bonne intonation (avec un accent anglais) ou avec un ton sec et sifflant pseudo-germanique.

Citoyens

Les habitants les plus influents de la ville sont les commerçants, les marchands et autres entrepreneurs, avec sans doute en plus les quelques professions particulières présentes. Parmi toutes celles-ci, comptez l'apothicaire, le boulanger, le boucher, le docteur, le gérant de la droguerie, l'épicier, le mercier, le notaire et l'entrepreneur des pompes funèbres. Leurs principales fonctions narratives dans ce contexte consistent à exprimer la peur, à trouver des raisons pour ne pas agir face à l'horreur et à servir de victimes. Vous pouvez leur appliquer d'autres rôles selon le cours des événements.

Nous vous fournissons quelques noms et personnalités servant à la fois pour les citoyens comme pour les villageois (voir ci-dessous). Attribuez-leur une fonction particulière selon vos besoins.

Le timide **Herr Höcker** est persuadé d'être le prochain sur la liste des victimes de la menace, monstre ou horreur amorphe, qui hante les bois autour du village. L'utilisation de **Réconfort** l'amène temporairement à aider les personnages, bien que toutes les informations qu'il puisse fournir passent par le filtre de ses terreurs congénitales.


Pugnant, physiquement imposant, **Herr Mainzer** saisit toutes les opportunités pour prendre une position de supériorité face aux autres. Comme la plupart des brutes tyranniques, il s'efface lâchement devant un expert en **Intimidation**.


Peintre amateur exerçant son art à travers de piètres imitations de Caspar David Friedrich, **Herr Stepanek** se montre plus intéressé par l'avis des Investigateurs sur son niveau de maîtrise artistique que par tout autre sujet officiel qu'ils seraient amenés à aborder avec lui. Une fois un peu **Flatté**, il revient à leurs préoccupations.

Herr Lincke trompe ses clients avec son apparence pompeuse et digne. Un personnage possédant **Connaissance de la rue** verra clairement dans son jeu dès qu'il engage une relation avec lui. Il est possible de s'en servir pour lui arracher quelques informations. Il arbore sa bedaine et son triple menton comme s'il s'agissait de symboles d'autorité.

Cités Universitaires

Dans le cas où l'horreur du château possède une nature scientifique, la cité peut abriter une petite université ou une école de médecine.

 **Amphi** : un auditorium en gradins, chacun accueillant un rang de chaises et de bureaux en bois, descend en pente raide jusqu'au point central de la salle, un dais triangulaire portant un lutrin et une table basse. Un panneau composé de trois tableaux noirs en ardoise est accroché derrière. Il peut être relevé et laisse alors apparaître d'autres tableaux du même genre. Toute une série d'équations en pattes de mouche y sont inscrites, tout autour de plusieurs diagrammes obscurs.

 **Laboratoire de recherche** : de nombreux spécimens anatomiques, embouteillés et préservés dans l'alcool, emplissent les étagères de pin montant jusqu'au plafond très élevé du laboratoire. Une échelle glisse le long de celles-ci afin d'atteindre les flacons, il faut encore attraper les plus hautes à l'aide d'un ustensile en métal prévu à cet effet. Des tables d'expérimentation occupent tout l'espace du sol en carreaux blancs. Des chariots chromés portent tout un assortiment d'instruments chirurgicaux.

Voici quelques personnages typiques des lieux :

Le **Dr. Rudolfus Hein** est un farouche défenseur de l'orthodoxie scientifique. Il porte des costumes de tweed, fume une pipe Meerschaum et surveille son univers à travers ses lunettes rondes à monture en corne. Hein adopte une attitude autoritaire et réservée face aux Investigateurs jusqu'à ce que l'un d'eux démontre son sérieux scientifique à l'aide de **Biologie**, **Chimie** ou encore **Physique**.

Agent de sécurité corrompu, **Ferdinand** laisse qui veut fureter partout, voire emporter des objets dont il pense que personne ne remarquera la disparition, en échange de quelques couronnes (**Négociation**.) Il ressemble à un voutour assoupi engoncé dans un uniforme mal taillé.

Villageois

Les gens remplissant les rangs des excités brandisseurs de torches et de fourches occupent des positions plus modestes en ville, parmi eux le forgeron, le propriétaire de l'hôtel, le chef de gare, le tanneur, l'aubergiste, le chaudronnier, le fabriquant de carrioles et le bûcheron.

Gustav, la quarantaine et la respiration sifflante, devient trop vieux pour un travail fatigant. Il est visiblement suant et éreinté dès qu'il accomplit le moindre effort physique. Toute personne avec **Médecine** en déduira qu'il est au bord de la crise cardiaque. Il se montre coopératif et serviable à l'excès envers celui qui lui prodiguera un conseil médical propre à lui sauver la vie.

Au bord de la crise de nerfs à force de vivre dans un village hanté, **Matthias** essaie de faire comme si tout allait bien, ce qui le rend encore

plus nerveux. Ses protestations bravaches en face du danger sonnent faux pour celui qui connaît la **Psychologie**. Les Investigateurs peuvent s'assurer de sa coopération en prétendant croire à ses fanfaronnades.

Calme et amer, **Ernst** a déjà vu des horreurs assaillir son village, et il se prononce ouvertement pour une action préventive et violente. Si le reste des villageois refuse de le suivre, il peut simplement faire usage de la dynamite qu'il a sous la main afin de résoudre lui-même le problème. Un bon **Jargon Policier** le persuade que les Investigateurs possèdent une expérience suffisante pour trouver une solution et qu'il ferait mieux de les laisser agir.

Toute sa vie, **Siegfried** a souffert de furoncles qui éclatent et suppurent lorsqu'une menace surnaturelle se profile à l'horizon. Il tente de conserver une attitude enjouée face à la douleur constante qu'il subit et à la révolusion affichée par ses voisins. Siegfried apporte toute l'assistance possible que peuvent lui demander des Investigateurs sans scrupules — au risque d'y perdre la vie.

Accroches

Utilisez les accroches suivantes pour animer vos propres scénarios dans le Décor Gothique.

Le chêne palpitant

Le descendant immortel d'une lignée d'aristocrates dégénérés entame une série de meurtres où il se débrouille à chaque fois pour se faire prendre. Même incinéré ou démembré, il ressort rapidement de la tombe pour recommencer à tuer. Afin de l'arrêter, les Investigateurs doivent fouiller son passé familial pour y découvrir que, sa tendre grand-mère était une sorcière ayant découvert le secret de l'immortalité, en transférant son cœur palpitant dans un chêne nouveau. Il faut localiser cet arbre avant de pouvoir annuler ce sort lui conférant une vie éternelle.

Harem sanglant

Les villageois se réjouissent lorsqu'un aristocrate, un vampire à en croire la légende, est finalement empalé sur un pieu (peut-être même par les Investigateurs). Pourtant, la fréquence des attaques où l'on découvre des corps exsangues, la gorge déchirée, ne fait qu'augmenter depuis. Cette fois, ce sont les plus beaux hommes du village qui forment les principales cibles. La mort du comte a laissé son harem libre d'agir à sa guise. Ces séduisants vampires ravagent désormais les environs. Les Investigateurs doivent découvrir leur repaire et les exterminer avant que cette malédiction ne donne naissance à une nouvelle génération de vampires.

Le Livre des Secrets

Ulrich, un ancien assistant de laboratoire complice d'un scientifique connu pour s'être livré à une série d'expériences obscènes et dangereuses, s'échappe de prison. Il pénètre alors par effraction dans la section secrète de la bibliothèque où sont conservés en sécurité les carnets énigmatiques de son défunt maître. Effrayé à l'idée des horreurs que le serviteur contrefait et malveillant pourrait lâcher sur leur communauté à l'aide de ces informations, l'inspecteur de la police locale fait appel aux Investigateurs pour l'aider à traquer Ulrich.

La malédiction Derensberg

Alfred Derensberg, le vieil ami d'un des Investigateurs, lui fait parvenir une requête choquante. Il est victime de la malédiction Derensberg qui provoque sa transformation pendant les nuits de pleine lune en un monstre meurtrier et vorace. Pire encore, cette créature semble impossible à tuer. Derensberg prie les Investigateurs de fouiller dans le passé sulfureux de sa famille afin d'y découvrir la méthode qui le condamnera à jamais à la tombe — mais il leur vaut mieux agir vite, la prochaine pleine lune est pour bientôt.

Le labyrinthe dans les bois

À la recherche de gitans, les Investigateurs perdent leur chemin dans une forêt sombre. Ils réalisent éventuellement qu'ils viennent de passer dans un autre univers de nature onirique. Ici, la matriarche du clan — une femme invalide dans le monde réel — endosse le rôle d'un spectre hurlant monté sur un destrier d'un noir d'encre qui les poursuit l'un après l'autre. Ils doivent comprendre les lois irrationnelles qui régissent ce lieu afin de découvrir un moyen de regagner le monde réel.

Le cadran lunaire

Le groupe enquête sur le vol dans le musée local d'un étrange objet en argent d'origine romaine. Comprenant que le cambrioleur inconnu semble vouloir rejoindre la zone de fouilles, dans une obscure province de l'Europe de l'Est, où celui-ci a été découvert, ils se lancent à sa poursuite. Le voleur est le Dr. Laszlo Rohak qui veut utiliser cet objet comme une lentille de télescope avec laquelle il compte créer un "pont de lumière" permettant de voyager depuis la Terre jusqu'à la Lune. Il ignore cependant que ses expériences ont déjà provoqué la possession par des entités spectrales emprisonnées sur la Lune de plusieurs membres de sa famille. Ces êtres anciens et amoraux iront jusqu'à tuer afin d'empêcher les Investigateurs de contrecarrer les intentions de Rohak.

La salle dans les catacombes

Un Investigateur hérite d'un château abandonné au plus profond d'une chaîne montagneuse du Décor Gothique. Les villageois du coin l'accueillent avec une hostilité à peine voilée, certains que cet étranger vient reprendre les expérimentations interdites de son lointain parent. D'étranges manifestations se produisent alors que le groupe réside au château. Mais le véritable danger surgit lorsqu'ils tombent sur un laboratoire intact au cœur des catacombes s'étendant sous la construction. L'héritier ressent alors le besoin irrésistible et compulsif de poursuivre les travaux de son bienfaiteur... vers un résultat incertain.

Des hurlements à la morgue

Les personnages reçoivent une lettre envoyée par un jeune collègue scientifique travaillant la nuit comme gardien de morgue. Les Investigateurs se rendent alors dans une petite cité universitaire isolée. Une fois sur place, ils découvrent leur ami occupant l'unique cellule du commissariat de police local. Il est accusé du meurtre de son supérieur. Son seul argument de défense, incroyable, consiste à prétendre qu'un cadavre s'est relevé au beau milieu d'une autopsie et que c'est lui qui aurait mis en pièces le médecin légiste !



La plus douce des étoffes

L'ancienne maîtresse d'un Investigateur revient d'un séjour dans une obscure province d'Europe de l'Est. Elle paraît avoir considérablement changée. Autrefois frivole et dévorant la vie à pleines dents, elle se montre désormais maussade, irritable et prompte à se lancer dans des propos déments sur des sujets occultes qui ne l'auraient jamais intéressée auparavant. Lorsqu'elle est assassinée au cours d'une enquête sur un meurtre particulièrement violent, les Investigateurs découvrent une anomalie dans son cerveau, certaines cellules nerveuses appartiennent à une tout autre personne! Cette révélation les pousse à suivre ses traces jusqu'à sa dernière destination, à la recherche du fou qui a pratiqué un acte de chirurgie aussi monstrueux.



MORT AU-DELA DU NIL

“LES BRUTS QUE LES ARABES FONT COURIR SONT TRÈS FANTAISISTES, ET NE PEUVENT PAS ÊTRE PRIS SÉRIEUSEMENT EN CONSIDÉRATION, ILS DISENT MÊME QUE LE VIEUX KHEPHREN -- CELUI DU SPHINX, DE LA SECONDE PYRAMIDE, ET DU TEMPLE BÉANT -- VIT DANS LES PROFONDEURS AYANT ÉPOUSÉ LA REINE-GOULE NITOCRIS ET QU'IL RÉGNE SUR LES MOMIES QUI NE SONT NI HOMMES NI BÊTES.”

-- H.P. LOVECRAFT, “PRISONNIER DES PHARAONS”

Les Investigateurs sont arrivés dans le Décor Egypte pour seconder une expédition archéologique vers la mystérieuse Troisième pyramide où selon les rumeurs reposerait la légendaire Reine Nitocris. Malheureusement, un pouvoir cauchemardesque se dirige vers l'un d'entre eux, au-delà du Nil et par delà les millénaires.

INTRODUCTION

L'Ossature

Cette aventure est relativement simple. Elle démarre avec l'**Arrivée au site des fouilles** des aventuriers, où ils entendent les horribles et effroyables **Légendes de Nitocris**. Ayant été présentés à différents PNJ, la première crise pour les Investigateurs sera la Première attaque durant laquelle Fletcher Norton sera tué. Une **Seconde Attaque** signera la mort de Will Manning, et la **Troisième Attaque** sera en fait destinée à l'Investigateur-cible. Il sera alors possible de se lancer **Sur la Piste de la Momie** jusqu'au Temple caché de Nitocris et son **Terrifiant bas-relief**. Aux Investigateurs d'**Arrêter la Momie** et de sauver leurs compagnons d'un destin pire que la mort (qui est prévue tout de même) entre les mains de l'Immortelle Reine d'Égypte.

L'Horrible vérité

La Reine Nitocris utilise son savoir surnaturel pour scruter les siècles à venir à la recherche de la réincarnation de son amant

Menthuophis. Elle le retrouve sous la forme de l'un des Investigateurs, et décide d'utiliser son *ba* — son âme comme signal lumineux à travers le temps. Son agent est le prêtre-goule d'Anubis, Anankaresh. Il envoie son propre *ba* dans le futur, dans l'une des nombreuses goules momifiées de la tombe de Nitocris, ce qui réanime la momie. Sa mission : pratiquer une large blessure dans le cœur de l'Investigateur, le siège du *ba*. Anankaresh utilisera autant de momies-goules que nécessaire, à moins d'être détruit. Nitocris désire profiter de ce passage ouvert vers le futur et y régner grâce à sa sorcellerie.

LES SCÈNES

Prélude

Le Gardien a besoin d'une raison assez crédible pour envoyer les Investigateurs en Égypte. Ne vous gênez pas pour demander aux joueurs de trouver quelque chose. Tout Investigateur universitaire (archéologue, professeur ou scientifique) peut être un collègue du Dr Galloway, alors qu'un dilettante peut compter parmi les relations de Will Manning, ami de la famille ou cousin préféré. Les auteurs et les journalistes peuvent avoir envie de rejoindre l'expédition Galloway dans l'espoir de faire un bon article. Dans certaines campagnes, des antiquaires ou des criminels, peuvent décider de se mettre dans les bonnes grâces de l'expédition pour avoir des chances de piller ou faire de la contrebande. D'autres types d'Investigateurs peuvent être plus difficiles à introduire : le Gardien peut avoir à créer une aventure quelque part à "l'Est de Suez", pour que les Investigateurs puissent s'arrêter au Caire en revenant vers les États-Unis ou l'Europe.

Plutôt que pousser les PJ, le Gardien peut aussi essayer de les influencer. L'Investigateur-cible (voir encart) lit des histoires concernant l'Égypte dans le journal, vérifie dans des livres d'Histoire ou d'Art de l'Égypte, s'attarde sur des antiquités égyptiennes dans des boutiques de bibelots, admire les expositions d'objets égyptiens dans les musées, traîne sur les quais quand des bateaux partent vers Alexandrie, et fait des rêves récurrents et réalistes sur la vie dans l'ancienne Égypte. (Le Gardien peut même épicer des aventures antérieures avec des scènes individuelles marquant l'obsession grandissante de la cible.) Un Gardien particulièrement peu scrupuleux peut aussi introduire dans les rêves des images d'une femme séductrice d'une grande beauté : Nitocris envoyant des signaux à son amour, au-delà des siècles. Un traitement assez insistant peut pousser l'Investigateur à harceler ses col-

lègues pour aller en Égypte sans autre raison valable. À ce moment, tout Investigateur ayant une relation plausible avec l'Expédition Galloway peut "soudain" se souvenir qu'un vieux collègue ou membre de sa fraternité lui a parlé de fouilles vers la Troisième Pyramide...

Choisir la cible de Nitocris

Ce scénario exige que l'un des Investigateurs soit la "cible", la réincarnation de Menthouphis, le mari assassiné de Nitocris. Contrairement au lycanthrope dans "Pleine Lune," cet Investigateur ne devra pas en être averti à l'avance, pour que le choc soit intéressant.

Le Gardien peut utiliser tous les critères qu'il désire, mais peut utiliser ceux ci-dessous :

- Un Investigateur qui a déjà montré de l'intérêt ou une affinité avec l'Égypte ancienne.
- Un Investigateur avec comme Profession, Antiquaire ou Archéologue.
- Un Investigateur avec en Pilier d'Équilibre mental, Amour véritable.
- Un Investigateur avec Goût pour les antiquités, Malchance (ou Maudit), ou Arrogance (c'est fréquent chez les Pharaons réincarnés) en tant que Motivation.
- Un Investigateur qui a tendance à utiliser **Flatterie** pour arriver à ses fins, ou qui aime se lancer dans de nouvelles histoires d'amour.
- Un Investigateur ayant des ancêtres obscurs
- Un Investigateur qui ne s'est pas retrouvé dernièrement le centre d'intrigues.
- Un Investigateur joué par quelqu'un à qui on peut faire confiance pour être là le soir où l'on joue.

Il est important de noter qu'on peut changer de genre selon les réincarnations ; l'Investigateur-cible peut être une femme si le Gardien décide qu'elle convient mieux à l'aventure. (Ceci dit, le scénario a été créé pour une cible-mâle et se déroulera plus facilement dans ces conditions). L'Investigateur-cible n'a pas non plus besoin d'avoir des ancêtres égyptiens ou africains ; même l'occultisme le plus impartial au sujet des races dans les années Trente fait des exceptions pour la réincarnation des rois.

Se rendre en Égypte

À moins que les Investigateurs ne soient déjà en Égypte, ils prennent sûrement un bateau à vapeur jusqu'à Alexandrie à partir de certains ports : New York, Southampton, Marseille, ou peut-être Bombay. À moins que le Gardien ne fasse des projets pour une aventure ultérieure, ou ne développe son scénario sur le bateau, le trajet peut être résumé en une phrase : "Vous montez à bord de l'Étoile de l'Égypte à [port au choix], à destination d'Alexandrie, à l'embouchure du Nil. À partir de là, un wagon de chemin de fer bondé vous conduit plus au sud, vers le Caire."

Arrivée sur le site des fouilles

L'Expédition Galloway a installé ses quartiers sur le Plateau de Gizeh, des tentes côté sud de la Troisième Pyramide. Il y a de la place, tentes et lits de camp, pour les Investigateurs, s'ils connaissent un membre de l'Expédition (1 point dépensé en **Archéologie**). Si tout échoue, une dépense de 2 points de Niveau de Vie faite par tout Investigateur au Niveau de Vie supérieur à 5+ établit de vagues liens familiaux ou scolaires avec Will Mannering, trop bien élevé pour poser des questions stupides à un compatriote américain (Ou britannique, si les Investigateurs sont des sujets britanniques, Will Mannering peut venir d'Angleterre plutôt que de Nouvelle-Angleterre.)

Certains Investigateurs préféreront résider dans un endroit plus civilisé comme l'excellent Hôtel Mena House, (clientèle à Niveau de Vie 4+ dans la ville de Gizeh, à environ une demi-heure de voiture des fouilles.

Le chef de l'expédition est l'égyptologue Dr. Ronald Galloway, de l'Université Miskatonic. (Si le Gardien mène une campagne style "Groupe d'Enquête Armitage", le professeur Galloway a fait des découvertes déconcertantes liées au Mythe lors de fouilles précédentes; ce scénario peut se révéler une occasion pour les Investigateurs de l'intégrer au Groupe d'Enquête.) Galloway, le cheveu gris et rare, approche de la soixantaine, et fait preuve d'une intelligence teintée d'une ironie très universitaire. Néanmoins, il est assis un vétéran expérimenté du désert, et dirige les fouilles avec fermeté et compétence. Universitaire chevronné et prudent, il correspond à **Archéologie** en tant que Compétence, parler boutique en quelque sorte. Il lit les hiéroglyphes de l'ancienne Égypte, bien sûr, et peut servir de Réserve de Points pour **Archéologie, Langues**, etc, si besoin.

Muharab est son bras droit auprès des travailleurs égyptiens, son représentant. Muharab est le musulman haut en couleur qui répète « par Allah » ou appelle tout le monde "effendi". Mais il sera figé par une terreur superstitieuse lors des attaques, et parlera des "anciens dieux du pays". Il parle à la fois arabe et anglais, sensible à la **Flatterie** si on le complimente sur sa gestion des fouilles ou son costume occidental très classe, d'un blanc éclatant. Il porte un keffieh, la coiffe locale, sur sa tête chauve.

Fletcher Norton est le désagréable assistant principal du Dr. Galloway. Il a à peu près le même âge, la même constitution et le même teint que l'Investigateur-cible. Bien sûr, le Gardien devrait le décrire à part, plutôt que d'attirer l'attention de tous sur la ressemblance. (Ceci dit, avec certains groupes, surtout ceux qui n'ont pas encore bien l'image des Investigateurs en tête, un peu de "C'est un type assez décharné, presque aussi maigre que Willoughby" les accrochera mieux malgré le côté un peu maladroit.) Selon, l'âge de l'Investigateur-cible, Norton est soit un collègue professeur d'une autre université (cible plus âgée), ou un assistant-professeur de Miskatonic (cible de 25-45 ans), ou un étudiant diplômé de Miskatonic (une cible plus jeune). Quels que soient son âge et sa situation, il brûle de ressentiment et de frustration, aggravés par son béguin malvenu pour Zita. (Si la cible est une femme, Felicia Norton cache un béguin encore plus embarrassant pour le Dr. Freund.) Pour tous, à part Galloway (à qui il lèche les bottes d'une façon gênante) ou Zita (pour laquelle il languit sans espoir), il réagit à **Intimidation**, et encore pas très bien.

Will Mannering, au contraire, est naturel et agréable avec tout le monde. Membre aimable d'une bonne famille de la Nouvelle-Angleterre (ou de l'Angleterre), il est un peu un étudiant permanent, détaché pour le moment auprès du Dr. Galloway. Il a l'aspect un peu nonchalant, le sourire forcé, et le cheveu gominé du second rôle dans un film de série B. Il proposera bien volontiers de partager sa tente avec l'Investigateur-cible, et ne souffrira aucun refus. (Si la cible est une femme, il lui cédera galamment sa tente et prendra celle d'à côté). Presque toutes les Compétences relationnelles à l'exception d'**Intimidation** fonctionnent avec Will, mais aucune ne devrait être nécessaire. C'est juste un type sympa.



Il y a également quatre ou cinq occidentaux qui traînent dans le coin, l'air vaguement universitaire, mais s'ils sont mis en contact avec les Investigateurs, les choses se passeront normalement et ne déboucheront sur aucune piste. Les autres personnages intéressants sont basés à Mena House : Dr. Freund, l'hypnotiseur, et sa séduisante fille Zita. Dr. Freund est un Allemand lugubre et effrayant, aux cheveux de jais formant un V sur son front qui pratique la "régression hypnotique dans les vies antérieures" pour les riches touristes qui viennent voir les Pyramides. Ses yeux noirs et enfoncés dans les orbites semblent ne jamais ciller. Son teint est jaunâtre et ses joues creuses sont étirées sur des pommettes hautes. Les Gardiens peuvent le relier à l'Ahnenerbe (ou de façon plus conventionnelle, à l'unité militaire de renseignements, Abwehr), mais pour ce scénario, il n'offre rien d'autre qu'une voie de secours pour résoudre le mystère. Il réagit à **Connaissance de la rue** de la part de collègues escrocs, et à **Niveau de vie** avec des clients potentiels, mais comme la plupart des charlatans, c'est un vieux renard que l'on ne peut deviner facilement avec **Psychologie**. Il traîne souvent autour des fouilles pour obtenir des informations utiles à ses séances, ou bien il peut être présenté aux Investigateurs s'ils résident à Mena House, ou s'ils y suivent Zita.

Zita, sa friponne de fille aux cheveux de jais et aux yeux étincelants, sert d'appât et de rabatteur. Sa loyauté envers lui est solide, mais elle a l'âge de la rébellion et elle est tombée dès leur rencontre, raide amoureuse de l'Investigateur-cible (Peut-être qu'elle n'aime que les mauvais garçons ou peut-être le fait d'être recherché magiquement par Nitocris.) Elle n'a aucun scrupule à humilier Norton pour divertir son nouvel amour. C'est au Gardien de décider où et quand exactement ses scrupules commencent. Si l'Investigateur-cible craint les intentions de Zita (il en a toutes les raisons de l'être), **Psychologie** devrait le rassurer sur leur sincérité, sinon leur pureté. Pour l'Investigateur-cible, **Flatterie** ou **Intimidation** donne des résultats et 1 point de dépense bien interprété la poussera à trahir son père ; pour tout autre personne, à l'exception de Norton, **Flatterie** marche pour la conversation. Lorsque les Investigateurs la rencontre pour la première fois, Zita peut se trouver près des fouilles, sur invitation de Norton. Elle a l'air à la fois désagré-

ble et de s'ennuyer. Norton a pu aussi les entraîner à Mena House pour lui rendre visite, ou Manning peut avoir offert un verre à tous au bar de Mena House et tomber par hasard sur Norton, en train de faire une cour piteuse à Zita.

Tout sur Nitocris

Présenter correctement tous les PNJ peut prendre une ou deux scènes. Il est probable que le sujet de la conversation dérive sur Nitocris pendant ces scènes ; l'Expédition Galloway est après tout à la recherche de sa tombe.

Le Gardien peut choisir la manière dont il dévoilera les diverses légendes la concernant. Si les Investigateurs n'ont pas les compétences nécessaires, ils peuvent obtenir cette information des PNJ cités entre parenthèses. Il vaut mieux distiller les informations concernant Nitocris, au fur et à mesure que les relations avec les PNJ s'établissent, plutôt que les "déverser" d'un seul coup dans la même scène. Par exemple, Norton pourrait donner un cours d'un air condescendant à Manning (ou un Investigateur) sur les aspects archéologiques de Nitocris. Ou le professeur Galloway pourrait écouter avec un intérêt approuvé un Investigateur utilisant une dépense en **Archéologie** pour l'impressionner, avec des informations dispensées alors par le Gardien. Bien sûr, un Investigateur avec les compétences requises peut déjà connaître ces informations et celles qui sont disponibles avec dépense de la compétence correspondante (ou en discutant avec les PNJ sans dépense) sont indiquées. Les Investigateurs en mal d'exposition peuvent visiter l'université du Caire ou avec **Bibliothèque**, et en un jour de recherche découvrir le tout dans les sections Histoire et Archéologie. Sinon, soit le Dr Freund ou Muharab devront parler à l'Investigateur-cible du fantôme de Nitocris qui hante la Troisième Pyramide.

Histoire : Selon les chroniques, Nitocris fut reine d'Égypte après l'assassinat de son époux et frère Menthuophis. Elle invita tous les nobles égyptiens complices de ce meurtre à un grand festin dans une salle souterraine, puis laissa le Nil s'engouffrer par un conduit secret et tous les tuer. *Avec une Dépense d'1 Point :* après sa mort (ou disparition), l'Ancien Empire d'Égypte s'écroula dans la guerre et le chaos. *Avec une Dépense de 2 Points :* L'Historien grec Hérodote prétend que pour "échapper à leur vengeance" Nitocris, alors "se jeta dans une pièce remplie de charbons ardents" et que l'on entendit plus jamais parler d'elle. (Will Manning ou Dr. Freund)

Archéologie : selon le Canon royal de Turin, Nitocris (ou "Nit-aqert" en Égyptien) fut le dernier pharaon de la Sixième Dynastie, aux environs de 2180 av. J.C.. Le spécialiste de l'Histoire ancienne, Manetho prétend qu'elle est enterrée dans la Troisième Pyramide, et certains égyptologues croient qu'elle avait étendu le complexe de la Troisième Pyramide pour en faire sa tombe. *Avec 1 Point de Dépense :* il y a de fortes chances que l'on y trouve sa momie, puisque le procédé de momification démarre sous la Sixième Dynastie, peut-être du vivant de Nitocris. *Avec 2 Point de Dépense :* il n'existe étrangement aucun document, aucun monument de son règne, nulle part en Égypte. Les Égyptiens faisaient des pharaons coupables des plus affreux des blasphèmes contre les dieux, des non-personnes. (Professeur Galloway ou Fletcher Norton)

Occultisme : Nitocris était une sorcière dont la beauté extraordinaire n'avait d'égal que sa cruauté. Son époux et frère fut assassiné par les prêtres d'Osiris, pour avoir dévoilé leurs rites sacrés d'immortalité à sa demande. Elle hante toujours la Troisième Pyramide sous forme de fantôme. (Vous le saurez quand vous sentirez le poids de son regard, tard le soir, à la lumière de la lune" promet le Dr Freund ou Muharab à l'Investigateur-cible).

Avec 1 Point de Dépense : Selon les légendes arabes, Nitocris a utilisé les arts de la momification pour se rendre immortelle ; elle est la reine du royaume souterrain des goules. *Avec 2 Points de Dépense :* elle possède un miroir magique lui permettant d'observer les autres plans d'existence. (Dr. Freund ou Muharab)

Les informations qui suivent n'ont d'autres rôle que le plaisir des joueurs, et ne doivent être mentionnées qu'à la toute fin du jeu, si cela intéresse quelqu'un : depuis les années Trente, les érudits ont en général décidé que le "Nit-aqert" du Canon Royal de Turin venait d'un papyrus mal classé, mal traduit, faisant allusion à un pharaon ultérieur et mâle, du nom de Netjerkare Siptah I. (Où Manetho a obtenu ce nom, personne ne le sait.) Puisque Nitocris peut ne jamais avoir existé, sa tombe n'a pas été découverte ; la tombe de ce scénario est basée sur celle d'une autre mystérieuse femme-pharaon, Khentkawes, veuve (ou fille ou les deux) de Menkaure, le véritable édificateur de la Troisième Pyramide. Des momies antérieures à la Sixième Dynastie ont été mises à jour depuis les années Trente. Ceci dit, on peut toutefois remarquer que les années de la fin de la Sixième Dynastie, et l'effondrement de l'Ancien Empire, restent en grande partie une énigme pour les égyptologues.

Première Attaque

C'est au Gardien de décider quand déclencher un Test de Sixième Sens (Difficulté 3) pour l'Investigateur-cible pendant la première nuit près des fouilles. Un succès donne l'impression "d'être observé attentivement mais de très loin". Cela peut se produire après avoir entendu dire que le fantôme de Nitocris hante la Pyramide, ou venir plus tard, suivant le rythme et l'opportunité.

Une autre chose doit aussi se produire : Fletcher Norton demande à emprunter le manteau de l'Investigateur-cible, prétendant que le sien est plein de terre à cause des excavations de la journée. **Négociation** ("Pas d'infos, pas de manteau") ou **Intimidation** pousse Norton à révéler que "Zita l'aime bien", et il voudrait le mettre pour son Rendez-vous avec elle. Si l'Investigateur refuse, Norton se débrouillera pour le voler et le porter quand même.

C'est, semble-t-il un mauvais choix de sa part. Les Investigateurs entendent crier une femme à l'Est (direction du Nil) et arrivent près d'un petit mur et d'une chaussée de calcaire, émergeant du désert à quelques centaines de mètres des fouilles. Là, ils voient Zita en pleine crise d'hystérie auprès d'un cadavre portant le manteau de l'Investigateur-cible. Lorsqu'elle comprend que la cible est vivante, elle se jette dans ses bras, en sanglantant de soulagement. "Oh, merci mon Dieu ! Je pensais que c'était vous ! Que vous aviez été tué !" En retournant le corps, (Norton ressemble beaucoup à la cible, encore plus de dos), on s'aperçoit qu'il s'agit de Norton, mort. Cette scène étrange demande une Test d'Équilibre Mental de 3 Points.

Expertise légale n'est pas nécessaire pour définir la cause de la mort : la cage thoracique de Norton a été écrasée, et son sternum simplement fendu. Son coeur est apparent, à l'air libre, et porte une grande fente ; un Point dépensé en **Expertise légale** ou **Connaissance de la Nature** indiquera qu'elle a été faite par une griffe, pas un couteau. En examinant les taches de sang, **Expertise légale** ou **Recueil d'Indices** détermine que l'attaque doit être venue par-dessus. **Expertise légale** fera remarquer une blessure à la tête ante-mortem (faite par-dessus également, comme une attaque au marteau arrache-clou ayant fracassé le crâne) et un certain nombre de mutilations post-mortem du cadavre.

Des empreintes, hélas, très entremêlées, se devinent dans le sang répandu. Il y a celles de Zita, et d'autres moins reconnaissables, mais identifiables avec **Recueil d'Indices**. Une Dépense de 2 Points en **Connaissance de la Nature** fera remarquer que les empreintes les moins reconnaissables sont en forme de pattes de chiens, mais allongées et peu nettes. Sur le mur de la chaussée, des hiéroglyphes ont été dessinés avec le sang de Norton. Un examen attentif (**Recueil d'indices** ou **Art : Peinture** ou **Art : Calligraphie**) indique que le "pinceau" utilisé était un chiffon entourant une pointe (comme une pointe de stylo métallique mais plus épais). Une lecture attentive des hiéroglyphes provoque un malaise et une forte sensation de chute vers l'avant, ainsi qu'un Test d'Équilibre Mental à 3-point, pour l'Investigateur cible.

Avec **Langues: Égyptien ancien** (ou en recopiant les hiéroglyphes pour les montrer au Professeur Galloway), on peut apprendre leur signification : "Je fais ceci pour l'amour de Nitocris". La dépense d'1 point révèle que le mot "amour" inclue le hiéroglyphe *ba* qui signifie "âme" ou "coeur".

Lorsque Zita est assez calme pour en parler (**Réconfort**), son récit est assez simple : Norton lui a donné rendez-vous à la chaussée un peu plus tôt cette nuit. Elle l'a fait un peu attendre, selon son habitude, et quand elle est arrivée, elle a trouvé ce qu'elle croyait être le corps de l'Investigateur-cible.

Si les Investigateurs pensent à demander aux travailleurs autochtones s'ils ont vu ou entendu quoi que ce soit (**Réconfort** pour leur faire comprendre qu'ils n'auront pas d'ennuis, **Négociation** pour leur offrir quelques piastres contre des informations, ou même **Jargon Policier** pour leur faire croire qu'ils auront vraiment des ennuis s'ils ne parlent pas), ils décriront une sorte de "hurlement" venant de la rivière, un peu plus tôt. Les Investigateurs ayant **Langues: Arabe** comprendront que ce "hurlement" exprimerait également la "tristesse d'une âme tourmentée". Personne n'a rien entendu venant de la chaussée ; Norton avait sûrement choisi cet endroit pour son côté intime.

Aucun de ces indices ne doit être considéré comme un Indice majeur, puisque le scénario se poursuit de toute façon avec la seconde attaque.

Une visite chez Dr. Freund

Avant ou après l'attaque, les Investigateurs peuvent décider d'aller à l'une des séances d'hypnotisme, soit incognito (**Discretion**) ou en obtenant une invitation par Zita (**Flatterie**). Cette section toute entière n'est pas absolument nécessaire pour résoudre le mystère et faire avancer le scénario, mais les Gardiens moins pressés par le temps, aimeront peut-être une introduction ou répondre aux demandes des joueurs. Freund travaille dans sa suite à l'hôtel Mena house, décorée de tentures, de tapis et de lampes d'Aladin, et de tout un bric-à-brac égyptien. **Archéologie** permet de se rendre compte que certains objets sont authentiques, mais sûrement pillés dans des tombes de second ordre, ou achetés pour presque rien au bazar du Caire. **Bibliothèque** appliquée aux livres chez Freund révèle une collection importante d'ouvrages de référence en occultisme, lecture des lignes de la main, et guides de Tarot, ainsi que sur l'histoire de l'Égypte antique, surtout en langue allemande.

Il prend avant de clients qu'il le peut dans des séances collectives nocturnes. Il s'assied derrière une table recouverte de tissu damassé, revêtu de son strict costume allemand. Il fixe les clients dans les yeux à travers la fumée d'un petit brasero rougeoyant. **Connaissance de la rue** indique que Freund utilise la lecture à froid basique : du romanesque pour les gens riches et crédules. (NDT : la lecture à froid est une technique employée par les diseurs de bonne aventure, pour glaner des informations sur le client, basée sur son observation - vêtements, ethnologie, religion, etc - et sa réponse à certaines affirmations).

La seule exception est à la discrétion du Gardien, s'il pense que le scénario peut en avoir besoin. Une dame d'âge mûr, Mme. Pillowby, après une description hystérique des rêves et désirs étranges qui l'ont "traînée, oui, Dr. Freund, vous ne l'auriez pas approuvé, oh, mais bien sûr, vous comprenez ce genre de choses, traînée disais-je ici", entre en transe. Ce n'est pas inhabituel vu les circonstances (**Hypnose** ou **Médecine**), mais lorsqu'elle parle alors spontanément de sa vie antérieure en tant qu'esclave sexuelle du Pharaon Meren-Ra. (**Archéologie** ou **Histoire** permet de remarquer qu'il s'agit du nom de couronnement de Menthouthopis, et il est peu probable que Mme. Pillowby le connaisse) Alors que la session atteint son apogée, Mme Pillowby semble de plus en plus terrifiée : « Il est mort, sous les coups que les prêtres portaient à sa femme ! Nit-Aqert ! Les couteaux d'Osiris lui étaient destinés, à elle, mais elle est à présent le Grand Roi des Deux Pays ! Son *ba* à lui, n'était que son bouclier et le chemin vers le pouvoir ! Elle me regarde ! Elle me regarde *maintenant* ! » et à ces mots, Mrs. Pillowby se lève d'un bond, pousse un cri perçant et tombe raide. Un rapide **Psychologie** montre que Freund est aussi surpris que les autres des effets de son charlatanisme. Elle mourra plus tard la même nuit d'une autre attaque quelle qu'elle soit (une overdose d'hydrate de chloral).

Il y a aussi l'opportunité pour l'un des Investigateurs d'explorer ses vies antérieures par régression. Ils peuvent obtenir un rendez-vous en tant que clients (**Niveau de vie**), ou en passant par Zita. Pour tous, à l'exception de l'Investigateur-cible, il n'y a aucun effet notable, à part une séance un peu amusante de lecture à froid. (Un Investigateur souffrant déjà d'hallucinations ou toute autre maladie mentale peut bien sûr croire dur comme fer à cette fausse vie antérieure). L'Investigateur-cible, acceptant de se faire hypnotiser par le Dr. Freund, subit une sensation de vertige comme s'il tombait. La cible se « réveille » en ancienne Égypte, en train de s'adresser à une foule de gens en robes de prêtres. La Troisième Pyramide, flambant neuf et recouverte de marbre noir, sert de décor. La foule à l'air en colère et crie parfois des imprécations au nom d'Osiris. Des personnages en armure, horribles et monstrueux, à tête de chacal portant des foudres, des couteaux et des fileaux, empêchent la foule d'avancer.

La cible est consciente d'être le Pharaon Nemyt-em-Saph, qui règne sous le nom de Meren-Ra. (**Histoire** ou **Archéologie** rappelle que Nemyt-em-Saph signifie Menthouthopis en égyptien.) Il menace la foule d'esclavage et se retire dans une chambre intérieure, où une femme sublime l'attend, vêtue d'une robe arachnéenne, un miroir sombre suspendu par une chaîne d'or à son cou. (Si le Gardien a utilisé la méthode dirigiste, la cible l'a déjà vu dans ses rêves. Il s'agit bien sûr de Nitocris. Si la cible demande ce qu'elle voit dans le miroir, la réponse est « Toi-même »). Nitocris le conduit à une pièce dissimulée dont les murs sont décorés de bas-reliefs. Un autre personnage à tête de chacal s'y trouve, mais il est vêtu comme un prêtre et pas comme un soldat. Il tient une dague noire qui semble absorber la lumière de la pièce.

Sur les bas-reliefs, Nitocris est représentée sur celui à gauche en train de torturer à mort un être humain ; comme Nemyt-em-Saph peut aisément le lire, le ka de l'homme (sa force-vie) est représenté comme une monstruosité bizarre en forme de cône. Ensuite le bas-relief montre Nitocris tenant dans sa main un étrange motif en spirale ; ce motif est repris dans les braseros brûlant tout le long des murs. Ils apportent plus de lumière qu'ils ne le devraient. Le mur du fond n'est pas décoré, mais sur celui de droite, trois dieux aux têtes de chacal, singe et monstre sont représentés (**Archéologie**, **Occultisme** ou **Théologie** permet d'identifier Anubis, le dieu de l'Au-delà, Thot le dieu de la Magie, et Set, le dieu des ténèbres. Bien sûr, Nemyt-em-Saph sait tout cela automatiquement) ainsi qu'un être non-identifié sous la forme d'un Sphinx, noir d'encre et masqué. Les dieux sont de plus petite taille, et sont placés plus bas que le Sphinx, ce qui indique qu'ils sont ses subordonnés (avec **Théologie**, **Archéologie**, ou **Histoire de l'Art**).

Le rêve hypnotique se poursuit : Nitocris s'empare de la dague noire des mains du prêtre chacal (la cible sait qu'il s'agit d'Anankareh, le Grand Prêtre d'Anubis) et fait une coupure sur son sein et celui de la cible. « Le sang de ton cœur est celui du mien » psalmodie-t-elle. « Nos cœurs ne font qu'un ; ton *ba* et le mien sont unis à jamais ». Elle étale du sang des deux blessures sur ses doigts et dans les deux coupures, ainsi que sur leurs deux bouches, se rapprochant insidieusement de la cible. Sa bouche se ferme sur la sienne, alors qu'il suffoque, impuissant, dans une extase sanglante. . . La fumée du brasero envahit la pièce et la cible se réveille dans les années Trente et le salon du Dr Freund. L'expérience apporte une migraine épouvantable, une douleur cessant lentement dans la poitrine. À cela s'ajoute un Test de 5 points en Équilibre mental pour l'Investigateur-cible.

Les autres Investigateurs, bien sûr n'ont aucun souvenir de tout ceci. La cible a d'abord bafouillé en égyptien ancien, (**Langues: Égyptien ancien** indique que le discours est une proclamation de défiance envers les prêtres d'Osiris) et ensuite revient doucement à l'anglais au fur et à mesure qu'elle reprend le contrôle sur son corps, ses cordes vocales et son cerveau actuels. À ce moment-là, la cible peut décrire ce qu'elle a vu et ressenti ; si aucun Investigateur ne lui pose de questions intéressantes (« Qu'y-a-t-il de peint sur les murs ? »), le Dr Freund peut le faire.

Grâce au **Mythe de Cthulhu**, on comprend que les gardes (et Anankareh) sont des goules, le ka en forme de cône est un membre de la Grande Race de Yith, et le Sphinx Noir l'une des formes de Nyarlathotep. Comprendre le niveau d'intervention du Mythe dans le règne de Nitocris, et du coup dans la vie antérieure de l'Investigateur-cible, mène à une perte automatique de 3 points de Réserve en Équilibre mental et 1 en Santé mentale.

Archéologie, de manière plus constructive, peut indiquer l'endroit depuis lequel la cible s'est adressée à la foule, le site du temple-palais de Nitocris !

Après le début des meurtres, les Investigateurs peuvent également suggérer une séance pour contacter Fletcher Norton ou Will Manning. Le Dr. Freund refusera, prétendant que ses dons ne sont pas suffisants pour une telle tâche. (Et c'est bien le cas, on peut utiliser **Psychologie** pour le confirmer.) Si le Gardien a déjà effectué les séances Pillowby ou Investigateur-cible, Freund refusera également mais avec

une note de terreur non feinte et inhabituelle, assez forte pour être détectée par **Psychologie**. Si toutefois ils l'y obligent, il sera réellement incapable de contacter une victime, leurs âmes ayant été détruites par l'attaque d'Anakaresh. Toutefois, et à la discrétion du Gardien, il peut se laisser posséder par le *ba* vagabond d'Anakaresh. Le Dr Freund possédé attaquera sur le champ les Investigateurs avec ses ongles et ses dents, se battant et hurlant en égyptien ancien, jusqu'à ce qu'il soit tué, descendant à -12 en Santé. Il ne souffre d'aucune pénalité causée par les blessures. La possession, l'attaque et le fait de voir le Dr Freund continuer à se battre malgré des blessures mortelles, entraînera un Test de 5 points en Équilibre Mental pour tout Investigateur victime ou témoin.

Dr. Freund

Hypnose 7, Santé 4, Bagarre 6

Armes: -2 (dents et ongles); pendant sa possession par Anakaresh, le Dr. Freund peut infliger deux séries d'égratignures avec ses ongles et une morsure par round.

La Seconde attaque

Soit la nuit suivante, soit celle où il ne se passe rien, Zita invite l'Investigateur-cible à l'hôtel Mena House. Elle peut l'appâter de ses charmes (si le joueur a montré que l'Investigateur y était sensible), ou avec la promesse d'informations sur son père, ou encore un souvenir soudain lié à la mort de Norton. Ses prétextes sont sans importance, car elle cherche seulement à attirer l'Investigateur-cible, seul, la nuit dans un décor romantique. Si d'autres Investigateurs l'accompagnent, la soirée est fichue, mais la scène est vraiment améliorée. Si l'Investigateur-cible refuse tout net le rendez-vous, allez directement à la Troisième attaque, mais pour le déroulement dramatique du scénario il serait plus intéressant qu'il accepte le rendez-vous avec Zita. Celle-ci devrait être capable de titiller, non seulement la lascivité, mais aussi les Motivations comme **Goût pour les antiquités** ("Je ne pense pas que vous ayez vu les véritables antiquités de mon père, n'est-ce pas ?"), **Curiosité**, **Sens du devoir** ("Je suis terrifiée à l'idée de rester ici toute seule"), ou **Ennui**, par défaut. Lorsqu'il la rencontre, elle lui confessa (entre autres) qu'elle sent le danger rôder autour de lui. **Psychologie** prouve qu'elle est sincère.

Cette scène démarre en fait quand Will Mannering est attaqué dans la tente qu'il partage avec l'Investigateur-cible. Tout Investigateur demeurant sur le site des fouilles peut faire un **Sixième sens** (Difficulté 6) pour apercevoir une vague silhouette se déplaçant parmi les tentes. Dans le cas où ils tirent sur la mystérieuse silhouette, s'ils ont pensé à prendre leurs armes à feu malgré les lois égyptiennes, ils se rendent compte que c'est sans effet, à part mettre la panique dans la zone des fouilles et ralentir la poursuite de la personne. Les Investigateurs qui réussissent le Test de **Sixième sens** et la pourchassent (**Filature** ou **Athlétisme**, mais le résultat reste le même), voient la chose, une monstruosité à tête de chien, enveloppée de bandages, s'approcher furtivement de Mannering. La momie semble renifler l'air comme un chien de chasse mais sans bruit. S'ils n'attaquent pas sur le champ, la chose écrasera la tête de Mannering, par-dessus et ensuite se déplacera pour arracher le cœur du mourant. S'ils le font, le combat commence. La momie attaquera l'Investigateur-cible (s'il est inexplicablement présent; voir la Troisième attaque), ou Will Mannering, cherchant de toute façon à frapper la cage thoracique et sortir le cœur. Si elle obtient le cœur de Mannering durant le combat, elle s'enfuira avec pour préparer la Troisième Attaque.

Will Mannering

Athlétisme 6, Santé 1 (extrêmement vulnérable pour des raisons purement scénaristiques), Bagarre 3

La chose est une goule momifiée d'un temple enfoui de Nitocris, réanimée par le *ba* de la goule-prêtre Anakaresh, un *ba* lancé dans le futur par les rites de Nitocris. Elle est enveloppée dans des bandellettes de lin moisis, à travers lesquelles un mélange de peau tannée et de cheveux luit faiblement. Sa tête ressemble plus à celle d'un chacal qu'à celle d'un limier, et mâchoires et museau sont enveloppés et enduits de résine séparément pour pouvoir mordre et hurler dans l'au-delà.

Goule Momie

Légèrement plus lente que lorsqu'elle était vivante, la goule momifiée peut faire deux attaques avec ses griffes contre la même cible OU une attaque par morsure dans un round donné. Elle ne régénère pas Bagarre ou Santé.

Ce scénario est fait pour que puissent se dérouler diverses attaques séparées de momies; le Gardien peut vouloir les aggraver ou les baisser pour éviter une victoire facile d'un côté ou de l'autre. Il vaut mieux toutefois choisir de laisser les Investigateurs détruire facilement la momie la première fois, et les victoires suivantes deviendront de plus en plus difficiles au fur et à mesure qu'ils dépenseront des points de Santé et de Réserve.

Tout Investigateur qui s'est trouvé assez près de la momie pour la combattre (ou est resté sous le vent sans être détecté) a senti l'odeur puissante de poix, de natron et d'encens qu'elle dégage. Avec **Chimie**, on peut dire que quelque chose qui sent ainsi est très inflammable; sans sentir la momie, une dépense de 2 points en **Archéologie** le confirme.

Compétences : Athlétisme 9, Santé 7, Bagarre 11

Seuil de Blessure : 4

Modificateur de Vigilance : +1 (+3 dans le Temple de Nitocris)

Modificateur de Discrétion : +1

Arme : +1 (griffes), -1 (morsure); en cas de deux morsures successives en un tour sur une même victime, la deuxième occasionne le double de dégâts. La goule momie n'a plus besoin de faire de jet à chaque tour une fois qu'elle tient une victime, elle lui provoque des dégâts normaux à chaque tour avant d'être tuée.

Armure : -2 (peau tannée); toutes les armes perforantes y compris les balles sont inefficaces; le feu provoque +1 dégâts.

Si les Investigateurs échouent la première fois, le Gardien peut demander un second Test de **Sixième sens** Difficulté 4, pour remarquer la momie élaboussée de sang qui quitte la scène. Ce combat peut avoir lieu n'importe où sur le site des fouilles (même dans une tranchée), dans le labyrinthe des tentes, ou dans le désert à l'est des fouilles sous la Pyramide.

Si les Investigateurs ont échoué au premier Test de **Sixième sens**, ou ont seulement intercepté la momie alors qu'elle quittait le site, ou qu'aucun Investigateur ne se trouvait là, ils rentrent de la Mena House

(ou d'ailleurs) pour trouver Will Mannering mort dans la tente de l'Investigateur-cible. **Expertise légale** révèle que sa tête a été écrasée par-derrière, mais qu'il a eu le coeur arraché ante-mortem. La tente a été retournée, au petit bonheur semble-t-il ; un motif étrange en forme de coeur a été dessiné en hiéroglyphes sanglants sur le plafond de la tente. **Recueil d'indices** permet de découvrir des empreintes de pieds semblables à celles sur le lieu de l'attaque de Norton; la dépense d'1 point indique que le sol près de l'une des quatre tentes a été fouillé.

Lorsque l'Investigateur-cible entre dans la tente, il sent une main griffue se saisir de son coeur et doit faire un Test d'Équilibre mental de 5 points. S'il échoue, il perd un point de Santé, en plus de sa perte d'Équilibre mental. La douleur est moindre au centre de la tente, sous le hiéroglyphe sanglant. Pour quitter à nouveau la tente, l'Investigateur-cible doit faire un autre Test d'Équilibre mental à 5 points, Difficulté 6. Il est pris dans le piège du *ba* d'Anakaresh.

Archéologie ou **Langues: Egyptien ancien** permet de lire les hiéroglyphes ; il s'agit du nom de naissance, du nom d'Hori-us et du nom de couronnement de Menthuophis, inscrits dans un grand glyphe *ba* en forme de coeur. Avec la dépense d'1 point en **Occultisme**, le but du glyphe peut être déduit : il s'agit d'un sceau ou un piège magique, conservant le *ba* de Menthuophis prisonnier du coeur d'un autre. La dépense de 2 Points en **Occultisme** révèle la même chose, et avertit également que tenter de brûler, lessiver ou détruire d'une façon ou d'une autre les hiéroglyphes, reviendrait à détruire de façon similaire le coeur piégé de l'Investigateur-cible.

Pendant ce temps, en creusant à l'endroit où le sol a été fouillé, on découvre le bol de rasage de l'Investigateur-Cible, enterré dans le sol et contenant un bout de coeur de Will Mannering. Enterrés également aux autres trois coins de la tente, on trouve aussi une boîte à cigares, une cruche à eau, et une chaussure contenant également chacun un lambeau du coeur de Mannering. Lorsque deux coins adjacents ont été fouillés et les morceaux de coeur brûlés (dépense d'1 point en **Occultisme** ou **Archéologie** ou **Théologie** pour savoir que le coeur est le siège du *ba*), le piège se dissipe. Si les quatre morceaux sont consommés, on entend clairement la voix de Mannering hurlant alors que son âme se dissipe. (Un Test d'Équilibre Mental à 5 Points pour les Investigateurs qui brûlent le dernier bout de coeur ; 4 Points pour tous ceux qui entendent le hurlement perçant.)

Interroger les travailleurs revient à obtenir à peu près les mêmes réponses que lors de la première attaque, avec une description peu précise de la momie goule, et le fait qu'elle venait (et y est repartie si son attaque sur Manning a été couronnée de succès) de l'est, vers le Nil. Tout le monde a entendu des bruits sourds au milieu du brouhaha général : il s'agit d'un village de tente dans un site de fouilles archéologiques, rempli d'hommes équipés de pioches.

La Troisième attaque

Que l'Investigateur-cible ait été ou pas bloqué par le piège *ba*, Anakaresh reviendra, même si sa momie-hôte a été détruite. Anakaresh, après tout est de retour dans la Sixième Dynastie ; il n'a qu'à renvoyer son *ba* dans le futur pour réanimer une autre momie du Temple de Nitocris.

La nuit suivant la mort de Mannering, une autre goule-momie, venant de l'est, se glisse dans le site des fouilles. Si les Investigateurs surveillent son approche depuis l'intérieur de la tente, ils peuvent faire un Test de **Sixième sens** Difficulté 5 pour remarquer l'approche de la momie un round avant : "Une ombre surgit soudain derrière le tissu de la tente!"



Armes pratiques

Un site de fouilles est rempli d'un tas d'outils qui peuvent facilement servir de merveilleuses armes pour tuer une momie. Par exemple : Couteau, Rasoir à main, marteau, planche de bois, hache : -1 dégâts

Pelle, pelle militaire, pied-de-biche, maillet, pioche, barre d'acier de renforcement : +0 dégâts

Torches (-1 dégâts ; +0 contre les momies) sont faciles à faire partout dans ce décor.

Une lampe à kérosène lancée (bout portant seulement) ne fait que -1 damage (+0 contre les momies), mais du kérosène renversé continuera de brûler pendant 3 rounds de plus pour un supplément de -1 (+0 contre les momies) de dégâts à chaque fois.

Le Gardien peut tout à fait ajouter des épées, des haches de guerre, des masses, des fléaux de guerre ou tout autre matériel militaire (tous à +0, car ils sont en bronze, pas en acier) dans le Temple de Nitocris, si cela lui convient, ou s'il pense que les combats ont été trop mortels jusque-là.

S'ils surveillent la tente elle-même de l'extérieur, faites faire à aux Investigateurs concernés un Test de **Discrétion** Difficulté 5. S'il est réussi, ils voient la momie sortir de l'obscurité et se diriger vers la tente, et ils ont un round pour attaquer la créature à l'extérieur. S'il est raté, elle déjoue leur surveillance et tente de tuer silencieusement et par derrière le gucteur le plus proche. Il a droit à un **Sixième sens** Difficulté 5 pour sentir le natron, la poix et l'encens venant de derrière, avant d'être attaqué ; s'il échoue, la momie bénéficie de la surprise, et d'un round pour une attaque durant laquelle l'Investigateur ne peut rien faire d'autre que subir les dégâts.

S'ils se trouvent à l'extérieur du site de fouilles la nuit, pour attendre la créature venant de l'est, les gucteurs entendent la plainte déchirante au réveil de la goule-momie provenant de l'orient. Une heure plus tard environ, ils font un Test de **Sixième sens** Difficulté 4 pour détecter la momie qui se glisse furtivement à travers le désert sombre ;

Ils peuvent l'attaquer, en utilisant **Filature** (Difficulté 5) pour la suivre dans le camp, tirer des coups de feu pour avertir leurs camarades, ou faire ce qu'ils désirent grâce à leur position stratégique.

L'entrée de la momie dans la tente, si le piège *ba* n'a pas encore été désarmé, crée un embrasement rapide des quatre morceaux du cœur de Manning ; on entend nettement la voix de Manning hurler sa souffrance, alors que son âme est déchiquetée à jamais.

Sans doute, un combat s'ensuit durant lequel la goule-momie mettra tous ses efforts à blesser l'Investigateur-Cible à la cage thoracique. S'il n'est pas présent, la goule essaiera de tuer ou mutiler autant d'Investigateurs que possible, puis se déplacera pour attaquer la cible.

Si l'Investigateur-cible est à -1 en Santé ou en dessous, on considère que la momie a blessé l'Investigateur-cible à la poitrine, et commence à psalmodier avec force aboiements en égyptien ancien. (Même sans la compétence, **Langues: Egyptien ancien**, les témoins reconnaissent le mot "Nit-aqret"; La psalmodie est alors déchiffrable : "Nit-aqret et Nemty-em-Saph, nos cœurs ne font plus qu'un. Le *ba* de Nit-aqret et le *ba* de Nemty-em-Saph, se rencontrent à la Porte de Yith. *Ba* et *ba*, amour et amour, Nit-aqret et Nemty-em-Saph, cœur et cœur, unis dans l'éternité.") Elle ne peut pas attaquer durant sa psalmodie, qui dure assez longtemps pour que les Investigateurs puissent la détruire. Si les autres Investigateurs ne sont pas présents, la momie ne perd pas de temps à psalmodier, mais assomme l'Investigateur-Cible et le kidnappé.

Trouver le Temple de Nitocris

Si la momie a kidnappé l'Investigateur-Cible, **Connaissance de la nature** (ou **Filature**, si les Investigateurs ont l'esprit vif) peut aider à la pister dans le désert jusqu'au Temple caché de Nitocris. Comme elle transporte un homme invisible, la goule laisse des traces profondes que le vent n'efface pas.

Sinon, il y a d'autres moyens de découvrir le Temple (Indice majeur):

- Les souvenirs de la vie antérieure de l'Investigateur-cible (s'il a effectué sa régression chez le Dr. Freund) aident à localiser la terrasse du Temple pour un Investigateur ayant **Archéologie**. ("Attendez... Il a dit que la Troisième Pyramide se trouvait juste derrière la porte !")

- L'Investigateur-Cible peut faire un rêve concernant sa vie antérieure, révélant bien à propos l'emplacement du Temple. Si le Gardien

n'a pas fait jouer «Une visite chez Dr Freund» (souvent parce que les joueurs n'y ont pas pensé), ce rêve peut être similaire à la vision d'une vie antérieure de cette section. Le rêve peut alors être déclenché par l'attaque, et le rituel amorcé par la momie. ("Cette nuit, ta blessure dérange, brûle, et te fait souffrir. Tu es égarés sur ton lit, trempé de sueur, tourmenté par un cauchemar. Tu as l'impression de tomber loin de ton lit et tu te vois sur un balcon, faire un discours à une foule hâlée à l'égyptienne...") Comme ce n'est "qu'un rêve", il ne provoque qu'un Test de 5 points en **Équilibre mental** sans choc lié au Mythe.

- Un Investigateur universitaire ayant besoin d'être valorisé peut simplement en déduire l'emplacement avec la dépense de 2 points en **Archéologie** : le Temple de Nitocris doit se trouver sur les terres basses proches de l'ancien cours du Nil, sinon, sa ruse du banquet inondé n'aurait pas fonctionné. Il doit donc se trouver à quelques degrés à l'est de la Troisième Pyramide, sinon Manetho ne l'aurait pas situé là-bas.

- Deux Investigateurs peuvent travailler ensemble avec la dépense d'un point en **Archéologie** et un autre en **Géologie** ; **Géologie** permet de découvrir l'ancien cours du Nil, de reconnaître les traces de travaux de l'ancien canal et d'identifier la formation rocheuse dans la zone que Nitocris avait dû choisir comme fondation, et où le Temple devrait encore se trouver.

- Si les joueurs ne l'ont pas encore utilisé, **Connaissance de la nature** permet de suivre la momie dans le désert. Muharab peut sur demande recommander un pisteur Bédouin si les joueurs n'ont pas la compétence en question. ("L'un des meilleurs ! Il est moitié-chameau, moitié-limier, Loué soit Allah !")

- L'Investigateur-cible peut ressentir un tiraillement, ou un coup au cœur, l'attirant à travers le désert, et finalement en direction du Temple. C'est Anankareh qui tente une invocation. Le Gardien peut même user d'un vieux standard des films d'horreur des années Trente, le «sommambule se mettant en danger». Assurez-vous que l'Investigateur-Cible réveille ses compagnons de baraquement lorsqu'il s'en va; gratifiez-les d'un **Sixième sens** assez facile (Difficulté 2) pour qu'ils remarquent son départ. **Psychanalyse** rappelle aux Investigateurs que réveiller un sommambule est terriblement dangereux donc il vaut mieux le suivre discrètement à travers le désert avec **Filature** (Difficulté 2).

- Dans le pire des cas, le Professeur Galloway peut découvrir une carte dans l'une des mastabas de la Troisième Pyramide, qui explique où se trouve le Temple de Nitocris. Il est déterminé et n'écouterait pas les contes pour enfants au sujet des momies (même s'il en a vu une.) D'après lui, Norton et Manning ont été assassinés par des fanatiques religieux, qui tentent en l'effrayant de le détourner de la découverte du Temple : il ne le supportera pas. (Dans une campagne avec le groupe Armitage, Galloway soupçonne que le Temple est un avant-poste du Mythe, et sa Motivation le pousse à vérifier. Son scepticisme n'est qu'une couverture.)

Amener l'Investigateur-cible au Temple, n'est qu'une affaire de Motivation ; presque toutes fonctionnent mais en particulier, Goût de l'aventure, Goût pour les antiquités, Arrogance ("Jadis, j'étais à la tête d'un pays !"), Curiosité, Sens du devoir (envers le Professeur Galloway et les autres innocents des fouilles), Vengeance ("Ce monstre à tête de chacal va le payer cher, tout comme cette diablesse !"), Besoin de savoir, et Soif de connaissance. Cela fonctionne également avec les autres Investigateurs, au cas où certains sembleraient réticents.

Dans le Temple

Trouver l'entrée du Temple ne requiert qu'**Archéologie** (**Indice majeur**) et, soit un vent de sable bien pratique et provoqué par la magie d'Anakaresh (si les Investigateurs y vont seuls), soit un jour de labeur pour les travailleurs égyptiens (si Galloway a déplacé les fouilles). Quoi qu'il en soit, les sables dégagés, révèlent une vaste pièce dotée d'une entrée ouvragée, deux immenses portes de pierre, côté sud. Au-dessus de l'entrée, des hiéroglyphes ont été gravés. Lorsque l'Investigateur-cible les regarde, ils sont parfaitement visibles pour lui et il les déchiffre "Nitocris, Noble épouse de Menthuophis, roi de Haute et Basse Egypte." La porte massive s'ouvre quand l'Investigateur-cible a lu ces mots.

Passée l'entrée, le Temple est surtout composé d'un labyrinthe de couloirs étroits et de pièces exigües. Tout Investigateur qui s'est déjà trouvé dans un repaire de goulus, frissonne à la vue de cette réminiscence peu engageante. Il doit faire un **Test d'Équilibre Mental** de 2-Points. Cette ressemblance est accentuée par la présence de centaines, peut-être de milliers de goulus momifiées dans le Temple ; chaque couloir en contient une ou deux dans une niche, et chaque pièce quelques autres alignés contre les murs. (**Recueil d'indices** permet de remarquer qu'au moins une des niches est vide, et que le sol à proximité montre des traces de passage.) **Chimie, Biologie, et Médecine** affirment tous que mettre le feu à toutes les momies épuiserait rapidement le peu d'oxygène disponible, et empoisonnerait tout le monde à l'intérieur. Le Temple dans son entier est en forme de L à l'envers (ou un J à l'endroit) avec une entrée dans le « talon ». Le pied du L pointe vers le sud, et sa branche vers l'ouest. Si les Investigateurs tentent de partir, les portes (bien entendu) se fermeront ; s'ils font partie d'un groupe plus important, incluant Galloway et de la chair à canon, Galloway refusera de partir et fera appel aux Motivations des Investigateurs, Sens du devoir et Besoin de savoir au moins.

L'aile sud plus courte abrite un temple dédié à Anubis, vaste et décoré (**Ocultisme, Théologie, ou Archéologie**; avec **Théologie et Mythe de Cthulhu** révèlent qu'il s'agit également d'un temple dédié à Mordiggian, la Grande Goule, bien que cette information ne coûte rien en Équilibre mental.) Il y a également un corridor richement orné, menant en descendant trois volées d'escaliers taillés dans la pierre, à une pièce scellée. (**Géologie et Architecture** confirme que cela mène sous le niveau du Nil.) Sur le sceau, on peut lire "Selon la Volonté de Nitocris, Noble épouse de Menthuophis, roi de Haute et Basse Egypte, Osiris est noyé par le Nil. Dérangez-le à vos risques et périls." La porte de basalte est fermée par des contrepoids, et ne peut être ouverte par rien de moins que de la dynamite. (Si les Investigateurs n'ont pas encore entendu parler du festin inondé de Nitocris p 28, **Histoire** pourra le leur rappeler.)

L'aile ouest, plus longue abrite des temples vastes et bien décorés dédiés à Thoth et Set. (**Ocultisme, Théologie, ou Archéologie**; **Théologie et Mythe de Cthulhu** révèle que ce sont également des temples dédiés à Yog-Sothoth et Tsathoggua, bien que cette information ne coûte rien en Équilibre mental.) Si l'Investigateur-cible a vécu soit une régression soit un rêve révélateur, il sait que la pièce cachée aux braseros se trouve dans l'aile ouest, comment la découvrir, et comment l'ouvrir. Si ce n'est pas le cas, après pas mal d'errance (ou de fuite éperdue devant des momies), **Architecture ou Archéologie** permet de trouver la pièce cachée (**Indice majeur**). L'ouvrir avec un **Test de Mécanique** n'est que de Difficulté 3, mais cela prend un round par point de résultat du **Test** en dessous de 7. (*Par exemple, si Martin dépense 2 Points et fait un 4, le total est de 6, c'est donc réussi de 3. Ouvrir la porte prendra donc 4 rounds, 7 moins 3.*)

Pourquoi compter l'ouverture de la porte en round ? Parce que dès que les Investigateurs sont dans le Temple, Anakaresh se met à envoyer son *ba* dans une momie l'une après l'autre. Une seule goule-momie s'animera à la fois, mais une attaque peut venir de n'importe où. Le Gardien peut avoir envie de baisser la Santé de chaque momie de 1 à 2, pour permettre une vague d'attaques de momie, ou ne s'en tenir qu'à une super-momie et garder le reste en réserve. La durée dépend aussi du Gardien ; Anakaresh joue avec sa victime, l'Investigateur-cible. Les momies qui attaquent ne hurlent pas tristement en s'éveillant, mais elles maudissent l'Investigateur-cible en égyptien ancien : "Minable racaille !" "Avorton débauché !" "Misérable ver de terre !" "Vous n'êtes pas digne de son amour, et pourtant elle vous suit à travers les âges !" Même si aucun Investigateur restant n'a la compétence nécessaire en **Langues**, l'Investigateur-cible peut d'une certaine manière, comprendre les railleries, alors que ses deux personnalités fusionnent à nouveau.

Il ne reste aucune porte de bois dans tout le Temple (**Biologie** fait remarquer qu'elles ont dû pourrir à cause de l'air du Nil provenant d'en dessous du Temple, et ensuite se sont desséchées et sont tombées en miettes ces derniers 4000 ans.) et les seules portes de pierre sont celle de l'entrée et celle menant dans la pièce aux braseros.

Enfin, les Investigateurs voudront se dissimuler dans la pièce secrète, parce que c'est le seul endroit où ils pourront bloquer la momie. La momie peut dépenser 4 points en **Athlétisme** à chaque round pour défoncer la porte. Lorsque la porte a absorbé 20 points, elle sera forcée. Deux Investigateurs au choix utilisant une statue inestimable comme bélier peuvent coopérer sur par exemple un **Test d'Athlétisme**, si **Mécanique** a échoué. Le résultat du dé compte entre les 20 points. (*Par exemple, Martin et Willoughby, avec respectivement Athlétisme à 8 et 2, tente d'enfoncer la porte. En tant que meneur, Martin met 6 Points, Willoughby son maximum de 2, ce qui fait un total de 7 (en ayant soustrait 1 des Points des suivants comme expliqué p. 48 du LdB de Cthulhu). Martin lance un 4, atteignant ainsi 11. Encore 9 Points !*) Après avoir été défoncée, la porte ne peut être correctement refermée.

À l'intérieur, la pièce aux braseros est semblable à la vision décrite, à deux exceptions près. Tout d'abord, il y a un énorme sarcophage de pierre au centre de la pièce ; son couvercle représente un homme au masque de chacal. Il peut être poussé sur le sol pour bloquer la porte, avec un total de 40 en **Athlétisme**, et 4 Investigateurs maximum peuvent le pousser.

Utilisez la même procédure que pour défoncer la porte ci-dessus. Si l'accès est bloqué, il faudra à une momie une heure ou deux pour l'ouvrir à l'aide d'une hache cérémonielle. Le nom sur le sarcophage est bien sûr "Anakaresh, Esclave bien-aimé d'Anubis, Esclave de Nitocris."

Le deuxième changement majeur est que le mur du fond est orné d'un relief peint. En haut, Nitocris et Menthuophis défient les prêtres d'Osiris et échantent ensuite le sang de leur cœur. Puis, le relief montre un prêtre poignardant Menthuophis, la vengeance de Nitocris, noyant le banquet, et discutant avec Anakaresh. Nitocris est en train de regarder dans un brasero l'image de l'Investigateur-cible, en vêtements des années Trente, mais portant le cartouche de Menthuophis. Anakaresh est peint avec son *ba* sortant du cœur et se transférant dans une momie ; le reste du relief reprend les événements majeurs de l'aventure jusqu'à aujourd'hui. Les dernières images montrent Nitocris entrant dans la chambre aux braseros et se précipitant à travers la lumière dans le corps de l'Investigateur-Cible, suivie par une Nitocris géante menaçant ses adorateurs fidèles également en vêtements des années Trente. Lire soigneusement l'intégralité des peintures murales exige la Compétence **Langues: Égyptien ancien** (ou avoir été pharaon

dans une vie antérieure) mais ajoute +1 au Mythe de Cthulhu d'un Investigateur. Le Gardien peut décider qu'on y apprend la formule Dho-Hna. Les braseros sont corrodés mais intacts ; jeter le sort comme enseigné ici exige un brasero poli et un charbon spécial. Ni l'un, ni l'autre ne sont disponibles. **Photographie** permettra de prendre avec soin, les bas-reliefs en trois clichés.

Voir son destin, ainsi que son image bien reconnaissable gravée dans un mur égyptien datant de 4000 ans, est indéniablement, pour l'Investigateur-cible, un choc lié au Mythe. S'il n'a pas perdu de Santé mentale, suite à sa régression, il perd 4 en Équilibre mentale, et 2 Points de Santé mentale. (6 et 3 s'il a "amour vrai" en Pilier de Santé mentale.) Si l'a déjà perdu de la Santé mentale suite aux visions sous hypnose de Freund, il ne perd qu'1 Point en Équilibre et 1 Point en Santé mentale. Si l'Investigateur-Cible a été kidnappé après la Troisième attaque, les Investigateurs vont être harcelés par des momies, en cherchant leur collègue dans le Temple. Avec **Recueil d'indices** ou **Connaissance de la nature**, ils peuvent suivre les empreintes de pas dans la poussière, ou les psalmodies venant de la pièce cachée.

Je meurs, Egypte, je meurs

Une fois que tout est prêt pour l'apogée du scénario, Anakaresh arrête de jouer. Il entame son attaque (ou la renouvelle) sur l'Investigateur-Cible. Une fois la blessure pratiquée et la victime réduite à -1 en Santé, sa psalmodie ne prend que 5 rounds. Ensuite, cela peut être effectué par plusieurs momies. (*Par exemple, si une momie accomplit 2 rounds psalmodier, avant d'être réduite en pièces, la momie suivante n'aura plus que 3 rounds à tenir.*) Quand il a fini son incantation, le corps de l'Investigateur-cible s'ouvre en deux au niveau du cœur, (2 points de dégâts par round), et une main féminine pâle émerge de la cavité sanglante. (L'Investigateur-Cible hurle de douleur, et même si ça ne sert pas à grand-chose, doit faire un Test d'Équilibre mental à 7 points à chaque round.) C'est Nitocris, émergeant dans le présent et venant du passé, hors de la pièce aux braseros d'où elle a échappé à la vengeance de ses ennemis. Nitocris est invulnérable à tout ce que peuvent faire les Investigateurs, mais il lui faudra plusieurs rounds pour sortir entièrement du cœur.

Voici quelques solutions possibles :

La Solution aventureuse : détruire le cœur d'Anakaresh lui-même, anéantir son *ba* et le libérer du monde des vivants comme des morts. Techniquement parlant, il faut que ce soit fait avant qu'il achève son incantation, bien qu'un Gardien indulgent puisse considérer que le reflux mystique causé par la mort d'Anakaresh ferme le passage avant que Nitocris soit entièrement sortie.

Le cœur d'Anakaresh repose avec lui, momifié, dans le sarcophage. Ouvrir le sarcophage demande 2 rounds avec un pied-de-biche ou 10 points en **Athlétisme** de la part de quatre Investigateurs maximum en coopération. Une fois qu'il est ouvert, Anakaresh laisse tomber immédiatement la momie qu'il animait et intègre sa propre momie, qui a les mêmes statistiques qu'une goule-momie (p 30), mais les scores de compétence sont plus élevés :

Anakaresh

Athlétisme 11, Santé 11, Bagarre 14

Dans son propre corps, Anakaresh peut ouvrir la porte secrète en 1 round sans dépenser de points en **Athlétisme**. En en dépensant 2, il peut faire glisser son sarcophage loin de la porte, lancer une statue sur quelqu'un. (Test d'**Athlétisme** ; +2 dégâts ; à bout portant seulement), etc.

Le cœur d'Anakaresh doit être détruit par le feu ou l'acide. Le couper en morceaux ne suffit pas.

La Solution Tragique : Si l'Investigateur-cible meurt (de ses propres mains ou de celles d'un ami) avant que l'incantation ne soit achevée, son *ba* s'envole dans l'au-delà pour y attendre sa réincarnation. Le plan de Nitocris est à l'eau,... pour l'instant.

Solution Romantique : Il peut apparaître (avec raison) aux Investigateurs qu'Anakaresh se comporte comme un amoureux jaloux. (Un gardien peu subtil peut rendre identique une des récriminations d'Anakaresh à celles de Norton.) S'ils peuvent pousser Anakaresh à des crises de jalousie de plus en plus violentes devant le rejet brutal de Nitocris de ses services, il est possible qu'il quitte le 20ème siècle pour retourner dans le passé et tuer Nitocris pour qu'elle soit liée à lui à jamais, au lieu que ce soit avec Menthuophis. Il est nécessaire de connaître l'égyptien ancien (ou tout autre langue ancienne connue d'Anakaresh), une bonne interprétation, et au moins 2 Points dépensés en Compétences relationnelles, **Flatterie** étant la plus adaptée.

Échec : En cas d'échec des Investigateurs, les conséquences sont à la fois plus et moins dures que ce qu'ils ont pu imaginer. Lorsque Nitocris émerge entièrement du cœur de l'Investigateur-cible, ce dernier pousse un hurlement perçant (comme l'esprit de Manning) et meurt. Des fumées de brasero s'échappent de la blessure, dissimulant entièrement Nitocris et Anakaresh. Ce que les Investigateurs voient en dernier avant de s'évanouir, ce sont les yeux de Nitocris, brûlant d'une lumière étrange et séculaire. Sa voix retentit mais ils ne peuvent déchiffrer ses mots. Lorsqu'ils se réveillent, elle a disparu, et le Gardien a assez de potentiel pour une nouvelle campagne. Les Investigateurs peuvent se réveiller avec des connaissances en Mythe, des blocages post-hypnotiques, ou de mystérieux tatouages composés de hiéroglyphes, juste sur le cœur...

Le dernier plan

Dans un jeu «Pulp», arrêter Nitocris et sauver la vie de l'Investigateur-Cible mérite une récupération de 2 Points de Santé mentale. (S'ils n'ont fait qu'arrêter Nitocris, ils n'obtiennent qu'1 Point.) Mais selon comment les Investigateurs finissent le scénario, les peintures, sur les murs du Temple, changeront pour le raconter.



LE BOKOR BLANC

"PENDANT QUELQUE TEMPS, J'AI CRU QUE TOUT IRAIT BIEN, PUIS J'AI SENTI CE TIRAILLEMENT AU CERVEAU. JE SAVAIS CE QUE C'ÉTAIT -- J'AURAIS DÛ M'EN SOUVENIR. UNE ÂME COMME LA SIENNE -- OU CELLE D'EPHRAÏM -- N'EST QU'À DEMI DÉTACHÉE, ET CONTINUE À VIVRE APRÈS LA MORT TANT QUE DURE LE CORPS."

-- H.P. LOVECRAFT, "LE MONSTRE SUR LE SEUIL"

Bela Lugosi est en 1932, la vedette du film de Victor Halperin, *Les Morts-Vivants* (*White Zombie*), et c'est sa plus grande performance après *Dracula*. Ce qui est encore mieux, c'est que ce film est dans le domaine public, ce qui signifie que ce scénario n'est pas seulement un hommage mais une suite à part entière. Tout commence dans la soirée suivant la scène finale du film ; certains Gardiens auront envie de créer une introduction en parallèle aux événements du film. (Mais ils devraient faire attention de ne pas laisser les Investigateurs aller trop loin, pour ne pas gêner les plans de Legendre, ou court-circuiter sa mort apparente). Les joueurs peuvent regarder le film soit avant soit après avoir joué ce scénario sans peur de gâcher quoi que ce soit. Cette aventure mélange l'horreur survivaliste des films modernes de zombies avec l'onirisme étrange de ce succès improbable qu'a été le film à petit budget d'Halperin.

INTRODUCTION

L'Ossature

Dès leur **Arrivée au Château Legendre**, les Investigateurs ont une ou deux scènes pour leur permettre de jeter un coup d'œil sur l'endroit jusqu'à ce que **Les Premiers Zombies débarquent**. À compter de ce moment, il ne s'agit plus que d'une **Course contre la Mort** pour découvrir le secret de Legendre, trouver son corps et **Détruire le Bokor** avant que les Investigateurs ne soient débordés par les zombies, ou ne soient devenus des zombies eux-mêmes.

L'Horrible vérité

Il y a des années de cela, un membre du Culte du Crâne, adeptes du transfert de corps, Mamert "Meurtre" Legendre arriva dans l'Île de ce Décor, et tortura un bokor local, un magicien Vaudou, pour lui faire avouer comment créer des zombies. Legendre a zombifié des centaines d'insulaires pour faire tourner sa fabrique de sucre et protéger son territoire des bandits et des indésirables. Mais Legendre présuma de ses forces lorsqu'il aida un planteur local, Beaumont, à zombifier une Américaine, Madeline, pour ensuite le trahir et le transformer également en zombie. Suite à une confrontation confuse au Château de Legendre sur la falaise, le mari de Madeleine et un missionnaire allemand sauvèrent Madeleine, pendant que Beaumont réussissait à surmonter le début de sa catalepsie, assez longtemps pour se jeter avec Legendre du haut de la falaise, suivis par tous les zombies-gardes du corps du nécromancien. Madeleine sortit de sa catalepsie et quitta l'île pour vivre heureuse à jamais.

Mais l'âme de Legendre a survécu. Il a convoqué tous ses travailleurs et gardes zombies à un rassemblement au château. Il a l'intention d'introduire sa conscience dans un corps robuste de zombie et de partir chasser une victime influente pour un changement permanent à Halloween. Mais en attendant Halloween, il doit conserver son ancien corps intact et tuer les intrus au Château.

LES SCÈNES

Prélude

L'aventure débute lorsque les Investigateurs arrivent au Château de Legendre, tout en haut de la Montagne aux Morts, sur la côte du Décor Île. Comment ils y arrivent est l'affaire du Gardien.

- Le plus simple moyen à utiliser est le coup du naufrage. Alors que les Investigateurs traversent les Caraïbes, un ouragan détruit leur voilier ou bateau à vapeur. Ils se cramponnent aux débris, ou arrivent à grimper dans un canot de sauvetage, pour s'échouer sur le rivage interdit de la Montagne aux Morts. Si les Investigateurs ont des ennemis, naturels ou surnaturels, n'hésitez pas à remplacer l'ouragan par une mystérieuse explosion, un vortex étrange ultra-violet, ou un monstrueux tentacule.

(Les Gardiens intéressés par la description plus détaillée d'un naufrage peuvent se servir de celui des Dévoreurs dans la Brume dans *Aventures extraordinaires*.)

- Le Gardien peut également inclure des indices provenant d'un autre scénario attirant les Investigateurs jusqu'à Legendre. Si la campagne présente déjà le Culte du Crâne (p 132 dans le Livre de base Cthulhu), il est tout aussi simple d'inclure une lettre de Legendre à un autre nécromancien du Culte dans la masse d'indices de l'aventure précédente. Mélangez cette option avec le naufrage : le Culte a saboté le bateau des Investigateurs pour les mener tout droit dans les bras des zombies de Legendre.

- Enquêter sur les châteaux de nécromanciens dans l'arrière-cour des Caraïbes américaines, est tout à fait le genre de projet qui constitue le fond de commerce du Projet Alliance ; le Groupe d'enquête Armitage peut envoyer les Investigateurs jeter un oeil sur une piste créée par le scandale Upton de 1933 (comme rapporté dans la nouvelle de Lovecraft "Le Monstre sur le Seuil"). Une fois de plus, chacune de ces options fonctionne avec le naufrage.

- Cette aventure peut se dérouler au milieu d'une campagne en cours juste avant un autre scénario, se déroulant dans le Décor Ile. Les Investigateurs peuvent avoir juste entendu une rumeur concernant la Montagne aux Morts où résident les zombies, ou se perdre sur des pistes dans la jungle, ou fuir l'attaque de bandits (d'un zombie ou d'un monstre aux ailes noires) vers la sécurité supposée qu'offre le Château. Haïti (le décor du film, les Morts-Vivants), la Jamaïque, et Trinidad sont d'excellentes représentations du Décor Ile pour les Gardiens qui ne demandent qu'un minimum d'éléments géographiques, mais ce scénario est tout à fait à sa place dans le bayou en Louisiane.

Le Château de «Meurtre» Legendre

L'imposant château de pierre de Legendre surplombe la falaise juste au-dessus d'une mer hérissée de rochers déchiquetés. Deux chemins mènent au château : une route abandonnée montant en lacets depuis une plage de galets, vers la tour du château, et une autre plus large grimant lentement depuis les plantations des basses-terres. À côté de ses deux voies, une jungle infestée de zombies entoure le château des kilomètres à la ronde.

Si les Investigateurs viennent d'une plantation (celle de Beaumont ou une autre), ou du port principal, ils emprunteront la voie principale jusqu'à la grande porte du château.

Si les Investigateurs sont naufragés sur la plage, ou ont pris un sentier partant d'un village de l'intérieur des terres, ils emprunteront la route abandonnée. En cherchant du côté de la plage ou en suivant le chemin ils découvriront un campement abandonné depuis lequel on peut observer la tour. (Il s'agit de celui de Neil dans le film : il le quitte en plein délire après avoir eu une vision de Madeleine.) **Connaissance de la Nature** permet de dire que le campement est vieux de deux jours, et que deux hommes s'y sont installés. (**Recueil d'Indices** peut révéler que l'un d'eux était un fumeur de pipe, bien que cela n'ait qu'un intérêt limité.) Les Investigateurs avec **Organisation** peuvent faire un Test pour y dénicher une arme ou de l'équipement utile (machette, lanterne, bidon d'eau, etc)

Quand on approche du Château, quel que soit le chemin emprunté, **Histoire** ou **Architecture** peut révéler qu'il a probablement

été bâti comme un bastion fortifié par un planteur au 17^e siècle. Avec la dépense d'1 point, **Architecture** ou **Archéologie**, on sait que beaucoup de bâtiments semblables possèdent des tunnels secrets allant de leurs caves à l'océan, ou débouchant sur la campagne environnante pour permettre de s'enfuir en cas de révolte d'esclaves. (Le tunnel secret menant au château est inaccessible sans équipement de plongée, ce qu'on ne peut pas trouver sur le Décor Ile ; il débouche à 5 mètres sous le niveau de l'eau. Mais il est très facile d'accès pour des zombies qui peuvent retenir leur souffle plus longtemps que des humains). Le Château manque d'entretien. Bien qu'il y ait des signes d'occupation, fumée sortant de la cheminée, lumière à certaines fenêtres, avec **Architecture**, on peut dire qu'il n'y a eu que des réparations rudimentaires ces dix dernières années. En effet, là, où les murs ont été rebâties, la qualité du travail est exécrable et dénuée de soins.

La Porte principale

Un large escalier de pierre partant d'une grande place entourée de statues érodées et de bancs rongés par les intempéries et de vases monte jusqu'à la porte principale. Cette esplanade surplombe la baie d'un côté, la falaise de l'autre. **Recueil d'Indices** ou **Connaissance de la nature** permet de remarquer des traces et autres signes de lutte récente en ces lieux. Certaines de ces traces mènent au parapet de pierre ouvrage, peu élevé ; en regardant par-dessus, un Investigateur distinguera plusieurs cadavres fracassés sur les rochers en contrebas, rapidement recouverts par la marée montante. Avec les embruns et l'ombre de la falaise, il est difficile d'obtenir d'autres détails. Descendre le long de la falaise glissante jusqu'aux corps est impossible sans corde : il faudra un Test de Difficulté 7 en **Athlétisme** (un échec ne provoque pas forcément la mort du personnage sur les rochers mais le forcera à remonter) ; Les Investigateurs ne devraient pas normalement poursuivre dans cette voie, mais plutôt entrer dans le château.

Si un Investigateur décide de descendre malgré tout (en nouant peut-être une corde à un banc, ce qui descendrait la Difficulté à 5 ; l'échec fera un dé de dégât au grimpeur, projeté par le vent sur les rochers), les embruns glacés le trempent jusqu'aux os, éteignant lampes et torches. Avec une lampe électrique, il peut compter sept corps entre les rochers avant que la marée ne monte. Le temps qui reste ne permet qu'un examen superficiel des corps ; **Médecine** indique que la chute a été la cause de la mort. Malgré cela, la dépense d'1 point en **Médecine** permet de remarquer la teinte bleue des doigts et desorteils qui indique également un empoisonnement. (Ce cadavre est celui d'un des gardes du corps de Legendre. Le corps de ce dernier est tout en dessous de la pile, parfaitement inaccessible, du moins à ce moment.)

Remonter avec la corde demande un Test Difficulté 5. Sans corde, la Difficulté est de 8. Un échec fait à nouveau 1 dé de dégât, mais l'Investigateur remonte quand même. Depuis l'esplanade, un large escalier mène au vestibule dans le château. Les portes sont grandes ouvertes.

Le Grand hall d'entrée

Depuis le vestibule, une porte discrète mène à un corridor de service, alors qu'un grand passage en arche mène dans le grand hall d'entrée du château. Cette immense pièce écrase même le grand piano réfugié dans le coin le plus éloigné. De très hautes fenêtres aux lourds rideaux donnent sur la mer déchainée alors que sur le mur opposé, des fenêtres ornées de grilles de fer forgé, et de balcons surplombent le hall lui-même depuis l'intérieur. Face à l'entrée, une cage d'escalier longe le mur et débouche sur un palier garni de rideaux. La porte derrière cette cage d'escalier donne accès à d'autres pièces du château.

Précédemment dans Les Morts-Vivants

Le planteur Charles Beaumont a rencontré Madeleine Short sur le bateau qui venait des États-Unis et il est tombé amoureux d'elle. Par malchance pour lui, elle était déjà fiancée à Neil Parker, employé de la Banque de Port-au-Prince. Beaumont l'invita à célébrer son mariage avec Neil dans sa plantation, espérant gagner son amour par son raffinement et sa fortune. Lorsqu'elle le repoussa, Beaumont fit un marché avec le bokor "Meurtre" Legendre : Legendre ferait de Madeleine un zombie, et l'offrirait à Beaumont. La magie de Legendre opéra : Madeleine mourut, sembla-t-il durant sa nuit de noces, et Neil but à s'enivrer.

Se rendant sur la tombe de Madeleine, le jour suivant, il trouva la tombe vide et se tourna vers un missionnaire le Dr Bruner. Bruner et Neil allèrent consulter un houngan autochtone (grand-prêtre vaudou) et lui demandèrent qui avait pu dérober le corps de Madeleine ; le houngan désigna le château de Legendre, là où ce dernier avait doublé Beaumont en empoisonnant son vin, le transformant également en zombie. Non seulement, Legendre méprisait ce snob de Beaumont, mais il convoitait également Madeleine.

Pendant que Bruner partait en reconnaissance au Château, Neil sombra dans un sommeil fiévreux dans lequel Madeleine l'appelaït au secours depuis une tour. Il grimpa sur le champ vers le château, tombant tout droit dans les griffes de Legendre. Alors que ce dernier s'apprêtait à assassiner Neil, Bruner surgit de sa cachette pour détourner l'attaque. Beaumont put grâce à la distraction de Legendre, échapper à la zombification assez longtemps pour se précipiter du haut de la falaise avec le bokor, suivis de ses cinq gardes du corps zombies. Legendre mort, Madeleine émergea de son état de zombie, et on peut supposer selon la formule consacrée, qu'avec Neil, ils vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants.

Les Gardiens peuvent utiliser tout ou partie de cette histoire, comme il leur convient. Dans ce scénario, cela va surtout parler aux fans du film. Si l'aventure débute avec une réelle enquête (plutôt qu'un orage, une attaque de bandits, un naufrage, etc poussant les Investigateurs dans le Château dès la première scène), celle-ci peut être menée en parallèle avec l'histoire ci-dessus.

Les indices majeurs sont :

- Depuis plusieurs années, il y a une recrudescence de profanations de tombes sur cette partie de l'île.
- "Meurtre" Legendre est le propriétaire peu engageant d'une fabrique de sucre, disposant apparemment de nombreux travailleurs efficaces.
- Pour une raison inconnue, les autorités ne peuvent s'en prendre à lui, mais les planteurs locaux le considèrent comme un détestable parvenu.
- Il a une réputation d'hypnotiseur et de magicien.
- Les autochtones et des personnes comme le Dr. Bruner qui sont un peu trop bavards, croient que Legendre est un bokor et sait créer des zombies.
- Ils pensent également qu'il a, récemment, profané la tombe d'une Américaine, Madeleine Short, morte la nuit de son mariage.
- Le fiancé de Madeleine et le Dr Bruner sont partis à sa recherche, dans la direction du Château, il y a deux jours.

Plutôt que recueillir des bribes de récits auprès des autochtones avec **Histoire Orale**, d'utiliser **Niveau de vie**, pour obtenir des ragots auprès des planteurs, et **Réconfort** ou **Négociation** auprès des serviteurs et travailleurs faciles à acheter ou enclins à parler, cette information peut également se présenter, si besoin est, au campement (voir ci-dessous). **Recueil d'Indices** permettra de mettre la main sur le journal de Neil, dont le dernier paragraphe donne à peu près ceci :

Jour 5, Nuit

Bruner est déjà parti en reconnaissance au Château. Je n'arrive pas à croire que Madeleine est morte, encore moins qu'elle soit devenue un mort-vivant, comme le sorcier le prétend. Mais Bruner connaît l'île, et il fait confiance au sorcier. Je crois que si quelqu'un est capable d'une telle monstruosité, c'est bien ce démon de Legendre. Comme il a effrayé cette pauvre Madeleine la semaine dernière sur la route ! Elle m'a dit que ses yeux semblaient s'introduire dans son cerveau et le brûler comme si elle regardait à l'intérieur et à travers eux à la fois. Pauvre Madeleine ! Si seulement j'avais su alors ce que je sais aujourd'hui, j'aurais fait faire demi-tour sur le champ à l'attelage, et nous serions repartis en Amérique, nous y marier. Madeleine ! Si seulement je pouvais dormir, je pourrais rêver que tu es encore en vie, encore à mes côtés.

Le hall est décoré dans un style flamboyant mais terni. Des lourds rideaux damassés de décorations de style médiéval, d'épais tapis et de beaux meubles sont orgueilleusement étalés, d'autres couverts de poussière ancienne. Une desserte près des escaliers offre du vin, du cognac et des verres. Le Gardien peut décider si le verre avec lequel Legendre a empoisonné Beaumont se trouve parmi eux. Si tel est le cas, et que les Investigateurs boivent dans les verres, faites faire à l'un d'entre eux, choisi au hasard (ou ayant Malchance), un Test de **Sixième sens** Difficulté 5 pour détecter une odeur douçâtre mais nette du breuvage, à temps pour se débarrasser vivement du verre. Inspecter ses fragments avec **Pharmacologie** permet de détecter un résidu de poison sûrement d'origine végétale. Une dépense de 2 points (et une scène à l'intensité dramatique passée à humer la décoction mortelle) indique qu'il s'agit d'un venin proche de celui du poisson-globe. Il ralentit le rythme cardiaque et la respiration, raidit les groupes musculaires principaux, ce qui entraîne (entre autres symptômes) l'incapacité de parler, des mouvements saccadés et une insensibilité à la douleur et aux émotions.

L'entrée de la Tour

Le chemin tortueux qui mène à la tour, traverse un magnifique jardin à la française, mais à présent presque entièrement recouverte par la jungle. Les portiques et colonnes de marbre et de granit émergent de la verdure, reliés par des sentiers sinueux et des murs écroulés. Un puits se trouve au centre d'une petite cour : **Géologie** permet de remarquer qu'il s'agit d'un trou naturel débouchant dans l'océan. L'Investigateur affligé à ce moment-là de la Santé mentale la plus basse verra une faible lumière verte scintiller tout au fond du puits, du moins s'ils y jettent un coup d'œil, mais les autres ne verront rien. Les parois du puits sont trop lisses pour qu'on puisse y grimper, et trop large pour descendre en s'appuyant contre les parois.

Si, en dépit du bon sens, les Investigateurs tentent de descendre dans le puits, il leur faudra environ 70 mètres de corde tendue le long des parois, avec un Test de **Mécanique** Difficulté 4, et un Test en **Athlétisme** Difficulté 4 pour y descendre. Tout au fond, il y a une crevasse dans le

Poison à Zombie

Dans le film, *Les Morts-Vivants* (*White Zombie*), zombifier une personne se fait (idéalement) en trois étapes. Le bokor doit avoir un lien avec la victime (dans le film, Legendre dérobe l'écharpe de Madeleine). La victime doit ensuite inhaler ou ingérer une toute petite dose (une tête d'épingle) de poudre à zombie. Le bokor doit alors créer une poupée ressemblant à la victime (Legendre préfère la faire en cire) et la jeter dans le feu avec l'objet-lien. La victime sombre alors dans une transe cataleptique semblable à la mort et le bokor peut l'en tirer pour en faire son esclave-zombie.

Par contre, Legendre offre à Beaumont un verre de vin épicé à la poudre à zombie, mais ne se soucie pas d'un lien. (peut-être pense-t-il pouvoir en obtenir un à sa guise.) Pendant qu'il grave l'effigie de Beaumont, ce dernier devient lentement un zombie vivant, de moins en moins en mesure de penser ou résister aux ordres de Legendre.

Si un Investigateur ingère ou inhale de la poudre à zombie, il doit faire sur le champ un Test de **Santé** Difficulté 5. En cas d'échec, il perd sur le champ 1 dé de Santé. Dans les deux cas, il sent ses muscles se raidir et ralentir, ses sens s'engourdir, et son esprit s'emballer puis ou dériver alternativement. Au bout de 3 rounds, il est blessé, sans tenir compte de sa Réserve actuelle de Santé. Il perd ensuite 2 points de Santé par heure (ou toutes les trois scènes, selon le scénario). S'il réalise ce qui se passe, il doit faire un Test de 4 points d'Équilibre mental. Après cela, il perdra 1 Point d'Équilibre Mental chaque fois qu'il perdra des points de Santé.

Une fois que sa Santé aura atteint 0, il perdra ses Réserves en **Athlétisme** et **Fuite**. Une fois son Équilibre mental à 0, il devient très sensible à la suggestion ; il suivra les ordres d'un collègue Investigateur ayant le plus haut niveau en Intimidation (ou s'il a un Suiveur en Motivation, son « chef ») ou le bokor qui a fabriqué la poudre à zombie. Si les ordres sont contradictoires, le bokor a le dessus. Il peut résister aux ordres avec un Test d'Équilibre mental de Difficulté 5 (Difficulté 6 pour les ordres donnés par le bokor) jusqu'à ce que son Équilibre mental atteigne -11, alors il perd toute personnalité.

Si sa Santé descendue à -11, ou lors de l'échec d'un jet de Conscience, il est devenu un zombie à part entière. Un Investigateur entièrement zombifié récupère toute sa Santé, pour que l'on puisse y répercuter les dégâts physiques, mais demeure **blessé** au niveau technique. Le premier ordre donné à un Investigateur zombifié déclenche un Test d'Équilibre mental à 7 points car son corps obéit contre sa volonté. **Premiers soins** et **Médecine** ne peuvent soigner ou arrêter le processus de zombification. Seule **Pharmacologie** avec un accès à la poudre à zombie, ou la mort définitive de Legendre peut y remédier.

mur ouvrant sur la Crypte de la Flamme Verte (voir ci-dessous). Avec **Archéologie** on constate qu'il y avait jadis là une voûte d'entrée, condamnée avec des techniques françaises du 17^{ème} siècle. Elle ne peut être découverte sans d'importants travaux ; un explosif assez puissant pour déblayer le passage ferait s'effondrer entièrement le puits.

Les jardins s'ouvrent finalement sur une porte ouverte de chêne bardé de fer dans le mur de la tour. Elle donne sur un passage en pierre et briques comprenant une autre porte (celle-ci est fermée et en bois de cerisier vernis) sur le mur de droite. Plus loin, le couloir commence à descendre en courbe, interrompu par de grands escaliers aux marches irrégulières. Le côté gauche du passage s'ouvre sur l'intérieur de la tour, et une vue à donner le vertige sur la mer en dessous. Les escaliers finissent par faire le tour de l'intérieur du bâtiment et atteindre une autre esplanade entourée d'une petite balustrade de pierre. Au-delà, il y a l'océan. Des murs de vagues s'écrasent bruyamment au gré de la marée.

La Tour

Passer par la porte de bois de cerisier à l'entrée, même dans les niveaux supérieurs de la tour ; un corridor court autour du mur entre les escaliers. À chaque étage, on trouve des suites dans un état aléatoire d'entretien et de propreté : une chambre, un salon, et une ou deux petites chambres de bonne. Chaque chambre bénéficie d'une fenêtre en saillie donnant sur la mer.

Seules deux chambres valent qu'on les remarque. L'une d'elles a été récemment occupée par une femme ; on a rapidement fait main basse sur ses bijoux, mais la majorité de ses vêtements, de ses cosmétiques et autres objets personnels sont encore sur-place. (Il s'agissait du boudoir

que Madeleine occupait durant sa zombification ; une fois Legendre mort, les deux bonnes ont tout retourné avant de s'échapper vers leur village d'origine.)

L'autre chambre est visiblement celle du maître, remplie de lourds meubles anciens et décorée de tapisseries. Un tableau sur l'un des murs représente un homme mince aux yeux vifs et perçants. Il est vêtu de ce qui semble être un uniforme colonial américain, et se tient devant une cheminée de pierre sans joints. Un crâne repose sur la pierre au-dessus de son épaule gauche, et ses mains font un signe particulier (voir le « Signe de Legendre » ci-dessous). Une inscription gravée sous la toile indique « Enoch Dexter : n. 1654 » une fois qu'on l'a nettoyée.

Histoire de l'Art permet de dater la peinture aux environs de 1700 ; avec la dépense d'1 point, les Investigateurs remarquent que l'inscription postdate la peinture d'environ 150 ans ; avec 2 points de dépense, l'emplacement étrange du crâne, comme un blason ou un protecteur, pas comme un *memento mori* (NdT oeuvre d'art "souviens-toi que tu es mortel", nombre de tableaux appartenant à ce type d'œuvre comportent un crâne) devient évident. **Histoire** place l'uniforme à la fin du 17^e siècle ; avec la dépense d'1 point, on le rattache à la milice du Massachusetts ; avec une dépense de 2-points, le lien avec la Compagnie des Rangers d'Arkham, qui attaquèrent les Indiens loin dans le Maine entre 1675 et 1700, est établi. Avec **Art: Peinture**, (ou la dépense d'1 point en **Chimie**), on peut remarquer que le feu dans la cheminée avait été peint au départ en vert avant de se virer depuis au jaune.

Dans une campagne incluant le Culte du Crâne, le Gardien peut disposer d'autres indices (lettres, journal, cartes) dans cette pièce, pour fournir des pistes à suivre dans de futurs scénarios.

Chute mortelle

Passer par-dessus les différentes esplanades et corniches du château se révèle systématiquement fatal ou du moins irréversible. Une "chute mortelle" cause 9 points de dégâts sur des rochers, ou 7 points dans la mer. (Tomber dans la mer déclenche les règles sur la noyade bien entendu, page 56 du Livre de base Cthulhu.) Les Gardiens bienveillants pourront autoriser les Investigateurs à survivre à la chute si la vague se brise sur le rocher à ce moment-là mais ce sera pour être rejeté plus mort que vif sur la plage, le matin suivant. Ou pire, l'Investigateur pourrait se retrouver bloqué en haut de la falaise, incapable de nager ou grimper se mettre à l'abri, alors que les zombies émergent du rissac. De toutes façons, même vivant, un Investigateur qui a chuté ne peut rejoindre l'équipe avant la fin du scénario.

Les Investigateurs n'ont pas besoin de faire des tests pour monter ou descendre des chemins même escarpés et veteux, ni des escaliers dans le château. Tomber ne peut être causé que par folie suicidaire, attaque de zombie, ou les aléas du combat. Devoir affronter des zombies dans un escalier avec la possibilité d'une chute, peut faire ajouter +1 à la Difficulté (+2 si les marches sont recouvertes d'eau de mer ou de sang) pour **Fuite**, **Bagarre**, **Armes**, et autres Tests semblables. Le Gardien peut permettre aux Investigateurs de dépenser 1 point en **Athlétisme** pour ignorer la pénalité durant 1 round (2 points si le modificateur de Difficulté est de +2), pour simuler quand même l'avancée périlleuse à pied. Les zombies, bien sûr, avancent assez lentement pour ne pas glisser accidentellement et tomber : ils doivent être poussés, dans le vide.

Salles et passages

Le reste du château est un ensemble de salles et de passages, d'escaliers étroits et de pièces encore remplies de meubles recouverts de draps vieux d'un siècle, et les signes d'une récente occupation. Pour ce scénario, un plan exact n'est pas nécessaire. Le Gardien peut improviser avec des extraits de film sur un château abandonné, inventer des particularités pour distraire les joueurs, ou résumer cette partie sur un «rien d'autre dans le château ou la tour ne semble intéressant. En gros on dirait que c'est à l'abandon depuis plusieurs dizaines d'années.» Ce scénario n'est pas centré sur l'exploration d'un château, mais sur les attaques de zombies. Si les Investigateurs ne montent pas jusqu'en haut de la tour durant la première scène ou la deuxième, déplacez le portrait de Dexter (y compris pour les autres indices servant à une campagne) dans une pièce se trouvant sur leur chemin. Une fois que les joueurs auront commencé quoi que ce soit, ne les laissez pas faire des croquis : envoyez les zombies !

Les Zombies arrivent

Le premier arrivé techniquement parlant est une jeune créole piquée, habillée comme une bonne. Elle arrive en courant par n'importe quelle porte proche des Investigateurs ; s'ils sont trop loin d'une porte, elle rentre en courant, aperçoit une ombre et se met à hurler à pleins poumons jusqu'à ce qu'ils arrivent.

Annette

Fuite 6, Bagarre 2, Équilibre Mental 4

Seuil de blessure : 3

Arme : -2 (poings)

Ce qu'a vu la bonne

Réconfort aide à la calmer, et peut-être un peu de cognac à dose thérapeutique. Entre deux hoquets terrifiés, elle peut raconter ce qui suit aux Investigateurs :

- Elle s'appelle Annette, et elle est l'une des bonnes du château.
- Legendre les a attirés ici, elle et son amie Marie, avec la promesse d'une bonne paye, mais il les a enfermées avec ces morts-vivants.
- Elles étaient à la merci de Legendre – il pouvait les contrôler de ses yeux, qui semblaient les perspicer. Il pouvait aussi voir par les yeux de ses serveurs zombies ; elles ne savaient jamais quand il les regardait
- Une nuit avant que *la femme Américaine* (en français) n'arrive au château, Marie a entendu des bruits horribles venant des caves ("Oh non, Monsieur, Je ne pourrais pas vous le montrer, c'est Marie qui a tout entendu, et on n'avait pas le droit de descendre.") (Indice Majeur)
- Elles devaient servir de bonnes à Madeleine, et c'était horrible. Elle avait l'habitude étrange pour un zombie de déambuler de façon indépendante.
- Legendre la désirait. ("Il disait qu'elle serait un nouveau réceptacle pour lui. Je ne sais pas ce que ça veut dire. Je n'aurais jamais osé demander.")
- Annette a entendu des bruits de lutte, mais c'est Marie qui en regardant par la fenêtre a vu Legendre se précipiter vers la mort, par-dessus l'esplanade de la porte d'entrée principale, et ses horribles gardes du corps avec lui.
- Lorsque Legendre est mort, Marie et elle n'ont pensé qu'à s'enfuir loin de cet enfer.
- "Mais il n'y a pas de fuite possible ! Les morts-vivants, les zombies, ils ont tué Marie ! Ils sont sur la route ! Ils arrivent ici ! Et en nombre ! Legendre se vantait d'avoir des centaines de morts, travaillant pour lui dans cette montagne ! Oh nous sommes morts, nous aussi !"

À n'importe quel moment du récit, si les Investigateurs décident de sortir par la porte, ils verront une dizaine ou une douzaine de zombies se déplaçant lentement vers eux et le château. Si un joueur pense spécifiquement à regarder vers la mer, son Investigateur verra un ou deux zombies se trainant sur les galets à la base de la falaise, au milieu du rissac entre les rochers, oubliés des vagues glacées qui les fouettent. Legendre a ordonné à ses zombies de retrouver son corps sur les rochers et le ramener en sécurité par le tunnel submergé jusque dans le château. Si les Investigateurs se trouvent sur l'esplanade en face de la porte d'entrée, et si un joueur dit qu'il regarde par-dessus bord vers les cadavres, ils verront les zombies sauver le corps de Legendre. À ce moment-là, les zombies à la porte d'entrée attaquent, et les Investigateurs sont trop occupés pour continuer leur surveillance.

La Première Attaque

Si les Investigateurs sont à l'extérieur, ils doivent être entraînés à l'intérieur par une vague de zombies : 10 ou 12 dans la première mêlée, et d'autres en désordre un peu plus loin. Si les Investigateurs semblent vouloir rester sur place et mourir sous le nombre, peut-être Annette pourra-t-elle leur apporter un peu d'inspiration tactique : "Courez !" — par exemple.

Si les Investigateurs sont à l'intérieur, le Gardien pourra mieux adapter la première attaque de zombies : leur nombre dans le premier assaut est toujours inférieur d'un au nombre d'Investigateurs. Ce combat donnera une possibilité de calibrer les suivantes, pour obtenir le mélange idéal entre tension, épuisement des Réserves des Investigateurs, et possibilité de survie.

Attaques suivantes

Une fois que la première attaque a été mise en déroute ou stoppée, les Investigateurs pourront respirer mais brièvement. D'autres zombies arrivent. Les affrontements devraient se faire à rythme soutenu, au mieux assez rapide pour que les joueurs ne s'y accoutrent pas. Les particularités de chaque attaque dépendent des actions des Investigateurs :

Si les Investigateurs se sont barricadés dans une pièce : les zombies enfonceront la porte (en utilisant des bancs assez lourds et des torchères de fer comme béliers, ou des haches et machettes pour découper la porte) et se ruent à l'intérieur. La plupart des pièces du château, mêmes les chambres possèdent deux à trois portes. Il est donc impossible pour les Investigateurs de garder également toutes les ouvertures, mais ils auront ainsi une fuite facile.

Si les Investigateurs se déplacent à travers le château : ils croiseront le chemin de zombies. Autorisez d'abord un Test de **Sixième sens** de Difficulté 5. En cas de succès, les Investigateurs ont un avantage. Le Gardien pourra choisir parmi l'un des suivants :

- Les Investigateurs sont plus nombreux que les zombies.
- Les Investigateurs tiennent une position tactique supérieure : ils arrivent derrière les zombies, ou dans un corridor étroit où la supériorité numérique des zombies est inefficace. (Le Gardien pourra même permettre aux joueurs dynamiques de décrire l'endroit.)
- Les Investigateurs savent que les zombies arrivent et peuvent préparer des embuscades, des armes, des torches ou des pièges. Préparer un piège demande un plan plausible de la part d'un joueur, et un Test réussi de **Mécanique**.
- Les Investigateurs ont le temps de trouver et prendre quelque chose d'utile dans une pièce avec un Test d'**Organisation**.
- Les Investigateurs ont droit à un Test gratuit de **Fuite** ou **Athlétisme** pour échapper complètement aux zombies.

En cas d'échec, les zombies ont l'avantage, grâce soit à leur supériorité numérique, soit une attaque surprise depuis une entrée, ou un passage, une attaque pendant que les Investigateurs grimpent un escalier escarpé donnant sur le vide, ou une tactique supérieure comme l'attaque simultanée depuis deux portes ou les deux bouts d'un couloir.

Zombies

Athlétisme 5, Santé 7, Bagarre 7

Seuil de blessure : 3 (lent; c'est aussi la Difficulté pour les Tests d'Athlétisme ou Fuite pour échapper aux zombies)

Modificateur de Vigilance : -1 (drogués)

Modificateur de Discrétion : +1 (muets)

Armes : -1 (agripper ou coup de poing)

Armure : aucune mais toutes les armes font seulement al moitié des dégâts : les armes à feu font seulement 1 point de dégât même à bout portant; les fusils à pompe font 2 points de dégâts.

Les zombies dans Les Morts-vivants, sont une version étrangement fidèle du zombie traditionnel haïtien, y compris la drogue causant la zombification. Ils ne font pas de morsures contaminantes, et ne hurlent pas «Cerveauuuu !». Ils semblent bizarrement silencieux : ils ne parlent pas, traînent des pieds, et respirent profondément de temps en temps. Le film ne mentionne pas de vulnérabilité au sel; si le Gardien permet qu'une ligne tracée avec du sel bloque les zombies, qu'une charge avec du sel les blesse, et qu'un bouchée de sel les fasse filer vers le cimetière le plus proche,(trois variantes de la légende), cela rendra le scénario plus rapide à finir, plus facile, et bien moins effrayant.

Si le Gardien a le temps, il devrait effectuer un jet de Santé séparément pour chaque zombie (1 dé+3). Cela contribuera à différencier les combats.

Occultisme

Les Investigateurs familiers avec l'**Occultisme** sauront qu'un zombie n'est qu'un corps sans âme, à qui un sorcier vaudou, un bokor, accorde une ressemblance mécanique avec les vivants. Avec la Dépense d'1 point, un Investigateur saura que les zombies sont des «ardoises vierges», sensibles à la suggestion hypnotique venant d'une volonté de fer. (Si le Gardien utilise la vulnérabilité au sel, 1 point dépensé le révélera également.)

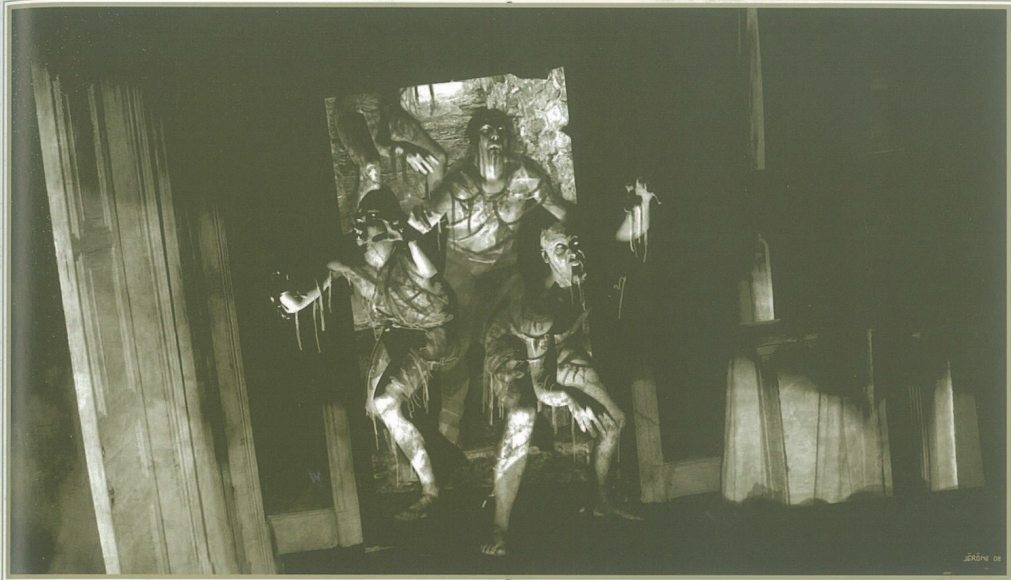
Avec la dépense de 2 points, un Investigateur saura que créer un zombie demande une injection ou un empoisonnement avec une drogue spéciale «en mesure d'induire un sommeil léthargique» comme le dit le Code Criminel d'Haïti.

Chaque attaque devrait augmenter la menace des zombies.

Le zombie Legendre

Une fois que ses zombies ont récupéré le corps sur les rochers et l'ont caché, Legendre envoie son âme dans un zombie pour diriger la défense du château. À la deuxième ou troisième attaque, les attaquants zombies ont parmi eux le corps contenant l'âme de Legendre.

- Le «zombie Legendre» commence toujours avec une Santé de 9, quel que soit son aspect.



Le Signe Legendre

Pour effectuer le geste que fait Legendre, étendez votre main gauche à plat devant vous, paume en l'air, le petit doigt à l'intérieur et le pouce à l'extérieur. Ensuite poser les doigts de votre main droite à plat sur le bout des doigts de votre main gauche. Votre main droite est paume vers le sol, avec le pouce dirigé vers vous et le petit doigt vers l'extérieur. À présent, repliez les doigts de votre main gauche, et tirez les doigts de la main droite pour faire une sorte de «S». Fixez méchamment quelqu'un et pliez à nouveau les doigts. Oh oui...leur volonté défaille...

- Un Investigateur ayant une expérience du combat professionnel (Criminel, Militaire, Policier, Instructeur, ou tout autre historique crédible) ou **Bagarre 6+** peut dire que le zombie Legendre ne se déplace pas comme les autres ; il semble plus intelligent. Son Seuil de blessure est de 4, et son Modificateur de Vigilance de +0.

- Le «zombie Legendre» peut abandonner une action dans un round, et faire accélérer avec l'hypnotisme un autre zombie qui attaquera deux fois. Pour ce faire, le «zombie Legendre» doit se figer, regarder la cible, et faire le "Signe Legendre" (voir encart) avec les mains.

- Pire encore, le «zombie Legendre» peut lancer un Échange d'esprit avec l'Investigateur le plus prometteur (cela peut être celui qui a l'air le plus aristocratique, le plus jeune et le plus vigoureux, ou celui qui a eu le moins de temps sous les projecteurs...). Legendre bénéficie dans ce cas d'un Équilibre Mental de 15. Lancer ce sort demande aussi le «Signe Legendre». S'il est lancé sur un Investigateur empoisonné par la poudre à zombie, le Test de Legendre pour ce sort a une Difficulté de -1.

- Si les Investigateurs tuent le «zombie Legendre», l'Investigateur sur qui Legendre a envoyé le sort Échange d'Esprit (avec succès ou pas ; le lien psychique est établi de toute façon) a la vision fugace d'une pièce éclairée par une flamme verte irrégulière. Il a la sensation étrange d'être étendu et d'un froid intense, comme celui d'une tombe... Cette expérience désagréable de se retrouver dans le cadavre de Legendre provoque un Test d'Équilibre Mental de 4 points, mais offre également un Indice majeur pour localiser le dit cadavre.

- Une fois tué, Legendre ne reviendra pas durant un combat donné, mais la prochaine attaque de zombies ou celle d'après inclura un nouveau «zombie Legendre».

Zombies armés

Les zombies suivants auront des armes en plus des poings :

- 1 : couteau de cuisine, hachette, chaise brisée, ou pied de table, marteau, poinçon.
- +0 : machette, pique à feu, faucille, houe, pioche
- +1 : faux, épée médiévale rouillée, hache

La proportion de zombies armés devrait augmenter durant le scénario. Les zombies armés ont une compétence Armes de 3. Si le «zombie Legendre» est armé, il a une compétence Arme de 5.

Juste une pointe d'aiguille

Pour les Gardiens qui voudraient ajouter des infections à la Romero dans les attaques de zombies, la troisième ou quatrième attaque peut inclure un «zombie Legendre» tenant une aiguille enduite de poison à zombie. Avec une attaque **Bagarre** réussie, il pique la peau et entraîne un empoisonnement (voir encart).

À la cinquième ou sixième attaque, tous les zombies ont échangé leurs armes pour des aiguilles empoisonnées, des haches ou des éclats de verre. Pour rendre crédibles de telles attaques, le Gardien doit autoriser **Recueil d'Indices** (ou **Art : Ebénisterie**) pour découvrir de petites fioles de poudre à zombies dissimulées dans la chambre du maître, la desserte du grand hall, le boudoir, la cuisine, etc. Le Gardien devrait donc faire comprendre que Legendre a saupoudré de sa poudre magique tout le labyrinthe qu'est son château.

Aller jusqu'au bout

Une fois que les Investigateurs se sont adaptés au rythme des attaques des zombies, il est temps de le briser et de les envoyer dans les caves, par les quelques moyens suivants.

- Dans un monde idéal, les joueurs réalisent que les zombies tentent de réunir les Investigateurs en haut des escaliers pour une étreinte mortelle, et pensent à descendre d'eux-mêmes pour contrer cette stratégie.
- Les zombies peuvent kidnapper Annette évanouie (ou un Investigateur, évanouie ou inconscient); leur piste mène en bas des escaliers.
- Les zombies pourraient tenter de piéger les Investigateurs dans une pièce (comme une cuisine, ou la réserve) avec un escalier qui descend dans les caves. Les zombies de par leur nature n'arrivent pas à coordonner leurs actions, et ceux de la cave sont en retard ou pas assez nombreux. Cela fonctionne bien si les Investigateurs obtiennent un bon résultat sur un Test de **Sixième sens**, et évitent l'embuscade assez tôt.
- Dans une partie du château pas encore explorée, un Investigateur avec **Architecture** remarque un escalier secret menant à la cave.
- Pendant qu'ils sont pourchassés dans le château, les Investigateurs découvrent la salle des munitions, avec ses archives et ses registres d'entretien. **Bibliothèque** permettra de mettre la main sur un plan indiquant comment descendre dans la cave.

Descente parmi les morts

Les Investigateurs devraient bénéficier d'un autre Test de **Sixième Sens** Difficulté 4, peu importe la manière, une fois qu'ils ont atteint les caves. Un succès permet une attaque surprise sur un petit groupe de zombies (Legendre n'est pas parmi eux), et l'accès à un conduit d'air en pente descendante à travers ce qu'**Architecture** ou **Archéologie** peut identifier comme les murs lisses et écornés d'une cave: une construction antérieure à la présence française.

Le Bagi

S'ils jettent un coup d'oeil hors du conduit, les Investigateurs voient un corridor bas de plafond fait de pierres cyclopéennes. Un groupe de zombies inconscients se traîne passant au large d'une embrasure de porte. Elle mène au *bagi* de Legendre, un laboratoire de cérémonie vaudou, fermé seulement par une ligne de poussière rouge sombre. **Occultisme** (ou quelques minutes d'observation) dit qu'il s'agit d'une barrière *juju* : les zombies ne peuvent la traverser si elle est intacte. Y entrer peut requérir un rapide accrochage avec une bande de zombies en vadrouille (si les Investigateurs ont encore assez de points de Réserve). **Discretion** (Difficulté 4) pour traverser le conduit lorsque les zombies sont là, ou **Athlétisme** Difficulté 4 (ou **Fuite**) pour passer au travers sans être blessé par un zombie.

Dans le *bagi*, on trouve une grande pierre plate d'environ un mètre de haut et des étagères rudimentaires en bois. Le matériel vaudou (bou-

teilles, chasse-mouches, cloches, plumes, etc.) est dispersé entre la pierre et les étagères. Un livre épais, grossièrement relié en cuir noir écaillé se trouve en haut de l'une des étagères. Un dessin géométrique est peint sur le mur, derrière l'autel : **Occultisme** l'identifie comme étant un véné, un symbole sacré lié à un dieu vaudou. (La dépense d'1 point permet de savoir qu'il est dédié à un Guédé, un seigneur des morts.)

À ce moment-là, une foule de zombies a eu le temps de se rassembler au-delà de la barrière *juju*. Bien que leurs actions soient actuellement limitées à un piétinement de mauvais augure, la tension doit être maintenue.

- **Pharmacologie** permet d'identifier le contenu de l'une des jarres sur une étagère : il s'agit de poudre à zombie : il y en a assez pour la faire analyser dans un laboratoire et en tirer un antidote ou un traitement pour tout Investigateur zombifié.
- Le livre est l'objet *Le Culte des Morts*, écrit par un dépravé, Hugues Caverne avant son exil au Canada en 1680. Ces derniers détails sont disponibles avec **Occultisme**, ou toute compétence pertinente appartenant à un Investigateur antiquaire. (Si le Gardien a déjà inventé ou fourni un livre de référence pour le Culte du Crâne, utilisez-le à la place.) Il a été relié avec un supplément de parchemin couvert de l'écriture de Legendre : son livre de sort ou des Ombres personnel. Le Gardien peut décider que les notes de Legendre contiennent la formule d'une barrière *juju*, de la poudre à zombie, etc. soit codée, soit lisible.
- Préparer une nouvelle fournée de poussière *juju*, serait trop long pour être d'une aide quelconque durant cette aventure, mais un Gardien d'une bonté sans limite peut permettre avec **Recueil d'Indices**, **Occultisme**, ou **Géologie** de repérer un flacon de poudre *juju* déjà préparée pour l'usage sur une porte de plus.

- **Géologie** (ou **Archéologie**) permet de remarquer que la pierre de l'autel ne ressemble pas à celle des murs ou le sol du *bagi* ; en la poussant ou en étant repoussé dessus par les zombies, elle bouge avec un grincement aigu, révélant un escalier de pierre descendant dans une caverne éclairée de vert en sous-sol. (**Indice Majeur**)

Dans l'idéal, juste avant cette dernière découverte, un zombie Legendre arrive avec un seau d'eau de mer. Il le balance sur la barrière *juju*, ce qui l'efface et ouvre l'accès du *bagi* à la horde de zombies qui s'y rue, enfin qui s'y traîne. Les Investigateurs doivent battre en retraite dans la crypte.

La Crypte de la Flamme Verte

Cette pièce en forme d'oeuf est taillée dans le roc du Décor, gravé de motifs cannelés d'ombres mouvantes...ou de figures géométriques mouvantes. **Archéologie** laisse perplexe ; les gravures dans le roc ne ressemblent à rien de connu dans les cultures humaines. Une fente placée assez haut laisse passer l'odeur de la mer et le bruit des vagues. Cette pièce se trouve en partie sous le niveau de la mer. (**Architecture** fait remarquer que cette fente se trouve juste sous le puits dans le jardin près de l'entrée de la tour.) Un tunnel bas part vers la terre et disparaît dans l'obscurité la plus totale.

La pièce, elle, est éclairée par une colonne de flamme verte jaillissant d'une faille dans le sol rocheux. La flamme ne projette aucune ombre et ne chauffe pas; la roche tout autour est enduite de résidu huileux vert-de-gris. Voir cette flamme cause un choc lié au Mythe qui déclenche un Test de 6-points en **Équilibre Mental** de Difficulté 5. Même un succès coûte 2 points d'**Équilibre Mental** ; quelque chose dans les flammes scintille et corrode l'esprit qui la voit. **Mythe** de **Cthulhu** identifie la Flamme Verte comme étant une vrille, ou un

Le Culte des Morts, Hugues Caverne (1661, Français)

Ce grimoire étrange prétend que le monde n'est que le crâne du Vrai Dieu, dont l'esprit communique au-delà des siècles et des continents. On ne lui connaît que quatre copies complètes en plus de celle-ci : le chapitre manquant décrit Tulszcha, le Vrai Dieu du Crâne et les rituels qu'il ordonne, ce qui inclut l'inceste et la transmigration des âmes. Le livre de Caverne pose les bases du Culte du Crâne. Feuilletter le livre apporte 2 points de Réserve dédiés à toute compétence d'Investigation liée au Culte du Crâne. (L'Investigateur doit assigner ces points durant le jeu.) Il fournit également assez d'informations pour que l'Investigateur localise la Fosse des Shoggoths dans le Maine (et donc, le quartier général du Culte à Chesuncook) avec **Astronomie**, **Connaissance de la Nature**, et **Pilotage**. Son étude attentive ajoutera +1 en Mythe de Cthulhu; +2 si vous avez déjà eu à faire à Tulszcha ou au Culte du Crâne.

Sa version incomplète ne fournit qu'1 point de Réserve dédiée, pas de localisation de la Fosse des Shoggoths, et +1 en Mythe de Cthulhu seulement si vous avez déjà eu à faire à Tulszcha ou au Culte du Crâne.

Sorts

Le *Culte des Morts* contient le sort Échange d'Esprit ; le Gardien peut choisir si l'ajout de Légende contient l'une ou l'autre ou les deux incantations suivantes.

Créer un Zombie

Voici le rituel spécifique mentionné dans l'encart sur le Poison à Zombie, la formule pour faire de la poudre à zombie et le rituel pour réveiller un corps en catalepsie et en faire un esclave.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 4 (3 avec une dépense en **Pharmacologie** ou **Occultisme**) pour composer de la poudre à zombie, 0 pour voler un objet-lien, 3 (2 avec la dépense en **Art** : **Sculpture**) pour graver une effigie ; 5 pour réveiller le zombie.

Coût : 2 en Équilibre mental ou 4 **Pharmacologie** pour préparer une poignée de poudre à zombie ; 5 en Points de Réserve d'Équilibre mental et 1 Point de Niveau de Santé Mentale pour éveiller un cadavre sous forme de zombie. Le dernier coût est de 2 points de Réserve d'Équilibre mental et aucun point de Niveau si le cadavre est éveillé dans la lumière de la flamme verte de Tulszcha.

Temps : 12 heures pour préparer la poudre à zombie (la moitié dans un bon laboratoire, encore moins avec une dépense en **Pharmacologie**), 15 minutes pour graver une statuette, 1 round pour jeter l'effigie et l'objet-lien dans le feu. Pour éveiller le cadavre prend trois heures de rituels vaudous ; 1 heure s'ils sont effectués à la lumière de la flamme verte de Tulszcha ou dans un endroit lié à Shub-Niggurath.

Créer de la poussière Jujū

Voici la formule et le rituel pour créer de la poussière (ou poudre) jujū, aussi connue sous le nom de «poussière de mauvais cadavre». Les ingrédients sont de la terre de cimetière, de la brique en poudre, les intestins d'un zombie, un peu de la chair ou du sang du jeteur du sort, ainsi que des fleurs d'une liane très rare de la jungle, réduites en poudre. Répandue en ligne continue sur le sol, elle crée une barrière que les zombies ne peuvent franchir et évite instinctivement. La barrière peut être balayée par de l'eau de mer, ou le vent marin.

Difficulté du Test d'Équilibre mental : 5 (4 avec **Occultisme**) pour fabriquer ; rien pour l'étaler.

Coût : 2 Équilibre mental et 1 Santé pour fabriquer 13 mètres de poudre ; rien pour l'étaler.

Temps : 8 heures pour la fabriquer ; 1 round pour l'étaler sur 1 mètre (2 mètres avec dépense en Athlétisme).

aspect, un avatar du dieu Tulszcha, l'Émanation d'Émeraude d'Azathoth, la Lumière-Cadavre du Monde, au prix de 2 autres points d'Équilibre Mental.

En face de la Flamme Verte, le corps brisé et froid de «Meurtre» Legendre git sur un autel de pierre. Pour le vaincre définitivement, les Investigateurs doivent :

- Tuer le zombie Legendre qui les a chassés dans la crypte avec la meute croissante de ses semblables.
- Au moment, où les Investigateurs tuent son zombie actuel, le corps brisé de Legendre semble vibrer d'un horrible semblant de vie. Avant que son âme ne puisse s'incarner dans un autre zombie, ils doivent détruire le cadavre de Legendre. Le jeter dans la flamme de Tulszcha est la méthode la plus appropriée, mais s'ils préfèrent les bonnes vieilles méthodes, ils peuvent simplement le décapiter, cela devrait aussi fonctionner.

Conséquences

Si les Investigateurs détruisent le corps de Legendre avant son zombie actuel, son âme peut s'incarner dans un autre corps, pour une suite, laissant ses zombies fuir dans la jungle et remettre le combat à plus tard. Le Gardien n'est pas obligé de les en informer, à moins bien sûr, qu'ils aient lu attentivement le Culte des Morts. S'ils détruisent réellement l'âme de Legendre, ou la piège dans son corps sans tête, tous les zombies dans le château tombent raides morts. Certains, comme Annette ou des Investigateurs zombifiés peuvent même revenir à la vie, mais pas à un équilibre complet. Seul le plus cruel des Gardiens fera un Test d'Équilibre Mental pour tous les zombies que les Investigateurs ont tués et qui sinon, seraient retournés à la vie.

Dans un jeu «Pulp», détruire Legendre restitue 2 points de Santé mentale.

DR. GRAVE DUST

“IL N’Y AVAIT AUCUN BRUIT, MAIS JUSTE À CE MOMENT L’ÉLECTRICITÉ S’ÉTEIGNIT, ET JE VIS, SE DÉCOUPANT SUR LA PHOSPHORESCENCE DE QUELQUE MONDE INFERNAL, UNE HORDE DE CHOSSES SILENCIEUSES ET LENTES QUE SEULE LA FOLIE POUVAIT CRÉER. LEURS CONTOURS ÉTAIENT HUMAINS, À MOITIÉ HUMAINS, EN PARTIE HUMAINS OU TOUT À FAIT INHUMAINS...”

-- H.P. LOVECRAFT “HERBERT WEST, RÉANIMATEUR”

Une série d'audacieux pillages de tombes mène les Investigateurs à la porte du Dr Fredric Gravenhurst, un scientifique mis au ban qui, à l'aide des carnets de notes d'un certain Dr Herbert West, a commencé à réanimer des morts. Est-ce seulement la première étape vers un projet à l'hubris cosmique ? Les Investigateurs seront-ils les instruments de sa chute mythique ou ne seront-ils que du blé à mouder supplémentaire pour sa fabrique de cadavre ?

Ce scénario est basé sur la perte de l'Équilibre mental et des Réserves liées au combat à un rythme infernal. Pour une perte de PJ moins lourde, ajustez les opposants et les niveaux de choc. Autorisez également des pauses dans l'action pour permettre de récupérer les Réserves de combat.

INTRODUCTION

L'Ossature

“Dr. Grave Dust” (Poussière de tombe) est un scénario assez dirigiste, qui convient à une partie rapide avec un groupe qui aime une direction claire à suivre dans le scénario. Vous pouvez aussi avec des séquences libres, et peut-être improviser lorsque vos joueurs partent dans des directions inattendues.

Dans **Tombes ouvertes**, les Investigateurs sont d'accord pour résoudre le mystère qui recouvre une épidémie de profanation de tombes. Cela les conduit à la **Hutte de Bodgan le cinglé**, la maison d'un ermite dégénéré responsable de beaucoup des profanations. Il leur révèle que son employeur est le Dr. Frederic Gravenhurst. Dans **Le Docteur consulte**, le groupe est invité dans sa salle d'attente, où leurs

suspensions naissent à son sujet. Malheureusement, la défiance est partagée, et Gravenhurst envoie quelques Cadavres Ressuscités pour les détruire. S'ils survivent, ils peuvent examiner les restes pour deviner le but ultime de son plan, et découvrir sa cachette pour ses activités écoeurantes : dans le **Vieil Amphithéâtre**. Là, ils devront se battre avec le reste de sa horde de Morts-vivants alors qu'il tente d'achever un rituel, l'**Ultime Blasphème**.

L'Horrible vérité

D'anciens amateurs dans l'art de la réanimation, comme le peu regretté Dr. West, ont, en tentant d'effacer les limites entre la vie et la mort, dérobé le pouvoir réservé aux dieux. Fredric Gravenhurst à l'intention de pousser encore plus loin le blasphème. Il désire littéralement devenir un dieu, la maîtrise de la vie et de la mort n'étant qu'un moyen d'y parvenir.

Homme solitaire et peu sociable, il n'a pas été capable de constituer une secte de serviteurs dont il a besoin pour effectuer certains rituels terrifiants. Alors il a décidé de créer ses propres adeptes en raccommoquant les cadavres et en leur injectant un sérum tiré de ses propres cellules cérébrales. Ces serviteurs obéissants, assez humains pour remplir leur fonction, feront résonner les tambours et effectueront des danses obscènes nécessaires pour invoquer une entité du Mythe, à qui Gravenhurst a l'intention de dérober sa divinité et achever son apothéose.

SCÈNES

Tombes Ouvertes

Scène : Introduction

La scène d'ouverture du scénario se situe dans le Décor Gothique. Si les Investigateurs ne sont pas encore sur place, trouvez une raison pour laquelle ils pourraient désirer se rendre dans une région éloignée d'Europe afin de résoudre des profanations de tombes. Voici quelques pistes :

- Une affectation à cette tâche par l'organisation pour laquelle ils travaillent, comme le Projet Alliance ou le groupe Armitage.

- Avoir été contactés en qualité d'experts, par l'inspecteur de Police local.
- Des relations familiales ou professionnelles dans la région (ce qui sera bien utile pour impliquer le groupe dans d'autres scénarios dans le Décor Gothique.)
- Un intérêt dynamique pour de nouvelles histoires étranges dans le monde entier, qui indiquent souvent une activité surnaturelle ou liée au Mythe.

S'il s'agit de la première incursion du groupe dans le Décor gothique, présentez-le en utilisant des images sinistres de leur voyage en train pour s'y rendre. Utilisez des images d'archives si cela peut aider.

En chemin, les Investigateurs ayant la plus haute Réserve de **Sixième sens** aperçoivent fugitivement une silhouette étrange se faufilant entre les arbres. Il s'agit d'une personne semblant nue et frêle, très pâle au genre non défini. Que les Investigateurs voyagent en train ou en voiture, leur véhicule se déplace trop vite pour qu'ils voient mieux. Les conducteurs ne voudront pas s'arrêter dans cette partie déserte de la forêt hantée ; avec la dépense d'1 point de **Réconfort**, le conducteur peut accepter de faire demi-tour pour retourner sur la scène. À ce moment-là, la silhouette est loin, mais a laissé derrière elle, avec utilisation de **Recueil d'Indices**, quelques rares traces peu distinctes sur le sol en partie rocheux. La dépense d'1 point met en avant la grave difformité corporelle dont souffre la personne, comme le montrent les empreintes nettement plus profondes laissées par son pied gauche. La piste s'arrête sur une saillie rocheuse.

De précédentes expériences de la compétence **Mythe de Cthulhu** indiquent que cette créature pourrait bien être une goule. Permettez au personnage de lire le passage sur les goules dans le Livre de base de *Cthulhu*, p. 107. La pensée que la goule puisse être le problème coûte à celui qui a utilisé la compétence, 2 points en **Équilibre mental**.

À part la sensation générale d'oppression causée par le paysage, aucune autre frayeur n'attend le groupe avant son arrivée au village. Ils sont accueillis à la descente du train ou de la voiture par une délégation d'autochtones anxieux, dirigée par le bourgmestre et deux éminents villageois, dont l'Inspecteur de police :

Herr Weber, Bourgmestre

Herr Weber est le maire de la ville ainsi que le propriétaire d'une petite fabrique de chapeaux. (Les autres ne l'appellent que par son nom de famille, ou «Votre Honneur» mais si on lui demande, il dira que son prénom est Ralf). Weber se présente comme une personne inquiète et amicale. Quand vous l'interprétez, tordez vos mains, et regardez avec inquiétude de tous les côtés. Désireux de voir les pillers de tombes arrêtés, il n'a besoin d'être poussé pour aider les Investigateurs.

Fuite 2, Santé 2.

Inspecteur Schroth

L'Inspecteur Schroth ressemble à un homme d'affaires vif, correspondant à la description générale des inspecteurs de police données page 21. Il trouve extrêmement humiliant d'avoir à demander de l'aide à l'étranger, mais il essaiera de le cacher aux Investigateurs (**Psychologie** rend ce fait évident après une brève discussion avec lui.)

Athlétisme 4, Armes à feu 2, Santé 4, Bagarre 4.

Armes : +1 (Luger)



Docteur Grebler

Le Docteur Leonhard Grebler est le médecin de la ville. C'est un homme d'âge moyen aux cheveux argentés, et ses traits solides font ressortir son ascendance germanique. Il tente de projeter une autorité professionnelle mais il est facilement paniqué face à des événements scandaleux. Il n'a que peu d'informations à offrir mais peut aider les Investigateurs à récupérer de la **Santé** ou de l'**Équilibre mental** perdu.

Premier secours 8, Santé 4, Psychanalyse 4.

Herr Krehan

Manfred Krehan, le croque-mort du village est le plus angoissé face à son travail ainsi profane. Contrairement aux stéréotypes habituels, Manfred est un homme vigoureux et sa carcasse impressionnante suggère un solide appétit. Il dira d'emblée au groupe le peu qu'il sait.

Fuite 6, Santé 4.

Si les Investigateurs sont ici à la demande d'un parent éloigné ou d'un autre contact, ce personnage sera également présent. Des personnages originaires d'Europe de centrale peuvent aussi être des parents de Grebler ou peut-être de Krehan.

La délégation d'accueil escorte le groupe depuis la plate-forme ferroviaire jusqu'à la morgue de Krehan. Utiliser **Les séquences en stock** du chapitre "Décor Gothique" pour la mise en scène si le groupe n'a pas déjà visité ce type de village.

Des villageois agités regardent depuis le pas de leur porte quand les Investigateurs passent. Ils leur lancent depuis les porches des maisons des regards implorants et traumatisés

Norbert Schmied

L'un d'entre eux, un homme élané au visage osseux, brandit un énorme marteau métallique et crie : "Lorsque vous les trouverez, penchez-les !" C'est Norbert, le forgeron du village. D'autres villageois grommellent leur accord à cette violente assertion. Si les personnages tente d'en savoir plus sur lui, **Intimidation** le décrit comme un impulsif meneur de foules en colère, qui ne recule pas et réagit à la pression en aggravant la situation.

Athlétisme 12, Santé 6, Bagarre 8, Armes 8.
Arme : +0 (marteau de forgeron)

Logements

Plusieurs membres de la délégation logent les Investigateurs. Les membres du groupe aux Niveaux de vie les plus élevés sont les invités du bourgmestre. Les deux suivants seront hébergés dans la chambre d'ami du Dr. Gretler. Tous les autres demeurent dans les pièces innocuées et réservées aux apprentis de Krehan à la morgue. (Ce village n'a aucune auberge.) Vous pouvez changer l'hébergement si les Investigateurs ont des liens personnels avec un villageois : si Gretler est par exemple, le cousin éloigné du dilettante du groupe, il sera hébergé chez Gretler, plutôt que chez le maire.

Dans le parloir devant de la morgue, le comité d'accueil et les Investigateurs s'assoient sur les chaises en bois trop petites, pour boire un bon thé, et discuter du problème. (Si une boisson plus forte est réclamée, Krehan demande à contrecœur à sa femme d'ouvrir le placard contenant le cognac.)

Voici ce que l'on raconte aux Investigateurs. (Pour garder un peu de naturel, ne fournissez les informations qu'en réponse à des questions, créant plus un dialogue qu'un flot ininterrompu d'informations.)

- Depuis plus de six mois, des corps disparaissent dans le village et aux alentours. Plus de douze corps ont été dérobés (Si on demande pourquoi le nombre est aussi vague : "Cela dépend si vous comptez ceux qui étaient vivants lors de la disparition." C'est une allusion à la disparition de Karsten Schmied; voir ci-dessous.)
- Le cimetière du village a été mis à sac, à au moins douze occasions.
- Les cimetières des villes proches ont également été profanés, bien que moins fréquemment qu'ici.
- Aucun schéma apparent ne lie les identités des cadavres volés. Tout corps récemment enterré risque d'être volé.
- Le cimetière est à une lieue du village. (**Anthropologie** révèle que c'est en accord avec des attitudes superstitieuses envers la mort qui prévalent dans des régions aussi isolées)
- Ils ont bien essayé de poster des gardes, mais les gens sont réticents à l'idée de rester dans des bois hantés aussi longtemps.
- Certains sont revenus en courant après avoir aperçu de vagues silhouettes pâles dans les bois. Norbert le forgeron et son frère Karsten, ont monté la garde plusieurs nuits après la mort de leur mère,

espérant prendre les voleurs de corps la main dans le sac. Norbert a somnolé quelques instants ; quand il s'est réveillé, Karsten et les restes de sa mère avaient disparu.

Entretien avec Norbert

Norbert confirme le rapport fait sur la disparition de son frère, bien qu'il rétufe avec indignation s'être endormi oubliant ses responsabilités. Il prétend avoir été endormi par sorcellerie. **Psychologie** révèle qu'il ment sciemment afin d'atténuer sa culpabilité.

- Ils ont alors tenté d'autres méthodes pour décourager les pillers de tombe, mais tout a échoué.
- Lorsqu'ils ont mis les corps dans un nouveau cimetière secret, les voleurs l'ont trouvé sans difficulté.
- Ils ont mis les morts dans des cercueils en fer, et ont soudé la fermeture, mais ils ont été forcés. Contrairement à la coutume locale, une famille a édifié un bûcher funéraire pour incinérer leur défunt père. Mais ils ont été bombardés de pierres depuis les bois et ont fui. Lorsqu'ils sont revenus, les bûches avaient été dispersés et le corps volé.

Médecine permet de remarquer que le Dr. Gretler tient son bras gauche, comme s'il se remettait d'une mauvaise fracture. Si on lui demande, il confirmera qu'il a été blessé lors d'une altercation avec Norbert qui l'a accusé de prendre les cadavres pour s'en servir pour des expériences. **Psychologie** montre que Gretler est profondément offensé par cette accusation.

Si on demande si des personnes inhabituelles seraient venues s'installer dans la région, au moment où les profanations commençaient, les personnes présentes mentionnent :

- Des Gitans. Mais les gitans vont et viennent tout le temps, donc il est ardu de dire si ceux-ci étaient nouveaux dans la région.
- L'Anglais cinglé qui loue la cabane de chasse de Razvan.
- L'Américain qui a hérité du titre de baron local.

Les inspecteurs sont incapables d'impliquer l'un d'eux dans ces événements. La plupart des villageois soupçonnent les gitans d'y être mêlés d'une façon ou d'une autre.

Gitans

Type de Scène : Fausse piste

Connaissance de la Nature et quelques heures passées à fureter à travers les bois, emmène les Investigateurs au camp des gitans. Accoutumés à être des boucs émissaires et aux persécutions, ses occupants se méfient instinctivement des Investigateurs. Arriver au camp par surprise, demande un Test de **Discrétion** de Difficulté 5. Sans une tentative de **Discrétion**, le groupe est intercepté par quelques hommes armés et costauds, avant qu'ils n'atteignent le camp. Sur un échec, ils rencontrent le même groupe d'hommes, et les persuadent qu'ils ont de mauvaises intentions. Il y a un défenseur gitan de plus que le nombre d'Investigateurs.

Athlétisme 8, Fuite 8, Santé 8, Bagarre 6, Armes 8.
Vigilance : +1
Santé : +1
Arme : -1 (couteau)

Liste des corps dérobés

Si les joueurs persistent à réclamer une liste détaillée même quand on leur explique qu'aucun schéma apparent n'existe, proposez-leur la liste suivante. Vous aurez besoin de votre propre chronologie. La liste n'est qu'un leurre, donc ne la donnez pas au groupe à moins qu'il ne la réclame.

Date du vol	Identité du Cadavre	Profession	Âge
6 mois et 7 jours	Gösta Richard	Fermier	53
5 mois et 11 jours	Frida Fuetterer	Femme du boucher	46
5 mois et 9 jours	Camilla Ekman	Femme de fermier	71
4 mois et 12 jours	Werner Ralph	Boulangier à la retraite	31
4 mois et 1 jour	Hanna Mütchel	Femme de fermier	70
3 mois et 18 jours	Lothar Wyda	Laboureur	45
3 mois et 11 jours	Emmy Pommer	Propriétaire terrien	58
2 mois et 23 jours	Werner Dauner	Avocat	53
2 mois et 21 jours	Wolfgang Schnyder	Fermier	42
1 mois et 3 jours	Maria Unkel	Femme du tanneur	72
3 semaines et demie	Mechthild Jabs	Femme de fermier	54
3 semaines	Gertrude Herlth	Femme de domestique	77
2 semaines	Adolph Röhrig	Domestique	52
Quelques jours	Gitte Schmied	Veuve	

(à adapter en fonction de la durée du trajet)

Ce n'est qu'une liste partielle, ne donnant que les pertes sûres dans une ville.

Avec un succès au Test, les Investigateurs peuvent observer les gitans tout leur soûl, puis se replier et faire une approche directe, sans que les gitans en sachent plus sur eux. **Psychologie** montre que ce sont des gens ordinaires luttant pour se chauffer et se nourrir dans un environnement hostile. **Anthropologie** indique que ce sont des nomades d'Europe centrale, sans les signes de dégénérescence des tribus qui ont dédié leur vie aux forces du mal.

Gagner leur confiance exige **Histoire orale** si le groupe n'a pas offensé les gitans, et une dépense totale de 3 points en **Histoire orale** et/ou **Réconfort**, si c'est le cas. (Il est acceptable d'exiger ici des dépenses pour de l'information, parce que les gitans n'ont pas d'Indice majeur à offrir).

Agissant en tant que porte-parole de sa tribu, leur roi, Fyodor est trop jeune pour une telle position. Mais il affiche un air viril de confiance en lui. Quand il nie toute responsabilité dans les profanations, il se signe, l'air effrayé. **Psychologie** montre qu'il dit la vérité.

En fait, continue-t-il, ils ont perdu l'un de leurs propres défunts à cause des pilliers, le mois dernier. Les gitans n'ont pas le droit d'enterrer leurs morts dans le cimetière local, et ils doivent emmener leurs chers défunts dans un cimetière pour Roms, à un jour de caravane de là. Pendant qu'ils préparaient le corps de la tante de Fyodor pour cette procession, des inconnus se sont faulfilés dans le camp et l'ont fait disparaître.

Anthropologie permet de savoir que beaucoup de Roms craignent que les morts ne reviennent sous forme d'esprits malfaisants si les rites funéraires ne sont pas correctement effectués. Si on l'interroge à ce sujet, Fyodor hausse les épaules en disant que, oui, les anciens sont inquiets que la tante ne revienne se venger sous la forme d'un *muló*, sûrement dans le corps d'un loup.

Le Cimetière

Type de Scène : Majeure (Preuve physique)

L'Indice majeur de cette scène se divise entre plusieurs compétences. Le second élément de l'Indice majeur est indisponible tant que le premier n'est pas découvert.

Le cimetière est une longue bande de terre solitaire entourée d'une barrière branlante de fer forgé. Son portail est hors de ses gonds et grince sans cesse dans le vent. Le terrain est au sommet d'un tertre aplati. Les pierres tombales sont pour la plupart tombées : celles qui sont droites ont été érigées il y a peu.

La route menant au village le longe au sud. Des forêts vallonnées entourent la colline à l'est, à l'ouest et au nord. Malgré leurs branches dénudées, les arbres forment des bosquets épais et oppressants.

Géologie montre que la terre a constamment été remuée durant les six derniers mois.

Recueil d'Indices permet de trouver des fragments de très vieux os et des éclats de bois pourri.

Recueil d'Indices ou Connaissance de la Nature (Indice majeur) permet de localiser des traces presque effacées ne menant pas vers la route, comme beaucoup d'autres traces de bottes, mais depuis et vers la forêt. Ces empreintes ne sont pas celles de fantôme ou de goule mais d'un être humain. La dépense d'1-point révèle qu'elles ont été laissées par une paire de bottes très usées. La dépense de 2-points révèle ce fait mais évalue aussi le poids de l'individu entre 80 et 90 kgs.

Géologie (Indice majeur b) permet de trouver des fragments d'argile rouge dans les empreintes de bottes, (il est donc nécessaire de découvrir d'abord les traces de bottes). Le sol tout autour n'est pas en argile, rouge ou autre.



Surveiller le cimetière

Les PJ entreprenants peuvent décider de surveiller le cimetière, en attendant que les pilleurs se montrent. Sans véritable cadavre à disposition, il faudra qu'ils fassent semblant. (Un groupe de test a courageusement enfermé un PJ dans un cercueil fermé et attendu qu'il soit emmené par les mystérieux criminels!).

Alors, Bogdan (voir la hutte de Bogdan le Cinglé, ci-après) arrive sur les lieux, mais il est susceptible de sentir que quelque chose ne tourne pas rond, avant de se montrer. Selon votre évaluation des préparatifs qu'ils ont faits, le PJ le plus actif doit faire un **Test de Dissimulation ou Discrétion** de Difficulté 7+ pour déjouer les plans du vieux roublard. Sur un succès, il erre dans le cimetière, la pelle à la main. Ils peuvent alors le capturer et/ou interagir avec lui, comme ils l'auraient fait dans la partie. La hutte de Bogdan le Cinglé, En cas d'échec, il s'évanouit dans la forêt obscure, laissant derrière lui des empreintes fraîches semblables à celles décrites plus haut. Avec la dépense de 3 points en **Connaissance de la nature**, ils peuvent suivre sa piste jusqu'à sa cabane. Comme cela prend plus de temps pour suivre des traces que d'en faire, quand ils arrivent, il est déjà à l'intérieur de sa cabane.

L'Anglais cinglé

Type de Scène : Alternative (Preuves physique / Manuscrits)

L'inspecteur Schroth peut mener le groupe jusqu'à la cabane de chasse jusque-là occupée par l'homme que les villageois appellent l'Anglais cinglé. C'est une petite structure délabrée en planche, et son toit de chaume a besoin d'être réparé.

Une pile d'ossements a été abandonnée sous le porche ouvert. **Biologie** les identifie comme étant des os de lapin, de daim, de renards, et de visons. **Connaissance de la Nature** montre que les animaux ont été dépecés et découpés par une personne expérimentée.

Personne ne répond aux appels des Investigateurs. La porte semble fermée mais en regardant de plus près, elle est en fait entrouverte. Elle pivote sur ses gonds pour révéler un intérieur rustique de chasseur, en désordre. Une table est retournée, la seule chaise de bois est en morceaux. Un tapis a été mis en boule contre le seuil, maculé de grandes taches sombres.

Recueil d'Indices recrée la scène. Le tapis se trouvait sous une vitre étendue sur le dos qui a été traînée sur le sol et jusqu'à la porte. Une trace légère dans la poussière indique que la victime a été également traînée à travers le porche.

Expertise légale confirme que les taches noires sur le tapis sont du sang humain.

Une veste de chasse ainsi qu'une paire de bottes, du linge de rechange, un complet plus conventionnel, se trouvent dans un petit placard. Dans la poche de la veste de chasse, on trouve un portefeuille contenant un visa, et d'autres papiers permettant de l'identifier. Ils appartiennent à un certain C. Aubrey Peckingham, et son adresse permanente est Sussex By the Sea.

Le placard contient aussi, un couteau de chasse (-1), une Winchester M1912 fusil à pompe calibre 20, un fusil de chasse Remington M34 .22LR (tous les deux +0), avec beaucoup de munitions pour les deux.

Sous le matelas de son lit qui n'a pas été retourné, se trouve un petit journal relié cuir. Il commence l'année dernière, et inclut des inscriptions datant des six mois passés à Londres et dans le sud de l'Angleterre. Ce sont des notes peu intéressantes : où il se trouvait, avec qui il a diné, et quels animaux il a abattu. Les noms des gens sont souvent notés sous forme d'initiales. Il est arrivé ici il y a trois mois. Une heure de recherche permet de dénicher les paragraphes suivants :

Il y a 62 jours :

C'est bon de rencontrer un homme blanc convenable après avoir passé tant de temps entouré de Huns et de Gitans. F.G. Canadien, et donc sujet britannique, mais domage, peu intéressé par la chasse. Aurais pensé que vivre avec les Esquimaux et ours polaires, aurait donné à cet homme intrépide le goût du sport des rois. Échangé des souvenirs de la Grande guerre, des privations etc. F.G. me dit que les autochtones font toute une histoire au sujet d'âneries superstitieuses. Je partage avec lui la devise de Peckingham : si vous ne pouvez pas le descendre, et le dépecer, c'est au mieux d'importance douteuse.

Il y a 34 jours :

P.G.W., K.S., F.F., et le formidable Simmons arrivent. Consommation de cognacs, et échange de mensonge. Beaucoup d'amusement. K fait tout un plat de son nouveau fusil à éléphant ; l'amusement a son prix. Demain : ce sanglier gras que j'ai aperçu sur la crête.

Il y a 29 jours :

P perd sa réputation d'homme qui sait se tenir. Prétend qu'il a vu une chose blanche et rampante, nous suivre jusque dans le ravin. Une nouvelle façon d'excuser de sa pitoyable prise.

Il y a 28 jours :

Invité F.G. à se joindre à notre partie de chasse. Bonne surprise, il nous rejoint. S'entend particulièrement bien avec le redoutable Simmons.

Il y a 27 jours :

Poumons marchent mal à nouveau. Damnés soient les Huns et leur gaz moutarde. Le reste de l'équipe est sorti avec F.G. Ils vont faire un chasseur de ce type, malgré tout.

Il y a 26 jours :

F.G. a envoyé un serviteur avec des nouvelles décevantes. P.G.W. & F.F. rappelés en Angleterre d'urgence. F.G. ne connaît pas la nature de cette urgence. Doit être grave. Les autres décident de l'accompagner, se hâtent vers la gare ferroviaire. Une autre bonne partie de chasse gâchée. La prochaine fois que je le vois, dois bien faire comprendre à P & F les vertus de l'oisiveté forcée.

Il y a 21 jours :

Sacrément bizarre. Trouvé le chapeau fétiche de K.S. près de la fondrière sud. Difficile d'imaginer qu'il l'abandonnerait. À Sumatra, failli être mutilé par un tigre pour le récupérer.

Il y a 19 jours :

Ce crétin sadique flaire encore les alentours de ma cabane. Une bonne menace et il s'en va en traînant les pieds, la queue entre les jambes. Il ne reviendra pas, j'en suis sûr.

Ceci est la dernière inscription dans le journal de Peckingham.

On trouve aussi dans le journal, un cliché représentant cinq chasseurs très anglais posant gaiement à côté du corps d'un tigre à l'orée d'une jungle. **Biologie** utilise la végétation aperçue pour identifier la scène se situant dans la forêt humide de Sumatra.

La hutte de Bogdan le Cinglé

Type de Scène : Majeure (Entretien)

Géologie, utilisée avec une carte d'étude de la région permet à un personnage de localiser la zone où l'on peut trouver de l'argile rouge. Schroth peut fournir la carte (l'argile rouge est l'indice retrouvé dans «Le Cimetière.»)

La zone en question est à plusieurs heures de voyage dans les bois. Une fois dans le voisinage, **Connaissance de la Nature** permet de retrouver des traces correspondant à celles retrouvées au cimetière. Ce qui conduit le groupe près d'un marais bouillonnant. **Chimie** révèle que le gaz émis par le marais est légèrement toxique.

Médecine donne d'autres éléments : une exposition prolongée à ces gaz peut provoquer des crises de démence, ainsi que d'autres effets secondaires imprévisibles. La dépense d'1-point en **Médecine** ou **Chimie** démontre qu'une exposition de quelques heures seulement ne peut faire de mal aux Investigateurs.

Emergent au milieu du marais, une petite hutte de bois est montée sur des pilotis qui ont été peints pour ressembler à des pattes de poulet. **Anthropologie** ou **Occultisme** l'identifie comme une allusion visuelle à la hutte de Baba Yaga, la légendaire sorcière du folklore slave.

La hutte ne semble pas avoir de portes.

Archéologie permet de comprendre que l'entrée se fait grâce à une trappe dans le plancher. De cette façon, la hutte ressemble à certaines huttes de nomades des steppes, placées sur pilotis pour se protéger des ours.

Il faut avoir une corde pour entrer dans la hutte.

Un radeau est visible, près des pilotis. Pour y accéder, il faut avancer dans l'eau stagnante jusqu'à mi-corps. Une dépense d'1-point en **Médecine** révèle que c'est probablement infesté de parasites.

Toute personne avançant à travers le marais, doit faire un Test de **Santé** Difficulté 4. Ceux qui ont échoué subissent, durant le dénouement, la perte de 2 points de **Niveau** de Santé, à cause d'infestation sévère par des vers intestinaux. Pour regagner ces points, il faudra être traité avec succès avec **Premier Secours** Difficulté 4. (Selon les circonstances, le Test de **Santé** et l'infestation par parasites peut sembler soit amusante et horrible, soit ennuyeuse et arbitraire. Ce sera sûrement amusant si les joueurs sont conscients que les marais abritent des parasites et s'y trempent quand même. Si vous ne pensez pas que cela fonctionne avec votre groupe, laissez tomber.)

Bogdan est bien dans la hutte quand les Investigateurs arrivent. **Discretion** est impossible si on avance à travers le marais. S'ils défoncent sa porte, il les attend sa lance à la main. Son attaque initiale sur le premier PJ qui entre par la trappe, est considérée comme un piège, pas un round de combat : le personnage doit faire un Test d'**Athlétisme**, de Difficulté 5 ou encaisser 1 point de dégât. Pour s'évader de la hutte, un seul personnage à la fois peut occuper l'embrasure de la trappe, permettant à Bogdan d'affronter ses ennemis, un par un. Pour d'autres informations sur Bogdan en combat, voir plus loin.

Une manière intelligente de mettre la main sur Bogdan, est d'attendre qu'il quitte sa hutte et utilise son radeau pour atteindre les berges du marais. Cela demande un Test réussi de **Discretion** Difficulté 6 (comprenant son Modificateur de Vigilance). Une dépense en **Connaissance de la Nature** permet à un personnage de construire une cachette avec des branches cassées et du feuillage trouvé sur la scène. Si l'on considère que le groupe entier est dissimulé derrière cet abri, lorsque Bogdan sort de sa hutte, cela réduit la Difficulté du nombre de points dépensés, ce qui dépend du joueur. Si surveiller la hutte semble attirer les joueurs, prolongez le processus en ajoutant de petits obstacles amenant un peu de suspense, de l'arrivée d'un orage à celle d'ours trop curieux.

Bogdan choisira de fuir plutôt que de combattre hors de sa hutte, s'il est clairement débordé par le nombre, provoquant une scène de poursuite, qui s'il a de la chance permettra de réduire le nombre de

combattants potentiels. Il peut choisir de les prendre à revers et attaquer des Investigateurs isolés, s'ils se divisent pour le poursuivre dans les bois, et le perdent.

Malgré l'aspect sinistre de son logement, et la possibilité qu'il ait tué Peckingham, les Investigateurs peuvent le traiter comme tout autre témoin, lançant des appels vers la hutte, demandant à lui parler. Bogdan est le malade mental, sauvage et bégayant. Il grogne, maudit, aboie, et menace. Il pense que tous les étrangers lui veulent du mal.

Bogdan donnera des informations au groupe sous l'une ou l'autre condition suivante :

- Ils le soumettent physiquement, et ensuite il répond à **Interrogatoire**.
- Ils le persuadent de parler, et il s'exécute. Ensuite il devient dingue et les attaque. Le convaincre de parler nécessite **Négociation** (avec une offre de récompense adaptée à un ermite cinglé) ou **Intimidation** (avec une menace crédible de représailles).

Lorsqu'il parle, les réponses de Bogdan sont ponctuées d'aboiements, de reniflements, et d'imprécations. Il ne dit rien de lui-même et ne répond qu'aux questions spécifiques :

- Il effectue des taches étranges pour le nouveau baron américain.
- Oui, c'est bien possible, il a pillé une tombe ou deux. Si on insiste, oui, il a pillé de nombreuses tombes. Combien, il ne se souvient pas.
- Il n'a jamais tué personne; juste volé des cadavres. (Avec **Psychologie**, on ne peut se fier à cette assertion.)
- Le baron ne fait rien de mal avec les corps. C'est un homme de science.
- Personne n'a intérêt à faire du mal à Bogdan, sinon Bogdan les tue; même s'il doit pour cela revenir d'entre les morts.

Si un personnage Vagabond fait un effort particulier pour se rapprocher de Bogdan, jouant explicitement sur leurs ressemblances d'hommes sans attaches et indomptés, et l'entretien se passe dans le calme, il ne devient pas violent ensuite.

Si votre groupe exprime un désir fort de se tirer d'affaire par d'autres moyens, vous pouvez permettre de calmer Bogdan avec un Test de **Psychanalyse** de Difficulté 6, ou avec la dépense de 2-points de **Négociation**, **Flatterie**, ou **Réconfort**. Ce choix peut être particulièrement approprié en mode puriste.

Combattre Bogdan

Athlétisme 12 Fuite 12, Santé 24, Bagarre 12, Armes 24.

Vigilance : +2

Discretion : +2

Arme : +0 (lance)

Dans le but de cette rencontre, Bogdan ne peut pas être tué. Au lieu de cela, il est frappé d'incapacité mais reste conscient lorsqu'il est gravement blessé. Jusqu'à ce moment-là, toutes les blessures qui lui sont infligées par armes ou armes à feu lui faisant plus de 4 points de dégâts crée une blessure spectaculaire, qu'il méprise d'un grognement en roulant des yeux. Au lieu de décrire une blessure normale par balle, qui le laisse au-dessus de 0 en Santé, comme ayant atteint sa cible ou l'a incité à se mettre à couvert, là vous la décrivez comme lui explosant dans sa poitrine, décrivant des gouttes de sang, des doigts sectionnés, des os brisés... et ensuite décrivez-le comme seulement ennuyé par tout cela. Lorsque sa prétendue invincibilité devient évidente pour les joueurs, les personnages subissent une perte potentielle de 3 points d'Équilibre mental. (Si après la bagarre, un joueur demande à utiliser sa compétence **Médecine** pour étudier l'étrange résistance apparente de Bogdan, le personnage conclut que c'est en réaction aux substances toxiques qu'exsude le marais environnant.)

Bogdan est un opposant effrayant mais pas particulièrement malin. À moins de n'avoir qu'une cible (dans le cas d'invasion de sa hutte par exemple), il divise ses attaques entre tous les attaquants à sa portée. "Vous tueriez tous !" crie-t-il en passant d'un ennemi à l'autre.

Pour vous amuser un peu plus encore, vous pouvez choisir de rendre Bogdan Invincible et le faire surgir dans de futurs scénarios en Décor Gothique, ou l'utiliser en interlude entre deux aventures. Il conserve les cicatrices des blessures infligées par les personnages. Il peut au bout d'un moment avoir des prothèses remplaçant ses doigts ou autres extrémités. Si vous voulez pousser plus loin le côté « mutant », ils peuvent même repousser.

Le docteur consulte

Type de Scène : Majeure

Le château du docteur est une lourde forteresse coincée entre deux montagnes : il ressemble à un gigantesque bunker en forme de boîte à pilule orné de tours et de tourelles comme rajoutées par la suite. Une route terriblement tortueuse menant au bord de ses douves vides au-dessus desquelles le pont-levis est toujours baissé.

Les Investigateurs peuvent avoir accès au château en cognant à ses immenses portes de chêne. Ils sont accueillis par McHugh, le majordome anglais du baron. C'est un individu parfaitement imperturbable qui a servi la famille depuis de nombreuses années, et ne peut concevoir que son employeur aurait pu faire quoi que ce soit de fâcheux.

McHugh

Fuite 4, Santé 4, Bagarre 2.

McHugh prend la carte de visite des Investigateurs, s'ils lui en tendent : sinon, il demandera aux demandeurs de s'identifier ainsi que la nature de leur visite. Il les invite à attendre dans une petite antichambre, et ira voir si le Baron est disponible. Comme tout bon serviteur, il refusera de discuter de son Maître ou de ses affaires.

L'antichambre est décorée de petits portraits des anciens occupants du château. **Histoire de l'art** les date des 13^{ème} et 14^{ème} siècles et juge que le style est primitif même pour cette période.

Après une brève attente, le groupe rencontre, non Fredric Gravenhurst, mais sa femme, Eleanora. C'est une femme mince et attirante, vêtue d'une longue robe moulante. Ses cheveux aile-de-corbeau sont parfaitement arrangés. Ses sourcils, conformément aux critères de beauté en vigueur, sont peints formant de fines lignes. Comme elle n'a pas eu le temps de se changer ou de se maquiller, les joueurs peuvent en conclure qu'elle est toujours ainsi arrangée le jour dans le château. Eleanora accueille le groupe comme s'ils étaient de vieux amis, s'exclamant qu'ils lui n'ont pas eu de visiteurs depuis des lustres.

Si on lui parle des invités de Peckingham, elle corrige d'elle-même : « oh oui, nous avons eu, mais peu de temps, une partie de chasse, il y a environ un mois. » Si un Investigateur utilise **Psychologie** sur elle, il ne s'agit que d'un oubli innocent.

Elle peut, si on lui demande, fournir les noms qui correspondent avec les initiales : Philip Greet-Warmington, Kelsey Stoker, Frank Field, et Alistair Simmons. Ce qu'elle sait d'eux est assez vague : il s'agissait de gentlemen anglais aux intérêts professionnels respectables, et ayant fait une carrière militaire. Eleanora croit qu'ils sont rentrés en Angleterre pour des raisons urgentes, mais elle n'en a pas demandé la nature. Elle est floue sur les détails parce qu'ils sont partis avant qu'elle puisse avoir une chance de leur dire au revoir.

L'étiquette recommande le désarmement

Si les PJ portent des armes, McHugh dit quelque chose du genre "Je vois que vous venez de la chasse" et propose de les ranger en sécurité dans la salle des trophées. Si les joueurs ne veulent pas obtempérer, rappelez-leur que sa requête est parfaitement raisonnable, et que refuser constituerait une brèche insupportable à l'étiquette. Mettez en avant si vous désirez les Motivations des personnages pour qu'ils réalisent que l'information qu'ils obtiendraient en jouant le jeu, vaut bien qu'ils abandonnent leur arsenal. Tout en les assurant que les armes seront bien gardées et sous clé, McHugh appelle un valet de pied, Jiri, qui emporte les armes. Elles seront restituées aux Investigateurs en toutes circonstances, sauf agression physique, à leur départ du château.

Récupérer leurs armes pendant leur séjour au château demande un Test de **Discrétion** de Difficulté 5 (pour échapper à l'attention de McHugh ou d'autres serviteurs) suivi par la dépense d'1 point de **Crochetage** pour entrer dans la salle des trophées, et un autre point de dépense en **Crochetage** pour ouvrir le placard contenant les armes à feu du groupe. Les autres types d'armes ne sont pas sous clé. Un second Test de Discrétion de Difficulté 5 est alors requis pour retourner dans la salle où ils se trouvent sans attirer l'attention.

Avide de papoter au sujet de l'Angleterre, de la mode, des films, des chevaux, du jardinage, ou de l'art, elle fait entrer le groupe dans l'immense hall central. McHugh et une bonne, Manuela, dressent rapidement la table avec du thé et des sandwiches au concombre. Tout personnage anglais au **Niveau de vie** égal ou supérieur à 6 peut se découvrir des relations communes avec elle. Les tentatives pour discuter avec elle des expériences de son époux, sont balayées de façon charmante, tout comme la politique, le commerce, et la religion : elle trouve que ce sont des sujets abominablement ennuyeux. Si au moins deux Investigateurs se dévouent pour la distraire, le reste* du groupe peut examiner la pièce et tomber sur les indices suivants :

Sur un manteau de cheminée, on trouve la photographie de trois hommes dans un hôpital militaire, datant de 1915. **Histoire** permet de voir que les médecins portent l'insigne d'une unité de l'infanterie canadienne durant la Première guerre mondiale. Les trois hommes posent ensemble dans une salle d'opération, vêtus de blouses chirurgicales. L'homme à gauche aux cheveux noirs semble sans expérience. Le chirurgien au centre fixe le photographe de ses yeux glacés, perçants derrière ses lunettes. Ses cheveux sont blonds, sa silhouette frêle, ses traits symétriques mais il semble curieusement détaché. Un personnage avec **Médecine** identifie cette personne comme étant le célèbre médecin de Boston, le Dr. Herbert West. C'est un Indice Limité : voir l'encart.

Le personnage possédant cet Indice limité sait que West a disparu en 1921 à Boston, laissant derrière lui un théâtre de violences et un assistant devenu fou à la suite des événements qui s'y étaient déroulés. Un document rédigé par cet assistant a été trouvé l'année suivante. Il expliquait que West s'était engagé depuis de nombreuses années dans une série d'expériences destinées à ramener les morts. Il parlait aussi de l'expérience de West en tant que médecin dans une unité d'infanterie canadienne durant la Grande guerre. Ces expériences bénéficièrent alors de la fourniture régulière de cadavres frais et se poursuivirent



rapidement. La logique habituelle voudrait que ces événements décrits par l'assistant soient considérés comme les affreuses élucubrations d'un fou, mais les autorités médicales découvrirent trop d'atroces analogies pour le rejeter complètement. Alors, ils décidèrent de protéger un public ignorant du savoir dangereux contenu dans ce document.

(Au cas, où vous n'auriez pas fait le lien, cet élément du scénario se réfère à la série de nouvelles de Lovecraft parue en 1922, *Herbert West, Réanimateur*. Écrite à la première personne, elle prend la forme du testament de l'assistant fou, qui n'est pas nommé. Vous pouvez la consulter pour des détails supplémentaires.)

Si on lui parle de la photo, Eleanora dira que l'homme à gauche est son mari, Frederic. Elle ne se souvient pas des autres noms. Frederic a servi comme médecin dans l'armée Canadienne. Si on lui demande, elle confirmera que c'est bien sa nationalité. Elle peut fournir les réponses suivantes concernant son époux, tant que les personnages savent masquer leur curiosité et garder un ton léger.

- Elle a rencontré Frederic à Londres, alors qu'il travaillait dans une clinique gériatrique privée.
- Il vient d'une famille riche, ayant fait fortune dans le bois.
- Le titre de baron était vacant depuis plusieurs années, lorsque Frederic a entrepris le processus onéreux consistant à prouver qu'il en était l'héritier. (Ce n'est pas tout à fait vrai, mais elle y croit.)

Avec la dépense d'1 point en **Médecine**, un personnage fouillant sa mémoire pour se souvenir de l'exercice de Frederic à Londres, se rappelle qu'il avait proposé un procédé secret de rajeunissement. De riches patients témoignèrent de sa réussite, mais Gravenhurst ne fournit jamais le rapport scientifique promis qui aurait rendu disponible ces méthodes. Il fut alors considéré comme un charlatan.

Nouvelles règles : Indices limités

Certains indices qui sont nécessaires à la solution d'un mystère ne seront pas connus de tous ceux qui possèdent la compétence requise pour y avoir accès. Ce sont des indices limités, secret, ésotériques, ou autres faits obscurs qu'un seul membre du groupe connaît.

Les mystères liés au Mythe sont souvent des Indices limités. Seules quelques personnes sont au courant de l'opération navale qui a nettoyé Insmouth, mais si c'est nécessaire à la résolution d'une enquête, un des Investigateurs pourra en faire partie.

Pour conserver cette impression que le groupe a accès à des faits peu connus, seul un membre du groupe connaît l'information en question. Ce sera une révélation pour les autres PJ, même ceux qui ont la même compétence. Le premier personnage ayant la compétence adéquate, et qui décide de l'utiliser, sera celui qui sera le détenteur de ce savoir. S'il n'y a pas vraiment de premier acteur, par exemple si un indice apparaît quand les Investigateurs entrent dans une scène, alors le Gardien doit choisir le PJ ayant la Réserve la plus haute dans cette compétence (si possible) ou le PJ qui a eu la mise en avant la plus ancienne ou a le plus besoin d'un revers de fortune positif. Le Gardien peut également autoriser des considérations d'historique déterminer quel est le PJ le plus susceptible de connaître l'indice ; par exemple un médecin qui a des liens dans la région de Boston sera le plus à même de connaître Herbert West.

Bien que convenant particulièrement à Cthulhu, les Indices limités peuvent convenir à n'importe quel jeu utilisant le système Détective/GUMSHOE.

Lorsque la scène commence à s'éterniser, Frederic apparaît, surgissant énermement de son laboratoire. Il ôte sa blouse et son masque chirurgical, et passe une veste pour rejoindre tout le monde pour le thé. Même si quinze à vingt-cinq années se sont écoulées depuis que la photo avec West a été prise (cela dépend de votre campagne), Frederic a l'air aussi jeune et vif que sur la photo.

Dr. Frederic Gravenhurst

Athlétisme 6, Armes à feu 6, Premiers secours 16,
Bagarre 6, Armes 6
Vigilance : +1
Arme : +0 (Revolver Webley .32)

Le scénario se déroule de façon différente selon comment les Investigateurs arrivent à mettre Eleanora à l'aise :

- Si elle est détendue, il adopte une attitude ouverte, joviale, et leur fournit des réponses directes même si elles sont prudentes.
- Si le groupe l'a inquiété, il fournit des réponses évasives, et leur montre la porte. Il envoie alors un groupe de cadavres animés pour les tuer ou les capturer. Voir la scène alternative : « Invitation obligatoire », plus loin.

Tant que leur rencontre garde le ton de la conversation, Frederic fournit ou confirme volontiers les informations suivantes. En homme égoïste, il est sensible à la **Flatterie**. Des informations supplémentaires sont révélées grâce à cette compétence sous forme de texte souligné.

- Il a acquis la baronnie en prouvant qu'il en était l'occupant légitime. En fait le cas était peu clair, jusqu'à ce que des donations charitables soient intelligemment produites à des officiels corrompus.
- Il a choisi de venir ici à cause de l'isolement qui l'oblige à se concentrer sur son travail. Les procédures de rajeunissement offrent trop d'opportunités sociales et financières tentantes, mais réduisaient en même temps l'étendue de ses ambitions. Grâce à l'abnégation héroïque de sa femme, il est venu ici pour se libérer des distractions. (Si un personnage utilise **Psychologie**, cela semble être un semblant de vérité.)
- Ses expériences en cours se fondent sur le rajeunissement des cellules. S'il y arrive, elles peuvent mener au secret de l'immortalité même.
- Oui, il a servi avec Herbert West. C'est le dévouement de West pour la science qui l'a convaincu de s'engager dans la recherche, plutôt que de poursuivre en tant que chirurgien.
- La disparition de West n'a rien à voir avec ses tentatives de réanimer les morts. Son assistant, que Gravenhurst refuse de nommer, comme s'il refusait que ce nom souille ses lèvres, l'a tué et a rédigé ce document étrange ne prouvant rien d'autre que sa propre folie (**Psychologie** prouve qu'il s'agit d'un mensonge.)
- Mais si West avait pu réanimer les morts, il n'y avait qu'un seul homme qui connaissait assez bien ses méthodes pour se baser dessus, et cet homme est le Dr. Frederic Gravenhurst.
- Gravenhurst n'a jamais employé Bogdan le cinglé pour quoi que ce soit. Cette créature bizarre est venue dans le coin, a demandé du travail, et menacé de lancer de fausses rumeurs sur la famille en cas de refus. Frederic lui a montré la porte. (**Psychologie** dit que c'est faux.)
- Gravenhurst répète la même histoire concernant la partie de chasse de Peckingham, ayant à quitter les lieux après réception d'un télégramme pour des affaires urgentes. (**Psychologie** : faux.) Il exprime de l'inquiétude quand on lui parle des signes de violence dans la cabane de Peckingham. (**Psychologie** : il n'est pas sincère.)
- Peckingham était un brave type, et la seule personne correcte avec qui discuter à des kilomètres. (**Psychologie** : vrai ; Gravenhurst ne lui veut aucun mal. Il a simplement besoin du cadavre.)

Lorsque les Investigateurs sont arrivés, Gravenhurst les a vus comme l'aboutissement de son plan ultime. Le nombre supplémentaire de corps animés dont il a besoin pour son rituel est égal au nombre d'Investigateurs. Le moyen idéal pour les capturer est de les inviter au château. Il les invitera si leur conversation est restée amicale et sans accusation. Toutefois, si le groupe est ouvertement suspicieux, il saura que cette invitation lui donnera un air encore plus coupable. Dans ce cas, il mettra brutalement fin à leur rencontre, et donnera l'ordre à McHugh de les conduire vers la sortie, et prendra les mesures listées dans « Des Cadavres dans les Bois ».

Si le ton de la rencontre est ambigu, les joueurs feront des Tests de **Discrétion** de Difficulté 4. Des tests réussis indiquent que les personnages ont bien dissimulé leurs suspicions, ce qui permet à Gravenhurst de lancer son invitation.

Des cadavres dans les bois

Type de Scène : Alternative / Réaction antagoniste

Si les Investigateurs quittent le château en termes inamicaux (ou refusent l'invitation de rester au château), il envoie une troupe de cadavres animés pour les capturer. Dotés de l'intelligence de Gravenhurst, ils sont plus discrets que les zombies originaux de West. Ils trouvent un petit ravin que les Investigateurs doivent emprunter pour rentrer au village, et les entourent sur trois côtés. Les repérer demande un Test de **Sixième sens**, Difficulté 5. S'ils y arrivent, ils peuvent tenter de fuir, évitant le combat s'ils réussissent la fuite.

Si un des joueurs le demande, certains des cadavres ressemblent bien à Peckingham et ses amis chasseurs selon la photo retrouvée dans le journal.

Les cadavres combattent pour immobiliser, pas tuer. Tout dégât qui pourrait faire tomber les PJ en dessous de -11 est ignoré. Même si Gravenhurst peut utiliser le corps des Investigateurs s'ils étaient tués, il veut faire étalage de sa supériorité intellectuelle devant eux, avant de les tuer. Cela sert à quoi de devenir un dieu si on ne peut pas s'en vanter un peu ?

Au départ, il y a moitié moins de cadavres animés que de PJ. Si un combat se produit, des renforts peuvent arriver au beau milieu pour assurer leur capture.

Les Investigateurs qui réalisent qu'ils sont en train de perdre, peuvent s'épargner des blessures en faisant semblant de tomber inconscients. Alors les cadavres animés les ramassent pour les ramener au château.

Courir est toujours une option. Les cadavres ne peuvent pas se déplacer aussi vite, donc les PJ qui évitent la première embuscade, peuvent s'enfuir. Pour poursuivre leur enquête, ils devront alors trouver eux-mêmes comment entrer dans le château, et découvrir les Indices découverts dans "La Scène du Laboratoire."

Entrée secrète

Un personnage qui examine le château et ses environs avec **Géologie** remarque qu'il est bien possible qu'un réseau de cavernes calcaires coure en dessous, et identifie un point de sortie possible. **Connaissance de la nature** permet au groupe de se diriger sans encombre à travers des ravines envahies par la forêt pour la trouver. L'entrée est une fissure étroite dans le flanc de la montagne. Un personnage qui cherche s'il y a du danger aux alentours, fait un Test de **Sixième Sens** Difficulté 4 pour découvrir un piège. Un Test de **Mécanique**, Difficulté 4 le neutralise. S'il n'est pas découvert et neutralisé, des rochers et autres débris tombent sur la tête du premier Investigateur à entrer, pour un dé de dégâts + 3.

Une fois passé ce point, le groupe peut suivre le passage jusqu'au laboratoire de Gravenhurst. Le long du chemin, ils doivent faire des Tests d'**Athlétisme** pour se glisser dans une faille étroite et grimper une surface rocheuse. Tous les Tests sont de Difficulté 4; dans chaque cas, l'échec mène à une chute et 1 dé de dégâts.

Des cadavres dans la maison

Type de Scène : Majeure

Les Investigateurs qui sont restés chez Gravenhurst se divisent en groupes de deux dans les chambres d'amis. Si les joueurs disent qu'ils fouillent les chambres, un Test de **Mécanique** de Difficulté 5 révèle des portes secrètes dans chacune. Elles mènent à une série de passages descendant dans le laboratoire de Gravenhurst. Par ce passage, les Investigateurs peuvent s'aventurer à travers le château vers une autre porte secrète qui les amène à une des versions de «La Scène du Laboratoire». (Un Test de compétence général est admis ici, parce que même s'il fournit un moyen avantageux d'accéder aux Indices majeurs de «La scène du Laboratoire», ce n'est pas le seul moyen d'arriver à cette séquence.)

Cadavres réanimés

Compétences : Athlétisme 5, Santé 7, Bagarre 10, Armes 2

Seuil de blessure : 3 (lent)

Modificateur de Vigilance : +1

Arme : -1 (masse en os)

Armure : aucune mais les armes font moitié de dégâts ; les armes à feu ne font qu'1 point de dégât même à bout portant. les fusils à pompe font 2 points de dégâts.

Perte d'Équilibre : +0 à moins que le zombie ne soit connu du témoin quand il était en vie; alors +1.

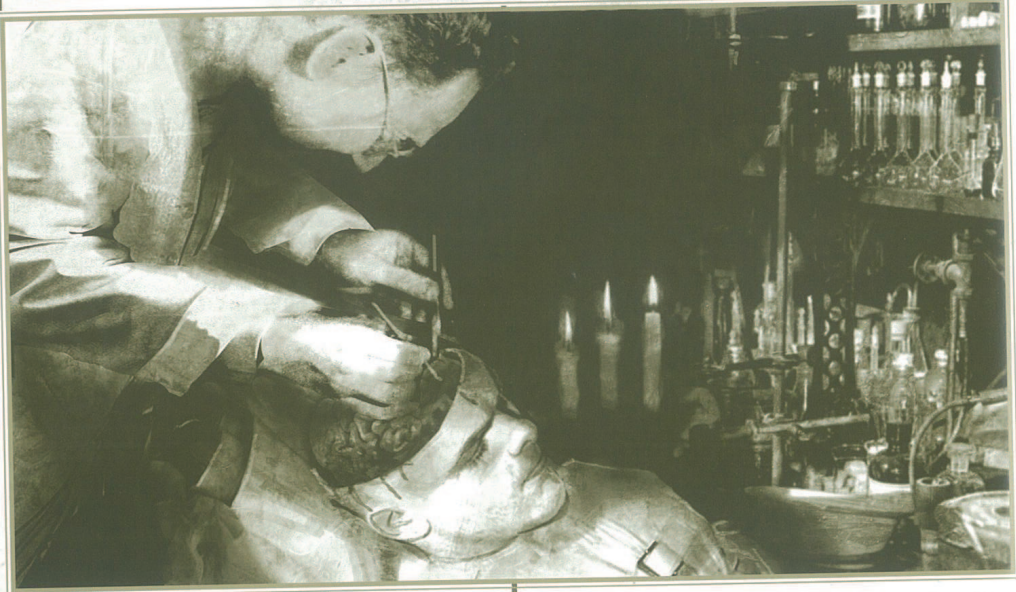
Les PJ peuvent bloquer les portes secrètes en déplaçant des meubles de leurs chambres. Dans ce cas, les cadavres animés ne peuvent les atteindre. Cela leur donne du temps pour gagner la confiance de Gravenhurst, leur permettant d'avoir accès à «La Scène du Laboratoire» en tant qu'invités, et pas en tant que sujet d'expérience. Toutefois, chaque fois qu'ils retournent à leurs chambres, ils s'apercevront que les serveurs ont remis les meubles à leur place initiale.

Si le groupe a calmé les suspicions de Gravenhurst à leur sujet dans "Le Docteur Consulte", ils passeront une nuit de sommeil paisible et reposante, malgré les courants d'air.

Sinon, les cadavres se jetteront sur eux au milieu de la nuit, pour les immobiliser et les emprisonner dans le laboratoire de Gravenhurst. Les personnages endormis font un Test de **Sixième sens** de Difficulté 6 pour réaliser inconsciemment que quelque chose ne tourne pas rond, et s'éveiller avant que les cadavres n'entrent. Les personnages qui sont restés délibérément éveillés et ont monté la garde font un Test de **Sixième sens** de Difficulté 4. Ceux qui échouent aux Tests sont capturés sans pouvoir réagir au début du combat. Ils sont derniers dans l'ordre d'action, et au premier round sont traités comme dans «Combattre sans posséder les bonnes compétences» (**Livre de base Cthulhu**, p. 50).

Comme dans "Des Cadavres dans les bois," certains zombies ressemblent à ceux figurant sur la photographie des chasseurs anglais. Relisez cette section concernant leurs tentatives de capture des Investigateurs sans les tuer.

GTHULHU



Les chambres d'amis sont assez éloignées des quartiers des domestiques et du boudoir de Mme Gravenhurst pour qu'une altercation même avec des armes à feu ne réveille les innocents habitants du château. (Souvenez-vous, les Investigateurs n'ont leurs fusils que s'ils les ont récupérés dans la salle des trophées : voir encart). Gravenhurst peut continuer à leur envoyer des cadavres jusqu'à ce qu'ils soient dépassés par le nombre.

S'ils s'échappent de leur chambre, et font assez de boucan durant leur combat, il se peut qu'ils réveillent une Eleanora horrifiée, qui ne soupçonne pas ce dont son mari est capable. Elle apparaît dans la scène, le temps de tomber dans les pommes.

D'excellents choix tactiques peuvent leur permettre de s'enfuir du château. Gravenhurst réagit en s'appêtant à lancer «L'ultime Blasphème.»

La Scène du Laboratoire

Type de Scène : Majeure

Dans cette scène, les Investigateurs apprennent que :

- Gravenhurst est vraiment en train de réveiller les morts.
- Il a les moyens de les commander avec sa propre volonté. Gravenhurst implante une culture de ses propres cellules cérébrales dans chaque corps réanimé. Le processus lui donne un contrôle télépathique sur eux. (Cette information leur apprend comment circonvier l'armée de zombies durant la séquence ultime.)
- Qu'il a, d'une façon ou d'une autre, l'intention de les utiliser pour devenir un dieu.

Les circonstances dans lesquelles ils apprennent ces choses, dépendent de leurs choix et succès antérieurs. Ils peuvent vivre la scène en tant que captifs, invités ou intrus.

Captivité : S'ils sont capturés par les cadavres ranimés, les personnages ont été emmenés au laboratoire, menottés aux chaises, et obligés de regarder pendant que Gravenhurst tue l'un des leurs, scie le haut de son crâne et y implante des cellules cérébrales, en expliquant tout comme un fou. Ensuite il recoud le haut du crâne, et le cadavre tressaute et revient à la vie, *marmottant et grognant de façon inarticulée avec la voix de Gravenhurst !*

● Tout le processus implique une perte d'Équilibre mental de 8-point.

Gravenhurst choisit pour sa première victime, l'Investigateur ayant la Réserve de Santé la plus basse. Il la tue en lui injectant une substance létale. D'autres cadavres réanimés lui servent d'assistants, et gardent les autres Investigateurs. Pendant qu'il opère, Gravenhurst, désireux de se vanter devant quelqu'un qui apprécierait son génie, répond aux questions du groupe.

Aucune force de persuasion ne sauvera la première victime. Mais comme Gravenhurst apprécie plutôt d'avoir un auditoire, il peut être persuadé de prolonger la captivité des autres. Donnez d'abord au groupe une chance de garantir leur sursis. Ils peuvent plaider leur cas avec **Négociation**, par exemple. S'ils attendent passivement d'autres morts, un *deus ex machina* deviendra honteusement nécessaire (la voix de McHugh dans l'interphone l'avertissant que l'Inspecteur Schroth est venu lui rendre une autre visite). Gravenhurst s'en va, et les cadavres ranimés s'affaissent comme endormis. Un Test de **Mécanique** de Difficulté 5 permet à un personnage de briser ses entraves ; une fois libre, il peut trouver une hache et délivrer les autres. **Serrurerie** leur permet de sortir de la bulle de verre dans la caverne qui l'entoure. Ils sont également avertis qu'une alarme signalera leur départ à Gravenhurst. Depuis la caverne, ils peuvent s'échapper par l'entrée

secrète (voir encart) et dans les bois. Leur évasion pousse Gravenhurst à commencer sur le champ "L'Ultime Blasphème", même s'il n'a pas son compte idéal de cadavres.

Remplacer les morts

Les Investigateurs tués dans ce scénario, durant la Scène du Laboratoire ou ailleurs, peuvent être remplacés par des personnages en vue du village, Inspecteur Schroth, Docteur Gretler, ou Norbert Schmied, rapidement convertis en PJ. Ils peuvent être des remplaçants temporaires jusqu'à ce que la prochaine enquête débute, ou, si les joueurs en question le désirent, rejoindre le groupe de façon permanente, dans leur croisade contre les méchants du Mythe.

► **Faux collègues** : si le groupe a endormi les premiers soupçons de Gravenhurst, il les sonde durant un solide petit-déjeuner. Gravenhurst engage la conversation sur l'éthique scientifique. Y aurait-il certains champs d'investigation qu'un chercheur devrait avoir peur d'emprunter ? Devrait-on accorder crédit à ceux qui prétendent qu'un d'eux joue à Dieu ? Gravenhurst désire entendre ses interlocuteurs décrier de telles stupidités superstitieuses, et proclamer que la science est sans limite. En d'autres termes, les Investigateurs ont une chance de le convaincre qu'ils sont eux aussi des scientifiques fous. Comme tout dieu potentiel, le vulnérable Gravenhurst possède une envie aigüe d'avoir des adorateurs. Tout personnage capable de le comprendre et de lui passer de la pommade, est considéré comme un adorateur en puissance. Toute personne qui fait titille de façon crédible sa mégalomanie, est invitée dans son laboratoire. Là, ils sont témoins de la réanimation du cadavre d'Aubrey Peckingham et de l'implantation de cellules cérébrales. Assister à cette expérience, impose une perte possible de 3-points en Équilibre mental. Il répond aux questions pendant qu'il pratique l'opération. Les personnages qui ne se présentent pas comme éventuel acolyte sont exclus de l'invitation, peut-être pour être convié à accompagner McHugh et Eleanora en ville pour faire des provisions. Si personne ne sympathise avec ses idées, Gravenhurst attend pour mettre au point l'embuscade de zombies pour la nuit suivante.

Intrusion : Entrer par effraction dans le laboratoire sans que Gravenhurst ne le sache, cela demande un Test de **Discrétion** de Difficulté 5 (Test collectif) suivi par un Test d'**Électricité** Difficulté 5 pour faire fonctionner l'ascenseur sans la clé, dont Gravenhurst porte sur lui le seul exemplaire. En cas d'échec au Test de **Discrétion**, une horde de zombies est attirée.

Rassembler les indices sans les réponses de Gravenhurst est plus sûr, mais demande un niveau plus élevé de déduction. Une fois dans le laboratoire, **Biologie** permet de trouver une série de boîtes de Petri contenant des cellules cérébrales. Le personnage peut ensuite utiliser la science pulp pour identifier les cellules comme étant celles de Gravenhurst. Un cadavre prêt à être animé gît déjà sur la table, le crâne ouvert. **Médecine** indique que les cellules seront greffées dans le cerveau du cadavre. **Bibliothèque** permet de trouver rapidement, dissimulé dans un livre de médecine ordinaire, une transcription manuscrite d'un texte magique. **Langues (Latin)** plus **Occultisme** (pouvant être utilisé par deux personnages différents) montre qu'il s'agit d'un

rituel pour invoquer un dieu, du nom de Cxaxukluth. Cette entité est décrite dans les manuscrits comme une divinité informe, androgyne et cannibale. C'est un serviteur d'Azazoth, et il a créé Cthulhu. (Cxaxukluth apparaît dans un fragment généalogique écrit par Clark Ashton Smith : *L'arbre généalogique des Dieux*)

Dans les versions de cette scène dans lesquelles Gravenhurst est présent, il peut fournir les informations supplémentaires suivantes. Bien que cela corresponde mieux à des réponses à des questions d'un Investigateur, insérez-les à des endroits appropriés si la passivité des joueurs le réduit à un monologue.

- Il a appris les secrets de la réanimation d'Herbert West, mais il n'était qu'un pauvre aveugle dans le noir, comparé à ce que Gravenhurst a découvert.
- Dans sa clinique de rajeunissement, il a implanté des tissus provenant de morts dans le corps de ses riches clients, rendant ainsi l'élasticité juvénile de la peau à leur cuir ridé.
- Il a tout de même conservé pour lui-même l'intégralité du processus. C'est pour cette raison que bien que né en 1885, il a l'air d'un jeune homme entre vingt et trente ans.
- "Pourquoi me suis-je retiré dans ce pays éloigné ? D'abord, la solitude. Ensuite, des forces de polices faibles. Et enfin, le processus de West exige des cadavres non embaumés, et dans ces endroits reculés, ils ne font pas confire leurs morts avant de les enterrer."
- L'immortalité n'est pas grand-chose sans le pouvoir qui va avec. C'est la raison pour laquelle il a l'intention de devenir un dieu, et les Investigateurs peuvent obtenir des places de grands prêtres. (À omettre, s'ils se sont révélés prisonniers peu coopératifs.)
- Sur les moyens exacts lui permettant de faire sa divine ascension, il demeure muet. "Bientôt vous le verrez de vos propres yeux!" Si les Investigateurs sont prisonniers, cette dernière phrase s'achève sur "...de vos propres yeux morts!"

Le Blasphème Ultime

Type de Scène : Apogée

Après avoir découvert les secrets de Gravenhurst, la prochaine scène majeure est le rituel, dans lequel il utilise les cadavres ranimés pour l'aider à invoquer Cxaxukluth—et ensuite tente de lui dérober sa divinité.

La manière dont vous arrivez à cette scène dépend de ce que les Investigateurs et Gravenhurst ont fait juste avant. Ils voyageaient à travers la forêt lorsqu'ils ont été attirés vers cette scène par les sons d'incantations psalmodiées et de tambours. Un personnage qui demande plus d'informations sur ces incantations réalise qu'il s'agit d'un chorus déformé composé uniquement des voix de Gravenhurst. Cette compréhension fait risquer une perte de 3-points d'Équilibre Mental.

Ils peuvent arriver de la ville avec peut-être les autorités et/ou une foule furieuse. Ou bien ils peuvent venir du château quand le rituel commence.

Fins alternatives

Si les Investigateurs font intelligemment échouer les plans de Gravenhurst avant qu'il ne mette en place le rituel, ne les envoyez pas dans cette scène. Récompensez-les plutôt pour avoir mieux joué que le scénario ne le prévoyait. Faites de votre mieux pour improviser une conclusion excitante. Sans aucun doute, cette conclusion dépend beaucoup de zombies affamés. Dans la fin prévue, tuer Gravenhurst neutralise les zombies, les mettant dans un état cataleptique. Toutefois, vous pouvez avoir envie de changer ces règles pour donner une fin alternative plus satisfaisante.

Le rituel se passe dans un amphithéâtre romain envahi par la végétation. **Archéologie** l'identifie, mais pour des yeux profanes, il ne s'agit que d'une cuvette naturelle très régulière.

Des douzaines de cadavres ranimés sont sur les gradins, psalmodiant, tapant sur des tambours, et déchirant leur chair exsangue. Tout en bas, Gravenhurst manipule des rampes d'équipements électroniques alimentés par des générateurs, vêtu d'une robe de velours et coiffé d'un heaume d'aspect antique. Il dirige les incantations pour ses acolytes morts-vivants.

Sauf si le groupe a pensé à la mettre à l'abri, Eléonora hurlante et traumatisée est menottée à une chaise. McHugh git déchiqueté par des zombies, à ses pieds pour avoir voulu lui venir en aide.

Si les Investigateurs ont emmené avec eux une foule armée de torches ou des officiers de police, ils paniqueront, avanceront et se feront mettre en pièces par les morts ranimés. Si cela se produit, la perte d'Équilibre mental devant cette scène se monte à 2 points. Un PJ peut les aider à attendre avant d'agir avec 3 points de dépense dans **Jargon policier**, ce qui lui permet de brailler de façon autoritaire des ordres appropriés.

À moins d'être attaqués, les morts-vivants continuent de tenir leur rôle dans le rituel. Alors que les Investigateurs se rapprochent de Gravenhurst, une faille s'ouvre dans le ciel au-dessus de l'amphithéâtre. Il y a assez de distance entre eux et lui pour que ce qui suit se produise avant qu'ils n'arrivent à portée de fusil du scientifique fou. De l'autre côté de la faille se trouve une créature informe composée de milliers de cônes suppurants et velus. Ils émettent un cri perçant qui n'est pas audible normalement, mais fait écho directement dans les cerveaux. **Occultisme** et/ou **Théologie** font comprendre instinctivement qu'il s'agit d'un dieu ancien et nuisible. **Mythe de Cthulhu** révèle que l'entité, est à priori identifiée comme étant Cxaxukluth, serviteur et fils d'Azathoth. Ce savoir coûte 3 points d'Équilibre mental et 1 en Santé mentale. Il permet aussi de savoir que pour le bannir, et sauver tout le monde, il faut arrêter le rituel en tuant Gravenhurst.

Quand un Investigateur est assez proche de lui pour tirer sur Gravenhurst, ce dernier active ses appareils. Ils créent un vortex d'énergie crépitante et aveuglante, qui frappe Cxaxukluth et semble attirer son essence dans le corps de Gravenhurst. Gloussant de triomphe, le Canadien fou commence à enfler comme une montgolfière.

Pour arrêter tout cela, les Investigateurs doivent lui tirer dessus ou réduire sa Santé à 0, car à ce moment-là, il explosera, les zombies tomberont en catalepsie, et la faille dans l'espace se refermera remportant Cxaxukluth. Dès qu'il subira des dégâts il ordonnera aux zombies d'attaquer les Investigateurs. Mais il a besoin de la plupart d'entre eux pour continuer le rituel. Donc il en envoie un à la fois.

Dans cette forme en mutation, Gravenhurst possède un nombre de points de Santé égal à 6 fois le nombre d'Investigateurs. À part envoyer quelques zombies, il ne peut rien faire pour se défendre contre eux.

La scène entière provoque une perte possible de 9 points d'Équilibre mental et constitue un choc lié au Mythe. Détruire Gravenhurst restaure 2-point de Santé mentale. Si elle est présente, Eleanora est au bord d'une folie irréversible. Un Test de **Psychanalyse** de Difficulté 5 lui rendra un semblant de normalité, offrant au groupe 1 autre point de restauration de Santé mentale.



LES RÊVES DE DRACULA

"IL S'ÉTAIT ENTRETENU AVEC L'ABOMINABLE HOMME DE PRAGUE, ET LONGUEMENT ATTARDÉ CHEZ L'ÊTRE INDESCRITIBLE DES MONTAGNES DE TRANSYLVANIE."

-- H.P. LOVECRAFT, L'AFFAIRE CHARLES DEXTER WARD

Cette aventure est un hommage au film à l'origine de tout, le Dracula de 1931 réalisé par Tod Browning. Le plus gros problème lorsqu'on mène une aventure avec Dracula, ce sont les connaissances des joueurs, impossibles à gérer : "Quel honneur de vous rencontrer mystérieux comte hongrois dont je ne sais rien. Oh veuillez m'excuser, est-ce bien mon pieu dans votre cœur ?" Cette aventure a l'intention d'éclairer un petit peu ce problème : le Comte Dracula est une menace directe et évidente. Ce qui est moins évident, c'est comment le vaincre.

Tout comme le film, le scénario se passe en Décor Angleterre (voir "Effroyable Albion," p. 11) par défaut. Cela peut aussi être un Décor Whitby, une petite ville côtière aux maisons gothiques sur des falaises entre les landes désolées du Yorkshire et la sauvage Mer du Nord. Ou cela peut être le cœur scintillant et prétentieux du Décor Londres dont les phares des Rolls-Royce vous poignent à travers le brouillard, et où les charmantes et amicales jeunes filles sont poignardées également dans le brouillard. Les Investigateurs de presque tous bords peuvent traverser aisément l'Atlantique, depuis les États-Unis, même durant cette atroce Dépression, ou s'arrêter à Blighty (NDT : argot pour Grande-Bretagne) de retour d'aventures palpitantes à l'étranger. Bien sûr, les équipes britanniques rentrent chez elles.

INTRODUCTION

L'Ossature

En allant à une Invitation dans un Cauchemar lancée par leurs amis Helen and David Herald, les Investigateurs arrivent et

entendent parler de Rêves Sanguinaires avec en vedette le mystérieux Comte Dracula. L'aliéniste Dr. Sievers s'avoue impuissant ; Helen Herald et son amie Frances Arneston continuent de souffrir (ou pas) de ces attaques nocturnes. Jusqu'à ce que Frances meure et se relève pour étancher **Une soif inhumaine**. La chasse et la **Destruction de Frances** mènent au Sanatorium Gables, sur l'ancien site de Rosse Abbey. D'autres recherches remettent en question le **Passé du Dr Sievers** ; les Investigateurs doivent **Envahir le Sanatorium** et découvrir le secret impie de Dracula.

L'Horrible Vérité

L'aliéniste apparemment serviable est en fait un sorcier noir, un membre du Culte de Yog-Sothoth, celui de Curwen-Orne-Hutchinson (décrit dans la nouvelle de Lovecraft *L'affaire Charles Dexter Ward*). Lorsqu'il a visité la Roumanie en 1931, il a réussi à voler le squelette de Vlad III Tepes, Comte Dracula, dans sa tombe au Monastère de Snagov. Le réduisant en «sels essentiels» dans son laboratoire alchimique derrière le sanatorium, il a tenté de ressusciter Dracula pour en faire son serviteur. Une bien mauvaise idée ; Dracula a presque tué Sievers, et ce dernier l'a transformé à nouveau en sels essentiels, juste à temps. Mais Dracula était un sorcier puissant ; ses sels ont alimenté un être composé d'énergie onirique, un *tulpa*, pour vampiriser une jeune femme proche et ramener le Comte à la vie. Une fois restauré, le Comte a l'intention de réduire Sievers à l'état de marionnette et faire du Sanatorium la base de son propre pouvoir occulte. Sievers est pris entre deux feux ; il désire toujours réduire Dracula en esclavage, mais il doit prendre du temps pour gagner de la force magique d'abord. Pendant ce temps, le *tulpa* prend des forces de nuit en nuit.

LES SCÈNES

Prélude

Bien que l'on impose une relation avec un collègue dilettante, David Herald peut être un ami, ou une ancienne relation scolaire de tout Investigateur au niveau de vie égal ou supérieur à 4 ayant passé du temps en Angleterre. Sinon, David a visité les États-Unis (sur-

tout la ville de New-York) et y a des parents (peut-être, à propos, dans une ville proche de la campagne). Si un des Investigateurs a un contact britannique dans la haute, un lien ou un protégé, il peut avoir présenté Herald à cet Investigateur ; ils resteront sûrement en contact, même si c'est par courrier.

Quel que soit l'Investigateur, il reçoit la lettre suivante :

Vieux frère,

Je sais que cela peut paraître vraiment maladroit, mais je suis dépassé et malade d'angoisse. Cette pauvre Hélène souffre d'anémie et de fièvre cérébrale, qui lui ont été transmises, d'après ce que j'en sais, par des cauchemars! Son amie Frances Arneston (les Arnestons du Wessex) demeure chez nous et souffre du même mal et des mêmes cauchemars! Je suis en parfaite santé, tout comme mes serviteurs; le Dr Sievers, qui vit à côté et a été un grand soutien depuis le début, ne s'avoue pas ouvertement perplexé, mais je pense qu'il en est abasourdi. Ça a été mon cas.

Je sais que tu as déjà tiré des amis de problèmes étranges. Hé bien, cela peut se révéler encore plus étrange cette fois-ci. Si tu connais d'autres personnes susceptibles de nous aider, tu peux les emmener avec toi. Ma maison est la tienne, comme tu le sais déjà.

*Envoie-moi par télégramme ton heure d'arrivée et j'enverrais Deane te chercher à la gare avec la voiture.
Pour l'amour du ciel, ne me laisse pas tomber.*

*Ton ami
David Herald*

David Herald, comme le sait l'Investigateur qui reçoit la lettre, est un type sympathique, fait pour mener une vie d'inactivité intellectuelle totale. Il se fait facilement des amis, tout particulièrement parmi les classes qui travaillent : son respect et son admiration envers les capacités des Investigateurs sont à la base de leur amitié. Son père Jonathan a fait fortune dans l'immobilier, faisant de David un oisif sans rôle social assuré (mais avec une belle sécurité matérielle), n'ayant rien d'autre à faire que roucouler avec sa femme, Helen. Helen est une fille timide et silencieuse venant d'une famille irréprochable, mais victime de la conjoncture économique. Son mariage avec David est une histoire d'amour, comportant des avantages financiers.

Tout Investigateur dilettante connaît Frances Arneston de réputation (Niveau de Vie) et avec soit la Dépense d'1 point ou un Niveau de Vie de 6+, il peut l'avoir rencontrée, et peut-être l'avoir courtisée. Elle vient de l'une des familles ayant le plus important patrimoine immobilier. Cela lui permet de rentrer dans n'importe quelle soirée, et la libère de tout contrôle social. Sa réputation est celle d'une fille légère, toujours à la recherche de nouvelles expériences, et dissolue comme seuls les gens très riches ou très beaux peuvent se permettre de l'être. Frances est les deux. L'Investigateur qui dépense son point de Niveau de vie, qu'il y ait lien amoureux ou pas, sait que Frances a fait d'Helen son «acolyte» à Girton College, Cambridge: elle était assez jolie, présentait bien, et portait des vête-

ments d'assez bonne qualité pour fournir un contraste adéquat avec la beauté de Frances, sa suffisance et sa passion pour la mode. Frances et David ont eu une histoire, mais elle s'est rapidement lassée de sa petite vie tranquille et de son manque d'imagination. Lorsque David et Helen tombèrent amoureux, elle se montra bonne joueuse, bien que sarcastique.

Un Investigateur aliéniste connaît le Dr. Henry Sievers (Niveau de vie ou Psychanalyse) de réputation. Le Dr. Sievers est jungien, selon ses publications et les entretiens qu'il a donnés. Il travaille avec les fous criminels, et soutient son Sanatorium caritatif grâce à ce qu'il gagne avec ses clients, qui sont parmi les gens très riches (comme David Herald). Avec 2-point dépensés en Niveau de vie, tout Investigateur britannique (ou lié à la Grande-Bretagne) d'un Niveau de Vie de 5+ se souviendra avoir entendu parler de la clientèle du Dr. Sievers, composée surtout de nouveaux riches, d'exilés européens et d'américains : "Pas de gens comme nous, mon cher."

La maison des cauchemars

La maison des Herald est un vaste édifice de style pseudo-italien, avec un jardin sur l'arrière, laissé à l'abandon (depuis la maladie d'Helen), mais d'une opulence sauvage. Le parfum des roses embaume de façon entêtante dans le jardin et envahit la maison dès qu'une fenêtre donnant sur l'arrière est ouverte. Les Investigateurs arrivent tôt par le premier train, et sont à la maison à temps pour le déjeuner. Il y a beaucoup de chambres d'amis pour les Investigateurs et chacun peut avoir la sienne. La maison est meublée luxueusement, même dans un style un peu tape à l'oeil (Art). Il y a une armurerie, une salle de billard, une bibliothèque, et tout le tralala.

David Herald et sa femme font chambre à part en ce moment. La chambre de sa femme et la Chambre des Roses (où dort Frances) donnent toutes les deux sur le jardin. En questionnant discrètement les serviteurs (Réconfort, ou Déguisement de la part d'un Investigateur d'un Niveau de Vie 1-3 qui peut se faire passer pour un serviteur, ou Niveau de vie d'un Investigateur qui est en fait un serviteur) révèle que «Madame Helen a quitté la chambre de Maître David quand cette femme d'Arneston est tombée malade et le lui a demandé. Alors elle aussi, est tombée malade.» Pas besoin de Psychologie pour remarquer que les serviteurs respectables pensent pis que pendre de Frances Arneston et de ses écarts de conduite.

David (après un peu de Réconfort viril de la part de son ami Investigateur) explique la chronologie des événements : Frances est venue vivre chez les Herald pour laisser s'estomper le scandale provoqué par l'une de ses histoires d'amour. Peu après, elle était fiévreuse et congestionnée, incapable même de quitter son lit. Helen commença à présenter les mêmes symptômes environ une semaine après. Le tout s'est passé en deux semaines. Les deux femmes ont parlé de cauchemars concernant un mystérieux agresseur qui s'est présenté sous le nom de «Comte Dracula». Il rougit jusqu'aux racines de ses cheveux et ne donnera pas d'autres détails sur les rêves, «des nuages, des yeux et autres stupidités». Psychologie fera remarquer que David ne cherche pas volontairement à cacher des faits, il est juste refoulé comme à son habitude.

David poursuit : le Dr. Sievers a diagnostiqué une fièvre cérébrale, et remarqué que les deux femmes étaient étrangement et fortement anémiques, et souffraient d'une sévère perte de sang, bien qu'on n'ait retrouvé aucune trace de sang dans la literie ou les couvertures. Il y a trois jours le médecin a même fait une perfusion à Frances. "Pourquoi le Dr. Sievers? Hé bien, c'est un vieil ami de la famille...il connaissait assez bien mon père...extrêmement discret, vous savez."



Rencontre avec le Dr. Sievers

Les Investigateurs rencontrent le fameux Dr. Sievers quand il arrive pour examiner ses patientes l'après-midi même. Sievers est assez trapu, doté d'une tête carrée, aux cheveux blancs luisants. Il affiche un teint fleuri gâché par une vilaine cicatrice de brûlure sur son cou, presque entièrement recouverte par son haut col amidonné de chemise. La brûlure semble avoir environ six mois (**Médecine**); si on lui pose la question, Sievers expliquera courtoisement qu'il s'agit d'un "regrettable incident au Sanatorium." **Psychologie** confirme que c'est la vérité. (Tout à fait. Sievers a été mordu profondément par Dracula quand il a tenté de ressusciter le Comte, et il a dû choisir entre cautériser la blessure et saigner à mort.) Si les Investigateurs voient à l'occasion le cou de Sievers sans col de chemise, avec la dépense d'1 point en **Médecine** et une bonne excuse pour l'examiner de près, on dirait que la brûlure a été faite sur un autre type de tissu cicatriciel déjà existant. Sievers porte également des lunettes et un costume que tout Investigateur au Niveau de Vie 5+ sait fait sur mesure, d'une excellente qualité, et d'une coupe parisienne pour les finitions. Il porte une sacoche de médecin, un paquet de médicaments et des livres de psychiatrie.

Il émane de lui une aura d'arrogance et de confiance en soi professionnelle, mais un collègue médecin utilisant **Psychologie** le trouvera nerveux, terrifié mais affectant d'être agréable avec les malades devant des étrangers. Il appelle la maladie des deux femmes «excitation nerveuse» ou «fièvre cérébrale» devant des profanes.

Avec des collègues aliénistes ou médecins, il parlera d'«encéphalite naissante». Avec du personnel médical, il discutera des symptômes : hallucinations, inversion du rythme du sommeil, photophobie, raideur, et douleur dans le cou, changement du comportement, et anémie persistante. Il mentionne la transfusion qu'il a pratiquée sur Frances il y a trois nuits de cela, mais admet qu'elle n'a apparemment servi à rien. Son diagnostic actuel est l'hépatite, bien qu'il n'ait pas écarté une piqure d'insecte, ou (chuchoté) une maladie «sociale». **Médecine** peut assurer que son diagnostic se tient vu les symptômes, mais avec **Psychanalyse** et **Psychologie**, il est tout de même étrange pour un junglien autoproclamé d'ignorer les rêves ou écarter un éventuel traumatisme psychologique possible.

Sievers décrit les rêves uniquement si on l'y pousse fortement (**Intimidation**), si on affiche un désintérêt empreint de scepticisme (correctement joué) concernant les théories de Jung (**Réconfort**), ou si on lui lèche les bottes (**Flatterie**), et seulement de la part d'un confrère aliéniste ou un médecin, et si David insiste (ce qui peut-être obtenu grâce à une compétence relationnelle). Le tout en promettant bien sur la confidentialité médecin-patient avec toutes les personnes présentes. Sievers expliquera que les deux femmes ont fait la même description : elles se sont réveillées dans leur lit, entouré d'un brouillard, elles ont soudain vu le nuage se condenser autour d'une paire d'yeux luisants et rouges. Le brouillard se condense encore plus, et les yeux deviennent ceux d'un homme élégamment vêtu selon la mode des années Trente. Cet homme s'approche alors du lit, semble devenir grand à donner le vertige. Puis il se penche sur la rêveuse, qui est incapable de résister lorsqu'il l'embrasse passionnément sur la gorge, les épaules, les poignets, et ailleurs. (**Psychologie** permet de comprendre que Sievers censure considérablement son récit, même s'il est délicat de dire si c'est par décence ou réaction anti-freudienne. En fait, il met de côté sciemment morsure et sang, pour ne pas attirer l'attention sur l'aspect surnaturel du cas.) Dès le premier rêve, il se présente comme étant le «Comte Dracula», mais la conversation ne semble pas constituer la majeure partie de l'expérience vécue.

Un auteur avec la dépense d'1 Point, ou tout Investigateur avec 2 points de Dépense en **Bibliothèque** ou **Occultisme**, remarque que l'un des livres que transporte Sievers est un exemplaire de *Mystiques et Magiciens du Tibet* d'Alexandra David-Neel. Si on lui en parle au cours de la conversation, soit brusquement avec **Intimidation** ou après une **Flatterie**, bien employée, il explique qu'il s'agit de recherches jungiennes, et **Psychologie** affirme qu'il s'agit d'un mensonge. Un Investigateur avec **Piquer** peut sûrement lui voler (Difficulté 4), l'examiner, et le remettre à sa place pendant que le Dr. Sievers examine ses patientes.

Si les Investigateurs sont réticents à l'idée de ce minable larcin, une bonne bibliothèque ou une bonne librairie en ville en aura un exemplaire disponible avec **Bibliothèque**, mais ils ne sauront pas quelle est la section que le Dr. Sievers était en train de lire : le livre tout entier est un mélange hétéroclite de contes de voyageur sur la magie tibétaine, les coutumes locales, et les croyances religieuses, le tout conté par quelqu'un croyant fermement au mysticisme. Avoir l'exemplaire de Siever avec les passages soulignés, ou une dépense de 2 points en **Bibliothèque**, permettra aux Investigateurs de se concentrer sur le passage vers la fin du livre, concernant les *tulpas*, des êtres matérialisés par la force de la méditation ou de la pensée. Selon l'auteur, un maître puissant en savoir ésotérique peut par concentration pure, créer un *tulpa*, ou "Forme-pensée," souvent un double du sorcier. De telles choses existent à la fois dans l'esprit et parfois sous forme matérielle ; même la mort du créateur ne les tue pas si le créateur est assez puissant ou a créé spécifiquement ce tulpa pour lui survivre après sa propre mort. (Sievers a noté dans la marge : "Alors le Noeud descendant est inutile!"). Sans la dépense, le livre demandera au moins une journée de lecture. L'Investigateur qui le lit pourra alors utiliser **Occultisme** pour comprendre qu'un prédateur nocturne peut bien être un *tulpa*.

Les Belles patientes

Le Dr. Sievers examine d'abord Frances, refusant absolument que quiconque entre dans la pièce pendant ce temps. ("si on ne fait pas confiance à mon jugement professionnel et médical, alors je ne vois aucune raison de poursuivre mes soins." Ensuite, il examine Helen, avec les mêmes conditions. David a un mouvement visible de recul lorsque le Dr. Sievers menace d'abandonner le cas. Il insiste alors à regret sur la demande d'intimité du médecin durant les examens. Sievers part après le dîner qui est tendu et étouffant, bien qu'excellent à bien des égards.

Il s'en va en donnant des ordres spécifiques concernant ses patientes : qu'on les laisse dormir et absolument seules. Si les Investigateurs veulent voir Frances ou Helen, ils devront persuader David de les laisser faire (avec une compétence relationnelle, **Médecine** ou **Psychanalyse**), ou se faufiler dans les chambres quand tout le monde est allé se coucher. (**Crochetage** et **Discrétion**). Les Investigateurs peuvent vouloir quand même rentrer subrepticement si l'idée d'observer les patients la nuit leur vient ; la Difficulté du Test de **Discrétion** est de 3 seulement, s'ils prennent la précaution de mettre les serveurs de leur côté, 4 s'ils n'ont pas essayé, et 6 si les serveurs leur sont hostiles ou soupçonneux.

Frances et Helen ont, en réalité, reçu des doses de somnifère, de l'hydrate de chloral, et donc ne peuvent répondre aux questions durant la nuit, à moins que les Investigateurs ne prennent le risque de réveiller en même temps toute la maison. (Ce qui serait se mettre à dos définitivement les serveurs. Pire, David pourrait même les mettre dehors pour être en accord avec les demandes de Sievers, ou ses propres notions de la décence.) Les Investigateurs peuvent saisir une opportunité durant la journée, bien qu'entre les fièvres et l'hydrate de chloral de Sievers, les deux femmes dorment toute la journée. Toutefois, **Médecine** permet soit à Helen soit à Frances d'être éveillée dans la matinée pour un bref entretien.

Des flots de rideaux blancs couvrent les fenêtres des patientes, qui sont ouvertes comme l'indique le parfum lourd des roses. (Ce qui ne gêne en rien le tulpa, qui n'apparaît que dans les rêves des femmes sans avoir à se glisser par la fenêtre sous forme de brume.) Frances est une blonde sensuelle ; pour certains hommes, même sa pâleur moite de sueur, ne peut la rendre laide. (Le négligé arachnéen dans lequel elle dort joue également.) L'examiner médicalement parlant (**Médecine**) révèle non seulement les symptômes mentionnés par le Dr. Sievers mais également des auréoles bleuâtres autour des yeux et de la bouche. Il y a aussi une tâche violette à la plière de son coude, là où a été enfoncée l'aiguille de la transfusion ; c'est presque invisible par rapport à l'eczéma. **Pharmacologie** ou **Photographie** remarque que la tâche est du nitrate d'argent ; **Pharmacologie** ou **Médecine** révèle alors que les auréoles autour de la bouche et des yeux, indiquent un empoisonnement au nitrate d'argent. (Le Dr. Sievers a tenté d'empoisonner Dracula en injectant des sels d'argent dans le sang de Frances. Cela ne marche pas ; soit les vampires ou les *ulpas* non-matériels, sont immunisés, ou le *tulpa* de Dracula filtre le sang.)

Si les Investigateurs examinent Helen, elle n'aura aucun de ses symptômes, mais elle n'a pas subi de transfusion. Des observateurs nocturnes dans l'une des chambres des femmes ne verront rien de surnaturel. Mais ils sentiront une très forte odeur de roses au moment où la patiente commence à se torturer et se contorsionner comme sous l'effet d'un rêve. Frances semble presque impudente et exaltée ; Helen se recroqueville de terreur, puis se soumet. Les femmes se mettent aussi à murmurer et même gémir dans leur sommeil : "Vos yeux ! Oh! Mordre ... du sang pour vous, mon sang est pour vous..." **Médecine** ou **Recueil d'Indices** permet de voir des ecchymoses se former rapidement sur la peau des dormeuses (sur la

gorge, les poignets, etc.), et disparaître aussi rapidement : **Médecine** l'interprète comme un saignement interne massif qui s'arrête sans raison. Réveiller une des dormeuses interrompra le rêve, mais créera également un terrible scandale, et provoquera l'expulsion immédiate des Investigateurs de la maison des Herald.

Protection contre les Vampires

Ce ne sera pas long. Dans la plupart des campagnes, les joueurs insistent rapidement pour emmener des crucifix avec eux partout, manger deux fois plus d'ail à tous les repas, draquent d'aubépine sauvage les fenêtres et tout ce qu'ils peuvent imaginer. À moins que le Gardien ne soit enclin à prolonger le scénario ou jouer au chat et à la souris entre les Investigateurs et les deux dormeuses parfaitement subjugués, mais rien de tout cela n'aura le moindre effet. Le *tulpa* de Dracula n'est pas présent, en fait, sur le plan matériel pour être sensible à ces superstitions, et dans un jeu Puriste, cela ne fonctionnerait pas obligatoirement même contre un vampire matériel.

En même temps, les joueurs peuvent commencer à soupçonner le Dr. Sievers : mystérieuse blessure au cou, passé étrangement trouble, et ainsi de suite. Des «Tests» de son vampirisme (ail dans sa nourriture, eau bénite dans son vin, présentation brutale d'un miroir, etc.) l'innocenteront bien entendu. Il n'est qu'un sorcier noir et s'il boit du sang, c'est pour des raisons professionnelles. Le Gardien peut alors décider de jouer sur la notion erronée que Sievers est un brave type (un Investigateur PNJ si vous voulez) qui lutte contre Dracula avec du nitrate d'argent et des sorts, pour jeter la plus totale confusion et créer du divertissement.

Si le groupe compte un Investigateur féminin, Dracula lui rendra visite la première nuit où elle dormira dans la maison. (Si le groupe comporte plus d'un Investigateur féminin, Dracula ira voir celle qui a l'Équilibre mental le plus bas.) En laissant sa fenêtre ouverte, elle fera le même rêve que ceux rapportés par Sievers. Le Gardien devrait décrire le rêve selon la sensibilité du joueur. Si l'Investigateur demande au Gardien de décrire Dracula, décrivez Bela Lugosi sans le nommer. Le *tulpa* de Dracula mordra le réveur, provoquant un Test d'**Équilibre mental** de Difficulté 4. En cas d'échec, il boira assez de points de **Santé** pour baisser sa Réserve à 2, et elle perdra 4 points de Réserve d'Équilibre. En cas de succès, il ne boira qu'1 point de Santé, et elle ne perdra que 2 points de Réserve d'Équilibre mental. Quoi qu'il en soit, le joueur devrait décider lui-même de la manière dont son personnage perçoit Dracula : effrayant, attirant, séducteur, passionné, incompris, noble, tout-puissant, etc.

Le problème du passé de l'aliéniste

À présent, la suspicion est bien dirigée et avec justesse vers Henry Sievers, Docteur en médecine et philosophie. **Bibliothèque**

ne révèle que ses publications ; les théories jungiennes sur les archétypes et l'alchimie dominant. Le paragraphe qui lui est consacré dans le *Who's Who* actuel situe son doctorat à "Univ. Ingolstadt, Docteur en Médecine. 1914; Univ. Genève, Docteur en Philosophie. 1920," mais avec la dépense d'1-point en **Bibliothèque**, on trouve des citations d'articles attribués à un certain Heinrich Sievers remontant jusqu'à 1881. (Ceux qui sont cités dans le *Who's Who* y soumettent leur propre biographie ; Sievers a simplement ajouté de temps en temps quelques années. Qui vérifie les dires du *Who's Who* avec de vieux articles ?)

Des coupures de journaux (disponibles pour les Investigateurs journalistes) racontent pas mal d'histoires concernant le Sanatorium Gables, surtout lorsqu'un meurtrier de masse y est enfermé au lieu d'être pendu, mais il n'y a pas grand-chose sur Sievers, qui est présenté soit comme "un courageux et généreux pionnier dans les domaines de la criminologie et de la psychologie" ou "un charlatan dangereux qui aide d'abominables monstres à échapper à leur juste châtement," selon l'orientation politique du journal. Les photographies remontent à 1913, et comme on pouvait s'y attendre, Sievers semble avoir le même âge sur toutes. La première de ces photos montre Sievers debout devant le portail du Sanatorium à peine ouvert, serrant la main à Jonathan Herald, reconnaissable grâce à sa ressemblance avec David, et grâce à d'autres clichés éparpillés dans la maison des Herald.

Les plus vieux serveurs étaient les plus jeunes à l'époque de Jonathan Herald ; Hamilton le majordome était alors le valet le plus âgé. Seul un collègue serveur peut avoir une chance de récolter les ragots avec **Flatterie**; les secrets du maître c'est le valet qui a la charge de les garder. Mais la vérité n'est pas aussi sordide que ça. Jonathan Herald a acheté le site du Sanatorium Gables pour le Dr. Sievers, qui a demandé ensuite à Herald de rechercher d'autres propriétés pour lui, mais n'en a jamais acheté aucune. "Le médecin a eu les yeux plus gros que son portefeuille ; mais le vieux maître ne s'est pas soucié de fouiller dans tous ces actes notariés, et testaments. Une fois, le docteur a, sans le savoir, poussé le maître à acquérir un cimetière, ce qui est bien sûr impossible, mais ils ne se sont aperçus de leur erreur qu'au bout d'un an de recherches. Cela ne devrait pas être différent de vendre des terrains constructibles, je suppose."

David n'est pas d'une grande aide, mais il se souvient (si on l'y pousse avec **Histoire Orale**), que son père avait fait beaucoup de recherches sur le site de Gables lorsqu'il l'a acheté pour le Dr. Sievers. Sievers l'a entièrement remboursé l'année suivante... et, il l'a payé avec de l'Or ! Je me souviens enfant du visage de mon père quand il a ouvert ce gros coffret. J'ai joué au pirate, avec les pièces comme trésor. Ça a fait du raffut quand j'en ai perdu une. C'était un thaler de Marie-Thérèse (NDT : une des premières monnaies utilisées aux États-Unis) datant de 1744. Bon dieu, cela fait des années que je n'y avais pas pensé. J'ai dû entendre ce refrain des centaines de fois de la part de ma gouvernante : "Comment peut-on perdre un thaler de Marie-Thérèse datant de 1744" comme si elle savait de quoi elle parlait ! Hein ?" Herald n'en sait guère plus ("j'ai bien peur de ne pas être doué pour les affaires"), mais il indique que les archives professionnelles de son père sont entassées au grenier.

Son ami, l'Investigateur, est bien entendu invité à aller y fouiller (**Réconfort**), dans le coffre où sont rangés un tas de petits paquets liés par des rubans, et intitulé "Sievers." **Bibliothèque** permet de découvrir rapidement que Sievers était intéressé par des propriétés ayant des sites funéraires, tout particulièrement des terrains non consacrés associés à la sorcellerie et les procès en hérésie. Le Sanatorium, par exemple, a été construit sur le site de l'Abbaye Rosse fondée en 1272 par Sir Gilbert de la Poer. Il fut fermé par Henry VIII, comme beaucoup de sites catholiques ; mais contrairement aux autres, il fut rasé et brûlé plutôt que revendu aux proches d'Henry VIII pour obtenir des liquidités. Avec la Dépense de 2 Points en **Bibliothèque**, on trouve dans le dossier sur l'Abbaye, un

Ce que vous pouvez dénicher concernant Dracula

Comme dans les films, pratiquement personne dans le monde du Décor Gothique n'a entendu parler de «Dracula». Il n'y a pas eu de roman, de succès littéraire écrit par Bram Stoker pour éveiller l'intérêt envers d'obscurs personnages du bas Moyen-âge roumain. Seuls des érudits excentriques comme Van Helsing, ou les Investigateurs, ont une chance de déchiffrer cet énigmatique indice.

Histoire permet d'identifier un comte ou duc roumain du 15e siècle, appelé Dracula et réputé pour sa cruauté envers son propre peuple, et ses guerres incessantes contre les Turcs. Avec la dépense d'1 point, on obtient son vrai nom Vlad III de Valachie (1431-1476), aussi surnommé "Vlad Tepes," ou "Vlad l'Empaleur." (**Langues: Roumain** explique que *dracul* signifie «dragon» ou «démon».) Une fois qu'un Investigateur ayant **Archéologie** entend le nom "Vlad l'Empaleur," il se souvient avoir entendu parler de fouilles en 1931 au Monastère de Snagov en Roumanie. Les archéologues recherchaient la soi-disant tombe de Vlad l'Empaleur : ils découvrirent un squelette décapité richement vêtu sous une pierre dans l'embrasure de la porte, mais il disparut mystérieusement rapidement après avoir été déterré. **Théologie** fait remarquer qu'être enterré sous le pas de la porte, plutôt que sous l'autel, indique que le défunt n'était pas dans les bonnes grâces de l'Église ; **Occultisme** explique que de tels enterrements sont faits pour empêcher le cadavre de se relever en l'embrouillant sur la direction à prendre. La décapitation est bien sûr le moyen traditionnel pour empêcher un cadavre de sorcier de se relever.

Bibliothèque permettra de trouver la même chose qu'**Histoire**, mais cela prendra plus de temps. L'Investigateur devra aller en ville pour trouver une bibliothèque correcte, car celle d'Herald a été achetée au mètre pour la frime, à part quelques romans de gare et des guides touristiques. Toutefois, avec 2 points de Dépense en **Bibliothèque**, dans celle d'Herald, l'Investigateur remarquera un livre intéressant : le *Guide Thomas Cook des pays des Balkans* trônant au milieu d'autres guides dédiés à New York City, Paris, et autres charmants lieux de perdition. Si on l'ouvre, il porte l'ex-libris du Dr. Sievers, pas celui de David Herald ; visiblement les serveurs l'ont trouvé dans la maison et ont supposé qu'il appartenait à la collection d'Herald. De plus, sur une page blanche à la fin du livre, Sievers a concocté un itinéraire en chemin de fer pour aller et revenir de Snagov, en Roumanie. Des endroits soulignés indiquent que le voyage incluait un arrêt de trois jours à Rakus en Transylvanie; Ce voyage date de 1931.

plan des caves sur deux niveaux, « par lesquelles coule un torrent souterrain, qui ne nettoie pas ces Écuries d'Augias des Abominations et de la Sorcellerie, jugées trop ignobles même pour des Papistes. » **Comptabilité** indique qu'aucune de ses propriétés ne pourrait être des investissements intéressants, et qu'ensuite, à part le Sanatorium, Sievers n'a rien acquis, cessant ses offres, à la fin des recherches d'Herald concernant les propriétés. Avec la Dépense d'1 Point de Comptabilité, un grand-livre différent contient les détails

de l'achat du Sanatorium : Sievert a payé généreusement, surtout en pièces d'or allemandes et autrichiennes datant au moins de la moitié du 17e siècle, sortant l'or d'Allemagne avant que la Grande guerre ne rende illégales les transactions en lingots entre les deux pays. Herald, patriote sans imagination, a converti tout le trésor en emprunts de guerre en 1915.

Frances, Mort-vivant

Le Gardien reste libre de prolonger l'attente d'une nuit ou deux, pour permettre aux Investigateurs de faire le point ou si l'un d'eux est une femme, pour que Dracula en fasse sa proie. Au fur et à mesure que les nuits passent, Sievert insiste de plus en plus lourdement pour que personne ne dérange Frances. **Psychologie** permet d'affirmer qu'il est proche de la panique.

Un matin, à l'aube, on entend une femme de chambre en pleine crise d'hystérie : Miss Frances est raide morte. Un Investigateur aux compétences médicales peut aller voir le corps en utilisant **Réconfort** ; les autres Investigateurs peuvent réussir à obliger David Herald à les laisser entrer dans la chambre (**Intimidation**), et lorsque la police et le coroner arrivent, un Investigateur peut utiliser **Jargon Policier** pour y accéder. Sa chambre embaume les roses. **Expertise Légale** établit que la mort est due à la perte de sang, et pas à un empoisonnement au nitrate d'argent, ou un autre de ses symptômes.

Le jour suivant, les gros titres sont sur la table du petit-déjeuner :

PROFANATION A LA MORGUE LE CORPS D'UNE BEAUTE DE LA HAUTE SOCIETE DEROBE

LE CORPS DE MISS FRANCES ARNESTON, DECEDEE HIER CHEZ M. DAVID HERALD, DES COMPLICATIONS D'UNE FIEVRE CEREBRALE, A DISPARU DE LA MORGUE DE L'HOPITAL STE ELIZABETH, SELON LE DR JAMES BALDER, LE MEDECIN LEGISTE DE SERVICE. BALDER PENSE QUE LE CORPS A ETE DEROBE PAR L'UN DES NOMBREUX AMOUREUX DE MISS ARNESTON, RENDU FOU PAR SON TREPAS. LE VOL A EU LIEU LA NUIT DERNIERE AUX ALENTOURS DE 3 HEURES DU MATIN, MAIS SANS QUE L'ON AIT VU D'ETRANGERS A CETTE HEURE DE LA NUIT.

LA POLICE A CONFIE EN PRIVE QUE CELA CORRESPONDAIT A L'ABSENCE D'UN GARDIEN QUI NE S'EST PAS PRESENTE ENSUITE A SON TRAVAIL DE JOUR, CE QUI INDIQUERAIT UN CERTAIN DEGRE DE COMPLICITE AVEC LE MACABRE KIDNAPPEUR. LE DR BALDER A REFUSE DE COMMENTER LES ALLEGATIONS SUR LE FAIT QU'IL'ETAIT ENDORMI, OU AVAIT NEGLIGE SES DEVOIRS AU MOMENT DE L'INCIDENT. MAIS IL N'EST PAS EN MESURE D'EXPLIQUER COMMENT UN CORPS ENFERME A CIE, PEUT DISPARAITRE AINSI. SUR UN SUJET SIMILAIRE, NOTRE JOURNAL RECOMMANDE UN EXAMEN PLUS ATTENTIF DES REPERENCES ET DE LA MORALE DES PERSONNES AUXQUELLES NOUS CONFIONS LES DEPOUILLES MORTELLES DE NOS CHERS DISPARUS. (VOIR EDITORIAL, PAGE 13)

Enquêter sur le vol avec les Compétences Relationnelles adéquates (surtout **Jargon Policier** et **Médecine** pour l'accès) sur la scène en révèle plus :

Si l'on interroge le Dr. Balder, on constate son intérêt un peu trop intense (et même un peu effrayant) pour Frances ; il ne la connaissait pas vivante. **Psychologie** révèle qu'il ne se souvient pas vraiment des événements de cette nuit-là, même si ses collègues affirment que s'endormir au boulot ne lui ressemble absolument pas. (Frances l'a hypnotisé pour qu'il lui ouvre et referme la porte, le laissant avec en tête l'image de sa silhouette nue et morte.)

Le gardien de nuit, John Sturbridge, était un homme fiable qui avait vraiment besoin de deux emplois pour nourrir sa famille. Il a disparu depuis. (Frances l'a bien sûr tué, a bu tout son sang, et a jeté le corps dans une rivière à proximité. Ou l'océan si vous jouez à *Whitby*.)

Les infirmières de service à cet étage ont remarqué une forte odeur de roses, vers 3 heures du matin, si on les aide à y penser.

Chaque nuit, jusqu'à ce qu'elle soit arrêtée, le vampire Frances Arneston tuera une autre personne. Elle est encore plus audacieuse que de son vivant et elle ne cachera plus les cadavres.

Le corps exsangue d'une prostituée, Marie Delvov sera retrouvé nu, le cou déhanché comme par un animal. Sa photo dans le journal indique qu'elle avait la même taille et la même complexion que Frances.

Un travailleur du nom de Tom Wyatt a été découvert dans une ruelle, proche de son lieu de travail, le pantalon sur les chevilles et l'artère fémorale perforée (**Expertise Légale** pour glaner ce genre de détails absent des journaux récents.)

Katherine Hope, femme d'une beauté extraordinaire, a été retrouvée, rentrant d'une réunion spirite tardive, le visage écrasé, sans chaussures, l'épaule déhanchée mais parfaitement exsangue.

... et ainsi de suite.

Suivre Frances à la trace est d'une simplicité enfantine pour une équipe d'Investigateurs motivés. Toute méthode un peu plausible doit être autorisée. Comme :

- La pister à travers la lande à partir de son dernier meurtre. (**Connaissance de la Nature**)
- Se souvenir qu'il existe un cimetière non consacré à distance égale de ses derniers meurtres. (**Comptabilité** ou **Bibliothèque** à partir des registres du grenier.)
- Identifier une trace de boue sur les vêtements de l'une des victimes comme étant spécifique d'un quartier de la ville, où se trouve justement un cimetière. (**Recueil d'Indices** et **Géologie**)
- Connaître le site supposé d'un sabbat de sorcières dans un cimetière non-consacré à distance égale des derniers meurtres. (**Occultisme**)
- Obtenir l'accès aux rapports de police qui réduisent drastiquement la recherche à grâce à des recherches sur le terrain et recueil de témoignages. (**Jargon policier**)
- Traquer les crapules locales pour avoir des informations sur une "putain tueuse" ou un "ange sanglant" dans les rues (**Intimidation** ou **Interrogation**), ou savoir à qui poser des questions. (**Connaissance de la Rue**)

Quels que soient les moyens utilisés, les Investigateurs peuvent coincer Frances au cimetière de Dade Street, où elle a fait son repaire d'une crypte inutilisée, construite pour des millionnaires

ayant fait banqueroute avant de finir de le payer. Elle attend un appel de Dracula, et se distrait en attendant. Proposez aux Investigateurs un Test de **Sixième Sens** Difficulté 4 pour remarquer l'odeur de roses venant de la crypte.

S'ils viennent durant la journée, ils n'ont qu'à ouvrir le cercueil luxueux qu'elle a subtilisé à un enterrement récent, et la transpercer d'un pieu pendant qu'elle dort; un Test d'**Équilibre mental** à 3 Points de Difficulté 3 (6-points, Difficulté 5 si c'est l'Investigateur l'ayant courtisée qui tient le pieu). Sur un seul succès, le vampire doit être décapité (**Ocultisme**) ou elle se relèvera. Si le planteur de pieu rate son coup, ou si les Investigateurs arrivent de nuit, ils devront affronter Frances.

Frances Arneston, Nouveau Vampire

Frances est terriblement forte pour une femme de sa constitution. Elle s'est réveillée tout récemment pour bénéficier de la force surnaturelle des vampires. Elle ne peut pas non plus se transformer. Elle peut mordre et hypnotiser tout mâle hétérosexuel avec un simple Test de sa **Santé** contre l'**Équilibre mental** de sa cible.

Pour chaque nuit complète passée en tant que vampire, ajoutez 2 à la Santé de Frances.

Dans un jeu « Puriste », Frances n'est pas affectée par les croix, les crucifix, ou l'eau bénite. Elle peut, si le Gardien est d'accord, être affectée par l'ail, l'aubépine, l'aconit, l'argent, ou tous les repousseurs à vampire traditionnels du Décor gothique.

Compétences: Athlétisme 7, Santé 4, Bagarre 9

Seuil de blessure: 4 (rapidité vampirique)

Arme: +1 (ongles), -2 (morsure)

Armure: Les dégâts causés par les armes physiques, à l'exception de la décapitation fatale, sont entièrement récupérés au début du round suivant.

Perte d'Équilibre mental: +1 si les Investigateurs ont pu rencontrer Frances avant sa mort; +2 pour tout Investigateur la connaissant auparavant; +4 pour un Investigateur l'ayant courtisée.

Le Dr. Sievers a réagi en se terrant au Sanatorium. Il a abandonné Helen (et sûrement toute femme Investigateur) à son destin, et tente désespérément de trouver un moyen de contrôler le tulpa de Dracula.

Si le Gardien s'inquiète que les Investigateurs aient encore trop en Santé, **Médecine** peut avertir qu'Helen mourra le jour suivant sans transfusion immédiate. Drainez tous les points de Santé que vous désirez d'un Investigateur trop enthousiaste, qui a seulement le tort d'avoir le bon type sanguin. Même si les joueurs n'en ont guère envie, il faudra bien qu'ils aillent, tôt ou tard, braver Sievers dans son antre.

Le Sanatorium Gables

Comme il convient à un institut pour malades mentaux dangereux, le bâtiment imposant qu'est le Sanatorium, n'est pas facile à investir. Le Gardien devrait doucement décourager l'idée de s'y faire

interner: Non seulement un tel plan les mettrait exactement là où tout le monde les regardera le plus soupçonneusement, mais la plupart des Investigateurs trouveront difficile de pouvoir ressortir. Il leur reste néanmoins quelques options:

- Escalader la clôture (**Athlétisme** Difficulté 5; un échec vous fait perdre 2 en Santé à cause des pointes de fer acérées), traverser furtivement le parc (la nuit, **Discrétion** à Difficulté 4; le jour, **Dégüisement** en tant que personnel soignant, Difficulté 3), et de passer par une fenêtre louche. (**Mécanique**, Difficulté 5 pour éviter des bruits intempestifs en cassant la vitre).

- Bluffer pour y entrer. (**Médecine**, **Jargon policier**, **Dégüisement**, **Psychanalyse**, ou **Bureaucratie**)

- Graisser la patte d'un aide infirmier (**Négociation**, et **Réconfort** pour une histoire bidon)

- Utiliser les plans du sous-sol de l'Abbaye trouvé dans le grenier, en les comparant à une carte des égouts de la ville, pour entrer par en dessous. (**Bureaucratie** ou **Bibliothèque** pour obtenir le plan des égouts; **Athlétisme** Difficulté 4 pour éviter de tomber dans la rivière souterraine, 1 point de Santé pour les contusions, et l'inévitable trempage général.) Si l'un des Investigateurs est phobique, il lui faudra faire un Test d'**Équilibre mental** pour réussir à croiser en bas, un certain nombre de rats de bonne taille et peu frouches.

Si les Investigateurs entrent dans le Sanatorium lui-même, ils s'aperçoivent qu'il est divisé en deux ailes: une pour les riches patients, et une autre sécurisée pour les fous criminels. **Bureaucratie** ou **Architecture** mèneront au bureau du Dr. Sievers, situé à peu près entre les deux ailes. À moins que le Gardien ne désire une confrontation finale avec Sievers (tout en gardant à l'esprit qu'il peut appeler des infirmiers musclés en appuyant juste sur un bouton), le médecin n'est pas présent que les Investigateurs arrivent de jour ou de nuit. Avec **Réconfort**, tout Investigateur médecin ou psychiatre peut faire dire au secrétaire de Sievers que l'aliéniste dirige une « thérapie intensive avec Fraydon, » et tout journaliste ou policier anglais ou encore tout Investigateur féru de crimes (**Loi**) sait qu'Ennis Fraydon est un tueur en série particulièrement brutal qui a été enfermé, il y a déjà de ça plusieurs années, au Sanatorium Gables.

Passer la barrière du secrétaire est aisé pour les Investigateurs aliénistes, ou médecins, bien que **Réconfort** fonctionne pour tous ceux qui sont en mesure de mentir de façon convaincante, en prétendant que Sievers en personne a demandé à les voir: **Psychologie** apprend aux observateurs que Sievers est devenu si étrange dernièrement que son secrétaire est complètement perdu, et est reconnaissant envers tout ce qui ressemble à une instruction. Le bureau de Sievers est très classique: bureau, chaise, canapé d'analyste, armoire, étagères remplies de livres, lampe, etc. **Artisanat: Imprimerie** permet de déterminer que les diplômes accrochés au mur sont des faux, bien que le verre en soit assez terne poussiéreux pour le cacher. **Bibliothèque** permet de remarquer que sur les étagères se trouve un exemplaire des *Vampires en Europe*, de Montague Summers, mais pas *Mystiques et Magiciens du Tibet*. Si les Investigateurs parcourent les fichiers des patients, ils tombent sur celui de Fraydon: tout médecin ou aliéniste saura que Sievers aurait dû emporter le dossier avec lui en cas de véritable visite thérapeutique. De plus, la dépense d'1 Point en **Psychanalyse** indique que la dernière séance de Fraydon, de l'hypnothérapie, date d'il y a deux ans et le Dr. Sievers ne s'est pas donné la peine de mettre ensuite la fiche à jour.

Si les Investigateurs trouvent cet indice et vont jeter un oeil dans la cellule de Fraydon, ils la trouveront facilement (C'est la N° 37, et c'est indiqué dans le dossier). Sinon, **Architecture** indiquera que les souterrains de l'Abbaye se trouve exactement sous l'aile sécurisée, ou **Sixième sens** (Difficulté 2) permettra d'entendre Fraydon hurler ("Les maîtres se font la guerre! Le maître glorieux va se relever



ce soir ! Non, fou, le vieux maître le freinera ! Fraydon vous attend Maître ! Il entend votre promesse !") ou sentir des roses venant de cette direction, ou même recevoir une image mentale du chemin à suivre, venant de Dracula, qui désire que les Investigateurs viennent distraire Sievert pour lui.

Pour ce faire, ils doivent passer en bluffant les deux aides-soignants devant la porte (verrouillée) menant à l'aile sécurisée. (**Jargon Policier, Déguisement**) Obtenir les clés de cette aile du bureau d'un aide-infirmier est un Test de **Piquer** Difficulté 7 à moins qu'une Compétence Relationnelle puisse distraire ou détourner l'attention du personnel, et alors la Difficulté descend à 4.

Si le Gardien désire mettre en scène un combat rapide :

Aide infirmiers costauds

Compétences: Athlétisme 8, Santé 5, Bagarre 8, Armes 4
Armes: -1 (matraque)

Si Dracula décide d'agir, les Investigateurs voient soudain les aide infirmiers se dresser, l'oeil vitreux, et se poignarder à mort dans la nuque avec leurs clés. Le sang gicle mais le chemin est dégagé dans l'aile sécurisée. (Après un Test d'Équilibre de 5 points pour tous les témoins de la scène.)

La cellule n° 37, se trouve au bout du couloir, vers le mur du fond du Sanatorium. Quand on regarde par le judas, on aperçoit Fraydon, pas attaché, faisant les cent pas, agitant les bras et discutant avec lui-même. Il souffre d'un épisode schizophrénique (**Psychanalyse**), ce qui est étrange car son dossier ne mentionne pas un tel désordre. (Fraydon est au départ un psychopathe mégalomane. Sievers l'a hypnotisé pour en faire un instrument d'adoration. Maintenant Dracula fait de même, et Fraydon est pris entre ses deux maîtres.) Encore plus intéressant, **Architecture** localise une porte secrète dans le mur du fond juste derrière le capotage de la cellule. (Sievers y est passé rapidement et ne l'a pas vraiment verrouillée.) Sans les clés, il faudra

la Dépense de 2 Points en **Crochetage** pour ouvrir la porte de la cellule rapidement et en douceur pour éviter de donner l'alarme et faire venir d'autres infirmiers costauds.

C'est une fois de plus au Gardien de décider ce qui arrive avec Fraydon. Une aide psychologique peut peut-être le stabiliser assez pour qu'il se tienne à l'écart ; c'est aussi le candidat idéal pour un peu d'**Intimidation** agressive ; ou peut-être une autre bagarre.

Ennis Fraydon, Aliéné en plein conflit.

Compétences: Athlétisme 3, Santé 6, Bagarre 10, Armes 6

Armes: -1 (poings et dents avec un bonus pour la folie ; si un Investigateur possède une arme, Fraydon tentera sur le champ une Bagarre pour s'en emparer et l'utiliser s'il réussit)

La porte dissimulée s'ouvre sur un escalier de pierre en colimaçon, descendant à dix à douze mètres. **Architecture** ou **Archéologie** fait remarquer que le travail sur la pierre varie de l'Edwardien au Roman tardif, avec des roses gravées et entrelacées sur le plafond et les piliers ; il s'agit de la cave de l'Abbaye médiévale originale. Sievers a installé l'électricité et des projecteurs géants pendent par endroits, remplissant l'espace d'ombres étranges et de leurs crues.

Si les Investigateurs empruntent les tunnels des égouts et le long de la rivière souterraine, ils peuvent voir (**Géologie** ou **Archéologie**) que la rivière coule sous la partie basse des caves inférieures, accélérant entre les piliers des fondations soutenant l'Abbaye. On trouve une pente abrupte, glissante et dangereuse (**Géologie** ou **Architecture** peut affirmer qu'il s'agit de restes de blocs découpés, détruits et écroulés, il y a des siècles. Mais on ne sait pas ce qui a provoqué l'effondrement d'un escalier en pierre de construction médiévale) montant à une douzaine de mètres depuis les berges jusqu'au niveau des caves ; il faut un Test d'**Athlétisme**

de **Difficulté 4** pour grimper. Les Investigateurs ont le choix entre la perte d'1 en Santé pour chaque point leur ayant fait perdre le Test (contusions provoquées par leur ascension sur les éboulis) ou bien glisser jusqu'en bas et recommencer.

Qu'ils descendent par le Sanatorium ou qu'ils grimpent depuis la rivière, leur destination reste la cave, une pièce rectangulaire aux arches d'entrée ouvertes aux deux extrémités étroites. La première mène aux escaliers qui montent dans la cellule de Fraydon ; l'autre mène à un escalier qui descend vers la rivière, mais les marches s'arrêtent sur la pente mentionnée au-dessus. Un côté de la pièce est couvert de roses de pierre sculptées. L'autre côté est ouvert sur un à-pic de 10 mètres environ donnant sur la cave inférieure en dessous. Au milieu de l'ouverture se trouvent deux piliers de soutien, s'élevant de la cave inférieure et montant jusqu'au plafond voûté. Un escalier en colimaçon, étroit et en fer (construction moderne) a été fixé dans l'un des piliers pour permettre une descente plus sûre vers la cave inférieure. Descendre cet escalier fera beaucoup de bruit (**Discrétion** Difficulté 6). Les Investigateurs peuvent regarder (ou tomber) par-dessus bord dans la cave inférieure ; ce qu'ils y verront dépend des circonstances. (Voir plus bas).

La cave elle-même possède une table de laboratoire, des armoires, et de l'équipement de laboratoire de chimie (**Chimie**). Une étagère au-dessus d'une des zones de travail inclut contient *Mystiques et Magiciens du Tibet*, au milieu d'ouvrages de chimie, de médecine et d'alchimie datant du 17^e siècle à nos jours, en allemand, latin, et anglais. **Bibliothèque** fait remarquer que beaucoup de textes sont des premières éditions, mais la plupart du temps très usés et en mauvais état. (Une Dépense de 2 Points en **Bibliothèque** permet de découvrir d'autres livres que le gardien tient à y mettre, ainsi qu'un mince carnet de notes recouvert de vélin gris aux initiales H.S gravées. On y trouve une liste de chiffres, associés chacun à un nom. L'écriture est bien celle de Sievert. Après certains noms, on trouve l'annotation *Unfertig*, ce qui signifie inachevé en allemand.) Si on ouvre l'un des livres au hasard, on remarque des annotations dans la marge, de l'écriture en pattes de mouche bien reconnaissable du Dr. Sievers. **Histoire** indique que l'écriture, l'encre etc. sont de l'époque des livres ; c'est-à-dire que Sievers écrit dans les marges depuis le 17^e siècle. Un rapide examen des placards et des produits chimiques révèle une accumulation de citrate de sodium et de glucose. **Médecine** indique qu'il s'agit d'un anticoagulant utilisé pour augmenter la durée de conservation du sang stocké. Il y a également des pots de nitrate d'argent, comme on pouvait s'y attendre.

Le sol de la cave inférieure est fait de pierres encastrées ; à certains endroits la maçonnerie a cédé, ou n'a jamais existé, et des fosses s'ouvrent au-dessus des eaux impétueuses de la rivière souterraine. Toute personne qui y tombe sera entraîné par le courant, écrasé plusieurs fois contre les piliers de l'Abbaye, et sûrement noyé avant d'émerger dans la Tamise (ou la Mer du Nord), cadavre mutilé et méconnaissable. Une structure de fer de deux mètres cinquante de haut, semblable à un range-bouteilles est adossée à un coté de la cave inférieure. Elle est à moitié remplie de grands pots qu'**Archéologie** ou **Histoire de l'Art** reconnaît comme étant des *lutophori*, ou urnes funéraires. Les deux tiers des urnes sont scellées avec des bouchons de bronze, et les autres sont ouvertes. S'ils sont devant le porte-bouteilles, les Investigateurs peuvent constater que chaque bouchon est gravé d'un nombre. Ouverte l'urne laisse échapper une poudre bleu gris, semblable à du sable épais mélanger à du sel kasher (sorte de gros sel NdT).

Sur le sol de la cave inférieure devant le porte-urnes, deux pentacles sont dessinés au centre d'un vaste espace. Seul **Mythe de Cthulhu** permet de reconnaître certains de ces glyphes qui y sont peints comme des runes liées à Yog-Sothoth. Mais **Occultisme** les identifiera comme des pentacles d'invocation. Le mage se tient dans l'un d'eux, le démon dangereux ou quoi que ce soit, apparaît dans

l'autre. Près de l'un des pentacles se trouve un grand présentoir à livre en noyer comme dans une bonne bibliothèque. Près de l'autre un lit avec des attaches comme l'on trouve dans l'aile sécurisée du Sanatorium, fixé à la pierre avec des liens pour les poignets, les chevilles, la taille et la tête. Une petite table à proximité supporte un assortiment de seringues, d'instruments chirurgicaux, d'un grand flacon de chloroforme, et de petits flacons de puissants sédatifs. (**Pharmacologie**). (Sievers ressuscite les morts dans un pentacle, les chloroforme, et les attache sur sa table pour les interroger et les conditionner par l'hypnose.)

Dracula est sorti de sa tombe... une fois de plus

Ce qui se produit lorsque les Investigateurs entrent dans la cave dépend du Gardien et de sa vision du rythme de l'aventure, de l'intensité dramatique, et de l'éventuelle survie des personnages.

Le livre de Borellus

De toute façon, il faudra attirer l'attention des Investigateurs sur un livre usé, et taché, que Sievers utilise pour sa magie de résurrection : l'édition de 1671 de la *Bibliotheca Chimica* de Borellus. Elle est également annotée par Sievers (avec également de longues citations du livre XII du *Necronomicon* avec jointes au livre, des lettres adressées à Sievers et provenant de Simon Orne, Josef Nadek (même écriture pour ces deux-là), et du Baron Hadoth Ferency, ainsi que d'autres nécronomants que le Gardien voudra ajouter pour des aventures ultérieures. Les caractéristiques suivantes ne valent que pour cet exemplaire de Borellus.

Bibliotheca Chimica, de Petrus Borellus (1671, Latin)

Il s'agit d'une longue discussion sur l'alchimie d'abord publiée en 1654, combinant l'alchimie astrologique d'Agrippa à l'alchimie médicale de Paracelse, et l'alchimie physique d'Helmont (que nous pourrions considérer comme de la chimie de nos jours). La nature de la force de vie ainsi que la composition élémentaire du corps y sont abordées. Cette édition est bien plus explicite que les éditions antérieures plus faciles à trouver. Parcourir le livre apporte 2 Points de Réserve dédié pour toute Compétence relationnelle (ou 1 chaque pour deux Compétences) incluant alchimie ou nécronomie. Se pencher plus avant sur le texte fournit +1 au niveau de **Mythe de Cthulhu**. Il permet également au lecteur d'apprendre deux sorts : **Résurrection** et **Invocateur Yog-Sothoth**.

Sievers travaille dans son laboratoire de la cave : Sievers parcourt frénétiquement ses livres et vérifie ses cornues bouillonnantes à la recherche d'une balle d'argent métaphorique pour tuer le Tulpa de Dracula. Le livre qu'il consulte le plus fréquemment est un épais grimoire relié de cuir aux bords maculés et effrités.

C'est une option si les Investigateurs ont toujours de l'Équilibre mental et de la Bagarre à dépenser, ou si le Gardien pense que l'intensité dramatique du scénario demande un bon combat de plus, avant son apogée. Les Investigateurs doivent passer par Sievert pour défaire Dracula. Sievers n'est pas intéressé par les solutions qu'ils auraient à

proposer pour chasser Dracula. Il a risqué sa vie (ce qui est important pour un immortel) pour contrôler le Comte. La violence est donc pratiquement inévitable. (Si les Investigateurs viennent tous de la rivière, ils peuvent l'attaquer ; Discrétion 5 pour le prendre par surprise.) Le Tulpa de Dracula se matérialisera uniquement après qu'ils aient vaincu Sievert, et sûrement dans la cave inférieure.

Dr. Henry Sievers, *Aliéniste sorcier surclassé*

Bien qu'il connaisse les sorts Résurrection et Invoquer Yog-Sothoth, aucun d'eux ne semble convenir à une bagarre dans la cave. Le Gardien est libre d'ajouter un sort offensif générique à son répertoire s'il désire égaliser les chances. Il a la capacité d'hypnotiser une personne sans défense avec un simple affrontement d'Équilibre mental.

Compétences: Athlétisme 8, Santé 20, Bagarre 7, Équilibre mental 9, Armes 5, Armes à feu 5

Seuil de blessure : 4

Armes : -2 (poing); -1 (couteau rituel); +1 (.38 pistolet)

Armure: Aucune. Il est immortel mais on peut le tuer.

Sievers tente un autre rituel dans les pentacles de la cave inférieure : Sievers tient un épais grimoire relié de cuir aux bords maculés et effrités sur le présentoir, et il en lit un passage d'une voix sonore qui semble rivaliser avec le bruit de la rivière en furie. Si les Investigateurs font du bruit, mettent le feu à quelque chose dans la cave, lui tirent dessus, ou dégringolent dans les escaliers, ou créent une distraction quelconque, Sievers lèvera les yeux du rituel l'espace d'un quart de seconde, assez pour que le tulpa de Dracula apparaisse de nulle part et déchire la gorge de Sievers pour de bon, cette fois-ci. (Il s'agit d'un élément dramatique, pas d'une mécanique du jeu ; les 20 Points de Santé qui faisaient l'orgueil de Sievert s'évanouissent en quelques secondes) Les pentacles n'arrêtent pas Dracula, ou du moins pas ceux-là. (Les Gardiens méticuleux peuvent utiliser Recueil d'indices pour expliquer qu'un rat a dû grignoter la peinture sur le sol dans l'un des cercles du pentacle de Sievers)

À ce moment-là, les Investigateurs peuvent s'enfuir sur le champ, (laissant Dracula s'emparer du Sanatorium et finir de vampiriser Helen) ou combattre le Tulpa de Dracula qui est assez matérialisé pour tuer quelqu'un. Le Devoir envers Helen ou la Vengeance pour Frances retiendra peut-être les Investigateurs. C'est une fin rapide du scénario, mais cela ne les laisse pas affronter Sievers. Si les joueurs lui en veulent vraiment, cela peut sembler peu satisfaisant.

Le retour de Dracula ?

L'affrontement final entre les Investigateurs et Dracula peut s'achever de bien des façons :

- Le tulpa de Dracula les tue ou les hypnotise tous. Dracula est plutôt costaud dans ce scénario ; le Gardien peut vouloir l'affaiblir si la survie des Investigateurs est une priorité.
- Les Investigateurs sont vainqueurs du tulpa de Dracula. S'ils ne semblent pas se souvenir d'une urne remplie des « sels essentiels » de Dracula, laissez-les crier victoire et rentrer chez eux. Dracula n'enverra pas son prochain tulpa vers Helen ; il y a bien d'autres victimes potentielles et il a besoin de survivre pour le scénario "La Réserve."
- Les Investigateurs se souviennent d'une urne remplie de sels essentiels. La trouver est impossible sans le petit carnet gris de la biblio-

Le Comte Dracula

En plus des pouvoirs vampiriques de la page 128 du livre de base de Cthulhu, le Comte Dracula peut devenir invisible à toute personne dont l'Équilibre mental actuel est plus bas que son niveau de Santé actuel, en dépensant 2 Points de sa Réserve d'**Athlétisme**. Il peut également invoquer une horde de 100 rats, venant des caves du Sanatorium en dépensant 1 Point d'Équilibre mental.

Chaque nuit passée par Frances (ou toute autre personne de la maison Herald) en tant que vampire, ajoutez 1 à la Santé de Dracula.

Dans une partie Puriste, Dracula n'est pas affecté par les croix, les crucifix, ou l'eau bénite.

Si un Investigateur s'approche à portée de Dracula avec une arme de mêlée reconnaissable, Dracula fera immédiatement un unique Test en opposition en **Bagarre** pour l'arracher de la main de l'Investigateur. Ensuite, il utilisera sa vitesse surnaturelle pour frapper avec une arme, ou ses griffes et mordre la cible dans le même round.

Compétences: Athlétisme 10, Santé 8, Bagarre 16, Équilibre mental 12, Armes 7

Seuil de blessures : 4

Armes : +1 (griffe); +0 (morsure)

Armure: Les dégâts causés par les armes physiques, à l'exception de la décapitation fatale, sont entièrement récupérés au début du round suivant

Énorme horde de rats

Voir p. 125 de *Cthulhu*.

Compétences : Athlétisme 4, Santé 23, Bagarre 23

Seuil de blessure : 3 (petit et agile, mais cibles nombreuses)

Armes : +1 (beaucoup, beaucoup d'horribles morsures)

Armure: aucune; frapper avec objet enflammé tue 2 rats et en disperse 20.

thèque de la cave, qui explique qui est dans quelle urne. Verser les sels de Dracula dans la rivière transformera immédiatement le tulpa en brume ; il disparaît dans le sol. Si le Gardien n'a pas l'intention de mener "La Réserve," cette action détruira le vampire. S'il a l'intention de le faire jouer, même si Dracula est parti, ce n'est pas le cas de son tulpa. C'est lui que les Investigateurs affronteront sur l'île.

- Dans la perspective d'une suite, la dernière scène du scénario peut-être un gros plan sur la horde de rats, chacun transportant un grain de sel dans sa gueule, se ruant par le tunnel, dans le système des égouts de la ville.

Récompense

En plus du livre de Borellus, et de tout autre grimoire que la Gardien a pu mettre dans le Sanatorium ou la cave, il y a la récompense d'avoir sauvé Helen Herald (et peut-être l'un des leurs) de l'esclavage de Dracula. David Herald sera heureux de garder le contact avec les Investigateurs et d'utiliser sa fortune et de les aider (dans la mesure du possible) en Grande-Bretagne. Il n'y a pas de choc lié au Mythe, donc même dans une campagne Pulp, pas de récupération de Santé mentale.

LE GRAND SINGE VERT

IL RESSEMBLAIT À UN SINGE ANTHROPOÏDE
DE GRANDE DIMENSION. PEUT-ÊTRE S'ÉTAIT-IL
ÉCHAPPÉ D'UNE MÉNAGERIE AMBULANTE ?

-- H.P. LOVECRAFT, LA BÊTE DE LA CAVERNE

Les Investigateurs bravent la jungle d'une île lointaine où ils espèrent découvrir le légendaire Grand singe vert, une créature ayant kidnappé un membre d'une expédition précédente, la belle exploratrice Clara Pence.

INTRODUCTION

L'Ossature

Après avoir fait le tour des lieux sur **l'île de Nambu**, l'investigation proprement dite commence par l'interrogatoire du **Vieux Tarr**. Le matin confesse avoir trahi les meneurs de l'expédition, **Leo Bennet** et **Cooper LeRoy**, pour le compte d'un homme médecin alors qu'il était sous l'influence d'une drogue étrange. Une **randonnée dans la jungle** conduit nos héros au cœur de l'île, domaine du **Peuple des Lances**. La tribu indigène subit depuis longtemps les attaques d'une créature terrifiante appelée le Grand singe vert. Ils poursuivent leur périple jusqu'à ce qu'une rencontre inopinée avec un **colosse préhistorique** les mène vers un **campement secret**. En entendant le **cri du Grand singe vert**, ils auront une chance de réaliser...

L'Horrible vérité

Dans le crâne du Grand singe vert convulse le cerveau de **Leo Bennet**. Sa conscience a été projetée dans cette créature par son ancien partenaire et rival en amour, le fourbe **Cooper LeRoy**.

L'excitante conclusion

Ayant pisté le grand singe jusqu'à sa tanière, les PJ doivent maintenant le défendre contre le véritable méchant de l'histoire, **LeRoy**, qui tente de capturer le Grand singe vert pour faire de son ennemi une attraction de foire.

SCÈNES

L'île de Nambu

Type de scène : Introduction

Quand l'action commence, les aventuriers sont réunis sur le pont couvert de rouille d'un bateau à vapeur au nom ironique : *Land Of Fancy* (NdT : *Le pays imaginaire. En fait un épisode de Félix le chat*). L'équipage de cette barge puante les dévisage avec anxiété. À cause d'eux, ils doivent s'approcher d'une île qu'ils préféreraient éviter : l'île de Nambu. Le capitaine du vaisseau, le grisonnant **Eric « Whitey » Schiff**, les prévient que le *Land Of Fancy* ne restera au large que pendant les sept jours spécifiés dans le contrat. Sous aucun prétexte, les membres de l'équipage ne poseront le pied sur l'île, mis à part pour les débarquer ou les embarquer. Il leur donne un pistolet d'alarme qui leur permettra de signaler qu'ils sont revenus à leur point de rendez-vous sur la plage.

« Bande d'idiots, leur dit-il. Comment vous êtes vous embarqués là-dedans ? »

Flash-back

Les joueurs se posant probablement la même question, il est temps de faire un petit retour en arrière.

Les joueurs sont dans les bureaux de la **Transatlantic Geographic Society**, non loin de leur base d'opération, où ils sont sur le point de recevoir une intrigante offre d'emploi.

Leur contact est l'aristocrate **Lawrence Claremont**, président du conseil d'administration de la **Transatlantic** et philanthrope reconnu. Il peut mentionner que leurs services lui ont été recom-

mandés par un notable que les Investigateurs ont aidé dans un scénario précédent. Leur tâche consiste à secourir l'une des exploratrices de la société. Son nom est Clara Pence, ce qui dit quelque chose à tous les PJ. Pence est une célèbre baroudeuse. Ses récits de voyage au romantisme exaltant et ses photographies à la composition poignante sont une des matières premières du magazine de la société, *Le Transatlantique*.

Il y a de cela un mois, *Le Transatlantique* a envoyé une expédition sur l'île perdue de Nambu, dans le Pacifique sud. Clara Pence était accompagnée par le chef d'équipe, Leo Bennett, et huit hommes. Ils avaient pour but de découvrir le légendaire Grand singe vert. Cette créature est censée être le plus grand singe vivant du monde, mais elle n'est connue que par les récits des indigènes qui prétendent qu'il mesure plus de six mètres de haut. On ne sait pas exactement pourquoi ils l'appellent le Grand singe vert.

Bref, les membres de l'expédition sont partis vers le centre de l'île en laissant un camp de base sur la côte. Un seul homme est revenu. À l'aide du télégraphe à bord du bateau, il a signalé que Bennett avait été tué et Clara enlevée par le Grand singe vert. Cet homme, qui a refusé de quitter le camp de base malgré sa santé vacillante, a parlé de sorcellerie et d'homme médecine. « C'est pour cela, explique Claremont, que nous avons pensé que votre expertise serait utile. »

Les personnages savent ce qui suit à propos de Bennett s'ils vous posent les bonnes questions et s'ils possèdent **Anthropologie**, **Biologie** ou **Géologie** :

- Récemment encore, Bennett était associé à Cooper LeRoy, un homme de spectacle et réalisateur de film. LeRoy entretenait leur image auprès du public et faisait entrer l'argent, tandis que Bennett choisissait les missions et se chargeait de la recherche scientifique. Ils menaient leurs explorations sous la bannière de la société de LeRoy, Expéditions Impossible, Inc.
- Les films de Cooper, comme *Relations sauvages* ou *La malédiction de Kanaka*, ont été projetés dans des salles commerciales à travers toute l'Amérique. Les scientifiques sérieux regrettent l'utilisation de séquences mises en scène.
- Quelques mois avant l'expédition vers Nambu, Bennett et LeRoy ont eu un désaccord. Bennett a quitté Expéditions Impossible pour signer avec *Le Transatlantique*.

Si on lui pose des questions adaptées, Claremont peut donner les informations suivantes :

- C'était la première mission de Bennett pour *Le Transatlantique*.
- Certains membres du conseil d'administration de la société Transatlantique s'inquiétaient que sa réputation grandiloquente n'entache le but scientifique de la mission. D'autres étaient heureux de recruter un homme si apprécié du public.
- C'est Clara Pence qui a appris la première que Bennett quittait Impossible Expéditions et qui a suggéré que Claremont le rencontre.
- Claremont suppose qu'ils se sont connus lors de présentations dans diverses sociétés géographiques. Pour autant qu'il le sache, leur relation était strictement professionnelle. (Il est de bonne foi en disant cela, mais il se trompe.)
- Quand ils ont annoncé leur expédition à Nambu, LeRoy et son avocat ont menacé d'intenter un procès au *Transatlantique*. Il prétendait que lui et Bennett avaient prévu une expédition similaire, ce qui fait que Bennett rompaient un « contrat implicite d'exclusivité » en prévoyant un voyage sur l'île avant qu'il ne puisse y envoyer sa propre équipe. Comme le confirmera tout personnage avec **Loi**, l'existence d'une île perdue n'est pas un secret possible à protéger et il n'existe pas de contrat implicite d'exclusivité.
- L'expédition devait effectuer un examen complet de l'île, dans le but de connaître sa biologie, sa géologie et son anthropologie. Les

rumeurs cocasses de présence de singes géants et de créatures préhistoriques sur l'île, quoique certaines d'attirer l'attention du public, seraient sans aucun doute dissipées par l'enquête minutieuse de Pence et Bennett.

Un personnage ayant **Anthropologie** ou **Géologie** peut dépenser 1 point pour connaître une rumeur circulant dans le milieu des explorateurs : Clara Pence et Leo Bennett seraient plus que de simples collègues.

Après avoir terminé les préparations raisonnables correspondant aux tests d'**Organisation**, les PJ montent à bord du *Land Of Fancy* dans le port le plus proche de leur base d'opération. Le voyage jusqu'à l'île de Nambu est sans histoire.

Les joueurs avides de culture populaire penseront peut-être déjà à des bombes de gaz anesthésiant ou à d'autres techniques de capture de singe. Dans ce cas, consultez l'encart *Bombes de gaz*, page 76.

Quand les joueurs en auront fini avec la phase de récolte d'informations de cette séquence, revenez à la fin du flash-back, juste après que Whitey leur a donné le pistolet d'alarme.

Retour vers le présent

Si un personnage demande si **Histoire orale** lui a permis de glaner quelques rumeurs avant que l'équipe ne parte, il devra démêler le vrai du faux. (Essayez de les introduire dans le dialogue entre les personnages plutôt que de donner un exposé magistral.)

- Nambu est habité par un peuple indigène bigarré, résultant de mariages entre les occupants d'origine et les survivants de divers naufrages et mutineries. (*Vrai*)
- Il y a des cas avérés de cannibalisme. (*Faux*.)
- Ils sacrifient leurs plus belles vierges à un dieu terrifiant appelé Dhothlona. (*Un fragment de vérité noyé dans un mythe banal*.)
- Plusieurs expéditions scientifiques ont tenté de cartographier les régions montagneuses de l'intérieur, mais elles ont toutes mal fini, soit des mains des indigènes, soit des dangers naturels de ses jungles hantées. (*Vrai, mais embellit*.)
- Les indigènes ont appris à se mêler des blancs, dont l'arrivée est toujours annonciatrice de problèmes. (*Vrai*.)
- Les blancs devraient avoir compris depuis longtemps que l'île de Nambu ne leur apportera rien de bon et qu'ils feraient mieux de l'éviter. (*Présage incontournable*.)

Des marins bougons aident les Investigateurs à descendre dans un petit canot qui va les conduire au campement de base où le Vieux Tarr les attend. Le canot est dirigé par un Français ayant perdu un bras, qui se fait justement appeler Un-Bras. Maigre comme un clou, il est connu pour faire son travail sans jamais faire tomber la cigarette allumée toujours accrochée à ses lèvres.

La silhouette dans l'eau

Pendant que les personnages se dirigent vers la côte, demandez aux joueurs s'ils sont à bâbord ou à tribord. Ceux à bâbord peuvent effectuer un test de **Sixième sens** de Difficulté 4 pour repérer une silhouette sombre se déplaçant sous la surface de l'océan, s'avancant rapidement vers eux.

Un-Bras, bien qu'ayant vu le danger, reste immobile et impassible aux commandes. Un personnage avec **Pilotage** peut prendre la

barre et éviter la silhouette approchante avec un test de **Pilotage** de Difficulté 3. Si personne ne tente ce test, la silhouette corrige sa course et s'éloigne du canot. Si le test échoue, la silhouette percute le bateau.

La silhouette reste mystérieuse à moins qu'un personnage n'ait la bonne idée de lui tirer dessus. Dans ce cas, elle sort de l'eau, et ressemble à une tortue de mer géante. Elle touche le bateau en replongeant sous l'eau. S'il y pense, un personnage avec **Photographie** peut dépenser 2 points pour prendre une photo de l'animal dans la fraction de seconde où elle passe à l'air libre. Si l'un de ses piliers de Santé mentale est lié au savoir scientifique ou aux vertus de l'exploration, il bénéficie d'une récupération de 1 point de Santé mentale. (Pour cela, il doit ramener les négatifs intacts sur le continent. Dans la grande tradition des histoires de mondes perdus, vous êtes parfaitement en droit de forcer les circonstances pour détruire des preuves de ce type.) Un photographe subit un malus de 2 points de Difficulté durant la séquence suivante.

Si le canot est touché ou écharpé par la tortue, il bondit dans les airs, forçant tous ses occupants à réussir des tests d'**Athlétisme** de Difficulté 4 sous peine de tomber dans l'eau. Les personnages étant tombés doivent immédiatement effectuer un autre test d'**Athlétisme** de même difficulté ; en cas d'échec, ils commencent à se noyer. Secourir un individu en train de se noyer nécessite un test d'**Athlétisme** de Difficulté 4 depuis l'intérieur du canot et de Difficulté 6 depuis l'eau. On ne peut venir en aide à personne si l'on est soi-même en train de se noyer. Un-Bras est éjecté hors du bateau et a besoin d'aide. Découpez les tentatives d'aide en rounds, comme pour un combat. Chaque personnage capable d'aider ne peut le faire qu'une fois par round. Après un round, les personnages en train de se noyer subissent un dé de dégâts par round, jusqu'à ce qu'ils soient secourus. Durant le second round, on aperçoit la nageoire d'un grand requin blanc au loin. Durant le troisième round, elle se rapproche. Si les secours durent plus de trois rounds, Un-Bras (ou un PJ choisi au hasard si Un-Bras a déjà été sorti de l'eau) est mordu par le requin, ce qui inflige un dé +3 de dégâts supplémentaires.

Attendez la fin de la séquence pour les tests d'Équilibre mental. Cumulez les éléments suivants pour obtenir la perte totale possible : 2 pour avoir vu la tortue clairement, 2 si le bateau est touché ou écharpé et 3 pour voir le requin s'approcher et finalement mordre quelqu'un.

Si l'on a vu la tortue, **Biologie** révèle qu'il s'agit d'une espèce inconnue jusqu'ici. Elle ressemble à l'Archelon du Crétacé. Contrairement à cette espèce éteinte, elle possède une carapace rigide.

Le Vieux Tarr

Quelle que soit la conclusion de la rencontre entre le canot et la tortue, le groupe finit par arriver sur la côte, où se dresse une hutte de bois. Son unique occupant est un homme sale et poisseux : le Vieux Tarr. S'il est toujours vivant, Un-Bras ignore ostensiblement le Vieux Tarr. **Psychologie** suggère qu'il voit chez le vieil homme une prédiction effrayante de ce que pourrait être son propre futur. Il fait faire demi-tour au canot et repart vers la sécurité relative du *Land Of Fancy*.

Médecine montre que le Vieux Tarr souffre de malnutrition, de manque de vitamines et d'insolation. Les rougeurs sur sa peau indiquent la présence d'au moins deux parasites tropicaux particulièrement ignobles. Avec une dépense de 1 point, **Médecine** montre aussi que, bien qu'il ait l'air d'avoir soixante-dix ans bien sonnés, il a à peine la soixantaine. Les épaules voûtées, les dents en comptote, Tarr parle dans un dialecte de vieillard hollywoodien, catégorie loup de mer.



Il est tout à fait disposé à aider les Investigateurs à récupérer Clara Pence. Il a au fond de lui le pressentiment qu'elle est encore en vie quelque part sur l'île, prisonnière de cette bête infernale, le Grand singe vert. Le monstre ignoble est amoureux d'elle, dit-il. Il l'a vu dans ses yeux pleins de concupiscence quand il l'a attrapée pour l'emmener dans sa tanière. Il avait le regard d'un animal luxurieux et dépravé.

Nul doute que cela incitera les Investigateurs à lui demander de leur raconter son histoire depuis le début. Malheureusement, l'esprit du Vieux Tarr a été perturbé par sa rencontre avec le Grand singe vert. Il a du mal à se concentrer, revenant sans cesse au désir malin dans les yeux de la bête. Les joueurs devront insister pour obtenir un récit cohérent. Voilà ce qu'ils peuvent finir par rassembler de ses bougonnements tirillés par les remords.

La mission semblait maudite dès le départ. Lors du voyage aller sur le bateau principal, un des hommes, Henderson, a reçu une commotion d'un poisson volant qui est passé au-dessus de la proue du bateau et l'a atteint en plein dans la tempe. Il n'a plus jamais été le même après ça.

Pendant leur voyage à l'intérieur des terres vers le village indigène, une créature géante tout droit sortie des enfers (« comme une paire d'éléphants qui auraient fusionné ») a déboulé de la forêt en piétinant tout devant elle. Deux hommes ont été écrasés.

Les relations avec les indigènes ont été houleuses. Les maudits diables ont été offensés par une chose ou une autre. Ils ont repoussé l'équipe vers le portail de leur forteresse de bambou à la pointe de leurs lances.

C'est là que Velásquez a perdu son calme. Il s'est mis à tirer sur les villageois. Ils l'ont empalé d'un coup de lance. Ils ont eu Barclay aussi.

Et puis Henderson a chopé la fièvre et il est mort. Il ne restait plus que Tarr, Bennett et Clara.

Ils retournaient au bateau quand les diables du village sont réapparus et ont pris Clara avec eux. Bennett et Tarr les ont suivis jusqu'à un vieil autel en bois à la lisière d'une clairière dans la jungle. Tarr a essayé de la retrouver par la suite, sans succès.

Puis il est arrivé : le Grand singe vert ! Dix, douze mètres de haut, la fourrure foncée avec une pointe de vert maladif. Un être ancien, de pure malveillance !

Lui et Bennett eurent peur que le singe n'attaque Clara, mais il paraissait plus affolé qu'autre chose. Son désir effrayant ne naquit que plus tard, une fois qu'il eut le temps de penser à elle et à ses beaux cheveux blonds.

D'autres diables sont sortis des bois. Ils se sont disputés avec le premier groupe, brillant dans leur satané sabir.

Ils étaient trop loin de la côte pour l'attendre avant la tombée de la nuit, alors ils ont installé un campement.

(Indice-clé) La nuit fut terrible. Bennett était saoul et pleurnichard. Il a parlé de toutes ces choses qui mettaient Clara en colère. (Tarr rechigne à partager les confidences involontaires d'amis disparus. Il faut l'encourager avec **Flatterie** ou **Réconfort**.) Bennett disait qu'il était puni pour avoir trahi un ami. Clara lui disait qu'il était stupide et machiste. Elle lui a dit qu'elle ne s'était jamais intéressée à personne d'autre que lui.

Tarr doit admettre qu'il avait peut-être un peu trop bu cette nuit-là, lui aussi. À posteriori, c'était une mauvaise idée, vu l'endroit et tout le reste. Quand il s'est réveillé, il avait la tête comme une pastèque et Clara le secouait. Bennett avait disparu.

Ils trouvèrent des signes de lutte, comme si les diables l'avaient tiré par les pieds, mais la piste s'évanouit vite. Tarr essaya de convaincre Clara de retourner sur la côte et, de là, au bateau. Ils pourraient appeler des renforts et revenir trouver Bennett. Elle ne voulait pas en entendre parler.

Soudain, le singe jaillit de la verdure, il saisit Clara et l'emporta. C'est là que Tarr a vu son regard. Chez un homme, cela aurait été de l'amour. Sur ce visage monstrueux, c'était répugnant, dégénéré, concupiscent.

Tarr a tiré sur la chose, qui l'a écarté d'un coup de patte, comme un fêtu de paille, puis s'est enfuie dans la jungle.

Tarr a retrouvé le bateau, mais ces rats de mer aux foies jaunes n'acceptèrent de faire que la plus timide des recherches avant de décider de partir. Alors il a envoyé un télégraphe au quartier général. Depuis, et jusqu'à aujourd'hui, il attend les renforts.

Bennett n'est plus de ce monde. Il le sent au fond de lui. Mais Clara est toujours là, quelque part, terrifiée, probablement morte de faim. Elle doit subir les pires obscénités de cette bête inhumaine couverte de poils.

« Nambu est maudite, j'vous dis. *Maudite !* »

Tarr est un suiveur. Il attend les ordres et n'a aucune suggestion à offrir.

Si le groupe lui demande de les conduire au Peuple des Lances, Tarr accepte, tout en expliquant qu'il ne serait pas sage qu'il les rencontre de nouveau. Ils ont déjà décidé qu'ils le détestent. Mais les Investigateurs arriveront peut-être à parlementer là où Bennett a échoué.

Randonnée dans la jungle

Tarr ne connaît qu'un chemin pour traverser les forêts profondes et les montagnes accidentées de l'intérieur de l'île jusqu'au village fortifié du peuple des Lances.

S'ils décident de ne pas prendre Tarr avec eux, les PJ peuvent user de **Flatterie** pour le convaincre de dessiner une carte rudimentaire. S'ils commencent leur périple avec Tarr, mais le perdent en cours de route, un test d'**Organisation** de Difficulté 4 permet à un personnage de dire rétrospectivement qu'il a fait tracer une carte à Tarr.

La randonnée dans la jungle compte quatre parties :

- du camp de base au précipice ;
- du précipice au bosquet des araignées ;
- du bosquet des araignées aux fosses ;
- des fosses au Peuple des Lances.

Avec une carte mais sans Tarr, un personnage ayant **Connaissance de la nature** peut guider le groupe d'un obstacle à l'autre jusqu'au peuple des lances. Sans carte ni Tarr, chaque étape coûte un point de **Connaissance de la nature** ou de **Géologie**. Si le groupe ne peut pas payer le point, il se perd (voir l'encart).

Le précipice sous la cascade

Le groupe voyage à travers une jungle épaisse pendant ce qui semble être des kilomètres. Si Tarr est présent, il marche en tête, découplant rageusement la végétation avec sa machette. S'inquiéter de son état avec **Médecine** révèle qu'il impose un effort important à un corps déjà abîmé par l'âge et la malnutrition. La **Flatterie** peut le convaincre qu'il est une ressource trop précieuse pour risquer de la perdre et qu'il devrait laisser les hommes plus jeunes prendre la tête.

Ils atteignent bientôt leur premier obstacle. Ils doivent suivre un étroit rebord de pierre passant derrière une cascade. Examiner l'endroit avec **Géologie** montre que les rochers sont mouillés et glissants, leur surface ayant été polie par l'érosion, mais qu'ils devraient pouvoir supporter le poids du groupe sans s'effondrer. Bien que le rebord s'élargisse par endroits, il est la plupart du temps si étroit que les Investigateurs devront se presser contre la paroi froide et humide dans leur dos.

Si un personnage ayant la **Connaissance de la nature** enseigne aux autres les techniques adaptées à cette situation (ce qui coûte un point), les Difficultés des deux paragraphes suivants sont réduites de 1. Si quelqu'un utilise **Organisation** pour avoir un harnais d'escalade sous la main (Difficulté 4), une dépense de 2 points de **Connaissance de la nature** réduit toutes les difficultés de 2.

Demandez au groupe de préciser leur ordre de passage et s'ils passent ensemble ou les uns après les autres. Traverser le précipice nécessite un test d'**Athlétisme** de Difficulté 3. Chaque Investigateur effectue son jet dans l'ordre préétabli. En cas d'échec, l'Investigateur glisse en avant dans l'eau de la cascade qui l'emporte tout en bas. La chute lui inflige 1 dé + 6 dégâts.

Les personnages proches de celui qui tombe peuvent essayer de le rattraper avec un test d'**Athlétisme** de Difficulté 5. En cas de succès, le maladroit glisse le long du rebord mais peut se faire hisser. En cas d'échec, les deux tombent ensemble dans la crevasse.

Perdu dans la jungle

Si le groupe se perd, il erre sans repère pendant tout le reste de la journée et se retrouve coincé dans la jungle quand la nuit tombe. Un personnage avec **Connaissance de la nature** peut improviser un abri, mais les Investigateurs restent partiellement exposés aux éléments, ce qui induit une fatigue corporelle. Les personnages perdent 2 points de Santé s'ils ont **Connaissance de la nature** ; 4 points sinon. Ses pertes sont diminuées de moitié si un joueur pense à se servir d'**Organisation** pour disposer de matériel de camping.

Se perdre est une expérience profondément anxiogène. Les personnages doivent faire un test pour éviter une perte de 2 points d'Équilibre mental s'ils ont **Connaissance de la nature** ou 4 points s'ils ne l'ont pas.

La nuit où ils sont perdus, les personnages entendent des bruits lourds dans les fourrés. **Connaissance de la nature** permet de reconnaître le mouvement de plusieurs gros animaux à proximité. S'ils restent dans leur abri, le bruit s'approche, s'approche encore, puis ... s'arrête.

Si les personnages sortent pour observer ce qui se passe, leurs lampes torches illuminent brièvement des formes bizarres dans la jungle : d'étranges quadrupèdes cuirassés, aux têtes triangulaires et aux oreilles de cochon, de la taille d'un poney. **Biologie** les identifie comme une sorte inconnue de tatou ; quatre fois plus gros que la plus grande espèce connue, le *prionote muscimus* du bassin de l'Amazone.

Pendant qu'ils poussent des soupirs de soulagement, faites faire un test de **Sixième sens** au personnage ayant le plus haut niveau de **Connaissance de la nature**. En cas de succès, il voit un tigre à dents de sabre sur le point de sauter sur un autre membre de l'équipe (celui ayant la plus faible réserve de Santé). Grâce à un test d'**Athlétisme** de Difficulté 6, il peut pousser la victime désignée du tigre hors de danger, tout en devenant lui-même sa proie. Il a droit à un coup gratuit d'**Armes à feu** sur le tigre en train de bondir, mais cela ne l'empêchera pas d'atterrir sur sa cible.

Même si aucun des Investigateurs ne glisse, Tarr chute. À moins d'être attrapé par un PJ, il tombe dans la cascade et ne réapparaît jamais. Il ne peut plus être secouru une fois qu'il est tombé dans la rivière ; il a pour ainsi dire disparu.

Descendre à travers la végétation épaisse et épineuse jusqu'à la rive nécessite une dépense de 1 point de **Connaissance de la nature** ou un test d'**Athlétisme** de Difficulté 4. Sans cela, le personnage finit par arriver à la rivière, mais trop tard pour aider ses camarades à échapper à la noyade.

Gérez l'aide aux noyés comme dans *La silhouette dans l'eau*, pages 68 - 69. Ici, la rivière est trop large pour que les sauveteurs puissent agir depuis la rive. Le courant augmente toutes les Difficultés de 1. De hauts rochers sur la rive opposée de la rivière empêchent les Investigateurs de passer de ce côté ; ils doivent nager jusqu'à l'autre rive.

Si des gens meurent durant cette séquence, des tests d'Équilibre mental sont à l'ordre du jour. La perte possible de base est de 1 par mort. Pour les personnages ayant tenté de sauver un camarade et échoué, ce nombre passe à 2.

En tombant sur sa proie, quelle qu'elle soit, le tigre inflige automatiquement 6 points de dégâts à l'aide de ses griffes et de ses formidables crocs. Durant son action, qui a lieu au début de chaque round de combat, il fait 4 points de dégâts supplémentaires à sa cible, toujours automatiquement. S'il est réduit à la moitié de sa réserve de Santé, il rompt le combat et repart en bondissant dans la jungle sauvage. À cause de l'obscurité, si des chasseurs décident de le poursuivre, ils subissent une Difficulté de 6 sur leurs jets d'**Athlétisme** contre sa **Fuite**.

Tigre à dents de sabre

Athlétisme 12, Santé 12, Bagarre (armement naturel) 12

Arme : +2 (griffes et dents)

Spécial : s'il saute sur une cible depuis une hauteur suffisante, il peut déchiqueter sa proie. Cela inflige 4 dégâts automatiques le premier round, puis 4 points de dégâts automatiques sur toutes les attaques suivantes contre la victime déchiquetée. Les succès automatiques s'arrêtent s'il rompt le combat.

Se perdre est aussi stressant la première fois qu'ennuyant par la suite. En conséquence, le lendemain matin, la crise se termine. Le groupe tombe sur le prochain obstacle et, de là, sur les suivants.

Si le groupe ne se perd pas pendant la randonnée, n'hésitez pas à insérer cet épisode plus tard dans le scénario si les circonstances s'y prêtent. Ne laissez pas le groupe se perdre significativement plus d'une fois. Si la crédibilité exige qu'ils passent du temps à errer dans la jungle, passer rapidement là-dessus pour avancer sur un développement plus intéressant. Plus tard, si vous estimez qu'ils doivent payer le prix de leur bêtise, réclamez-leur quelques points de **Connaissance de la nature**, d'**Athlétisme**, de **Santé** ou d'**Équilibre mental** pour l'incident.

Le bosquet de l'araignée

Après des heures éreintantes à monter ou descendre des parois rocheuses, le groupe arrive enfin sur un terrain relativement plat. Un bosquet de bambou s'étend à perte de vue, ses tiges vertes ondulant sous la brise. Les deux PJ les plus proches de la tête de l'équipe font des tests de **Sixième sens**. Une réussite permet de remarquer un entrelacement quasiment invisible de fils de soie tissé entre les arbres.

Si Tarr est présent, il ne se souvient pas d'avoir vu cela lors de son passage dans le bosquet de bambou. Ils sont présents autour de la plupart des arbres. Il faudrait faire un long détour pour les éviter (voir l'encart *Trouver un autre chemin*).

Dans l'éventualité où les deux tests de **Sixième sens** échouent, les deux personnages en tête (et Tarr, s'il est présent) sont pris dans les toiles.

Les fils sont recouverts d'une substance adhésive, clouant sur place toute personne les touchant. Ils sont en tension, tirant leurs prises à quelques mètres de hauteur. Les fils proches se détachent de leurs bases sur les troncs de bambou pour arrimer plus solidement la victime.

Il est possible de brûler les toiles avec une torche. **Connaissance de la nature** est nécessaire pour allumer un feu. Les personnages pris dans une toile en feu subissent un dé -2 dégâts.

Chimie plus un test d'**Organisation** de Difficulté 6 pour avoir les bons ingrédients sous la main permet de concocter un dissolvant qui fait fondre la toile.

Tandis que les Investigateurs jouent avec les fils, le personnage ayant la plus forte réserve de **Sixième sens** aperçoit une silhouette obscure se faulant au sommet des bambous. C'est une araignée velue de plus de trois mètres de diamètre. **Biologie** estime qu'elle pèse une demi-tonne. Voir l'araignée déclenche une perte possible de 3 points d'Équilibre mental.

Nous ne sommes pas dans D&D : la créature n'est pas suicidaire au point de s'attaquer à un groupe d'humains. Elle les observe un moment, puis disparaît dans les profondeurs de la bambouseraie. Pendant que le groupe détruit ses toiles, continuez à signaler des mouvements et à faire faire des tests de **Sixième sens** pour faire monter la pression de l'inévitable attaque de l'araignée géante. (Si vous êtes d'humeur généreuse, vous pouvez restituer les points de Sixième sens dépensés sur des tests inutiles à la fin de la séquence. Toutefois, n'étant pas à D&D, pourquoi être généreux ?)

Les fosses

Alors que le groupe atteint la lisière d'une clairière, Tarr (ou sa carte) indique que l'on s'approche du village du Peuple des Lances. Demandez à tout le monde un test de **Sixième sens** de Difficulté 5 (Difficulté 4 pour les personnages ayant 4 ou plus en **Camouflage**). S'il y a au moins un échec, l'Investigateur avec le plus mauvais résultat tombe dans une fosse soigneusement cachée par un sol factice posé sur un entrelacs fragile en bambou. Au fond de fosse sont plantées des piques de bambou aux pointes acérées. Avec un test d'**Athlétisme** 6, le personnage évite les piques et subit -3 de dégâts à cause de la chute. S'il rate ce test, il tombe sur une pique, ce qui inflige +4 de dégâts. Si cela le blesse sérieusement, il est empalé sur la pique.

Si quelqu'un examine les piques, il décèle une pâte épaisse à l'odeur d'amande. **Biologie** identifie son ingrédient actif comme un venin, peut-être celui d'une grenouille arboricole ou d'une méduse.

Un test **Premiers soins** de Difficulté 6 nettoie le venin sur une plaie de pique. Sinon, la victime souffre des effets du poison indiqués ci-dessous. En cas d'échec, le médecin improvisé doit également faire un test de **Premiers soins** de Difficulté 4 pour éviter d'être contaminé par le venin.

Un personnage empoisonné subit les pénalités associées à l'état *blesé*. De plus, toutes les six heures, il doit réussir un test de **Santé** de Difficulté 4 sous peine de subir un dé de dégâts supplémentaire.

Sortir de la fosse nécessite un test d'**Athlétisme** de Difficulté 4 (Difficulté 5 sans corde). En cas d'échec, le personnage glisse, perdant un seul point de Santé (s'il a dépensé un ou plusieurs points d'**Athlétisme** sur son test) ou retombant sur les piques, pour +4 de dégâts plus un empoisonnement éventuel.

Le Peuple des Lances

Tarr, s'il est encore présent, reste sur le bord de la clairière tandis que les Investigateurs se rendent jusqu'au village fortifié du Peuple des Lances. C'est un édifice impressionnant, ceint de murailles de bambous disposant même de parapets et d'une tour de guet. Un per-

Trouver un autre chemin

Même si Tarr répète le contraire, il y a plusieurs chemins possibles pour traverser une île. Celui de Tarr est le plus direct, mais on peut aussi faire de longues circonvolutions autour de ces obstacles et finir par atteindre le peuple des lances.

Votre but est de trouver un juste milieu entre deux possibilités ennuyeuses. Vous ne voulez pas que le groupe passe fastidieusement à côté de tous les obstacles. Mais vous ne voulez pas non plus que l'histoire freine jusqu'à s'arrêter de façon frustrante et répétitive suite à l'impossibilité de franchir les mêmes barrières.

En conséquence, le prix à payer pour esquiver un obstacle que le groupe n'a pas essayé de passer sera plus lourd qu'après une tentative sans succès.

Éviter complètement un obstacle et retrouver la piste nécessite une dépense de 2 points de **Connaissance de la nature** ou de **Géologie** et implique un voyage stressant et fatiguant coûtant à chaque membre de l'équipe 4 points d'**Athlétisme** ou de **Fuite**, 4 points de Santé et 2 d'Équilibre mental.

Pour faire le tour d'un obstacle après avoir échoué à le traverser, il suffit que le groupe possède **Connaissance de la nature** ou **Géologie** et paye une taxe d'épuisement de 2 points d'**Athlétisme** ou de **Fuite** et 2 points de Santé.

Une autre solution consiste à improviser d'autres obstacles ou rencontres effrayantes que le groupe soit mieux équipé à affronter.

sonnage avec **Architecture** émet l'hypothèse que ces soi-disant indigènes ont dû avoir des contacts avec des occidentaux, les fortifications relevant une certaine connaissance de la structure des châteaux forts. **Histoire** mène un personnage à se demander quel genre de menace a pu pousser un village primitif à construire un tel rempart ; il est improbable que l'île de Nambu ait été assiégée.

Les portes du village sont ouvertes, mais se referment violemment quand les Investigateurs s'approchent. Des tambours résonnent dans la tour de guet. Personne ne répond aux appels vers le parapet, jusqu'à ce qu'un homme à la beauté menaçante et portant des habits et un couvre-chef fastueux apparaisse au-dessus de la porte.

Kerdan, Roi du Peuple des Lances, parle dans un sabir intelligible aux personnages parlant anglais, quoi qu'avec difficulté et un vocabulaire limité. Les personnages ne connaissant que l'anglais devront lui répondre en employant des termes simples. Ceux connaissant au moins deux langues parmi le français, le hollandais, le chinois et le malais pourront avoir un dialogue relativement sophistiqué avec lui.

Kerdan est entouré de gardes du corps qui pointent leurs lances sur le groupe. Les personnages connaissant les **Sciences** savent que, vu la distance qui les sépare, les armes ne représentent qu'une menace symbolique.

L'**Anthropologie** indique que Kerdan et son peuple présentent un mélange de traits raciaux provenant d'Europe, d'Asie de l'Est, d'Asie du Sud et de la Polynésie.

Si un personnage tente d'utiliser d'**Anthropologie** pour deviner comment agir en présence de Kerdan, il réalise qu'il serait approprié de mettre ses armes à terre. Ils devraient tous poser leurs armes visibles devant eux, puis faire plusieurs pas en arrière, pour montrer que leurs intentions sont pacifiques.

Après cette cérémonie, les portes s'ouvrent, puis on laisse les personnages entrer dans le village. Ils doivent laisser leurs armes derrière eux.



Kerdan les accueille depuis un haut trône en bambou décoré de crânes de tigres à dents de sabre. Il leur offre l'hospitalité, ordonnant aux femmes de préparer un petit festin. Après s'être présentés, les aventuriers reçoivent des fruits, un ragout de légumes fibreux et plusieurs viandes indéterminées. Les examiner avec **Biologie** permet de reconnaître certains ingrédients : cervelle de singe, chair de serpent, tripes de cervidé. **Anthropologie** révèle que refuser de manger serait une insulte envers le roi. Les personnages dont les joueurs ont l'air dégoûté doivent effectuer un test de **Santé** de Difficulté 3 pour ne pas rendre cette nourriture riche et inhabituelle.

Une fois le repas terminé, le groupe sent qu'il peut maintenant parler librement de ses affaires et poser des questions à Kerdan.

- Ils n'ont pas laissé entrer le dernier groupe d'hommes blancs parce qu'ils avaient un comportement agressif plutôt que respectueux. Ils ont ensuite provoqué un combat, ce qui prouve bien qu'ils étaient mauvais.

- La femme du groupe, aux cheveux de la couleur du soleil, avait l'air en colère contre le chef du groupe quand il a refusé d'agir avec respect envers le roi.

- Le grand singe vert existe réellement. C'est à cause de lui que leur village est une forteresse. Il s'appelle Dhothlona, c'est un terrible dieu de mort.

- Le village est en état d'alerte, car la dernière attaque de Dhothlona date de plusieurs mois. Il va sûrement jaillir de la jungle d'un jour à l'autre.

- Si on lui pose la question, Kerdan explique que le dernier saccage de Dhothlona a eu lieu plusieurs semaines avant l'arrivée du dernier groupe d'humains.

- **(indice-clé)** Si on lui fournit une carte de l'île (ou que l'on en dessine une sur le sable), Kerdan montre aux Investigateurs la région que son peuple évite absolument, le territoire de Dhothlona. Il désigne également l'emplacement d'un vieil autel sacrificiel où l'on laissait autrefois des victimes à Dhothlona, à l'époque où ses ancêtres étaient des barbares ignorants.

- Quand vous trouverez une piste laissée par Dhothlona, vous n'aurez aucun mal à la suivre. Bien sûr, le Peuple des Lances n'a aucune envie de trouver le Grand singe vert ; ils ne veulent qu'échapper à ses attaques.

- Dhothlona n'est nullement une créature douce ou incomprie. C'est un monstre vicieux qui dévore des hommes entiers. *(C'était vrai, mais cela a changé depuis que le corps du singe héberge la conscience de Bennett.)*

Qu'ils posent la question ou non, Kerdan leur fait clairement comprendre que s'ils lui ramènent la tête du grand singe pour décorer sa demeure, il leur offrira une fortune en récompense. Il offre à chaque Investigateur mâle un poste honorifique dans son armée, une lance sacrée et une épouse jeune et en bonne santé s'ils réussissent.

Un monstre préhistorique

Sur le chemin du vieil autel sacrificiel, le groupe est attaqué par une bête préhistorique ressemblant à un rhinocéros de deux tonnes et presque trois mètres de haut. **Biologie** l'identifie comme un titanother, aussi appelé brontothérium. La créature fonce sur eux depuis une zone d'épais feuillage.

Si Tarr est présent, la bête le choisit comme première victime. Sinon, tous les Investigateurs doivent effectuer un test d'**Athlétisme** ou de **Fuite** dans le cadre d'une opposition à somme nulle.

Le titanother percute sa victime par-derrière d'un coup de corne nasale bifide. Puis, il repart dans la jungle, le personnage toujours accroché à sa corne. Les Investigateurs peuvent tirer sur la bête, au risque de toucher leur camarade. Si un tir rate son Seuil de Blessure d'exactement 1 point, le personnage accroché subit les dégâts normaux de ce type d'arme à feu.

Nouvelle règle : les Test en opposition à somme nulle

Une opposition à somme nulle a lieu quand quelque chose va affecter l'un des PJ (en bien ou en mal) et que vous devez savoir lequel va être touché. Chaque joueur fait alors un test d'une compétence générale. Une opposition à somme nulle peut être positive ou négative. Dans une opposition positive, le personnage obtenant le meilleur résultat décroche un bénéfice. Dans une opposition négative, le personnage ayant le résultat le plus bas subit des conséquences néfastes.

Lorsque vous lancez une opposition à somme nulle, informez les joueurs que la Difficulté est ouverte et que l'opposition est positive ou négative. Ensuite, ils décident à l'avance du nombre de points qu'ils vont dépenser pour modifier leurs jets ; ils le notent sur une feuille de papier qu'ils cachent aux autres joueurs. Ils lancent alors les dés, révèlent leurs dépenses et annoncent les résultats finaux.

Grace Prister (jouée par Lynne), le révérend McNeill (Rich) et Armondo Blackbrookes (Steve) détalent devant un titanothère sur l'île de Nambu. Le Gardien, Rachel, a décidé que pour des raisons scénaristiques, l'un d'entre eux devait être rattrapé par la créature. C'est donc une opposition à somme nulle. (Si elle avait voulu laisser à chacun d'eux une chance de s'échapper, elle aurait pu effectuer une opposition entre l'Atblétisme de l'animal et leur Atblétisme)/Fuite. Avec la méthode de résolution choisie, la créature n'intervient même pas.) Lynne décide de dépenser 8 points de Fuite et obtient un 1, pour un résultat de 9. Rich ajoute 4 points d'Atblétisme et obtient un 5 en tout. Steve dépense 4 points d'Atblétisme, autant de Fuite, obtient un 5, ce qui lui fait un total de 13.

Le 5 de Rich est le plus petit résultat. Le malheureux révérend est renversé par le titanothère.

Faites attention en traitant les événements à l'issue négative comme des oppositions à somme nulle. Puisqu'ils garantissent que quelque chose de mal va arriver à l'un des PJ, assurez-vous que ces conséquences sont fâcheuses mais pas définitives. Par exemple, c'est acceptable dans la scène du titanothère de ce scénario parce que la créature n'inflige qu'une quantité réduite de dégâts. Il est également acceptable de faire tomber un PJ dans un piège, sauf si ce piège le réduit en bouillie, ou même s'il se contente de le blesser gravement.

Les pires résultats d'une opposition à somme nulle sont acceptables si les personnages ont eu auparavant l'occasion d'éviter de s'exposer à la situation en question.

Si des joueurs sont à égalité pour le meilleur résultat (pour un test positif) ou pour le pire (pour un test négatif), les joueurs en ballottage peuvent dépenser des points supplémentaires de la réserve concernée, dans l'espoir de faire pencher la balance en leur faveur. Si après cela les résultats sont toujours égaux, le Gardien choisit le vainqueur en fonction des besoins de l'histoire.

Cette règle est valable pour toutes les versions du système Détective/Gumshoe.

La créature est un herbivore territorial et coléreux, qui veut seulement que le groupe sache à qui appartient ce pâturage. Si personne ne lui tire dessus ou n'essaye de le blesser, il trotte jusqu'au bord de son territoire, où il dépose son prisonnier sans cérémonie dans un taillis, plus repart au galop. S'il est attaqué ou se fait tirer dessus, il lance sa victime dans les herbes, puis fait demi-tour et charge le PJ lui ayant fait le plus de dégâts jusqu'ici.

Titanothère

Atblétisme 12, Fuite 12, Santé 40, Bagarre 24

Modificateur de discrétion : -3

Armes : +1 (coup de tête), +2 (piétinement)

La créature se déplace avec une vitesse surprenante étant donné son gabarit. En prendre une photo nette nécessite une dépense de 3 points de **Photographie**. Cela autorise une récupération de 1 point de Santé mentale plus tard (voir les notes sur la photo de la tortue de mer).

Si un PJ est jeté dans les taillis, il découvre une veste de safari déchirée à proximité. S'il s'agit de Tarr, alors le premier PJ à aller le voir trouve la veste. Elle contient les indices suivants :

- (indice-clé a) La veste de safari déchirée porte l'insigne de la Société Transatlantique sur sa poche de devant. Dans une poche de côté se trouve une photographie pliée, froissée et abîmée par l'eau d'une très belle femme blonde.

- (indice-clé b) Si un personnage avec **Bibliothèque** tente d'identifier la photo, il se rappelle avoir vu cette image de Clara Pence dans un ancien numéro du *Transatlantique*.

- (indice-clé a) Examiner la veste avec **Expertise légale** montre que la déchirure ensanglantée dans le dos n'a pas été infligée par une créature préhistorique ou un autre animal, ni par l'une des armes primitives du peuple des lances. Elle a été faite par un couteau de chasse moderne.

Ces indices-clés, bien que nécessaires à la résolution du mystère central, n'amènent pas directement le groupe à la prochaine scène. Pour cela, ils n'ont qu'à poursuivre leur route vers l'autel sacrificiel.

Un campement secret

Les restes pourris d'une ancienne structure ressemblant à un échafaud se dressent dans une clairière à quelques heures de marche du territoire du titanothère. **Connaissance de la nature** permet de voir d'innombrables pistes correspondant à une créature simiesque, faisant chacune presque un mètre de large. **Biologie** suggère que la créature ayant laissé ces pistes pourrait faire plus de six mètres de haut. Aucune n'est récente. Les traces les plus nettes s'éloignent dans la jungle. S'ils les suivent, les Investigateurs arrivent dans un cercle de végétation que **Biologie** trouve plus verte que la jungle

voisine, comme si elle avait repoussé après un incendie récent. **Connaissance de la nature** ajoute que le feu était le fait de l'homme, contrôlé plutôt que naturel. **Anthropologie** remarque que le Peuple des Lances étant composé de chasseurs-cueilleurs, pas d'agriculteurs, ils n'utiliseraient pas la technique du brûlis. Cela a été fait par quelqu'un d'autre.

Pour réunir le reste des indices-clés, l'équipe doit tailler cette végétation récente.

- **(Indice-clé a)** Ils découvrent ainsi un cercle de cendres dispersées par terre. Des particules de peinture rouge sont mêlées aux cendres. **Archéologie** montre que bien que les deux sont récents, la peinture recouvre la cendre, plutôt que l'inverse. L'espace a d'abord été dégagé par le feu, puis peint. **Archéologie** révèle également que la peinture a été disposée en cercles concentriques.

- **(Indice-clé b)** Le premier personnage à appliquer **Occultisme** aux cercles concentriques se souvient d'une référence obscure à un rituel pour un « échange d'essence irréductible entre deux êtres », quoi que cela signifie. Ce passage d'un livre grec du IV^e siècle sur les pratiques magiques dénonçait cette magie comme intrinsèquement maléfique et mettait en garde les thaumaturges contre son usage.

Mythe de Cthulhu fournit des informations plus précises, à en détériorer le cerveau, sur les cercles concentriques. Ils correspondent certainement à un rituel décrit par von Junzt permettant d'échanger la conscience de deux êtres. Certains prétendent que le poète Edward Pickman Derby, auteur d'*Azatboth et autres horreurs*, fut le sujet d'un sort similaire en 1932 lancé par sa femme Asenath Waite, qui l'utilisa pour occuper son corps. Cette utilisation déclenche une perte de 2 points d'Équilibre mental.

Expertise légale indique que quelque chose est enterré sous le cercle, peut-être de la taille d'un cadavre.

S'ils creusent dans le cercle, les Investigateurs trouvent le corps à moitié décomposé de Leo Bennett. **Expertise légale** :

- fixe la date de sa mort aux environs de l'enlèvement de Clara Pence par le grand singe vert ;
- montre qu'il est mort d'un seul coup de couteau dans le dos. Cela correspond à la déchirure dans la veste récupérée dans la scène précédente ;
- découvre un orteil inhumain coincé dans sa bouche.

Biologie : examiner l'orteil, qui est lui aussi bien décomposé, détermine qu'il appartient à une espèce inconnue de primate, proche du gorille. Il s'agit du gros orteil de son pied gauche. L'orteil correspond à une piste venant dans le cercle.

Connaissance de la nature : une autre paire de pistes de singe géant conduit plus profondément dans la jungle. Le gros orteil gauche manque dans les deux. Le motif des pas suggère non seulement la douleur, mais aussi une grande désorientation. En suivant les traces jusqu'au bord d'un marais, le personnage trouve des ossements humains.

Expertise légale les identifie comme le bras gauche d'un humain mâle, puis fournit les faits suivants à condition de poser les bonnes questions :

- Ils montrent des signes d'une nutrition régulière et l'accès à des vitamines et des minéraux, comme s'ils appartenaient à un occidental bien nourri.

- Ils portent les séquelles d'un certain nombre de fêlures et de fractures réparties sur plusieurs années, suggérant que le sujet a vécu une vie active et dangereuse.

- Les cartilages collés à l'extrémité suggèrent que le bras a été arraché du corps de la victime avec une extrême brutalité.

Il n'y a pas d'autres os de cet humain ou d'un autre à proximité. **Recueil d'indices** permet tout de même de découvrir un objet ressemblant à une lentille sur une ficelle de cuir, comme si elle était censée pendre au poignet. **Photographie** l'identifie comme un viseur, utilisé par les réalisateurs de cinéma pour faire la mise au point sans avoir à manipuler une lourde camera.

(Correctement assemblés par les joueurs, ces indices permettent au groupe de conclure que le bras appartenait à Cooper LeRoy.)

- **(indice-clé)** Et **Connaissance de la nature** trouve encore d'autres traces, menant cette fois vers les pics au centre de l'île.

Le cri du Grand singe vert

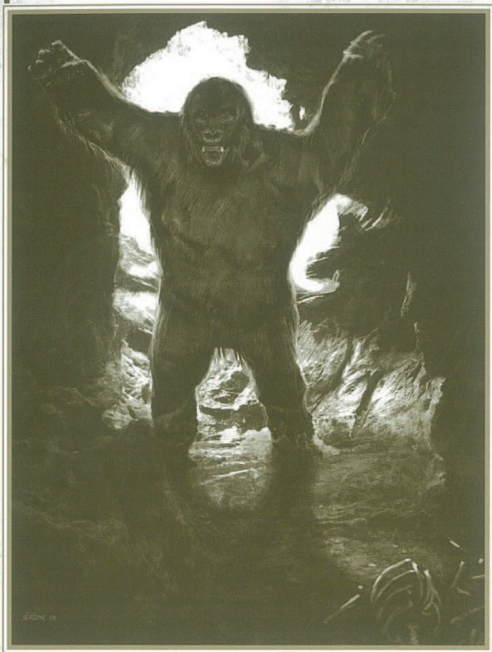
La piste s'arrête quand la jungle cède la place à de vastes espaces de roche volcanique coupante et de plantes rampantes, menant à un cercle de montagnes rappelant une couronne. **Géologie** localise ce qui doit être l'entrée d'une grotte une centaine de mètres plus haut. Grimper la pente de la montagne jusqu'à la grotte nécessite un test d'**Athlétisme** de Difficulté 4 (il est également possible de dépenser des points de **Connaissance de la nature**). Les personnages qui ratent ce test arrivent tout de même à destination, mais au prix d'un dé -2 points de Santé. Ils représentent des écorchures et des contusions, ainsi qu'une fatigue générale.

Durant l'escalade, tous les personnages ayant plus de 4 points dans leur réserve de **Sixième sens** (ou, si personne ne remplit ce critère, le personnage ayant le moins été sous les projecteurs pendant les dernières scènes) entendent les échos de coups de feu tirés dans les environs. Si les joueurs en ont besoin, **Anthropologie** leur rappelle que le Peuple des Lances n'utilise pas d'armes à feu. (L'équipe de LeRoy a dû donner un coup de fusil pour repousser un gigantesque oiseau du pléistocène affamé.)

La caverne est assez grande, suffisamment pour qu'une bête de 6 mètres de haut puisse s'y tenir debout. L'entrée de la grotte exhale une puanteur animale envahissante. Quiconque rate un test de **Santé** de Difficulté 4 vomit immédiatement, à son grand embarras.

Dans la cave se trouve une cage de bambou enfermant la forme inconsciente de Clara Pence. **Médecine** montre qu'elle est fiévreuse et souffre probablement de malaria. Autour de la cage sont dispersées des pelures de fruit et des plantes comestibles, comme si quelqu'un lui apportait à manger. Elle est pourtant émaciée et déshydratée. Un test de **Premiers soins** de Difficulté 4 la ranime un peu, sans lui rendre sa lucidité pour autant. Elle ne réussit qu'à murmurer quelques mots cryptiques : « Leo... le singe... Cooper... L'ai jamais trompé... »

GTHULHU



Prêt de la cage de bambou sont éparpillés des éclats d'os. Un personnage utilisant **Biologie** pour les identifier ne trouve pas d'ossements humains. Ils proviennent d'espèces de grands mammifères censés être éteints depuis le pléistocène. Beaucoup sont encore frais ; d'autres ont plusieurs années. Les os frais portent de larges bouts de viande desséchée et n'ont pas été ouverts pour sucer la moelle, signe d'un prédateur malhabile ne se nourrissant pas efficacement. Cela suggère également l'absence d'animaux charognards, peut-être parce qu'ils ont trop peur pour s'approcher de la tanière du prédateur principal.

Dans un coin, sont entassés plusieurs bûches et un bâton pointu. Quiconque essaye d'utiliser **Recueil d'indices** pour comprendre sa fonction trouve de petites marques de brûlure sur la pointe du bâton et des trous dans les bûches, comme si on avait maladroitement tenté de faire du feu avant d'abandonner avec frustration.

● (**indice-clé a**) Un personnage utilisant **Recueil d'indices** ou **Archéologie** pour discerner un motif formé par le tas d'os, réalise que, si on le regarde d'une hauteur d'environ 6 à 7 mètres, il ressemble à l'insigne de la Société Transatlantique, avec les initiales L.B.

(Si les personnages se demandent pourquoi le Grand singe vert n'a pas employé une méthode plus simple pour laisser son message, **Biologie** révèle que la flore locale ne comprend pas de plante pouvant facilement être transformée en pigment durable.)

Dès que les personnages ont eu une chance d'examiner les motifs en os, le Grand singe vert apparaît à l'entrée de la grotte, hurlant sa fureur inarticulée. Voir le singe géant provoque un test d'Équilibre mental, avec une perte possible de 5 points.

Si un joueur pense à poser la question, le Grand singe vert a effectivement perdu son gros orteil gauche. Un coup d'œil rapide avec **Médecine** révèle que la blessure a guéri au cours des derniers mois.

L'esprit de Leo Bennett est présent chez le singe, mais il est perturbé par ses instincts animaux de prédateur. Il suppose que les Investigateurs sont des associés de Cooper LeRoy. Il complète une exhibition d'intimidation digne d'un gorille avant de les charger.

S'ils ont percé la vérité à jour (c'est-à-dire que le cerveau de Bennett est dans le corps du singe et qu'il ne souhaite visiblement aucun mal à Clara), le groupe peut employer **Réconfort** pour s'expliquer, retardant l'attaque. Sinon, le Grand singe vert tente de les réduire en morceaux.

Le Grand singe vert

Athlétisme 18, Santé 54, Bagarre 18

Armes : +4 (coups, arrachage de bras ou piétinement), +2 (mâchoires massives) ; attaque une fois par round, frappant le personnage l'ayant blessé en dernier, ou sinon celui paraissant le plus agressif.

Bombes de gaz

Cooper LeRoy arrive quelques instants plus tard avec des bombes de gaz anesthésiant pour endormir le Grand singe vert. S'ils ont saisi la référence cinématographique, le groupe aura peut-être déjà décidé de concevoir ses propres outils non létaux de capture de singe.

S'ils y ont pensé avant de s'embarquer pour le voyage (durant le flash-back initial), créer des bombes de gaz requiert une dépense de 2 points de **Chimie** et un test de **Mécanique** de difficulté 5. Synthétiser les bombes de gaz sur l'île augmente la Difficulté du test de **Mécanique** à 6 et requiert un test d'**Organisation** de Difficulté 6 pour avoir les matériels nécessaires sous la main.

Vous ne souhaitez peut-être pas que les personnages aient accès à du gaz anesthésiant lors des épisodes suivants de votre série. (Notez qu'il n'aura sans doute pas le moindre effet sur des entités cthulhoïdes valant leur pesant de tentacules.) Contentez-vous d'expliquer que des problèmes techniques les ont empêchés de répéter avec succès ce qu'ils ont fait lors de l'affaire du Grand singe vert, et on oubliera les bombes anesthésiantes.

Fabriquer d'autres engins de capture non létaux devrait être environ aussi difficile que les bombes, tant qu'ils semblent plausibles (dans les limites élastiques du genre Pulp ou des films à sensation des années 30).

L'étrange secret de Cooper LeRoy

Peu après, Cooper LeRoy se présente à l'entrée de la grotte, avec toute une équipe de porteurs chargés et de chasseurs. Plusieurs d'entre eux sont submergés par la puanteur, mais LeRoy, propre et net dans sa tenue de safari, reste impassible.

Le minutage de son apparition dépend de la façon dont les Investigateurs agissent face au Grand singe vert. Il se montre quand :

- Ils réconfortent le grand singe ou
- Les Investigateurs ont réduit sa Santé à moins de 9. (LeRoy ne veut pas que le singe meure ; il veut achever sa vengeance contre son ancien ami en l'humiliant en le donnant en spectacle au pays.)

LeRoy parle avec le débit caractéristique d'un impresario de New York. Il ordonne que les Investigateurs reculent et le laissent gazer le singe, puis ramener Clara sur son bateau pour qu'elle y soit soignée. Clara est trop hébétée pour exprimer ses préférences à ce sujet. Cependant, si les Investigateurs ont assemblé toutes les pièces du puzzle, ils savent que LeRoy n'est pas un sauveur, mais au contraire le méchant de la pièce. Voici d'autres indices le concernant :

- Si un joueur pose une question sur ses armes, il voit un couteau de chasse en acier à sa ceinture. Il correspond aux blessures ensanglantées dans le dos de la veste trouvée lors d'*Un colosse préhistorique*.
- Il porte une prothèse à la place de son bras gauche. Il le manipule avec maladresse, comme s'il ne le portait pas depuis longtemps.
- Bien sûr, LeRoy a changé de vêtements depuis le jour, il y a des mois, où il a tué son ancien ami et projeté son esprit dans celui du Grand singe vert. Par contre, il porte les mêmes bottes. Si un personnage avec **Recueil d'indices** spécifie qu'il examine la personne de LeRoy, il découvre de minuscules tâches de peinture rouge sur les coutures et les lacets de ses bottes. Un examen en laboratoire à l'aide de **Chimie** confirmera plus tard qu'il s'agit de la même peinture que celle utilisée pour le rituel.

Pour faire tomber son semblant de préoccupation envers Clara, les Investigateurs doivent lui exposer une reconstruction à peu près complète de ses méfaits. Sans cela, il oppose un démenti formel. **Psychologie** suggère qu'il s'inquiète moins des Investigateurs que du soutien de ses propres hommes, comme s'ils allaient le jeter par-dessus bord s'ils le suspectaient d'un forfait. Un résumé devrait contenir la plupart des points suivants :

- LeRoy était sur l'île lors de la perte de l'expédition Bennett ;
- Il a poignardé Bennett dans le dos ;
- Grâce à un rituel, il a placé la conscience mourante de Bennett dans le corps du Grand singe vert ;
- Il était probablement motivé par son désir pour Clara.

À mesure que l'accusation des personnages s'étoffe, LeRoy se met de plus en plus sur la défensive. (Vous devriez être capable de le jouer, mais **Psychologie** peut le confirmer au cas où.) Il finit par

craquer, se mettant à parler au singe à qui il reproche d'avoir séduit Clara « alors que tu savais que j'étais preums ». Interrogé sur la façon dont il a appris le rituel, il confesse qu'il l'a découvert en préparant un documentaire près des légendaires plaines de Sung.

Une fois qu'il est évident que ses collègues ont compris ses méfaits, LeRoy sort son pistolet et tente de tirer sur le singe. Une opposition d'**Athlétisme** permet à un PJ de lui arracher l'arme des mains. Si personne n'intervient, le singe, se remettant temporairement de ses blessures s'il était mourant, lui saute dessus et lui arrache un par un les membres restants. (Ne lancez pas les dés pour les deux PNJ, contentez-vous de raconter ce qui se passe.)

Cooper LeRoy

Athlétisme 6, Armes à feu 6, Santé 6, Bagarre 6, Mêlée 6
Armes : +0 (pistolet), +2 (fusil à éléphant), -1 (couteau)

Ce n'est que la conclusion la plus probable et la plus romanesque de cette scène finale. Si les Investigateurs mettent trop longtemps à faire craquer LeRoy, lui et ses hommes peuvent réussir à gazer le singe. D'autre part, les Investigateurs devront réfléchir à ce qu'ils vont faire de LeRoy. **Loi** apprend qu'aucune nation n'a d'autorité sur cette île. Font-ils justice eux-mêmes ? Le ramènent-ils au Peuple des Lances pour qu'ils le jugent ? L'abandonnent-ils au Grand singe vert pour permettre à Bennett d'avoir sa vengeance ?

Si le groupe ne recolle pas les morceaux du puzzle à temps, LeRoy peut probablement capturer le Grand singe vert et se préparer à l'exhiber. À moins qu'ils ne l'arrêtent, il prend Clara avec lui pour son retour vers la civilisation. Peut-être les Investigateurs comprendront-ils plus tard ; ils pourront l'accuser lorsqu'il passera dans la base d'opération de la campagne, avant que le singe ne s'échappe et ne mette la ville sens dessus dessous. S'ils ratent tout et laissent tomber, ils apprendront dans les journaux que le grand singe s'est évadé, qu'il a tué LeRoy et a été tué par les autorités, Clara ayant elle aussi trouvé la mort dans l'incident.

S'ils font craquer LeRoy dans les temps, l'aventure se termine par des adieux déchirants entre Clara et le grand singe. Elle a beau avoir eu des sentiments pour lui auparavant, elle ne peut pas vivre sur une île perdue avec un gorille monstrueux. Après de nombreuses larmes, le groupe déclenche l'alarme qui verra revenir vers eux le *Land Of Fancy*.

Au cas où la conclusion semble un peu terne, vous pouvez ajouter une scène finale dans laquelle le Peuple des Lances (ou peut-être un Vieux Tarr mystérieusement réapparu) tente de tuer le Grand singe vert, les Investigateurs devant s'interposer pour le sauver.

Récupération de Santé mentale

Cette aventure étant plutôt du Pulp avec une dose de Mythe que de la véritable horreur, le potentiel de récupération de Santé mentale est mince. Sauver Clara et laisser le Grand singe vert hanter paisiblement les jungles de Nambu donne droit à la récupération d'1 point de Santé mentale.

LE SEIGNEUR DE LA JUNGLE

"SON ESPRIT IMAGINATIF LE POUSSAIT À S'INTÉRESSER À LA CIVILISATION PRÉHISTORIQUE À LAQUELLE L'EXPLORATEUR FOU AVAIT CRU SI PROFONDÉMENT. IL FORGEAIT DES RÉCITS SANS FIN AYANT TRAIT À LA VILLE MORTE CITÉE DANS LES NOTES ET LES OUVRAGES DE SIR WADE."

-- H.P. LOVECRAFT, FAITS CONCERNANT FEU
ARTHUR JERMYN

Les films d'aventure dans la jungle des années 30 et 40 associaient généralement un ton léger et des attaques de lions à de graves questions d'identité. Qui sommes-nous lorsque nous quittons la civilisation ? Pouvons-nous façonner notre identité dans la jungle primordiale ? L'homme a-t-il une place face à la nature brute ? Où que nous allions, portons-nous tous en nous-même un « continent noir » d'avarice et de suspicion ? Ces interrogations sous-tendent même (quoique faiblement et par intermittence) l'interminable série des admirables films de Tarzan et leurs médiocres imitations. Les rares films de jungle ambitieux les abordent presque de front. Dans *L'Enfer vert*, un film de 1940, James Whale (le réalisateur de *Frankenstein*) réussit à combiner des citées perdues et des indigènes en colère avec de forts conflits entre personnages et un passage de véritable horreur psychologique. Suivant cette tradition, cette aventure offre la possibilité de jeter les personnages les uns contre les autres, tout en détruisant impitoyablement et reconstruisant l'un de leurs camarades, un destin Puriste dans un monde Pulp.

Le Gardien devra consigner le temps passé dans la jungle, même lorsqu'elle ne sera plus pour les Investigateurs qu'un enfer ininterrompu d'insectes, de chaleur et de danger. Il devra également doser la tension et, plus encore, l'état des Réserves de points de Compétence des Investigateurs. Quand leurs ressources s'assècheront, la tentation d'accepter le cadeau empoisonné du Dieu Blanc sera plus forte.

INTRODUCTION

L'Ossature

Pour des raisons personnelles, les Investigateurs pénètrent dans la jungle du Décor Gothique à la recherche de la cité perdue d'Ilnarck.

L'expédition enchaîne les problèmes : **poursuivis par des rivaux et assaillis par les ennuis**, les Investigateurs se font un allié improbable d'un **mystérieux étranger**. Mais leur allié exige qu'un Investigateur paye un **prix abominable** en échange de son aide. Même si les **Investigateurs atteignent leur but** avec l'aide de l'étranger, le coût n'est-il pas si élevé qu'il enlève toute valeur au succès ?

L'Horrible vérité

La piste que suivent les Investigateurs les mène dans le cratère de Dzéwà. Ce dieu-plante de la planète Xiclot est tombé sur Terre des siècles auparavant depuis un vaisseau spatial shan. Souhaitant être vénéré, Dzéwà choisit l'un des Investigateurs comme adorateur. Il lui confère un pouvoir extraordinaire, un pouvoir qui transforme son utilisateur en une atroce parodie à mi-chemin entre l'humain et le Xiclotien. Dzéwà veut que son acolyte élu reste avec lui dans la jungle à tout jamais. Les dieux n'apprécient pas qu'on refuse leurs propositions. L'expédition ne peut pas réussir sans se servir du pouvoir conféré par Dzéwà. L'Investigateur en paiera-t-il le prix ? Les autres Investigateurs le feront-ils payer pour leurs rêves ?

SCÈNES

Prélude

Quand cette aventure commence, les Investigateurs avancent à la machette dans la jungle de Backlot, à la recherche de la cité perdue d'Ilnarck. Si le Gardien a besoin d'une introduction plus conséquente, ou s'il veut se raccorder à une campagne en cours, il peut toujours jouer un rapide montage des séquences suivantes :

- Trouver Ilnarck (voir page 79) ;
- De nuit, le paquebot *Queen Caroline* s'éloigne du quai. Le son sourd de sa corne de brume résonne sur l'eau noire de l'océan. Le mot « Léopoldville » (ou « Zanzibar » ou « Rio de Janeiro » ou « Singapour » ou ...) est peint en grandes lettres carrées sur sa poupe.
- Une ligne rouge progresse sur une carte sépia, partant du port de départ des Investigateurs jusqu'à la côte du continent noir. Ou un autre endroit adéquat (voir *Quelle jungle ?*).

Quelle jungle ?

L'aventure se déroule dans le Décor Jungle. L'hypothèse par défaut est qu'Illarnek se trouve quelque part au-delà de la côte ouest de l'Afrique tropicale. C'est la région de *Tarzan* et *d'Au cœur des ténébres*. Cela dit, il est inutile de transposer l'action en Afrique de l'Est (le pays des *Mines du roi Salomon*). Déplacer la scène dans l'Amazone (comme *L'Enfer vert*), en Asie du Sud-est (comme *Jungle Menace*) ou dans les Indes orientales (comme *East of Borneo* et *King Kong*) nécessite une adaptation superficielle des noms et des animaux dangereux si vous craignez que quelqu'un fasse attention à ces détails. Mais ne vous inquiétez pas trop : le Décor Jungle s'étend du Brésil à Bora Bora, comme le Décor Gothique côtoie aussi bien le Yorkshire que la Yougoslavie.

Afrique

Lions
Crocodiles
Éléphants
Mamba noir
Python
Mouches tsé-tsé
Fourmis tueuses
Anziques

Asie/Indes orientales

Tigres
Crocodiles
Éléphants (petites oreilles)
Cobra
Boa constricteur
Mouches moutmout (dévorent la peau)
Fourmis tueuses
Tcho-Tcho

Amériques

Jaguars
Alligators
Euh... tapirs ?
Crotale
Anaconda
Chauve-souris vampires
Fourmis tueuses
Akakori

- Les Investigateurs arrivent sur les docks à l'activité digne d'une ruche, sous un soleil de plomb. Derrière eux, des grues débarquent les caisses du bateau, les dockers s'insultent dans un sabir imagé. Des indigènes en sueur, torse nu, nouent des cordes et portent de lourds fardeaux sous la supervision d'un Européen rougeaud dans un uniforme kaki, portant un fouet à la ceinture.
- « Vous n'êtes pas seuls à chercher la cité perdue. » (voir page 81).
- Sur un ponton branlant au-dessus d'une rivière boueuse et bouillonnante, les Investigateurs marchandent avec un sombre marin d'eau douce au visage de rat. Son bateau somnole à l'arrière-plan, sa peinture bâlée cachant mal les rayures et les crevasses de rouille.
- Un essaim d'ouvriers indigènes débarque l'équipement des Investigateurs. Leur fidèle guide Ngambu est arrivé, avec des *pagazi* (porteurs) et des *askari* (gardes) de sa tribu. Il s'inquiète du trajet prévu, de la date avancée dans la saison et des dangers de la jungle. Mais il est trop tard pour prendre ses peurs en compte ; l'expédition doit aller de l'avant !

pas hésiter à envisager les différents désastres que peuvent subir les Investigateurs en fonction de leurs motivations, pour mieux leur poser des défis existentiels.

En dehors de leurs motivations, chaque Investigateur devrait fournir un motif plus concret pour partir en quête. Ils peuvent par exemple chercher une issue positive à une Source d'Équilibre : « Grâce au trésor, je pourrai enfin faire ma demande à Joan, ma riche petite amie. », « Une fois que j'aurai découvert la cité perdue, mon mentor le professeur Levy me considérera comme son égal. », « Ma part du butin financera l'opération du petit Timmy. » Sinon, l'Investigateur peut espérer que la découverte d'Illarnek sera l'occasion de changer de vie : « Avec cette histoire, je vais obtenir un emploi à temps plein au magazine *Life*. », « Ce que je peindrai là-bas sera exposé au musée Fitzwilliam. », « Arriver avant les Russes à Illarnek me vaudra ma promotion de Major. », « Les résultats de cette expédition me permettront d'obtenir une chaire. » Que ces rêves soient réalistes ou non dépend du Gardien ; l'idée est de fournir des motivations humaines assez fortes pour les pousser à persévérer.

Pourquoi chercher Illarnek ?

Pour les Investigateurs ayant les motivations **Besoin de Savoir**, **Curiosité**, **Goût de l'Aventure**, **Goût pour les Antiquités** ou **Soif de Connaissance**, la réponse est évidente. D'autres motivations peuvent aussi intervenir :

- **Sensibilité Artistique** : les délicats gobelets de jade d'Illarnek vous inspirent ; une cité édifiée par de tels artisans doit être un spectacle merveilleux !
- **Sens du Devoir** : si vos viraux sont des nazis ou des rouges, vous devez à votre pays d'arriver avant eux. Si ce sont des adorateurs, c'est le monde entier qui compte sur vous.
- **Ennuï** : au cœur de la féconde nature, là où elle est pure et primordiale, peut-être trouverez-vous une raison de vivre.

Selon les événements précédents de la campagne ou le passé des Investigateurs, les personnages avec **Suiveur**, **Atavisme** ou **Vengeance** peuvent également souhaiter aller dans la jungle. Le Gardien ne doit

Trouver Illarnek

Comment les Investigateurs savent-ils où chercher Illarnek ? Vous pouvez demander aux joueurs lequel d'entre eux sait où se trouve Illarnek et comme il l'a appris, ou utiliser l'une des raisons suivantes :

- Un Investigateur érudit (un archéologue, un explorateur ou un historien) est tombé sur une série d'indices dévoilant l'emplacement d'Illarnek.
- Un Investigateur adéquat (un antiquaire, un criminel ou un officier militaire) a trouvé une carte manuscrite déchirée et salie indiquant l'emplacement d'Illarnek, peut-être glissée dans un journal intime ou un journal de bord évoquant la légende.
- N'importe quel Investigateur peut obtenir la carte par héritage, la trouver dans une autre aventure, la prendre à un mort ou la recevoir d'un vieil ami de la Marine dans un bar du front de mer.
- N'importe quel Investigateur peut être contacté, recruté ou engagé par un expert (voir ci-dessous) pour renforcer l'expédition.

Les indigènes

Ngambu, votre guide bougon, porte une chemise et un pantalon occidentaux qui jurent avec les scarifications rituelles de son visage et les grigris dans ses cheveux. Il connaît la jungle comme sa poche. En lui offrant le **Réconfort** pour lui montrer que vous savez ce que vous faites, il offre de partager sa **Connaissance de la nature**.

Connaissance de la nature 5

Athlétisme 4, Armes à feu 2, Fuite 6, Santé 3, Bagarre 5, Méléc 2

Modificateur de Vigilance : +2

Modificateur de Discrétion : +2

Arme : +0 (pistolet de calibre .32 ou machette)

Juma, un askari d'une tribu guerrière dépasse les autres indigènes d'une tête. Maussade et stoïque, un bref sourire dévoile ses dents blanches lorsqu'il reçoit des munitions ou un très bon couteau. Sans **Intimidation**, il perd tout respect pour des blancs trop incompetents pour chasser ou tuer par eux-mêmes.

Athlétisme 8, Armes à feu 3, Santé 5, Bagarre 8, Méléc 6

Modificateur de Vigilance : +1

Modificateur de Discrétion : +1

Arme : +1 (lance assegai ou fusil datant de la Guerre), +0 (gourdin)

Armure : les askari portent un bouclier en bois parfois cerclé de fer qui offre une protection de -1 ou -2 contre les balles à portée courte ou plus éloignée et une protection de -5 contre toutes les autres armes. Pour éviter son bouclier, les ennemis doivent dépenser 2 points de leur réserve d'attaque ; cette dépense ne s'ajoute pas au résultat du dé.

Uledi est apprécié des autres porteurs. Il est toujours prêt à entamer une chanson au coin du feu, ou à plaisanter ou rire quand les choses vont bien. Cependant, quand elles vont mal, il se met à bredouiller superstitieusement et à sursauter à la moindre ombre. On peut le remettre d'aplomb en lui promettant un petit cadeau (**Négociation**).

Athlétisme 3, Fuite 7, Santé 4, Bagarre 4, Méléc 1

Modificateur de Discrétion : +2 (seulement pour désertier)

Arme : +0 (machette), -1 (couteau)

Cela peut être chose décidée dès le début du scénario, ou ajouté dans une séquence d'ouverture.

Les experts du Décor Gothique

Si aucun Investigateur n'est un archéologue, un historien ou un explorateur, le Gardien peut envisager d'ajouter un Expert du Décor Gothique dans l'équipe. Recrutés au pays ou rencontré dans un bar du front de mer, ils fournissent juste assez de savoir spécialisé pour être efficaces. Avec la **Compétence relationnelle** appropriée, un Investigateur peut utiliser les Réserves d'investigation de l'expert comme si elles étaient les siennes : « Dites-moi, Professeur, que pensez-vous de ces empreintes ? », « Carl ! Ne me dites pas qu'en plus vous parlez leur dialecte tribal ? »

Aventurier débrouillard, **Carl Stokely** fait la chasse aux rumeurs de cités perdues, de cimetières d'éléphant, d'apparitions de dinosaures et de mines du roi Salomon tout autour des tropiques depuis la Guerre. Sa barbe grise mal rasée détonne avec ses cheveux noirs. L'un comme l'autre ne conviennent pas à son teint jaunâtre. Que l'étrécelle dans ses yeux provienne de la malaria ou de la vision d'émetaudes, il n'abandonnera pas facilement. Il apprécie la **Flatterie** d'une jolie femme ou quelqu'un ayant un **Niveau de vie** assez élevé pour maintenir son intérêt.

Anthropologie 3, Archéologie 1, Langues 5, Connaissance de la nature 4

Athlétisme 7, Armes à feu 4, Santé 4, Bagarre 5

Modificateur de Discrétion : +1

Arme : +1 (fusil Lee-Enfield)

Tendu et sournois, le **Dr Lazlo Szukics** est un universitaire émérite du Décor gothique. « De quoi exactement êtes-vous docteur, Dr Szukics ? » « On prononce Sszou-kiish. Et vous ne comprendriez pas. » « Je parie qu'ils n'ont rien compris non plus à la faculté. » « Tous des idiots ! Bientôt, ils seront obligés d'admettre mon génie ! » Il penche la tête en avant et serre les poings d'excitation : la découverte d'Ilnarnek prouvera la Théorie préhistorique unifiée de Szukics ! Il faut régulièrement utiliser **Réconfort** pour lui laisser penser que les Investigateurs croient à sa théorie, à la portée, même des esprits limités.

Anthropologie 2, Archéologie 2, Histoire 3, Langues 4,

Occultisme 1

Athlétisme 4, Armes à feu 1, Fuite 6, Santé 5, Bagarre 2, Équilibre mental 2

Modificateur de Vigilance : +1

Arme : +0 (minuscule pistolet d'Europe de l'est)

C'est un miracle que le **professeur Stevens** ait réussi à monter sur le bateau sans se noyer. Tirant sur sa pipe, il a tendance à vagabonder tout en méditant sur un élément abscons d'épigraphe ou de géologie. Ses longs cheveux blancs sont perpétuellement en pagaille. Son maigre visage alterne entre une intense concentration sur des détails et une rêverie quasi permanente. Une **Intimidation** polie mais ferme est nécessaire pour le sortir de sa rêverie et obtenir quelque réponse utile.

Anthropologie 2, Archéologie 4, Géologie 3, Langues 4

Fuite 2, Santé 3

Modificateur de Vigilance : -2

Quelque que le soit l'expert choisi par le Gardien, son rôle se limite à présenter les faits, à remonter ses lunettes sur son nez en sueur, à se rafraîchir avec un éventail ou son borsalino et enfin mourir de façon intéressante.

Ce que vous savez d'Ilnarnek

Certaines compétences d'investigation fournissent des informations sur la cité perdue d'Ilnarnek.

Occultisme : on dit qu'Ilnarnek était la deuxième cité du pays de Mnar, après Sarnath. Quand Sarnath a succombé à son mystérieux destin lors du millième anniversaire de sa victoire sur l'Ib pré-humaine, Ilnarnek a survécu et prospéré. **Dépense de 1 point** : elle a peut-être survécu parce qu'elle possédait la Pierre d'Étoile de Mnar, une puissante relique d'une race précédente.

Histoire : le *papyrus d'Illarneq*, du British Museum, est la source de la légende occulte de Sarnath. Il date la chute de Sarnath aux environs de -8 000, bien avant le début de l'histoire conventionnelle en Égypte (-3 100). **Dépense de 1 point :** le papyrus est une copie tardive d'un original bien plus ancien ; la copie date du règne de Nékaou II (-610 à -595), qui a envoyé une expédition phénicienne pour faire le tour de l'Afrique.

Archéologie : aucune origine ou datation satisfaisante n'a été proposée pour les multiples cités singulières d'Afrique tropicale, comme Bigo en Ouganda ou le Grand Zimbabwe. Il se peut donc qu'elles soient les dernières traces d'une grande civilisation perdue. **Dépense d'1 point :** des mines en Afrique du sud et en Rhodésie montrent des signes de travail sophistiqué, vieux de 10 000 à 30 000 ans, donc avant la fin de la dernière ère glaciaire.

Histoire de l'art : quelques très vieilles pièces de jade gravé ont été trouvées dans des tombes de Chine de la dynastie Zhou, de l'Égypte de la 26^e dynastie et en Perse. Toutes ces tombes datent du VII^e siècle av. J.-C., mais le jade est bien plus vieux. Les motifs de toutes ces pièces sont très similaires, représentant un grand lézard bossu et une pierre en forme d'étoile.

Géologie : le climat africain a radicalement changé à la toute fin de la dernière ère glaciaire. Le Sahara était alors une vaste prairie parsemée de lacs et de rivières. Les jungles tropicales ont très bien pu être plus tempérées pendant les milliers d'années de l'ère glaciaire. **Dépense d'1 point :** le grossulaire, une variété de grenat très similaire à la jadéite, se trouve en Afrique depuis le Kenya jusqu'au Swaziland.

Ils ont maintenant une carte, ou un expert, ou les deux. Si les Investigateurs n'ont pas les compétences nécessaires, le Gardien peut supposer que leur intérêt pour la cité perdue a motivé des exploits héroïques de **Bibliothèque** (ou de harcèlement de contacts) pour dénicher l'ensemble ou une partie des faits précédents.

La cité des rêves

Dans son histoire courte *La Malédiction de Sarnath*, Lovecraft situe explicitement Mnar et Illarneq durant la préhistoire de la Terre, « quand l'Humanité était jeune ». Une nouvelle ultérieure, *La Quête onirique de Kadath l'inconnue*, mentionne Illarneq, ainsi que plusieurs autres lieux lovecraftiens, impliquant qu'il s'agit d'une cité des contrées du rêve plutôt que de la terre. Plus tard encore, *Les Montagnes hallucinées* replacèrent Mnar (et donc Illarneq) dans le passé immémorial de la terre. Malgré cela, la plupart des ouvrages publiés pour l'**Appel de Cthulhu**, et quelques fictions, laissent Illarneq dans les Contrées du rêve. Cette aventure suppose qu'Illarneq est une cité ancienne mais humaine de la civilisation depuis longtemps oubliée de Mnar.

Si votre campagne s'est déjà risquée dans les Contrées du rêve (ou si vous en avez l'intention) et a déjà décidé qu'Illarneq était une cité onirique, vous avez plusieurs options :

- Changez le nom en cité perdue de Nyhargo, ou quelque chose du genre, ou laissez-la sans nom. (« Les esclavagistes arabes l'appellent Hamiya, la cité cachée, la cité que seuls les aveugles peuvent trouver »).
- Les ruines d'Illarneq sont bien dans les Contrées du rêve ; les Investigateurs entrent dans les Contrées durant l'expédition (en traversant le marécage) et repartent de la même façon. Même si Illarneq est normalement une cité florissante des Contrées, les Investigateurs y arrivent à un point du passé (ou du futur) où elle est en ruine.
- Il s'agit de la version du monde éveillé d'Illarneq, tout comme certains rêveurs ont des identités oniriques et éveillées.

Vous n'êtes pas les seuls à chercher la cité perdue

D'autres personnes que les Investigateurs sont à la recherche d'Illarneq. Une expédition concurrente est en chemin pour la cité perdue. Ces rivaux ont une légère avance, d'environ une semaine. Mais surtout, ils ont manipulé une importante tribu afin qu'elle soit hostile aux Investigateurs. Elle bloque la route la plus pratique pour l'intérieur, ce qui oblige les Investigateurs à suivre un chemin moins connu, probablement plus dangereux. Le Gardien peut l'expliquer aux joueurs au début de l'aventure, ou les Investigateurs peuvent l'apprendre lors d'une brève scène de dialogue à leur point de départ.

- **Bureaucratie** permet d'obtenir le renseignement de la part des autorités coloniales qui ont fourni un permis à l'équipe concurrente pour explorer l'intérieur.
- **Jargon policier** permet d'obtenir l'information auprès des gendarmes locaux, qui ont dû faire le ménage après le départ de l'équipe concurrente.
- **Niveau de vie** permet de le découvrir chez les commerçants locaux, qui ont vendu aux rivaux énormément de fusils et de marchandises.
- **Connaissance de la rue** permet d'entendre des rumeurs en ce sens auprès de criminels ou du marché noir, si les rivaux appartiennent à ce milieu.

D'une façon générale, l'expédition concurrente est mieux équipée (surtout en ce qui concerne les armes et les marchandises) et compte plus d'hommes que celle des Investigateurs.

Le Gardien détermine l'identité de ces rivaux, en fonction de l'ambiance et de l'histoire passée de la campagne. Quelques idées sont développées ci-dessous, par ordre décroissant de cruauté. Plus un rival est impitoyable, plus il a de chances d'attaquer directement les Investigateurs, apportant une gamme plus étendue d'obstacles et de problèmes à nos héros.

Changer de cap pour attaquer ou se charger des rivaux réclame 2 jours de marche.

Rivaux érudits

Si les Investigateurs viennent de Miskatonic, les rivaux viennent d'Harvard. Si les Investigateurs sont d'Harvard, ils viennent d'Oxford. Ils sont mieux équipés, ont un budget plus important et disposent de plus d'alliés sur le terrain. Ils portent des costumes blancs et des casques coloniaux ; ils ont une propriété et d'une supériorité insupportables. S'ils arrivent à Illarneq les premiers, ils mettront à profit leurs relations dans l'administration coloniale pour obtenir des droits de fouille exclusifs. Personne ne pourra publier ne serait-ce qu'une esquisse sans leur accord.

Leurs actions agressives se limiteront à envoyer un éclaireur soulever les porteurs des Investigateurs pour qu'ils désertent. Cela arrivera le dixième jour de l'expédition, ou quand le Gardien estimera que c'est nécessaire pour le rythme. Un Investigateur connaissant la langue indigène (il suffit d'un emplacement libre en Langues : « J'ai retenu quelques mots de leur patois ; ils n'ont pas l'air contents ») pourra utiliser **Psychologie** pour détecter la tentative. Les Investigateurs pourront la déjouer en dépensant 2 points de **Négociation**. Les érudits concurrents réuseraient à chaque fois que l'expédition des Investigateurs aura des problèmes.

Si les Investigateurs tentent quoi que ce soit à leur encontre (comme essayer de voler des animaux ou de l'équipement), les érudits leur rendront la monnaie de leur pièce et se plaindront à l'administra-

tion coloniale. Ils ont un ou deux guides expérimentés (blancs ou indigènes) et des chasseurs armés de fusils (idem), mais les érudits eux-mêmes ne représentent pas une grande menace physique.

Athlétisme 4, Armes à feu 1, Fuite 5, Santé 5, Bagarre 3
Arme : +0 (machette ou pistolet de calibre .32)

Braconniers ou pilliers de tombes

Portant des borsalinos et des treillis, ce groupe de voyous de bas étage ne s'intéresse qu'à ce qu'ils peuvent voler. Ils ne manquent pas d'armes à feu, de cachettes et d'alliés (contraints ou achetés) sur tout le trajet. S'ils arrivent à Ilarneq les premiers, ils pilleront la cité et dynamiteront ce qu'ils ne pourront pas emporter.

Leurs actions iront crescendo, en commençant par disperser les mules des Investigateurs. Les éclaireurs des pilliers de tombes (blancs ou indigènes) installeront des pièges et des collecteurs sur le chemin des Investigateurs (**Sixième sens** pour les détecter et **Mécanique** pour les désarmer). Si le piège se déclenche, cela coûtera aux aventuriers 1 journée de voyage, 1 porteur ou 2 points de Santé. Le niveau de Difficulté augmente avec le temps ; puis les risques de dégâts potentiels et de perte de points de Santé augmentent à cause des pièges tels que des piques, des fosses, etc.

Si les Investigateurs tentent quoique ce soit d'agressif, les pilliers de tombes se vengeront avec violence. La première attaque se fera sous la forme d'un raid, visant à faire peur aux Investigateurs pour les forcer à faire demi-tour. Si les pilliers de tombes pensent qu'une deuxième attaque est nécessaire, ils surgiront de nulle part pour s'en prendre aux Investigateurs.

Les pilliers de tombes ont une forte troupe d'indigènes (utilisez les Caractéristiques des Askari de l'encart *Les indigènes de Décor Gothique*) et sont eux-mêmes de redoutables adversaires.

Athlétisme 8, Armes à feu 6, Fuite 6, Santé 8, Bagarre 4
Modificateur de Vigilance : +1
Modificateur de Discrétion : +1
Arme : +1 (fusil Lee-Enfield ou fusil de chasse Winchester ; pistolet Colt calibre .45), +0 (machette), -1 (fouet)

Nazis ou cocos ?

Au moins un officier marche dans la forêt en uniforme complet de SS ou de l'Armée rouge, pâle et arrogant, la svastika ou l'étoile rouge bien en vue. Les autres peuvent porter soit les mêmes tenues de jungle qu'apprécient les Investigateurs, soit des uniformes anonymes vert-gris ou brun terreux. Ils cherchent les richesses ou les secrets (ou les deux) cachés à Ilarneq. S'ils découvrent une civilisation aryenne supérieure ou un paradis populaire précolonial, ce sera un fantastique sujet de propagande.

Les agents totalitaires se contenteront d'une marche forcée, confiants en leur capacité à surpasser des Investigateurs représentants de l'Occident décadent. Toutefois, ils s'arrêteront assez longtemps pour fournir à une tribu des surplus de fusils Mauser espagnols (modèle Gewehr 93) de piètre qualité et l'envoyer contre l'expédition des Investigateurs :

Athlétisme 6, Armes à feu 1, Fuite 6, Santé 8, Bagarre 6, Mêlée 5
Modificateur de Discrétion : +1
Arme : +1 (fusil Mauser 7x57 mm ; 5 coups ; s'enraye sur un 1 au dé), +0 (lance)

Employer **Armes à feu** pour examiner les fusils capturés les identifie comme un lot utilisé par les SS (ou le Komintern) pour récompenser leurs alliés locaux. Si les Investigateurs atteignent le village anziq (voir ci-dessous), les SS (ou le NKVD) sont déjà sur place, aidant les cannibales. Une fois que les agents totalitaires sont directement impliqués, ils attaquent avec toutes les forces à leur disposition, ce qui veut dire une escorte de soldats de l'Armée rouge ou des Waffen-SS :

Athlétisme 8, Armes à feu 8, Santé 5, Bagarre 6, Mêlée 3
Arme : +1 (fusil Mauser ou Moisin-Nagant), +0 (baïonnette)

Adorateurs

Si les Investigateurs se sont fait des ennemis dans une secte lors d'une aventure précédente, ces adorateurs pourraient décider de les suivre dans la jungle de Backlot. Là, ils pourront les éliminer sans le moindre témoin gênant. Dans un scénario proche de l'esprit d'A. Derleth, une secte pourrait avoir monté une expédition parallèle vers Ilarneq pour ses propres motivations ; le Gardien a toute liberté pour introduire un méchant récurrent.

Bien que les détails puissent varier, une secte va probablement invoquer un monstre pour attaquer les Investigateurs. Un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath est le plus adapté à la jungle, mais tout est possible selon les croyances de la secte. La plupart des adorateurs se contenteront d'attaques magiques répétées. Ils ne combattront physiquement que si les Investigateurs les attaquent :

Athlétisme 5, Armes à feu 2, Santé 3, Bagarre 5, Mêlée 3
Modificateur de Vigilance : +1
Arme : +1 (fusil ou pistolet), +0 (machette), -1 (dague sacrificielle)

Des rivaux érudits, pilliers de tombes ou totalitaires peuvent posséder des informations sur Ilarneq par le biais d'un texte du Mythe et avoir été corrompus par sa sagesse exécrable. Une expédition nazie pourrait agir sous le contrôle de l'Ahnenerbe, avec ses propres motivations occultes à la discrétion du Gardien. Ses adversaires issus des trois autres types de rivaux utilisent leurs caractéristiques d'origines, pas celles des adorateurs de base.

Bienvenue dans la jungle

Selon les calculs des Investigateurs (ou de leur guide), il faudra 40 jours pour arriver à Ilarneq. Les porteurs et les mules peuvent transporter de la nourriture et des provisions pour 60 jours ; la méthode habituelle pour compenser la différence est d'amener du *hongo*, des marchandises à échanger contre de la nourriture auprès des tribus amicales sur le trajet. (En fait, à moins que le Gardien ne se sente d'humeur très généreuse, il n'y aura pas de tribu amicale sur le trajet.) L'expédition comporte initialement les Investigateurs, éventuellement un expert, Ngambu, autant d'askari que d'Investigateurs, six fois plus de porteurs que d'Investigateurs et deux fois plus de mules que d'Investigateurs.

La mort d'un porteur réduit les réserves de l'expédition d'une journée. La mort d'une mule les réduit de 3 jours. *Exemple* : le quatrième jour de l'expédition, un léopard surgit dans le campement, mange une mule et tue deux porteurs. Il restait 56 jours de réserves à l'expédition. La perte de la mule baisse cette réserve à 53 jours. La mort des deux porteurs réduit le total à 51 jours. Le stock des Investigateurs est en train de fondre !



Marche forcée

En dépensant 1 point de réserve en **Intimidation** ou **Négociation**, les Investigateurs peuvent ordonner une marche forcée et couvrir l'équivalent de 2 jours de marche en une seule journée. (Un Investigateur peut dépenser 1 point pour toute l'équipe.) Chaque jour de marche forcée nécessite un test d'**Athlétisme** de Difficulté 4 de la part de tous les Investigateurs ; ceux qui échouent perdent 1 point de Santé. Les Investigateurs à 0 ou moins en Santé ne peuvent continuer la marche forcée.

Assaillis par les ennuis

Le Gardien doit insister sur la nature hostile et désagréable des déplacements dans la jungle. L'air est épais et oppressant, la piste est encombrée de lianes et de branches entremêlées, les odeurs de pourriture et de boue sont omniprésentes, les insectes murmurent et mordent. Le soleil est cuisant ; même à l'ombre la chaleur est étouffante.

Chaleur

L'expédition doit s'arrêter durant les heures les plus chaudes de la journée. Si des Investigateurs entreprennent des activités fatigantes (comme un combat) durant cette période, ils doivent réussir un test de **Santé** contre une Difficulté de 4 sous peine d'être considérés comme blessés jusqu'au lendemain.

Infection

L'humidité de l'air et les parasites, moisissures et champignons omniprésents signifient que n'importe quelle blessure ouverte s'infecte presque immédiatement. Chaque point de **Premiers soins** dépensé sur une blessure ayant perforé la peau guérit un point de Santé de moins que d'habitude.

Maladie

Une fois par semaine passée dans la jungle, tous les Investigateurs doivent réussir un test de **Santé** contre une Difficulté de 3 sous peine de contracter une maladie grave : dysenterie, malaria, ulcères tropicaux, hépatite, vers, etc. Soigner une maladie requiert **Médecine** et fait perdre 2 jours (1 jour avec une dépense). Si on ne traite pas la maladie, l'Investigateur souffrant perd 1 point de Santé par jour et est considéré comme blessé. **Premiers soins** n'est d'aucun secours face à cette perte. Si le malade réussit le test de la semaine suivante, il se remet. La Difficulté de ce test de Santé augmente de 1 pour chaque échec précédent de l'Investigateur.

Démence de la jungle

Une fois par semaine passée dans la jungle, tous les Investigateurs doivent faire un test d'**Équilibre mental** de 3 points, représentant les conséquences de l'isolation oppressante de son environnement.

Ressentiment et désertion

Une fois que la moitié des porteurs sont morts, ou quand le Gardien estime que les choses commencent à mal tourner, les Investigateurs doivent dépenser 1 point de réserve par jour en **Intimidation**, **Négociation** ou **Réconfort** pour garder leurs porteurs et askari indigènes. (Un seul Investigateur peut payer pour tout le groupe.) Une fois que ces points sont épuisés, les indigènes (à l'exception du fidèle Ngambu) désertent, emportant le stock de nourriture de l'équipe avec eux.

Rationnement

Sans stock de nourriture, les Investigateurs doivent soit abandonner leur quête, soit voyager léger et avec la faim au ventre. Cela leur fait

perdre un point de réserve en **Athlétisme** et en **Fuite** chaque jour (encore une fois, un Investigateur peut payer le rationnement pour toute l'équipe) et les prive de leur équipement spécialisé lourd. Un Investigateur avec **Connaissance de la nature** ou **Filature** peut passer 1 journée à chasser le gibier ; cela fait perdre une journée, mais retarde la prochaine période « léger et faim » de 1-3 jours. Nous encourageons le Gardien à faire attaquer le chasseur par un animal sauvage, évidemment alors qu'il est seul dans la jungle.

Disette

Une fois que les réserves d'**Athlétisme** et de **Fuite** sont vides, la vraie faim arrive. Maintenant, le Gardien peut sortir les images d'archive montrant des vautours planant dans le ciel. Après deux jours, le coût de toutes les dépenses d'investigation augmente de 1 et les indices automatiques requièrent des dépenses de 1 point. Toutes les Difficultés des compétences générales augmentent elles aussi de 1 point.

Après 7 jours, le coût de toutes les dépenses d'investigation augmente à nouveau de 1, ainsi que toutes les Difficultés. Après 14 jours, cette augmentation cumulative se répète. Après 21 jours, les Investigateurs doivent réussir un test de **Santé** de Difficulté 7 chaque jour, ou tomber inconscient et mourir.

Rencontres dans la nature

Au Gardien de saupoudrer quelques morceaux de choix de la liste suivante de désagréments à chaque fois qu'il sent que l'histoire a besoin de stimulation et de couleur locale, qu'un expert a cessé d'être utile ou que les Investigateurs doivent éponger quelques points de réserves supplémentaires. La plupart de ces rencontres sont à usage unique ; une fois que vous avez vu des sables mouvants, vous les avez tous vus. Mais comme toujours, le Gardien ne doit pas avoir peur de le gérer comme bon lui semble.

Mamba noir

Ce serpent noir comme l'ébène et long de 4 mètres est tapi à l'ombre des fourrés, ne frappant que si on trouble son repos.

Un Investigateur peut faire un test de **Sixième sens** de Difficulté 6 pour voir le mamba noir avant qu'il ne s'en prenne à un porteur et le tue. S'il le désire, il peut l'attaquer afin de détourner son attention. Une fois que le mamba a tué un porteur, à moins qu'il ne soit tué instantanément par un Investigateur, la panique et le ralentissement coûteront aux Investigateurs 1 journée de marche et 1 point de réserve de **Réconfort**, **Intimidation** ou **Négociation**.

Athlétisme 8, Santé 3, Bagarre 10

Seuil de Blessure : 4 (élançé)

Modificateur de Discrétion : +2

Arme : -2 (morsure)

Venin : en cas de morsure (même si elle ne fait aucun dégât), la victime doit effectuer un test de **Santé** de Difficulté 5 contre le venin du mamba. S'il rate, la victime perd 5 points de Santé, se met à convulser et souffre d'arrêt respiratoire, ce qui lui fait perdre 1 point de Santé par heure jusqu'à ce qu'elle soit soignée avec **Premiers soins** ou **Connaissance de la nature**. Si le test réussit, la victime perd 2 points de Santé, sans autre effet. Dans les deux cas, la victime est considérée comme **blesée** (ou pire, si sa Santé descend en dessous de -5) jusqu'à être soignée.

Éléphants

Une charge de troupeau d'éléphants percute la colonne, envoyant les porteurs et les mules valdinguer à grands coups de défenses. « C'est le *mustb*, la saison des éléphants fous. » dit Ngambu en serrant les dents, luttant contre la terreur ou le désespoir. Un Investigateur doit réussir un test de **Sixième sens** de Difficulté 3 pour entendre l'arrivée des éléphants. **Connaissance de la nature** conseille de s'arrêter immédiatement pour construire une palissade en épines *boma*. Sa construction coûte 1 journée de marche, un total de 5 points de réserve de **Mécanique** ou de **Connaissance de la nature** et un test d'**Athlétisme** de Difficulté 4 pour que chaque Investigateur évite de se piquer avec les épines et encaisse 1 point de dégâts en Santé.

Autrement, **Connaissance de la nature** ou **Biologie** permet de remarquer que tuer l'éléphant de tête incitera les autres à changer de direction. C'est le moment pour les Investigateurs avec **Organisation** et **Armes à feu** d'affirmer que *bien sûr* ils ont emmené un fusil à éléphant (voir *Cthulhu*, page 152) ; la Difficulté du test d'**Organisation** est de 4 ou 5 selon la validité des arguments du joueur.

Si les éléphants s'en prennent à l'expédition, ils tuent 1 à 6 porteurs et détruisent l'équivalent de 2 à 12 jours de provisions perdues par les survivants dans la panique.

Athlétisme 10, Santé 24, Bagarre 18

Seuil de Blessure : 2 (éléphantinesque)

Modificateur de Discrétion : -2

Arme : +12 (défenses), +10 (piétinement), +3 (trompe)

Trompe : la première attaque de Bagarre d'un éléphant est toujours un coup de trompe, puis un piétinement, puis les défenses. Si l'attaque de trompe réussit, la cible doit effectuer un test d'**Athlétisme** d'une Difficulté égale aux résultats de dégâts. En cas d'échec, elle tombe sur le dos.

Pile entre les yeux

Même un fusil à éléphant ne tuera pas ce mastodonte à moins de l'atteindre directement dans le cerveau (dépense de 1 point de **Connaissance de la nature** ou **Biologie**).

Cela implique, avant tout, de se tenir droit devant l'animal alors qu'il charge, ce qui provoque un test d'**Équilibre mental** de 1 point. En cas d'échec, vous devez réussir un test de Difficulté 4 d'**Athlétisme** ou de **Fuite** pour plonger hors du chemin de l'éléphant. Sinon, vous vous figez et subissez automatiquement les dégâts de piétinement (+10).

Ensuite, vous devez viser entre les yeux de l'éléphant, juste un peu au-dessus. Cela fait passer le Seuil de Blessure de 2 à 6.

Pendant, si vous touchez, les dégâts sont quadruplés (lancez, ajoutez +2, multipliez par 4). S'il n'est toujours pas mort, il vous reste une deuxième cartouche...

Fourmis tueuses

Alors que l'expédition s'arrête pour la nuit, une colonne de millions de *siafu*, les redoutées fourmis légionnaires, se déverse sur son campement, dévorant tout sur son passage. En dépensant 1 point de réserve en **Connaissance de la nature** ou 2 points de réserve en **Organisation**, les Investigateurs peuvent construire un cercle de feux qui va les détourner du bivouac. (N'importe qui avec **Connaissance de la nature**, y compris Ngambu, peut leur expliquer comment procéder sans dépense.)

Un succès coûte 1 jour de marche pendant lequel les Investigateurs doivent reconstituer les réserves en bois de l'expédition. Un échec coûte 1 à 3 mules, dévorées, rendues folles par les morsures, enfiués et perdus pour toujours dans la jungle.

Pour chaque round qu'une personne passe dans la colonne de fourmis, elle perd 2 en Santé et 1 en Équilibre mental. Heureusement, les fourmis sont relativement lentes. Même dans la jungle, on peut les distancer à la course. Échapper à la colonne de fourmis nécessite un test de Difficulté 3 d'**Athlétisme** ou de **Fuite**.

Lions

Deux lions ont flairé l'odeur de l'équipe, sans doute à cause des porteurs blessés. Un Investigateur peut effectuer un test de **Sixième sens** de Difficulté 7 pour remarquer le lion caché sur la fourche d'un grand arbre de la jungle (Difficulté 6 si l'Investigateur a également **Connaissance de la nature**). Il disparaît avant que l'Investigateur ne puisse tirer.

Chaque nuit, l'un des deux lions pénètre silencieusement dans le camp de l'expédition et attaque. Lancez un dé pour déterminer sa cible :

- 1 : un Investigateur (4/7)
- 2 : un expert, Ngambu ou un askari (4)
- 3-4 : un porteur (5)
- 5-6 : une mule (6)

Le nombre entre parenthèses est la Difficulté du test de **Sixième sens** que peuvent tenter les autres Investigateurs pour détecter le lion à temps pour atteindre le lieu de l'attaque du lion après son premier test de **Bagarre** contre sa proie. Si la cible du lion est un Investigateur, il a droit à un test de **Sixième sens** de Difficulté 7 pour détecter le lion avant son attaque s'il est réveillé (pas de test s'il est endormi !). Baissez toutes les difficultés de 1 pour les Investigateurs avec **Connaissance de la nature**. Contre n'importe qui d'autre qu'un Investigateur, une attaque suffit au lion ; sa proie est morte et il emporte les morceaux les plus savoureux dans la jungle. Si les Investigateurs ne prennent pas le lion en flagrant délit, ils découvriront un spectacle hieux à leur réveil (test d'**Équilibre mental** de 3 points pour voir les restes d'une victime humaine).

Pister le lion dans la jungle nécessite **Connaissance de la nature** ; le faire sans alerter soit le lion, soit son compagnon requiert un test de **Filature** de Difficulté 5 (Difficulté 4 de jour). Si le test de **Filature** échoue, les lions peuvent s'échapper ou prendre les chasseurs en embuscade. Partir à la chasse au lion coûte 1 jour de marche.

Tant que les lions sont là, **Connaissance de la nature** conseille de s'arrêter chaque nuit pour construire une palissade en épines **boma**. N'ayant pas à résister à des éléphants, celle-ci ne nécessite qu'un test de **Mécanique** de Difficulté 5 (Difficulté 4 si le constructeur possède **Connaissance de la nature** ou est assisté par quelqu'un ayant cette compétence). Contre un camp protégé par un **boma**, le lion doit d'abord lancer un dé. Sur tout autre résultat que 6, il va chercher sa pitance ailleurs. Après 8 jours sans morts, les lions abandonnent l'expédition. Une dépense de 1 point de **Connaissance de la nature** permet aux Investigateurs d'apprendre quand les lions ont lâché prise. Cependant s'arrêter plus tôt chaque nuit augmente le temps du trajet d'un tiers, il faut donc encore 3 jours au lieu de 2 pour se trouver à proximité d'Illarneq.

Utilisez les caractéristiques du lion, page 125 de *Cthulhu*.

Sables mouvants

Une mare de sables mouvants mortels recouvre un creux dans la piste. Tous les Investigateurs doivent faire un test de **Sixième sens** de

Difficulté 4 (Difficulté 3 s'ils ont **Connaissance de la nature**). Tous les Investigateurs ayant raté leur test ainsi que 1 à 6 porteurs sont pris dans des sables mouvants. Si aucun Investigateur n'échoue, seuls 1 porteur et 1 askari sont pris au piège.

Après trois rounds dans les sables mouvants, les victimes se noient (voir page 56 de *Cthulhu*). Si elles ratent le test d'**Athlétisme**, elles perdent 1d6+3 points de Santé par round en avalant du sable. Un personnage avec **Connaissance de la nature** sait que l'on peut nager dans des sables mouvants ; un test d'**Athlétisme** de Difficulté 3 permet de flotter et de ne pas se noyer. Il faut un test d'**Athlétisme** de Difficulté 5 et deux rounds pour sortir quelqu'un des sables mouvants. Une dépense de 1 point d'**Organisation** fournit une corde fort utile si personne ne porte de fouet. Lancer une corde à une personne piégée réclame un test d'**Athlétisme** de Difficulté 3.

Rivière

La piste s'interrompt brusquement au bord d'une rivière. Elle coule avec puissance et lenteur entre deux hautes berges friables. Des crocodiles se dorent au soleil sur des bancs de boue au milieu de la rivière, plongeant dans l'eau brunâtre avec un « bloups » sourd.

Les berges sont entre 6 et 10 mètres au-dessus de l'eau. La rivière fait 20 mètres de large au niveau de la piste. On peut la franchir à gué avec un test d'**Athlétisme** de Difficulté 5. Un échec signifie que le personnage est coincé dans une zone boueuse ou qu'il est tombé dans l'eau. Dans les deux cas, les crocodiles attaquent. Pour sortir de l'eau, le malheureux peut soit réussir un autre test d'**Athlétisme** de Difficulté 5, soit ramporter trois oppositions de **Fuite** d'affilée contre les crocodiles.

Pousser tout le groupe à traverser requiert 2 points d'**Intimidation**. Cela coûte 1 journée de marche et 1 à 6 porteurs qui meurent ou désertent.

Construire un pont au-dessus de la rivière nécessite beaucoup de corde (disponible avec une dépense de 1 point d'**Organisation**) ou des lianes solides (dépense de 2 points de **Biologie**). Cela prend également 3 jours et 11 points de réserve de **Mécanique**. Pour chaque jour en plus, les Investigateurs peuvent dépenser 1 point de moins en **Mécanique**.

Utilisez les caractéristiques des crocodiles, page 125 de *Cthulhu*.

Python

Un python de 6 mètres de long pend à une branche surplombant la piste, prêt à briser la nuque d'une mule dans ses anneaux et à festoyer durant toute une semaine.

Un Investigateur peut faire un test de **Sixième sens** de Difficulté 6 pour distinguer le python de l'enchevêtrement habituel de plantes grimpances ombrageant le chemin. S'il le souhaite, il peut l'attaquer et attirer son attention vers lui. Dans la jungle, les pythons n'ont peur de rien.

En cas d'échec, les Investigateurs se retournent pour voir une mule les quatre fers en l'air dans un amas d'anneaux tachetés gris-bruns.

Athlétisme 10, **Santé** 6, **Bagarre** 13

Seuil de Blessure : 4 (étonnamment vif) ; 2 (pour ceux qu'il écrase de ses anneaux)

Modificateur de Discrétion : +2

Arme : +1 (écrasement)

Armure : -2 contre les attaques à mains nues ou contondantes ; -1 contre les lames ou le feu ; rien contre les lances ou les balles (écailles épaisses)

Constriction : quand le python attaque un humain, sa cible a droit à un test d'**Athlétisme** de Difficulté 4 pour garder un bras (idéalement, celui portant une arme) hors des anneaux. Une fois qu'un python a

réussi sa première attaque contre une cible, il inflige ses dégâts d'écrasement automatiquement chaque round jusqu'à ce qu'il soit tué ou repoussé. Un python ne peut attaquer qu'une cible à la fois. Pour se libérer, une victime doit réussir deux tests d'**Athlétisme** de Difficulté 5 d'affilée.

Forêt d'épines

Une dense forêt d'arbres aux épines dures comme l'acier a poussé en travers de la piste. Des oiseaux, des serpents et de petits animaux pendent sur les épines, empalés là par de mystérieux prédateurs.

Se frayer un passage à la machette dans la forêt d'épines coûte 2 jours de marche et requiert un test d'**Athlétisme** de Difficulté 4 pour tous les Investigateurs. En cas d'échec, un Investigateur perd 2 points de Santé à cause des épines tranchantes qui lui lacèrent les chairs.

Pluie torrentielle

Les cieux libèrent un tonnerre assourdissant, puis un rideau de pluie s'abat sur le campement des Investigateurs et tout ce qui les entoure. Rapidement, ils ne voient pas beaucoup plus loin que le bout de leur nez. La pluie continue par intermittence pendant plusieurs heures, assez pour tremper tout et tout le monde dans le camp.

Pour chaque point d'Organisation que dépensent les Investigateurs, ils peuvent sauver l'un des objets suivants de la destruction par la boue et les fuites ou d'être emporté par la boue ou la pluie, ou éviter qu'ils ne soient emportés par le courant.

- La trousse de secours. Sans elle, Premiers soins soigne 0 point de toute blessure perforante et les maladies tropicales ne peuvent plus être traitées.
- Le fusil à éléphant, ou l'arme la plus lourde du camp.
- La deuxième arme la plus lourde du camp.
- Toutes les munitions des askari.
- Toutes les munitions des Investigateurs.
- Les marchandises.
- Un équipement spécialisé amené par les Investigateurs : un appareil photo, un matériel de surveillance, etc.
- Une mule.
- Un ouvrage du Mythe ou un autre livre ou document précieux, comme la carte vers Ilarneq.

Les deux jours de marche suivants se font à une vitesse réduite de moitié ; les Investigateurs ne se rapprochent que d'une journée d'Illarneq.

Mouches tsé-tsé

Un son aigu caractéristique semble venir de toutes les directions. De minuscules et horribles mouches mordent tout ce qu'elles voient. Ce sont les redoutables mouches tsé-tsé, dont la morsure transmet la maladie du sommeil.

Chaque jour durant les 1 à 6 jours suivants, une mule s'écroule lentement sur le côté de la route, tombant dans le sommeil, puis la mort.

Médecine permet de diagnostiquer la maladie, mais il n'y a aucun moyen de l'enrayer.

Au bout de la piste

Trois jours avant d'arriver à Ilarneq, la piste s'élargit et l'on commence à voir de petits herbages plantés d'ignames ou de dattiers. **Anthropologie** identifie là les signes de la présence d'un village à proximité. Un village implique de la nourriture ! Du repos ! Et c'est le cas, mais cela ne va pas se dérouler comme prévu.

Le village des Anziques

Si les rivaux des Investigateurs sont des nazis ou des rouges, les Anziques se tiennent en embuscade dans leur village, soutenu par des Waffen-SS ou des soldats de l'Armée rouge. Un test de **Sixième sens** de Difficulté 4 permet d'apercevoir le reflet du soleil dans le canon d'un fusil avant que le piège ne se referme.

Sinon, les Anziques adapteront leur réaction au comportement des Investigateurs. S'ils tentent de négocier ou supplient pour avoir de la nourriture, les Anziques les accueillent à bras ouverts. Ils les invitent à un grand festin en leur honneur. Si les Investigateurs sont ouvertement menaçants ou forcent les Anziques à les nourrir, ils font semblant d'obéir et, là encore, préparent un festin.

Si les Investigateurs s'approchent discrètement du village, il faut un test de **Discrétion** de Difficulté 5 pour arriver à portée de vue sans être repéré. Si les Anziques détectent l'approche, ils préparent une embuscade pour les éclaireurs lors de leur retour à travers la jungle (test de **Sixième sens** de Difficulté 5 pour les repérer), puis entourent et attaquent le campement de base une fois qu'ils se sont débarrassés des éclaireurs (test de **Sixième sens** de Difficulté 4 pour s'apercevoir de l'encerclement).

Qu'ils soient des invités d'honneurs ou des espions furtifs, les Investigateurs remarquent les faits suivants à propos des Anziques :

- **Langues** : toute personne parlant une langue d'Afrique de l'ouest comprend quelques mots de Bateke. Partager cette information réduit le coût de la dépense d'**Anthropologie** de 2 à 1 point.
- **Expertise légale** : il y a des ossements humains carbonisés sur le côté d'une hutte. Si les Investigateurs peuvent les voir de près, ou s'ils dépensent un point d'**Expertise légale** ou de **Recueil d'indices**, ils remarquent que les os ont été coupés en deux pour en extraire la moelle.
- **Recueil d'indices** : si les rivaux des Investigateurs étaient des érudits concurrents, un ou deux objets leur appartenant sont visibles dans des contextes étranges : une indigène portant une écharpe de l'université de Yale autour de la tête, ou un enfant jouant avec une paire de lunettes cerclée de platine. Le Gardien peut omettre cet indice s'il le souhaite.
- **Architecture** : une des huttes est de construction étrange, en pierre et ronds. Pourtant, elle ne semble pas être la hutte du chef. *Dépense de 1 point* : la porte de cette hutte peut être verrouillée de l'extérieur.
- **Anthropologie** : inexplicablement, les membres de la tribu sont d'apparence caucasienne, comme s'ils étaient des figurants hollywoodiens maquillés de façon peu convaincante. *Dépense de 1 point* : apparemment, ils n'élèvent pas de cochons, ce qui est étrange pour une tribu de la jungle. *Dépense de 2 points* : les motifs de la tribu (sur les scarifications du visage, sur les idoles, etc.) sont caractéristiques des Anziques, qui furent chassés du Congo français il y a des générations. Les Anziques avaient la réputation d'être cannibales.

Lors du festin anziq, la nourriture (igname, noix, semoule de manioc et porc aux épices) et le vin de palme ne manquent pas. Les jeunes femmes sont amicales et accortes, le chef et ses conseillers sont agréables et accueillants. Pourquoi s'en faire si une dépense de 1 point de **Psychologie** indique que les indigènes attendent quelque chose ? C'est

probablement le dessert, tout sent si bon. Tout Investigateur s'étant rationné engloutira sa nourriture dès qu'elle est servie à moins qu'il ne suspecte la véritable origine du « porc ». Des Investigateurs soupçonneux peuvent faire un test de **Déguisement** de Difficulté 3 pour faire semblant de manger le « porc » et un autre pour prétendre boire le vin de palme.

Les Investigateurs moins suspicieux doivent faire un test de **Santé** de Difficulté 6 ou s'évanouir à cause du vin empoisonné. (Un autre test de **Déguisement** de Difficulté 4 ou un test d'**Athlétisme** de Difficulté 4 permet à un Investigateur de simuler la défaillance.) Tous les Investigateurs évanouis doivent réussir un test de **Santé** de Difficulté 4 pour se réveiller avant que les Anziques ne reviennent les chercher. Les Investigateurs ayant échoué peuvent être réveillés par des camarades libres de leurs mouvements avec un test de **Premiers soins** de Difficulté 4. Ils se réveilleront dans la hutte sécurisée, ligotés avec des lianes grimpantes.

Un Investigateur peut dépenser un point en **Camouflage** et en **Organisation** pour avoir un couteau dissimulé dans sa botte. Autrement, se libérer est un test d'**Athlétisme** de Difficulté 5. Sortir de la hutte peut se faire avec un test de **Mécanisme** de 4 points pour soulever la barre extérieure depuis l'intérieur, une attaque surprise sur les Anziques lorsqu'ils reviennent pour leur souper nocturne, ou tout autre plan est envisageable. Si aucun Investigateur ne se réveille à temps, ils reviendront à eux attachés à une broche, en train de griller au-dessus des braises occasionnant des dégâts immédiats de 2 en Santé et un test d'**Équilibre mental** de 4 points.

Tout Investigateur ayant goûté le porc doit effectuer un test d'**Équilibre mental** de 6 points une fois qu'il réalise ce que c'était : de la chair humaine. Cela finira sans doute par un combat contre les Anziques :

Archerie 5, Athlétisme 7, Fuite 4, Santé 7, Bagarre 6, Mêlée 5

Seuil de Blessure : 3

Modificateur de Discrétion : +1

Modificateur de Vigilance : +1

Arme : +0 (arc ou hache)

Flèches empoisonnées : toute cible atteinte par une flèche anzique infligeant des dégâts doit réussir un test de **Santé** de Difficulté 4 sous peine de perdre 2 en Santé et 2 points de réserve d'**Athlétisme** ou de **Fuite** par round. Quand l'une des deux réserves arrive à 0, la cible est paralysée. Une dépense de 1 point de **Premiers soins** ou **Pharmacologie** peut arrêter les effets du poison. En cas de succès, la cible ne perd que 1 point de Santé supplémentaire en plus des dégâts de la flèche.

Le village anzique contient 40 guerriers et environ 120 non-combattants. Si les Investigateurs tuent plus de la moitié des guerriers, les autres fuient. À la discrétion du Gardien, l'homme médecine du village peut connaître des sorts du Mythe.

Le marais de l'Ani

Au-delà du village anzique s'étend un vaste marais plat. À travers la brume, on distingue des formes régulières fantasmagoriques au loin : la cité perdue d'Iarneq.

La traversée du marais nécessite des canoës, que l'on peut voler dans le village anzique avec un test de **Discrétion** de Difficulté 4 ou construire en abattant et brûlant un arbre en 2 jours à l'aide d'une hache et de la compétence **Connaissance de la nature**, **Artisanat** : menuiserie ou **Mécanisme**. Un canoë permet d'embarquer deux personnes.

Une fois équipée d'embarcations, l'expédition peut traverser sans embûches avec un test de **Pilotage** de Difficulté 2. En cas d'échec, un des canoës tombe à l'eau ; les passagers doivent effectuer un test de **Sixième sens** de Difficulté 4 (Difficulté 3 s'ils ont **Connaissance de la nature**) pour remarquer les sangsues qui se sont accrochées à eux avant de perdre 2 points de réserve de Santé en sang.

Le dieu blanc

Durant leur pénible marche à travers la jungle, les Investigateurs sont surveillés par une entité étrangère et intelligente.

Les visions

Alors que l'expédition est à 30 jours d'Iarneq, un Investigateur verra une mystérieuse silhouette blanche debout sur une branche loin au-dessus de lui. Elle disparaît avant que quiconque ne puisse réagir.

La vision suivante a lieu durant la prochaine crise que vivront les Investigateurs. Une fois la crise résolue, l'un d'entre eux apercevra la même silhouette les regarder, toujours sur une branche. Cette fois, elle reste visible assez longtemps pour que l'on distingue une forme humaine ; sa peau et ses cheveux sont incolores. À nouveau, elle disparaît. Si le gardien le désire, et si la crise est grave, la silhouette peut aider un Investigateur d'une façon ou d'une autre.

À 20 jours d'Iarneq, **Géologie** permet de remarquer une élévation de terrain qui n'est explicable par aucune théorie géomorphologique. Une dépense d'1 point indique que cela pourrait être le bord d'un cratère dû à un impact vieux de plusieurs siècles. Explorer le cratère coûterait au moins 2 jours pour l'aller et autant pour le retour.

Le contact

Durant la crise suivante, après avoir franchi le bord du cratère, la Silhouette Blanche apparaît de nouveau, non loin d'un Investigateur, pas nécessairement celui le plus en danger (quoique cela lui force gentiment la main). De près, la Silhouette ressemble plus à un mannequin qu'à une personne. Son visage paraît sculpté ou gravé, sans aucune sensibilité artistique connue. Les cheveux forment un seul bloc, la surface de la peau ressemble à de la porcelaine ou de la cire durcie. **Biologie** permet de remarquer une plante grimpanne aux reflets émeraude et magenta partant de la main de la silhouette pour se perdre dans la jungle. Une dépense d'1 point en **Médecine** ou **Recueil d'indices** indique que la plante semble pousser dans la main de la silhouette.

L'Investigateur n'entend pas vraiment la voix de la Silhouette dans sa tête. Des concepts d'origine étrangère germent soudain dans son esprit. Il en traduit certains en mots et le reste en sensations fantastiques. Le Gardien peut paraphraser les concepts suivants avec ses propres mots. S'il préfère présenter les informations sous la forme d'un dialogue entre l'Investigateur et la Silhouette Blanche, pourquoi pas. Le tout semble durer plusieurs minutes de temps subjectif, mais en réalité c'est presque instantané. L'Investigateur peut percevoir la différence.

- « Je suis Dzéwà. »
- « Je suis le Dieu Blanc. »
- « Vous êtes à ma merci dans mes bras. »
- « Vous avez besoin de mon bras pour survivre. »
- « Je vous tends le bras. »
- « Je suis chez moi dans cette jungle. »
- « Vous pouvez l'être aussi. »

Pendant ou après ce flot de concepts, la Silhouette Blanche montrera clairement à l'Investigateur une vision de la crise actuelle résolue : la Silhouette écrasant un lion d'une pichenette, faisant s'écarter les eaux, repoussant les mouches tsé-tsé au loin ou tout autre tâche à accomplir.

Si l'Investigateur semble d'accord pour que les choses se déroulent ainsi, la Silhouette tend la main et touche l'Investigateur sur le bras ou l'épaule. Sinon, elle reste debout et attend que l'Investigateur lui demande son aide.

GTHULHU



Si le problème peut être résolu par une dépense de points de réserve, l'Investigateur récupère assez de point pour arranger les choses. Si cela requiert une intervention plus active, la Silhouette interviendra comme nécessaire, tout en continuant de tenir le bras de l'Investigateur. Le Gardien doit demander au joueur de diriger les actions de la Silhouette et de décrire une résolution satisfaisante de la crise. Durant cette période, l'Investigateur choisi récupère complètement sa réserve ayant le plus diminué, à l'exception de l'Équilibre mental.

Une fois la crise terminée, la Silhouette disparaît de nouveau dans la jungle en se déplaçant très rapidement. L'incident dans son ensemble déclenche un test d'Équilibre mental de 3 points chez l'Investigateur choisi. Après cela, si cet Investigateur a accepté la main de la Silhouette, il remarque une tache magenta et émeraude sur ses vêtements, puis sur la zone de peau en contact avec les vêtements colorés. Cela ne s'accompagne ni de douleur ni d'affection. Aucun traitement ne vient à bout de la tache, mis à part l'ablation et la cautérisation de la chair (dégâts de +0). Elle ne s'étend pas et ne contamine pas les autres Investigateurs.

Au cours de toutes les crises suivantes, l'Élu sent la Silhouette Blanche germer dans son esprit. En prononçant le mot « Dzéwà », il peut récupérer autant de points qu'il le souhaite dans une compétence quelconque (à l'exception de l'Équilibre mental), une fois par scène. Cependant, à chaque fois, la tache émeraude et magenta réapparaît ailleurs sur son corps. Si le Gardien estime que l'aide active de la Silhouette Blanche est nécessaire, elle apparaît et résout la situation, après avoir touché son Investigateur élu pour recevoir ses ordres. Celui-ci récupère de nouveau complètement sa réserve ayant le plus diminué, à l'exception de l'Équilibre mental.

Chaque incident engendre un test d'Équilibre mental de 3 points chez l'Investigateur choisi.

L'Élu de Dzéwà

Quel Investigateur va choisir Dzéwà comme acolyte-consort ? Le Gardien a toute liberté pour choisir selon le critère de son choix. Il peut :

- Prendre l'Investigateur en difficulté lors de la crise de contact.
- Prendre l'Investigateur du joueur ayant la meilleure interprétation.
- Prendre un Investigateur ayant un lien avec un autre membre de l'équipe : épouse, suivant, étudiant, etc. et ainsi créer un triangle.
- Prendre le joueur qui compte quitter le groupe de jeu et en faire son baroud d'adieu. Cela dévoile la « bonne » décision, mais permet de garder les tensions dans le jeu et pas autour de la table.

Le prix

Le Gardien doit noter le total des points que la Silhouette redonne à son Élu.

- À 20 points : l'Élu peut manipuler les objets à distance, apparemment par télékinésie. En dépensant 3 points de Santé, il peut créer une force capable de manipuler jusqu'à 3 kg ou d'infliger des dégâts de -2 à portée courte ; en dépensant 6 points de Santé, il peut déplacer 6 kg ou infliger des dégâts de -1 à portée courte ; et ainsi de suite. Comme il

peut récupérer sa Santé à la fin de n'importe quelle scène, le coût semble dérisoire ... mis à part cette étrange tache qui s'étend et le test d'**Équilibre mental** de 3 points.

- À **30 points** : l'Élu peut percevoir les choses dans la jungle qui l'enrourent. Mécaniquement, cela se manifeste par la capacité de récupérer **Sixième sens** à volonté. Cela permet à l'expédition de doubler sa vitesse.

- À **40 points** : l'Élu peut léviter au prix de 3 points d'**Athlétisme** (ou de Santé, s'il n'a pas la compétence **Athlétisme**).

- À **50 points** : l'Élu a un nouveau foisonnement de visions et de concepts. Le Gardien peut gérer cela par un dialogue entre la Silhouette Blanche ou par un rêve ou une vision.

- Deux soleils d'émeraude brillent dans les cieux au-dessus d'un puits aux parois de pierre. Des êtres sans visages possédant six bras entourent le puits, priant et murmurant leur adoration. De temps en temps, ils se jettent violemment vers le spectateur. « Xiclotl. »

- D'horribles petits insectes-oiseaux voltigent autour des êtres sans visages, les guidant à coups de fouet. « Shan. »

- Une pyramide de métal, d'une certaine façon fertilisée par les choses insectes-oiseaux, s'enfuit. Une sensation de s'accrocher, d'agripper, d'une séparation indescriptible, d'une solitude absolue dans les abîmes de l'espace interstellaire.

- Une collision brûlante dans la jungle africaine ; un long réveil dans le puits. « (Pas/nouveau) Xiclotl. »

- La fabrication de la Silhouette Blanche à partir des motifs des cerceaux humains. « Les (yeux/mains) de Dzéwà. »

- Une énorme excroissance magenta, comme une orchidée ou une bouche de lamproïte. Des tentacules d'émeraude se terminant par des mains d'une beauté sublime émergent du bourgeon magenta pour se diriger vers l'Investigateur. « Dzéwà. »

- Maintenant, l'Investigateur se voit lui-même, sa peau tachetée de magenta et d'émeraude ou blanche cirreuse. « Élu de Dzéwà pour (pas/nouveau) Xiclotl. »

L'Investigateur réalise que sa télékinésie vient en réalité des filaments invisibles poussant sur sa nouvelle chair. Son sens du danger vient des nouveaux yeux qui s'ouvrent sur les boutons à leur extrémité. Sa lévitation est un nouveau cordon ombilical qui le maintient en l'air.

L'ensemble de la vision déclenche un choc lié au Myrthe, un test d'**Équilibre mental** de 8 points est nécessaire. Elle confère également 2 points de Myrthe de Cthulhu, tout en coûtant 4 points de réserve d'**Équilibre mental** et 2 de Santé mentale, même en cas de succès. Les Piliers d'**Équilibre** dépendant de l'intégrité personnelle s'effondrent probablement, pour une perte supplémentaire de 2 points de réserve d'**Équilibre mental** et d'1 de Santé mentale.

Il est impossible de débarrasser l'Investigateur de sa nouvelle chair de Dzéwà. Un examen avec **Médecine** établit que la tache magenta et émeraude est présente dans ses poumons, sa gorge, son sang, son urètre et ailleurs.

Il revient au Gardien de déterminer combien de points l'Investigateur peut encore récupérer avant de succomber totalement à Dzéwà. Le scénario gagne en tragique s'il doit constamment détruire sa propre humanité pour sauver ses camarades des dangers du trajet. Le Gardien souhaitera sans doute ajuster la vitesse avec laquelle les effets précédents se déclenchent en fonction des crises et du taux de récupération de l'Élu.

La cité perdue d'Ilnarnek

L'arrivée dans la cité perdue d'Ilnarnek peut s'avérer légèrement décevante à ce point de l'aventure, mais elle garde certains attraits. La cité est ciselée avec deux motifs principaux : un lézard bossu et une forme étoilée. Les bas-reliefs et les stèles attendent les traductions et les confirmations de théories personnelles. Les piliers brisés et les murs effondrés s'étendent dans la brume, du moins dans les limites du budget d'effets spéciaux. Des ornements en jade, essentiellement des coupes et des pectoraux, sont entassés dans un bâtiment en ruine et sont probablement éparpillés sur tout le site.

Les détails des rencontres à Ilnarnek sont laissés à l'imagination du Gardien. Elles peuvent inclure les possibilités suivantes.

Derniers combats

Les Investigateurs voudront peut-être affronter, attaquer ou prendre en embuscade leurs rivaux. Ils campent sur les dalles de basalte effrité de la place principale d'Ilnarnek. Avec l'Élu de Dzéwà et la surprise de leur côté, la victoire ne leur échappera sûrement pas.

Les lézards gardiens d'Ilnarnek

Si le Gardien le souhaite, Ilnarnek peut être gardé par des lézards géants de 6 mètres, semblables à leur ancienne divinité, Bokrug. En hommage au Décor Gothique ils ressemblent à des dimetrodons animés image par image, abandonnés là par un autre film.

Un lézard gardien peut griffer ou mordre deux cibles distinctes dans le même round.

Athlétisme 7, Santé 20, Bagarre 15
Seuil de Blessure : 3 (gros)
Modificateur de Vigilance : +2
Arme : +3 (morsure), +1 (griffes)
Armure : -2 contre toute attaque (peau)
Perte d'Équilibre mental : +0

Dans le temple de Bokrug

Archéologie permet de localiser facilement les temples majeurs d'Ilnarnek. L'un d'eux est dédié à la silhouette de lézard bossu. (S'il y a des lézards gardiens, ils errent dans ce temple.) À l'intérieur se dresse un énorme autel de chrysolite où est gravé un étrange hiéroglyphe. Un Gardien généreux peut autoriser une dépense de 2 points d'**Occlusisme** pour le reconnaître comme le symbole du DÉSASTRE ayant détruit Sarnath.

Si l'Élu de Dzéwà touche l'autel, le Gardien peut décider des résultats :

- L'Élu est frappé par le DÉSASTRE et meurt, mais la nouvelle chair de Dzéwà meurt avec lui.

- Un violent tremblement de terre secoue toute la ville. Ilnarnek se met à tomber en morceaux ; des blocs de pierre géants et de piliers roulent et s'écrasent partout comme si la cité n'était qu'un château de cartes. Les Investigateurs survivants fuient tandis que les PNJ restants sont piégés dans les décombres. L'Élu peut même retenir le plafond le temps que les autres Investigateurs s'échappent, puis se laisser volontairement écraser.



● La brume régnant sur le temple se coagule jusqu'à prendre la forme de Bokrug, le dieu lézard géant d'Ilnarnek et Ib. La Silhouette Blanche apparaît elle aussi. Dzéwà s'extrait de la Silhouette et de son Élu, et les deux dieux se lancent dans une lutte qui déclenche le tremblement de terre décrit ci-dessus. Les témoins n'ayant pas fui au tout début de la scène doivent faire un test d'Équilibre mental de 6 points sous peine de subir un choc lié au Mythe.

La Pierre d'Étoile de Mnar

Si le Gardien le souhaite, un combat avec l'expédition rivale ou une dépense de 1 point d'**Archéologie** peut conduire à la Pierre d'Étoile de Mnar dans le temple d'un dieu barbu inconnu. Cette pierre gravée en forme d'étoile fait environ 60 cm de large. Son poids change constamment. **Géologie** permet d'être sidéré par sa composition : le parallèle le plus proche est l'opale ou le jade, puisque la pierre gris-vert est traversée de stries couleur de feu qui semblent bouger et se tordre. Elles forment un glyphe au centre qui résiste obstinément à la perception.

Le Gardien peut choisir la fonction réelle de la Pierre d'Étoile parmi l'une des propositions suivantes ou inventer la sienne.

- Elle sert de Signe des Anciens permanent.
- Elle agit comme une ancre pour les Contrées du rêve.
- Ses radiations chatoyantes brûlent toute la nouvelle chair de Dzéwà sur l'Élu. Ce qui reste de l'Investigateur ou du pouvoir de la Pierre d'Étoile après cela dépend du sens de la tragédie du Gardien. Dans une partie Puriste, ni la Pierre ni la victime ne survivent. Dans une partie Pulp, l'un des deux, voire les deux, a une chance.
- Elle ancre la cité ; la retirer déclenche (vous l'avez deviné) un tremblement de terre.

Récompenses

Une fois que l'histoire principale est arrivée à sa conclusion, par un tremblement de terre ou un sacrifice, des guerriers d'une tribu amicale apparaissent à la lisière du marais, attirés par les bruits et les lumières. Les Investigateurs peuvent retourner à leur point de départ par la route la plus facile s'ils le souhaitent.

En mode Pulp, si l'Élu est encore vivant, tous les autres Investigateurs peuvent récupérer 1 point de Santé mentale.

Les autres récompenses, à la discrétion du Gardien, peuvent inclure :

- Traduire les glyphes demande des mois, voire des années de travail avec **Langues** et **Cryptographie**. Le résultat est un nouveau tome du Mythe : *Les inscriptions d'Ilnarnek*. - Parcourir la traduction confère 3 points de Réserve dédiés pour toute Compétence d'investigation concernant la préhistoire humaine. Le lire entièrement ajoute +2 en Mythe de C'thulhu. Si les Investigateurs ne se sont échappés qu'avec quelques empreintes ou photographies avant le tremblement de terre, ces bonus sont réduits à 1 point de réserve dédié et +1 en Mythe de C'thulhu.
- L'apprentissage d'un sort ou d'une technique pour entrer dans les contrées du rêve, à partir des *Inscriptions* ou d'une unique stèle récupérée.
- Si la cité survit assez longtemps pour être pillée, elle contient suffisamment de trésors pour que tout le monde gagne +1 en Niveau de vie ou fasse un achat important (un véhicule, une maison, un laboratoire, un chef-d'œuvre ou un ouvrage rare) s'il le désire. Si la cité a été détruite, un unique gobelet de jade sauvé du saccage fournit cette récompense pour un seul Investigateur.
- Les gains personnels et les espoirs réalisés que les Investigateurs ont emmenés avec eux dans la jungle. Mais probablement pas.

LA NUIT DE MA MORT

“ET QUAND MOI QUI ÉTAIS D'ESPRIT PLUS FROID ET PLUS SCIENTIFIQUE QUE LES AUTRES, JE MARMONAI EN TREMBLANT UNE PROTESTATION OÙ IL ÉTAIT QUESTION «D'IMPOSTURE» ET «D'ÉLECTRICITÉ STATIQUE», NYARLATHOTEP NOUS FIT TOUS SORTIR, ET REDESCENDRE LES MARCHES VERTIGINEUSES POUR DÉBOUCHER DANS LES RUES DÉSERTES, HUMIDES ET CHAUDES, À MINUIT.”

-- H.P. LOVECRAFT, “NYARLATHOTEP”

Un ami des PJ, Kent DeWitt, leur parle d'un problème délicat : sa fiancée Thérèse Dumond, s'est mise à agir de manière étrange, et il craint qu'elle ne subisse une influence surnaturelle.

Ce scénario est un hommage aux films d'horreur plus subtils et atmosphériques produits par Val Lewton chez RKO. Ses oeuvres majeures datent des années Quarante et pas Trente mais qu'importe. Si vous ne le connaissez pas, allez jeter un oeil au coffret de neuf films dans la collection Horreur, présentée par Martin Scorsese en 2008.

“La nuit de ma mort” se passe dans un environnement urbain, sûrement la base des opérations du groupe. En changeant des noms et des détails, vous pouvez transférer le tout dans le Décor Gothique.

INTRODUCTION

L'Ossature

Au départ, **Discuter avec Thérèse** n'apporte rien sinon des dénés polis. En suivant Thérèse, les Investigateurs découvrent qu'elle quitte la maison la nuit, dans un état proche de la transe. Lorsqu'ils lui en parlent, ils apprennent qu'elle pense être un fantôme ! Incapables de la convaincre qu'elle n'est pas morte dans un récent accident, les PJ enquêtent, pendant que le pouvoir de suggestion les harcèle avec une série de **Manifestations Spectrales**. Ils examinent l'accident de voiture qui lui aurait coûté la vie dans **L'Homme qui m'a tuée**, retrouvent son mentor en occultisme au cours d'une visite à la **Galerie Nocturne**, et découvrent ensuite,

dans **La délivrance finale de Juanetta Crain**, que son mentor est déjà dans la tombe. Des soupçons entourant le legs de Crain à la **Fondation Anthropos** les mènent à un charlatan du nom de Trey Natal. Dans **Nyarlathotep au Zoo**, le groupe doit sauver Thérèse d'un décès planifié sous hypnose, avant de découvrir la vérité sur sa gouvernante soi-disant dévouée, **Mme Buettel**.

L'Horrible vérité

Thérèse a été recrutée par une vieille connaissance, Juanetta Crain pour entrer à la Fondation Anthropos, une organisation à visée philosophique utilisée comme couverture par des escrocs occultes. Les charlatans qui la dirigent prétendent que le Mythe est au centre de leur programme, mais, conformément aux habitudes de Val Lewton, les événements surnaturels de ce scénario sont tous explicables par des illusions de l'esprit.

Le meneur de la fondation, qui se fait appeler Trey Natal, utilise des techniques avancées d'hypnose pour convaincre des victimes riches et influençables de lui laisser de l'argent dans leur testament, avant de se suicider. En fait, sa mère est la gouvernante de Thérèse, Mrs. Buettel, attentionnée en apparence, mais qui est un maître de l'hypnose et a utilisé ses compétences pour pousser les parents de Thérèse à un accident fatal.

SCÈNES

La fiancée vagabonde

Type de Scène : Introduction

Un membre du groupe est contacté par Kent DeWitt, un jeune cadre fringant, travaillant dans une banque, visiblement dans une situation personnelle délicate. DeWitt peut avoir des relations avec un personnage ayant un **Niveau de vie de 6 ou plus**, ou bien un ancien client peut lui avoir recommandé le groupe, comme Lawrence Claremont dans “Le Singe vert”, Polton Williams (Aventures extraordinaires, “Dimension Y”) ou Landers Jennings (ibid, “La mort a le dernier mot”).

Le problème concerne la fiancée de Kent, Therese Dumond. Ces derniers mois, habituellement vive et pétillante, elle a sombré

dans une profonde mélancolie. Therese est devenue pâle, et s'est repliée sur elle-même. Elle ne mange presque plus et ne quitte que rarement la maison durant la journée. La plupart du temps, elle prétend que tout va bien, mais une nuit, elle a confié qu'elle se sentait comme oppressée par une nuée mortelle. Kent l'a envoyée chez un aliéniste, sans résultat. L'autre nuit, il a eu l'occasion de lui téléphoner tardivement, pour lui demander de vérifier la présence chez elle de papiers importants qu'il avait dû oublier. Ne recevant aucune réponse, et soucieux, il s'est rendu à son appartement, et l'a trouvée assise dans le salon, dans le noir. Elle portait une robe d'intérieur sur sa chemise de nuit, ainsi que des pantoufles, et sa peau était froide au toucher. La pauvre fille semblait être plongée dans une transe profonde, les traits figés dans un rictus de terreur. En voyant que Kent était là, elle a semblé en sortir, mais s'est éloignée de lui et l'a prié de partir.

Si on lui demande comment il est entré dans l'appartement, il explique que la porte n'était pas verrouillée. (Bien que fiancés, la relation de Kent et Therese demeure chaste conformément aux mœurs de l'époque.)

Kent déteste penser cela, car il est réaliste et doté d'un solide sens pratique, mais il a l'étrange sensation que la maladie de Therese a des accents surnaturels. Pourrait-elle être possédée ? « Cela semble fou, quand je le dis à haute voix, mais cette pensée m'obsède. J'espère que vous pourrez, en tant qu'experts, la dissiper. »

Sur ces paroles, il demande aux PJ de le suivre à l'appartement de Therese, situé dans une maison de ville, un immeuble de grès rouge, ou tout autre équivalent local.

Un personnage qui connaît Kent, peut expliquer aux autres qu'il est le membre bien comme il faut et équilibré d'une famille riche mais très respectable. Il est allé dans une école huppée, où il a brillé aussi bien dans les activités intellectuelles que sportives.

S'ils utilisent **Psychologie**, les Investigateurs le trouveront parfaitement clair. Kent croit à ce qu'il dit, et en attend de même des autres.

Discuter avec Therese

Therese occupe un appartement dans un immeuble de grès rouge, dans un quartier calme et aisé. **Architecture** montre qu'il abrite un autre occupant, à l'étage supérieur.

Kent sonne à la porte et Mme Buettel, la gouvernante de Therese lui ouvre. DeWitt s'entretient avec elle, avant de parler à Therese. Bien qu'elle se révèle par la suite, être le cerveau du complot, jouez-la comme Kent et Therese la perçoivent : une femme attentionnée, âgée et tout à fait dévouée au bien-être de Therese. C'est un escroc sans coeur et trop aguerri pour éveiller les soupçons (**Psychologie**) des Investigateurs. Elle a l'air sincèrement inquiète par la santé de la jeune femme : « elle a à peine touché à son assiette, M. DeWitt, et pourtant je lui avais fait son plat préféré, du boeuf avec du Yorkshire pudding. »

Therese est en train de lire dans son boudoir, quand Kent entre. Les Investigateurs entendent les échos d'un bref échange, assez tendu. Un personnage ayant **Connaissance de la Rue** peut tenter d'écouter un peu aux portes, et entend alors Therese dire à Kent qu'il en fait trop, et qu'elle n'est pas d'humeur à divertir des étrangers. Lorsque Kent leur fait signe d'entrer dans le boudoir, Therese range subrepticement le livre qu'elle lisait dans le tiroir d'un meuble à proximité. Il s'agit d'un vieil exemplaire, et un Antiquaire l'identifie d'un seul coup d'oeil comme étant la première édition, en 1845, *Le Corbeau* et autres poèmes d'Edgar Allan Poe.

Therese nie aller mal. Elle se sent juste un peu fatiguée et est sûre de reprendre vite le dessus. Elle répond franchement à ces questions spécifiques :



- Mme. Buettel a été engagée par sa mère, il y a quatre ans.
- M. Dumond était un inventeur en technologie médicale. Ses brevets lui ont rapporté une petite fortune, dont Therese a hérité à la mort de ses parents.
- Les parents de Therese sont morts il y a un an, dans un accident de bateau.
- Elle ne collectionne pas les livres. Cet exemplaire de Poe appartenait à celle de son père et elle en a hérité.

Elle ment par contre aux questions suivantes :

- Elle a choisi de lire ce livre par caprice, il ne s'agit pas du tout d'une fascination morbide soudaine.
- Elle s'est sentie mal fichue dernièrement, mais ne peut pas en donner la raison. Elle pense que Kent s'inquiète pour rien.
- À la demande de Kent, elle est allée voir un aliéniste, le Dr. Rudolph Dorfman, mais il n'a rien trouvé d'inquiétant. (S'ils appellent Dorfman, en utilisant **Médecine** pour contourner les impératifs de confidentialité, Dorfman dit qu'elle n'est venue qu'une fois, et qu'elle n'a pas coopéré durant l'entretien. En se basant sur une seule séance, Dorfman pense qu'elle souffre d'une névrose profonde mais de nature inconnue.)
- Therese n'a rien à voir avec l'occultisme ou n'a pas de temps à perdre avec de stupides superstitions.
- Si on lui parle de la « nuée mortelle » dont elle a parlé à Kent, elle rétorque qu'elle a été idiote et a exagéré ses moments de tristesse, comme les femmes ont tendance à le faire.

(majeur) **Psychologie** donne aux Investigateurs l'impression que Therese a tendance à la dissimulation, mais pour ne pas se montrer égocentrique ou par gentillesse. Avec la Dépense d'1-point, un Investigateur découvre aussi qu'elle a peur pour Kent.

En Suivant Therese

Type de Scène : Majeure (Surveillance / Entretien)

Le récit de Kent sur la soirée où il a trouvé Therese dans son appartement après une apparente escapade nocturne, devrait pousser le groupe à la mettre sous surveillance. S'ils montent la garde devant sa porte, ils la verront se glisser dehors au milieu de la nuit. Elle porte une robe d'intérieur, une chemise de nuit et des pantoufles. Elle marche comme une somnambule. Ses yeux sont fixés comme en extase vers le lointain. Elle laisse la porte non verrouillée mais aussi grande ouverte, et tîbude dans la nuit. Inconsciente de son environnement, Therese peut être suivie sans risque d'échec.

Les Investigateurs peuvent la réveiller à tout moment. S'ils le font avant son entretien avec Nyarlathotep (ci-dessous), ils n'obtiendront pas l'information dont ils ont besoin et devront recommencer leur surveillance la nuit suivante.

Elle continue à avancer dans son voisinage chic, jusqu'à ce qu'elle arrive dans une partie de la ville plus louche et plus fréquentée. Un groupe de durs aux yeux de prédateurs remarque sa beauté et sa conduite de femme ivre, et s'approche d'elle. Les Investigateurs peuvent leur faire peur rien qu'en leur parlant (Dépense d'1 point d'Intimidation), en brandissant une arme à feu, ou en se lançant dans une bagarre et blessant l'un d'eux. Therese poursuit son périple sans rien remarquer. (Cela ne se produit qu'une fois, même si les Investigateurs la surveillent durant plusieurs nuits.)

Durs à cuire

Santé 6, Bagarre 6

Therese s'arrête finalement sur des terrains herbeux à l'extérieur du zoo de la ville, entrant soudain en conversation avec un interlocuteur invisible :

"Oui, je suis prête."

"Mais j'ai attendu si longtemps."

"J'ai essayé de le faire, ce que vous m'avez demandé."

"Je vous en supplie, Nyarlathotep, libérez-moi !"

Elle se réveille alors en sursaut. Si les Investigateurs ont fait un effort pour se dissimuler, et ont réussi un Test de **Discretion** Difficulté 4 (Test collectif), elle ne les voit pas. Visiblement bouleversée, elle retrouve son chemin et rentre chez elle le plus vite possible à travers les rues désertes.

S'ils la confrontent tôt ou tard et la menacent de raconter cet échange à Kent, Therese s'effondre et supplie les Investigateurs de la laisser tranquille. Ils ne comprennent pas, ne peuvent pas comprendre, et toute personne à qui elle confiera son secret sera maudite et mourra. La dernière personne qu'elle veut mettre en danger, c'est bien Kent.

Avec **Réconfort**, elle racontera son histoire, ou une partie. Mais auparavant elle leur extorquera la promesse de laisser Kent dans l'ignorance, et leur demande pardon pour toutes les malédictions dont ils feront l'objet quand ils connaîtront son secret.

Il y a six semaines, Kent la rattachait en voiture après l'ouverture dans une galerie d'art (Indice majeur) lorsqu'une autre voiture a percuté son véhicule sur le côté passager. Kent pense qu'elle n'a été que secouée par l'accident, mais en fait, elle est morte à l'hôpital la nuit-même. Son âme est allée au ciel, mais quelque chose l'a tirée en arrière : c'était l'amour de Kent, son incapacité à la laisser partir. Elle a été ramenée sur terre, et est maintenant condamnée à errer comme un fantôme. Sa vie de tous les jours peut paraître nor-

male mais elle sait, elle, qu'elle est morte. Enfin, elle a rencontré un ange, quelqu'un qui est né dans l'Égypte ancienne, et qui à présent parcourt la Terre pour guider les âmes perdues comme elle. Cet être qui se nomme Nyarlathotep, l'a avertie que s'il elle disait à Kent ce qui se passe, la puissance de leur lien séparerait leurs esprits. Kent mourrait et irait au ciel, mais elle serait envoyée dans un monde spirituel gris et lugubre pour l'éternité. Ils seraient séparés à jamais.

Les fantômes comme elle ne sont pas dangereux pour ceux qui les entourent, tant qu'ils ne savent pas ce qu'ils sont vraiment. Une fois qu'ils sont au courant, toutes sortes de manifestations maléfiques les entourent et tentent de traverser les frontières entre les mondes pour les rendre fous. *À présent que les Investigateurs savent tout, ils courent un terrible danger !*

Nyarlathotep peut lui montrer comment briser ses liens avec le monde, mais il n'apparaîtra pas s'il y a des vivants alentour.

Elle refusera d'en dire plus sur Nyarlathotep et les plans qu'il ourdit pour elle. Elle les supplie de dire à Kent que tout va bien. Si elle suit les instructions, elle mourra, ira au ciel, et il pourra poursuivre sa vie.

Manifestations Spectrales

Type de Scène : Réactions des Antagonistes

L'horreur subtile qui caractérise les films de Val Lewton effraye par intermittence, par la suggestion. Créez cette atmosphère en confrontant les PJ à une série incessante de petits événements qui servent plus à déstabiliser que faire sursauter.

Attirés dans le monde de Therese Dumond, les Investigateurs commencent à voir par ses yeux. Soudain les signes qu'un monde de fantômes empiète de plus en plus sur le nôtre, se multiplient. Juste après la rencontre avec Therese, et ensuite lorsque l'ambiance semble s'alléger, mettez un Investigateur face à un événement surnaturel. Souvent possible à expliquer par une imagination enfiévrée, ils n'arrivent qu'à un Investigateur à la fois. Faites une liste des PJ, du plus bas au plus haut Niveau d'Équilibre mental. Distribuez les manifestations spectrales dans cet ordre, jusqu'à ce que tous les personnages en aient au moins une. Ensuite mêlez-les au scénario, selon comment les choses se présentent.

Au début, réclamez au joueur concerné un Test de **Sixième sens** de Difficulté 4. Il ne vit l'événement que sur un succès. S'il rate le Test, prenez l'air désolé pour lui, et continuez. Rater une manifestation spectrale doit être encore plus stressant qu'en percevoir une.

Si les joueurs finissent pas être blasés par des apparitions subtiles, changer les Tests de **Sixième sens** par des Tests d'**Équilibre mental**. Avec un succès, le personnage ne verra alors rien. Sur un échec, il perd 2 points en Équilibre mental, et subit la manifestation.

Créez des événements déstabilisants pour qu'ils correspondent à la scène en cours. Lorsque c'est possible, incorporez-y les thèmes de la mort et des revenants. Dans le doute, piochez dans cette liste :

- Les ombres de cet arbre semblent vouloir s'emparer de toi.
- Ton coeur s'emballa sans raison apparente.
- Un vent glacé semblant venir de nulle part, te gêle jusqu'aux os, puis disparaît brutalement.
- Des sueurs froides inondent tes vêtements.
- Ces feuilles mortes semblent vouloir éviter tes pieds, pas ceux des autres.
- Tu sens une haleine glacée sur ta nuque.
- Dans les hurlements lointains d'un chat, tu penses entendre les mots, "Donne-nous Therese!"
- Tu es soudain pris de vertiges et tu dois t'assoier.
- Un grincement semble contenir ton nom.

- Tu te réveilles dans un cercueil. [Pause pour une réaction de peur.] Oh non, c'est juste un rêve. Maintenant tu te réveilles.
- Au même personnage, une scène ou deux plus tard. Il te semble que peut-être, tu es encore endormi et que tu rêves.
- Alors que tu allumes les lumières de ta chambre, tu vois une pierre tombale portant ton nom dans ton lit. Dès que tu clignes des yeux, il n'y a plus rien.
- Plus loin dans la foule, tu pourrais jurer avoir vu [nom d'un PNJ] tué par le personnage, ou vu mort dans un scénario précédent.]
- Pendant un instant, tu as l'impression de voir à travers Therese Dumond.
- En observant ton image dans une vitre ou un miroir, tu aperçois brièvement le visage de [cher disparu] regardant au-dessus de ton épaule.
- Tu as l'impression que quelqu'un marche sur ta tombe.
- En passant près d'un cimetière, tu ressens le besoin irrésistible de t'allonger sur une des tombes. [Si le personnage y va, il trouve une tombe fraîchement creusée et une pierre tombale portant vraiment son nom. Si on cherche un peu, il s'agit d'une personne portant le même nom et récemment décédée. Choisissez le personnage au nom le plus courant.]
- Utilisez sur le personnage qui a pu passer près de la mort dans ce scénario ou un scénario précédent. Pendant un moment, tu as pensé que tu étais un fantôme et que tu étais mort quand...[détail de l'incident.

L'Homme qui m'a tuée

Type de Scène : Alternative

Ni Kent, ni Therese ne se souviennent du nom de l'homme qui a causé l'accident de voiture. Ils savent que la police était présente, tout comme les conducteurs des ambulances qui les ont emmenés, eux et le conducteur à l'hôpital pour des examens.

Un petit tour au commissariat local avec **Jargon Policier**, décide le sergent de service, un certain James O'Leary, à sortir le rapport sur l'accident survenu il y a six semaines. Wally Cripps, un boucher du quartier ouvrier proche, est le conducteur de l'autre voiture, une vieille Packard usée. Le rapport indique que l'officier présent, Philip Riordan, a envisagé une inculpation pour faute, mais a abandonné les poursuites « pour manque de preuves ».

Bureaucratie, à l'hôpital permet d'avoir accès illégalement au dossier médical de Cripp. Il n'a eu que quelques bleus et égratignures. **Médecine** autorise un entretien avec le médecin qui l'a traité, un jeune docteur débordé du nom de Milton Frames. Le Dr. Frames n'y a pas beaucoup réfléchi sur le coup, mais ensuite, il a trouvé incroyable que M. Cripps ne soit que légèrement blessé vu la description de l'accident.

Un personnage ayant **Connaissance de la Rue**, après avoir discuté avec l'Officier Riordan, comprend rapidement que c'est un policier corrompu. La menace de tout dévoiler à son chef (**Intimidation**) pousse Riordan à révéler la vérité. Cripps lui semblait louche, donc il lui a soutiré 100 \$ et l'a laissé filer. Le type avait des protections de hockey, sur le siège arrière de sa voiture et ses vêtements étaient froissés, comme s'il les avait portés durant l'accident et les avait retirées en vitesse, avant que Riordan arrive. Sa description de Cripps est assez vague : "Taille moyenne, poids moyen, pas de signe particulier, environ trente ans, cheveux ni clairs, ni foncés..."

Son adresse dans le rapport mène le groupe à un bungalow modeste et bien tenu de la banlieue à la limite de la classe ouvrière et des bas-fonds. Helga Cripps une femme d'environ soixante ans,

à l'allure fatiguée leur ouvre la porte. Wally Cripps est un boucher à la retraite, et il ne peut être le conducteur : il ne possède pas de Packard, il a près de soixante-dix ans, et ne quitte pas son fauteuil roulant suite à une maladie dégénérative.

S'ils vérifient auprès de Riordan, il confirmera qu'il n'a pas pris la peine de noter le numéro de la plaque d'immatriculation, encore moins de vérifier si la voiture appartenait bien au nom donné par le conducteur. La transaction financière a eu lieu juste avant.

L'accident de bateau

Type de scène : Alternative

Les Investigateurs enquêtant sur l'accident qui a tué les parents de Therese peuvent utiliser **Bibliothèque** pour retrouver un entrefilet dans les archives des journaux : Philip et Michelle Dumond sont morts au large de la Floride, lorsque le bateau à moteur que Dumond conduisait a heurté un haut-fond rocheux près de leur résidence d'hiver, du côté de Miami. Les autorités ont attribué l'accident au bateau neuf que Dumond ne contrôlait encore pas bien. C'est l'explication la plus probable, puisque Dumond connaissait les eaux locales comme sa poche et était un excellent conducteur de bateaux. Le gardien de la maison a assisté à l'accident et a dit que le bateau avait semblé virer de bord, droit sur les rochers à toute allure. Les deux époux ont été projetés sur les rochers et sont morts sur le coup.

L'article ne mentionne pas qui était présent dans la maison lors de l'accident. Therese ou Kent peut confirmer qu'elle était en visite chez DeWitts. Therese sait que Mme. Buettel était bien à la maison de la plage ; le gardien confirmera ce fait apparemment sans intérêt.

Galerie Nocturne

Type de Scène : Majeure (Interview)

La Galerie Nocturne est un espace d'exposition exigü situé dans le quartier des arts de la ville.

Architecture explique qu'elle est décorée dans une version décadente du style art nouveau, avec des moulures et des encadrements de fenêtres suggérant un bosquet pourrissant et corrompu. (Dépense d'1 point) Cela indique que l'équipement de la galerie est l'oeuvre de l'artiste décorateur, feu Edward Daniel Cornford, qui s'est suicidé à Paris après que l'abus d'absinthe l'ait convaincu qu'il était la réincarnation de la divinité lunaire inhumaine Mnomoquah.

La galerie expose actuellement les oeuvres d'un peintre du nom de Richard Upton Pickman. Ses paysages sombres et grotesques représentent des cimetières, des bois sombres, et d'antiques ruines. Quelques unes comportent des silhouettes bestiales représentées avec un réalisme dérangeant. **Histoire de l'Art** rappelle que Pickman s'est suicidé en 1926, et que son oeuvre attire toute une clique de collectionneurs ayant du goût pour le macabre. Ces oeuvres exposées ne sont pas les meilleures : il s'agit de ses premières peintures, ou d'études. Les peintures les plus abouties de Pickman ne sont que rarement proposées à la vente.

Toute personne passant assez de temps pour examiner minutieusement chaque peinture, risque la perte de 2-points d'Équilibre mental, qui compte comme un choc lié au Mythe. Les Investigateurs qui ont déjà rencontré des goules (ou peut-être

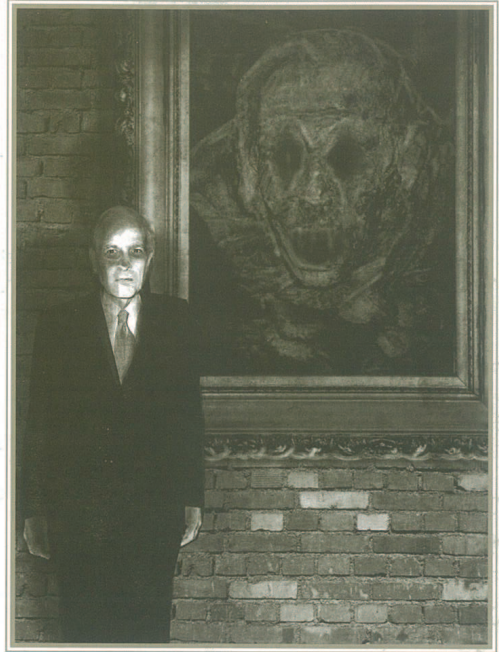
d'autres créatures du Mythe) peuvent trouver que les bêtes grotesques représentées sont atrocement familières, ce qui provoque un flashback traumatisant, et sûrement une plus forte perte d'Équilibre mental, à la discrétion du Gardien.

La galerie est calme et surveillée par le propriétaire, un type sombre et massif, Othon Frakes. Il aime porter une cravate et une veste de velours rouge, et sent la cigarette à la girofle. Ses manières sont empreintes de condescendance et de décadence.

Othon se voit comme un maître en sagesse ésotérique mais il ignore presque tout du Mythe. Homme d'affaire vorace et efficace, il se souvient de tous les gens qui entrent dans sa galerie. Mais s'il soupçonne que les Investigateurs sont des représentants de ce monde du jour portant des ocellères, il gardera bouche close. Frakes devient coopératif si :

- un Artiste ou un personnage ayant Ennui, engage la conversation sur l'esthétique.
- un Investigateur achète une peinture
- ou se fait passer de manière convaincante pour un acheteur potentiel (**Négociation**).

Une fois qu'il coopère, Othon révèle les faits suivants. Il ne connaît pas Therese par son nom, et il faut lui montrer une photo ou en faire une bonne description.



Les tableaux de Pickman

Les oeuvres exposées ici vont de 400 à 1800 dollars. Les plus chères représentent des silhouettes monstrueuses. Toute personne qui achète l'une de ses peintures et l'accroche à un endroit où elle peut être vue fréquemment, perd 1 Point de Santé mentale et si elle possède un niveau de **Mythe de Cthulhu**, gagne 1 point supplémentaire dans cette Compétence.

- Oui, elle se trouvait à la Galerie, pour l'ouverture il y a six semaines.
- Son bel amoureux n'est venu que pour l'emmener à la fin de la soirée. Il ne semblait pas s'intéresser aux peintures.
- (**Indice majeur**) Elle est arrivée en compagnie de Juanetta Crain, une cliente fidèle de la galerie. Crain semblait la guider pour l'appréciation des oeuvres. Il les a entendues discuter de l'au-delà. Si on lui réclame son adresse, Othon insiste pour qu'ils prouvent leur admiration envers l'art, en achetant une des oeuvres (s'ils ne l'ont pas déjà fait).
- Crain est une riche veuve réputée pour son intérêt pour le spiritisme. Elle est constamment à la recherche de médiums et de cercles occultes dans l'espoir de contacter son mari défunt. Othon se demande d'ailleurs pourquoi : son époux était barbant.
- Therese semblait déstabilisée par les peintures mais intriguée.
- Othon a senti qu'elle avait de l'argent, et a tenté de lui vendre une peinture qui avait attiré son attention, mais elle a résisté.
- Ces peintures sont étranges, et exercent un effet déstabilisant sur l'esprit, mais Othon n'a jamais entendu dire qu'elles transformaient en fantôme. Si c'était le cas, il y aurait des hordes de revenants en ville, parce que son exposition a eu un succès extraordinaire.
- Si l'on interroge Therese sur Juanetta Crain ou sur son intérêt pour l'occulte qui daterait d'avant son accident, elle blêmit visiblement (**Psychologie**) mais ne dira rien de plus. "Merci de me laisser seule pour achever mon ascension," supplie-t-elle.

La délivrance finale de Juanetta Crain

Type de scène : Majeure

Juanetta Crain vit dans un quartier exclusivement résidentiel. Lorsque les Investigateurs arrivent, ils sont bloqués. Juanetta Crain est morte et c'est la procession funéraire qui gêne le trafic.

Réconfort permet au groupe d'accoster discrètement une personne en deuil, et de chuchoter quelques questions. Juanetta n'a pas de parent en vie. Un **Niveau de vie de 6+** permet d'identifier les gens du convoi. Ce sont des personnalités locales d'un certain âge. On peut y reconnaître :

- Robert R. "Bob" Robson, un gentleman grisonnant appartenant à une vieille famille riche qui récolte des fonds pour des oeuvres de charité.
- Allan Beaumont, bon vivant et saoul.
- Edythe Brill, Femme snob de la bonne société
- Joan Dunn, discrète secrétaire particulière de Juanetta
- Bien que la nature de leur approche puisse varier selon à qui ils s'adressent, ils obtiendront les informations suivantes de la plupart des personnes ci-dessus, s'ils posent les bonnes questions :
- (**Majeur**) Juanetta n'a aucun parent proche encore en vie, donc sa fortune ira sûrement à une oeuvre de charité. L'exécuteur testamentaire, Hugh Conrad, saura le confirmer, bien sûr.
- Juanetta a jeté par les fenêtres de grosses sommes avec les médiums et les spirites ces dernières années. Dieu merci, aucun de ces charlatans n'assiste à ses obsèques.

- Elle n'était amie avec Therese que depuis environ six mois. Elles se sont rencontrées à un déjeuner dans l'une des plus grosses galeries d'art de la ville.
- C'est bien dans le genre de Juanetta d'attirer Therese dans toutes ces supercheries. Mais ici personne n'en saura plus.
- Juanetta est morte paisiblement dans son sommeil d'une crise cardiaque. (C'est faux mais celui qui le dit, le croit fermement). Elle avait l'air en bonne santé, et n'avait pas encore soixante ans.

Dernières volontés et testament

Type de scène : Majeure

L'exécuteur testamentaire de Crain, Hugh Conrad, est un associé junior (NdT : un associé aux faibles responsabilités, associé adjoint) chez Chambers, Ingraham, et March. Ce cabinet d'avocats prisé sert discrètement les plus riches et respectables clients. Un personnage ayant **Loi**, sait que cette société est une boîte de première classe servant l'élite WASP (blanc, anglo-saxon, protestant) mais ne connaît pas Conrad lui-même. Conrad est en fait un type tatillon et professoral en veste de tweed et noeud papillon. Assez peu enclin à risquer que ses clients soient tournés en ridicule, même de manière posthume, **Bureaucratie** ou **Loi** peut les convaincre que les Investigateurs ont un intérêt légitime à poser des questions indiscretes sur son testament.

(Majeur) Il semblerait que le seul bénéficiaire du testament de Crain soit une oeuvre de charité que Conrad ne connaît pas, la Fondation Anthropos. "Une nouvelle religion, je présume," hasarde Conrad. Son président porte le nom improbable de Trey Natal. Un codicille indique où se trouve le quartier général de la fondation, que Conrad doit contacter.

Conrad ne parlera pas de ses soupçons sur la mort de sa cliente. Si on lui demande, il confirmera l'histoire de la crise cardiaque, mais d'une façon qui déclenche **Psychologie**. Il assure au groupe que le médecin qui s'occupait de Mme Crain est un docteur de haut vol. Les personnages ayant **Médecine** ou **Niveau de vie 6+** savent que Proctor est à la fois un bon médecin et le gardien dévoué de la haute société de la ville.

Dr Proctor

Le Dr. Proctor sous le prétexte du secret médical ne parlera qu'à un personnage médecin ou une utilisation convaincante de **Bureaucratie**. Juanetta Crain a souffert de graves douleurs lombaires pour lesquelles il a prescrit des analgésiques puissants. Sa mort offre tous les signes d'une overdose médicamenteuse. Bien sûr, pour protéger la réputation de la famille, il a indiqué une crise cardiaque comme cause de la mort. **Médecine** indique que c'est considéré comme la seule chose à faire pour une femme du niveau social de Crain, et n'est pas contraire à l'éthique.

Proctor est un homme élané aux cheveux argentés, qui respire l'équilibre et la compétence tranquille.

La Fondation Anthropos

Type de scène : Majeure

L'enquête d'un contact doté de la compétence **Occultisme** concernant la Fondation Anthropos, révèle qu'il s'agit d'une boîte de premier ordre dirigée par un personnage habile du nom de Trey Natal. Avec la Dépense d'1-point, le personnage l'a entendu de plusieurs sources. Les plus sceptiques pensent qu'il s'agit d'un charlatan malin, alors que des croyants pensent que c'est un initié en magie égyptienne, y compris dans les rituels funéraires hermétiques d'Anubis. (Quelle qu'en soit la définition.)

L'adresse de la Fondation Anthropos correspond à une suite de bureaux dans un immeuble peu élevé néo-classique du centre ville. Une vérification du bâtiment avec **Comptabilité** montre que beaucoup des sociétés financières qui avaient occupé cet immeuble ont fermé leur bureau et que peu sont actuellement loués.

Si les Investigateurs arrivent dans la journée, Trey Natal est la seule personne présente au bureau. Il a une trentaine d'années, un peu basané, et ses vêtements sont décontractés mais élégants, pull et pantalon de laine. Un personnage se posant des questions sur son ascendance, sait avec **Anthropologie** qu'il a sûrement des origines moyen-orientales ou nord-africaines. Natal fixe l'Investigateur face à lui d'un regard perçant. **Psychologie** suggère qu'il utilise des techniques psychologiques avancées basées sur l'observation pendant qu'ils parlent.

Les bureaux de la Fondation sont chichement meublés et des rangées de livres occupent la majorité de l'espace mural. Les Investigateurs ayant une quelconque compétence académique, trouveront des sections dédiées à leur compétence mais remarquent que la sélection est arbitraire : des ouvrages importants sont rangés à côté de livres inconnus et dépassés et des grimoires de pur charlatanisme. La section occulte est plus fournie que les autres. Mais il n'y a aucun livre sur le Mythe. Des experts en **Occultisme** remarquent des bannières de feutre aux multiples symboles venant de traditions parfois opposées, suspendues à la porte.

- Les Investigateurs posant des questions au sujet de Juanetta Crain, Therese Dumond, ou d'autres aspects de leurs dossiers, recevront les réponses qui suivent. Les faits marqués d'un (A) sont des tromperies adroites et les personnages peuvent les débusquer avec leur compétence **Psychologie**.

- La Fondation Anthropos est une oeuvre de charité qui considère que les préoccupations philosophiques et spirituelles sont essentielles dans le développement humain, et devraient être enseignées avec les disciplines fondamentales comme la lecture, les mathématiques et l'éducation civique.(A)
- Natal en est le président fondateur.
- Elle a été créée par un petit groupe de philanthropes éclairés qui désirent que leurs contributions demeurent secrètes.(A)
- Juanetta Crain était l'un des plus grands bienfaitrices de l'organisation ; sa perte est un coup porté à la fondation.
- Natal exprime la surprise en entendant que le plus gros des ses biens va revenir à la fondation. "Ce qui ne diminue en rien notre peine devant le trépas de Juanetta." (A)
- Therese est venue avec Juanetta à plusieurs conférences, mais semblait peu intéressée. Natal admet que ceux qui ne sont pas déjà familiers avec les concepts philosophiques et spirituels doivent trouver leurs exposés un peu arides. (A)

● Bien qu'elle demande de garder un esprit ouvert envers les traditions spirituelles non orthodoxes, la fondation Anthropos reste oecuménique dans ses perspectives, et ne correspond absolument pas à la définition d'une organisation occulte.

Pour apprendre ce qui se passe réellement dans les réunions de la Fondation Anthropos, les membres du groupe devront se présenter à Natal, non comme enquêtant sur le mal mystérieux de Thérèse Dumond, mais comme des personnes crédules et riches à la recherche de sagesse occulte. Ils récolteront un maximum d'informations s'ils pensent à former deux groupes, l'un agissant ouvertement en tant qu'Investigateurs, et l'autre jouant les imposteurs. Les PJ déjà connus de Natal peuvent se faire passer pour des nouveaux venus mais avec un Test de **Déguisement** de Difficulté 6.

Une réunion de la Fondation Anthropos a lieu dans ses bureaux, mais la principale salle de conférence a été rendue plus théâtrale grâce à de faux piliers, des tentures écarlates, et des bannières déployées couvertes de hiéroglyphes. (**Langues** : **Egyptien ancien** et/ou **Langues** : **Sumérien** identifie les langues et confirme que les inscriptions sont du baragouin, rédigées par quelqu'un n'y comprenant rien.) Un peu moins de vingt personnes, toutes bien vêtues et appartenant aux catégories socioprofessionnelles élevées. Un observateur utilisant Psychologie sur eux, pourra détecter des signes d'une réceptivité élevée, ou plus cyniquement d'une grande crédulité. Les participants ont divers niveaux d'implication. Les membres du public sont censés être des figurants ; jetez un coup d'œil à l'encart au cas où les PJ voudraient discuter avec eux. Ils sont tous là pour mieux comprendre l'univers et eux-mêmes, mais après un contact plus prolongé on s'aperçoit que leurs motivations sont plus terre à terre.

Natal commence la soirée par une longue conférence ennuyeuse au sujet des relations ésotériques entre les différents au-delà vus par les cultures antiques dans le monde entier. Un personnage testant ces affirmations avec son savoir en **Occultisme**, jugera ce discours inintéressant et mal documenté. Mais Natal utilise parfois un terme comme "Les Grands Anciens", "le Dieu-Goule noir, Mordiggian", et "Nyarlahotep, le Chaos Rampant", sans aucune autre information à ce sujet.

Après éprouvé le degré de conviction de l'auditoire, Natal demande à faire une pause. La moitié de l'assistance s'en va. Les autres (y compris les figurants cités dans l'encart, sauf Vernon Glen) se réunissent autour de Natal, désireux d'attirer son attention. Les Investigateurs ne sont pas sûrs que la soirée soit finie ou non. À ce moment-là, un Investigateur qui prend l'initiative de faire impression peut faire une dépense de 2 Points en **Flatterie** pour impressionner Natal et laisser l'impression d'être un pigeon parfait.

Après une vingtaine de minutes de bavardage, Natal dévoile le véritable but de la soirée, « un éveil en direct ». Au cas où il y a eu une Dépense en **Flatterie**, ce PJ aura alors l'occasion de servir de sujet. Sinon, ce sera Barbara Halligan.

Natal fait asseoir le sujet dans une chaise basse et demande aux autres de former un cercle autour de lui. Il lui demande quel est le but envisagé (pour Halligan, c'est être délivrée de la douleur). Natal commence alors ce que toute personne ayant **Hypnose** ou **Médecine** reconnaît comme étant une technique hypnotique, attirant l'attention des autres pour concentrer l'énergie mentale du sujet. Natal tente en apparence d'attirer les esprits pour éliminer les obstacles à son but. Ces entités, qu'il qualifie d'esprits de l'énergie positive, portent les noms de Meldek, Chan-Tsha, Shub-Niggurath, et Ithaqua. Les personnages ayant les compétences citées ci-dessus, comprennent qu'il

Figurants

Wheaton Davies est un patricien à la chevelure argentée qui espère établir le contact avec la réincarnation de sa femme décédée, il y a vingt ans. Il croit qu'il retrouvera son ancien amour sous la forme d'un nouveau corps nubile, et a consulté pas mal de médiums dans son effort pour la localiser.

Lorna Geary, pétillante femme du monde croit qu'elle souffre d'une malédiction après avoir été dupée par quelques gigolos, et pense que Natal va l'aider à se connecter à l'esprit de sa déesse intérieure.

Barbara Halligan a survécu, il y a quelques années au déraillement d'un train, et en souffre toujours depuis. Elle recherche la guérison spirituelle. Natal la forme pour en faire sa prochaine victime.

Célèbre chorégraphe de ballet, **Feodor Kuznetzoff** (connu de toute personne ayant **Histoire de l'Art** ou **Artisanat** : **Danse**) cherche un nouveau gourou avant de commencer une oeuvre majeure.

Magnat de la banane, **Cyril Nesmith** a été attiré par l'occultisme quand il a entendu que les dirigeants d'une plantation concurrente utilisaient la magie de l'hypnose pour changer les travailleurs en zombies, esclaves accommodants. Il sait que Natal est un puissant hypnotiseur et espère l'entortiller pour découvrir ses secrets.

L'employé du zoo, **Vernon Glen** n'est pas vraiment à sa place ici. Ce n'est qu'une âme solitaire et curieuse cherchant un peu d'excitation dans sa vie ennuyeuse. Timide, il reste silencieux, et évite les Investigateurs mais pas assez pour qu'ils ne se souviennent pas de lui quand il reviendra plus tard dans le scénario. Il ne révèle pas sa profession même s'il est pris à part.

dissimule ce qu'il fait réellement : mettre le sujet en transe, l'en sortir, l'y renvoyer ensuite. Cette technique rend la transe plus profonde, et augmente la vulnérabilité à une future hypnose.

Toute personne utilisant le **Mythe de Cthulhu** pour comprendre son baratin, comprend qu'il utilise ces termes comme le reste des références occultes dont il saupoudre son discours : du décorum mal compris. Cet exemple rare de cette Compétence prouvant que les choses sont moins horribles qu'elles ne le semblent permet une *restauration* de 2 points en Équilibre mental.

Si les Investigateurs se montrent maladroits, Natal s'en aperçoit. Si un personnage a une possibilité d'expliquer ses actions, un Test de **Déguisement** Difficulté 6 peut apaiser ses soupçons.

Natal rompt le lien hypnotique, puis souhaite brutalement une bonne soirée au groupe, leur enjoignant de garder ce moment de magie vivant dans leur esprit le plus longtemps possible. Ils ne doivent pas en discuter entre eux ou avec d'autres personnes. Les mystères ésotériques doivent rester protégés par le secret. Son trio d'assistants au visage lugubre (que les Investigateurs remarquent soudain, comme s'ils arrivaient de nulle part) utilisent un langage corporel subtil visant à faire sortir rapidement le groupe.



Dès qu'ils ont passé la porte, les autres participants se mettent immédiatement à papoter entre eux au sujet de l'intensité saisissante. Ils désobéissent à l'exhortation finale de Natal, à part Vernon, en se rendant dans un salon de thé russe tout proche pour disséquer la conférence et la démonstration de la soirée. Les Investigateurs peuvent aussi s'y rendre et en apprendre plus sur la vie des figurants secondaires.

Si Barbara Halligan était le sujet, elle ne se rend pas au salon de thé, et titube jusqu'à sa voiture dans un brouillard post-hypnotique. Encore sous l'emprise de Natal, elle ne veut pas parler aux Investigateurs (bien qu'elle n'ait rien d'utile à leur apprendre) À son départ, les personnages peuvent conclure qu'elle s'est mise dans une situation dangereuse, un peu comme Therese.

Si les Investigateurs font naître les soupçons de Natal pendant la réunion, un Test de **Sixième Sens** Difficulté 4 leur apprend qu'ils sont suivis, par des gens expérimentés, deux de ses gardes du corps peu avenants. Ils feront rater toute tentative de coincer une Barbara Halligan réticente.

Trey Natal

Armes à feu 6, Santé 6, Bagarre 2.
Modificateur de Vigilance : +2
 Armes : +0 (pistolet)

Gardes du corps d'Anthropos

Athlétisme 12, Santé 12, Bagarre 12
Modificateur de Vigilance : +1
 Armes : -2 (coup de poing), -1 (coup de pied)

Des soupçons aux preuves

Type de Scène : Action des Protagonistes (ouverte)

Après être allé à la Fondation Anthropos, un groupe malin commencera à avoir une idée de ce qui se passe : Therese a été hypnotisée par Trey Natal. Maintenant tout ce qu'ils ont à faire c'est le prouver, et la tirer de cette situation. C'est plus facile à dire qu'à faire.

S'ils suivent Natal, il peut les remarquer, avec son Modificateur de Vigilance à +2. S'ils échappent à sa vigilance, ils découvriront que son existence en dehors de la fondation avoisine le barbant. Il vit dans un appartement modeste, décoré avec des meubles vieillots et des peintures de style bucolique. Pour se distraire, il va voir des ballets, tout particulièrement ceux chorégraphiés par son éventuel sujet, Feodor Kuznetzoff. Il fait aussi de son mieux pour faire vivre les bons restaurants de la ville. Pour ajouter un peu d'action à cette séquence sans intérêt, faites surgir les gardes du corps de Natal qui les menaceront d'un passage à tabac s'ils ne laissent pas leur patron tranquille. Ils respecteront la loi à la lettre, n'utilisant la violence qu'en cas de légitime défense.

Les tentatives pour en apprendre plus sur le passé de Natal avec **Bibliothèque** ou **Bureaucratie** ne mènent à rien. Il n'apparaît dans les registres publics qu'il y a dix ans, comme s'il surgissait du néant. (En fait, il s'est juste fabriqué une nouvelle identité.)

Si on lui parle de la Fondation Anthropos, Therese admet y avoir été une ou deux fois, en confirmant que c'est bien Juanetta Crain qui l'y a emmenée. Elle nie avoir participé à un rituel quelconque ou avoir été le sujet d'un éveil subit. (**Psychologie** : Ceci est un mensonge) Therese n'autorisera personne à l'hypnotiser ; l'ange Nyarlathotep l'a avertie de ne pas le faire. Des gens viendront vers elle, lui a-t-il prédit, pour la convaincre qu'elle n'est pas vraiment morte. Ils seront sous l'emprise d'esprits maléfiques qui veulent la condamner aux Limbes et empêcher son âme de rejoindre le paradis. Elle fait donc de son mieux pour paraître normale, tout en repoussant toutes les tentatives de déchirer le voile d'illusion que Natal a mis autour d'elle.

Therese nie aussi avoir changé son testament, ce qui est faux. Un joueur peut le savoir avec **Psychologie**. Kent DeWitt sait que son notaire est Ian Hogarth de Hodgson, Lewton et Hogarth, qui est également son avocat. Hogarth est actuellement en voyage d'affaire, et reste indisponible jusqu'à ce que la scène "Nyarlathotep au Zoo" se soit produite.

Le testament

Lorsqu'ils auront enfin la possibilité de parler avec Ian Hogarth (une belle image paternelle ressemblant à l'acteur Edmund Gwenn), il confirmera que Therese a récemment changé son testament en faveur de Mme Buettel, sa gouvernante, en tant que bénéficiaire principale. (Nyarlathotep lui a demandé de ne pas léguer son argent à Kent, car cela polluerait le lien entre eux, et les empêcherait de se retrouver au paradis.)

Nyarlahotep au Zoo

Le groupe décidera sûrement de suivre encore un peu Therese, en supposant qu'elle rencontrera Natal. À leur grande surprise peut-être, elle ne le fera jamais. Au lieu de cela, elle se dirige vers le zoo. Elle se glisse à l'intérieur par une grille non verrouillée. Elle se dirige vers l'exposition sur les grands félins, à travers le zoo sombre et terrifiant, au milieu des cris des animaux enfermés. Celle-ci a été décorée à la mode égyptienne, conservant la mode du Roi Tut de la dernière décennie. (Natal a choisi cet endroit étrange, et le thème pseudo-égyptien pour augmenter sa sensibilité à la suggestion.) Si on n'intervient pas, Therese s'arrête pour parler à Nyarlahotep.

"Oui, Nyarlahotep, j'ai fait ce que vous m'avez demandé."

"Oui, les préparatifs sont achevés."

"Oui, je suis prête à quitter ce monde."

Elle s'incline devant un personnage invisible, marche jusqu'à un rocher où elle trouve une grande clé. Ensuite, d'une démarche de somnambule, elle se rend à la cage du léopard. À ce moment, un Test d'**Athlétisme** Difficulté 5 est nécessaire pour surgir d'un bond depuis leur position, et la réduire à l'impuissance avant qu'elle n'ouvre la cage. Si elle y entre, la bête bondira et commencera à la blesser. Ils devront alors repousser le léopard, en réduisant de moitié ses points de Santé, avant qu'il ne la tue.

Therese Dumond

Santé 8.

Léopard

Athlétisme 8, Santé 12, Bagarre 8.

Vigilance +2

Modificateur de Discrétion : +2

Armés : +1 (attaque combinée morsure et griffes)

Mme Buettel

Type de Scène : Conclusion

Après cette scène, les Investigateurs rencontrent enfin l'avocat de Therese, et découvrent que Mme Buettel est la bénéficiaire principale du testament de Therese.

En faisant une vérification sur le passé de Mme Buettel (**Bureaucratie**), ils découvrent qu'elle a eu un enfant avec son mari décédé, Mohsen Handy. Handy était de nationalité égyptienne, prestidigitateur, et mentaliste. Il mourut en prison après son arrestation pour escroquerie. Son fils s'appelle André Handy, et devrait avoir le même âge que Trey Natal. Après la mort de son mari, Mae Handy a repris son nom de jeune fille, Buettel. (Si les joueurs ont des soupçons plus tôt sur Buettel, vous pouvez décider qu'ils doivent attendre le résultat de leurs demandes et recherches bureaucratiques. D'un autre côté, si vous pensez que vous pouvez mener cette découverte prématurée vers la conclusion tout en gardant suffisamment de mystère, récompensez leur intelligence par tous les moyens.)

S'ils sont sûrs qu'elle est occupée ailleurs, ils peuvent se glisser dans la chambre qu'elle occupe dans l'appartement de Therese (**Crochetage**), et ils découvriront des clichés d'André Handy enfant, montrant une ressemblance sans équivoque avec Trey Natal.

Natal n'était pas le seul hypnotiseur manipulant soigneusement Therese jusqu'à son suicide. Mae Buettel, pratiquante expérimentée, a également secondé son fils dans ses efforts. Natal a fait la partie la plus difficile en la rendant « suggestionnable », et Mae a maintenu le lien, pour qu'on ne puisse pas remonter à la Fondation Anthros.

C'est lorsque Therese réalise que Buettel a comploté contre elle, que l'illusion d'être un fantôme s'effondre. Mais si les Investigateurs arrangent une confrontation entre Therese et Mae, cette dernière sortira un atout ultime de sa manche. Elle a implanté un mor-clé dans la conscience de Therese, la faisant attraper un couteau de cuisine et le plaçant en travers de sa gorge. Mae exigera qu'on la laisse partir ou elle ordonnera à Therese de s'ouvrir la jugulaire.

Les Investigateurs peuvent contre-attaquer ainsi :

- Test d'**Hypnose** de leur cru, pour défaire le conditionnement de Mae (Difficulté 6)
- Test de **Bagarre** (Difficulté 7) pour lui retirer le couteau des mains avant qu'elle puisse se faire du mal. Si le Test échoue, elle se lacère, provoquant une blessure mortelle la faisant tomber à -11 en Santé.

Si elle le tente et échoue, ou si elle est simplement retenue par les PJ, et s'aperçoit qu'ils ont un lourd dossier sur elle, (**Interrogatoire**), Mae craque. Tout ce temps passé à faire semblant d'être une douce et servile vieille dame pour rien, font jaillir récriminations et aveux. Mae avoue tout le complot, y compris les meurtres par hypnotisme des parents de Therese. Elle n'était qu'à un pas d'une petite fortune ! Mae peut même offrir de donner son fils en échange de circonstances atténuantes, bien qu'elle semble être à l'origine du plan.

Libérée du contrôle mental de Mae, Therese tombe dans les bras de Kent, en pleurant des larmes de soulagement. Kent invite bien sûr tous les Investigateurs au mariage.

Si Therese a été tué par le léopard, les scènes ont une ambiance plus sombre. On peut peut-être arracher un revolver des mains de Kent avant qu'il n'abatte Mae ou (ou selon les codes entre les genres de l'époque) Natal.

Natal s'enfuit s'il est averti. La dépense d'1 point de **Jargon policier** permet aux contacts policiers des personnages d'émettre un avis de recherches général qui mènera à sa capture quelques jours plus tard. Il propose de donner sa mère et révélera si on lui demande que c'est Vernon Glen qui a heurté délibérément la voiture de DeWitt, et qui a laissé la grille du zoo ouverte, et la clé de la cage du léopard.

Ni Mae ni son fils n'ont de secret sur le Mythe à dévoiler. Nyarlahotep, Shub-Niggurath, etc, sont juste des noms qu'ils ont trouvé au fil des années passés en escrocs occultes. Ils ne signifient rien.

Voilà une histoire étrange dans laquelle les éléments surnaturels se révèlent être parfaitement naturels. Alors, lorsque ce scénario est bouclé, et qu'on s'aperçoit que Cthulhu ne se dissimule pas dans *tous* les coins sombres, on peut récupérer jusqu'à 3 points de Santé mentale : 1 si Therese est encore en vie, 1 si Mae est vivante et en prison, 1 pour Natal dans les mêmes conditions.

Les deux Nyarlathoteps

Si vos joueurs sont légèrement déçus par le fait que les mystères de Cthulhu ont finalement une explication non-surnaturelle, vous pouvez quitter le mode puriste Val Lewton pour ajouter le véritable Nyarlathotep. Mais pour ce faire, les joueurs doivent toutefois être dynamiques et téméraires.

Dans cette version alternative, Trey Natal s'identifie encore plus explicitement à Nyarlathotep, s'y référant ouvertement en citant son nom, durant la séance d'hypnotisme à la Fondation Anthropos. Les personnages consultant leur Compétence **Mythe** de **Cthulhu**, font le lien avec l'atroce dieu messager qui, contrairement aux Grands Anciens, vit parmi les hommes. Néanmoins, ce Nyarlathotep, animateur captivant, est bien loin du mal insondable lié à cette divinité. On ne peut qu'en conclure qu'il s'agit d'un imposteur. (Cette utilisation exclusive de cette Compétence ne coûte ni Équilibre mental, ni Santé mentale.)

À ce moment-là, les joueurs devraient avoir l'idée brillante que le véritable Nyarlathotep ne doit guère apprécier que son nom soit cité en vain. Avec la Dépense de 3 Points en **Occultisme** (peut être faite par plusieurs personnages travaillant par étapes.), le groupe peut ratisser la scène occulte pour trouver un type qui en connaît un autre qui peut en contacter un troisième qui peut peut-être délivrer un message à un sorcier assez puissant qui, c'est bien possible, doit être en contact avec le véritable Nyarlathotep original. (N'importe quels points de **Niveau de vie** peuvent être changés en Points d'**Occultisme**, au taux de 2 points de **Niveau de vie** pour 1 en **Occultisme**, à condition qu'un point d'**Occultisme** au moins, soit dépensé.)

S'ils envoient un message, un homme bossu, étrange au visage de batracien rencontre les Investigateurs sans autre invitation, et de façon à envahir leur intimité, avec une connaissance troublante de leurs activités. Peut-être les attend-t-il dans leur chambre d'hôtel, ou dans la pièce réservée aux VIP du club où ils se retrouvent, ou dans l'ascenseur menant à l'appartement de l'un des Investigateurs. Se présentant sous le nom de Robert Blake, il explique qu'il est l'émissaire de "celui que vous avez tenté de contacter". Blake porte un costume vieillot, un chapeau-melon, et sent la naphthaline. Sans jamais mentionner Nyarlathotep par son nom, il explique que son maître est irrité que son nom soit utilisé sans respect par un simple charlatan. Il tend au groupe une carte dépassée et décolorée de la ville. Lorsqu'ils ont résolu le problème de la fille, Blake leur dit qu'ils doivent arrêter les responsables de cette audace et les emmener à l'endroit indiqué sur la carte. En faisant cela, ils s'assureront de la gratitude de son maître. Blake touche alors son chapeau du doigt et leur souhaite une bonne nuit (même en plein milieu de la journée.) Toute tentative pour le suivre est vouée à l'échec. Dès qu'il quitte leur champ de vision, il semble s'évanouir dans les airs. La simple présence de M. Blake provoque des Tests contre la perte possible de 2 Points en Équilibre mental, 3 Points s'ils décident de le suivre et remarque sa disparition bizarre. Rencontrer M. Blake constitue un choc lié au Mythe.

Un personnage ayant **Histoire de l'Art** connaît le nom de "Robert Blake" : il s'agit d'un peintre et écrivain de fiction étrange vivant à Milwaukee. Si ce scénario se déroule après 1935, le personnage sait également que Blake a été découvert électrocuté chez lui, au beau milieu d'un orage, après avoir avoué à ses amis toute une série d'événements étranges s'étant produit à l'église de French Hill, à Providence, Rhode Island. Avant ou après 1935, **Bibliothèque** permet de retrouver une photographie du véritable Robert Blake, qui ne ressemble en rien à l'émissaire de Nyarlathotep.

S'ils regardent immédiatement la carte, les Investigateurs ne remarquent rien d'indiqué dessus. Une fois que Natal et Mme. Buettel sont arrêtés (ayant guéri Therese de ses illusions, ou l'avoir vu blessée à mort), ils peuvent vérifier à nouveau la carte et y trouver une étoile rouge dessinée d'une écriture tremblotante et peu assurée. Cela mène le groupe à une église « déconsacrée » et condamnée dans les faubourgs de la ville. S'ils traînent leur(s) prisonnier(s) à l'intérieur, les portes et fenêtres se referment brutalement, les piégeant à l'intérieur. Une brume sort des fissures des murs. Elle dérive étrangement vers les prisonniers. Lorsqu'elle les atteint, ils hurlent. La brume semble les déchequer, couche par couche : d'abord la peau, ensuite les muscles, puis les organes, et ensuite elle brise et tord les os. Ils restent vivants pendant l'attaque, hurlant et gémissant, pendant longtemps. L'observation de cette mise à mort, fait risquer la perte de 5 Points d'Équilibre mental, à moins qu'un des joueurs ne se pose des questions sur la nature de cette brume. Ce PJ subit alors une horrible épiphanie, une prise de conscience, comprenant que la brume est le *terrible Nyarlathotep en personne!* Le personnage doit faire un Test d'Équilibre mental Difficulté 8 (pas de risque de perte avec ce jet) pour résister à la tentation de le dire à ses compagnons. Si cette compréhension se produit, la perte possible d'Équilibre mental est de 9. C'est bien sûr un choc lié au Mythe.

S'en remettre à Nyarlathotep pour faire le sale boulot, devrait provoquer des crises de conscience chez des hommes honnêtes. Les personnages ayant Sens du Devoir en Motivation qui ratent leur Test d'Équilibre mental perdent le Pilier de Santé mentale le plus communément associé à l'honneur et la justice.

Reclamer une faveur à Nyarlathotep

L'avantage d'avoir offert Natal à Nyarlathotep permet au groupe de demander une faveur à ce dernier (On a dit avantage, hein ? Un peu désinvolte, n'est-ce pas...)

Bien que personne ne l'ait expliqué au groupe, celui-ci peut demander une faveur à Nyarlathotep en regardant simplement la carte. Elle sera toujours une carte ancienne de l'endroit où ils se trouvent, quel qu'il soit. Il y aura un endroit marqué d'un signe, où ils pourront emmener des prisonniers pour y être exécutés, trouver une arme enchantée, ou découvrir un indice crucial qu'ils avaient raté. Nyarlathotep arrive, alors, peut-être sous forme de brume, pour recommencer un autre acte de malignité cosmique à rendre fou pour le compte du groupe. Il veut être sûr de le faire quand les PJ sont présents pour qu'ils soient témoins de la majesté de son immense pouvoir.

Voir la carte changer provoque un Test pour empêcher une perte de 3 Points en Équilibre mental ; la manifestation de Nyarlathotep devrait coûter environ 9 points. Ce sont des chocs liés au Mythe.

Toute personne réduite à 0 en Santé mentale à cause de la présence du Chaos Rampant (soit maintenant, soit durant sa manifestation originale) s'enfuit dans la nuit devenant un PNJ, et peut-être un antagoniste, serviteur de Nyarlathotep.

L'HOMME NON-EUCLIDIEN

«LA DÉSINTÉGRATION EST TOUT À FAIT INDOLORE, JE VOUS LE CERTIFIE — MAIS JE VEUX QUE VOUS LES VOYIEZ, JE LES AI QUASIMENT VUES, MAIS J'AI SU M'ARRÊTER. »

-- H.P. LOVECRAFT, « DE L'AU-DELÀ »

Les personnages assistent à un symposium scientifique se tenant dans un château imposant, mais ils vont découvrir que leurs illustres collègues sont la cible d'un meurtrier.

Par défaut, cette aventure se situe dans le cadre du Décor Gothique, mais vous pouvez aisément la transposer dans un contexte plus classique tel qu'Arkham ou New York. Il vous suffira de changer quelques noms et descriptions.

INTRODUCTION

L'Ossature

Le scénario commence avec une **Invitation très convoitée**, où les Investigateurs arrivent au sombre et pittoresque Château Alexandru, pour assister au symposium annuel de la Société Pneumamétrique, un groupe multi-disciplinaire visant à explorer les limites de la conscience humaine. Mais très vite, un cri les amène à une chambre verrouillée où vient apparemment de se produire un suicide. Ils réalisent rapidement qu'il s'agit en fait du **Premier Meurtre**. Un **Second Meurtre** survient bientôt et prouve que quelque chose de surnaturel et néfaste les menace tous. Dans **Une Expérience Secrète**, ils suivent les pistes de la Société jusqu'à un laboratoire où ils apprennent...

L'Horrible Vérité

L'assassin est un ancien assistant de laboratoire, Griffin Kemp. Il poursuit une vengeance personnelle contre les gens dont les expériences secrètes l'ont plongé dans un monde situé entre les dimensions.

La dernière fois que la Société Pneumamétrique s'est réunie au Château Alexandru, ses membres dirigeants restèrent en retrait pour assister à une expérience menée par le propriétaire du Château, Victor Petroff. Kemp se porta volontaire pour subir un bombardement d'ondes radios, récemment découvertes, émises par la planète Pluton. Au cours de cette exposition, Kemp fut assailli par d'étranges visions. Au paroxysme de cette folie extatique, il blessa l'un des témoins de la scène, le Professeur Lambert Kingsford puis, apparemment, se désintégra sous leurs yeux.

Les participants, et donc ses futures victimes, sont :

- **Professeur Victor Petroff** : concepteur de l'appareil émettant les ondes radios, propriétaire du château, et président de la société.
- **Sir Lambert Kingsford** : découvreur des ondes radios émises depuis Pluton (Yuggoth).
- **Professeur Walter Reicher** : constructeur de l'appareil de Petroff.
- **Dr. Howard Hillyer** : physicien et conseiller.
- **George Bastin** : industriel et mécène du projet.

Le bombardement à partir de Yuggoth n'a pas tué Griffin Kemp. Au lieu de cela, il a été projeté dans un état transitionnel permanent entre différentes dimensions. N'étant plus assujéti à nos petites notions de réalité spatiale, il peut se déplacer presque invisible à nos yeux, et même traverser ce que nous considérons comme des barrières solides. Rendu dément par sa perception constante d'une géométrie impossible, superposée au monde qu'il a connu, Kemp tient les scientifiques pour responsables de son sort. Capable désormais d'exercer brièvement son contrôle sur des objets et des forces de l'espace ordinaire et euclidien, il projette de tourmenter et d'assassiner les cinq hommes à l'origine de sa malédiction.

L'énigme finale

Ayant découvert ce qui se passe, les Investigateurs doivent encore répondre à cette énigme : comment arrêter un homme que l'on ne peut voir ni même toucher ?

Le Glossement

L'invisible adversaire de ce drame révèle parfois sa présence par un glossement sadique. Avant d'entamer le scénario, prenez le temps de vous exercer à produire un tel ricanement sinistre. Assurez-vous de tenir un bruit horrible et menaçant que vous pourrez reproduire à loisir, et plus ou moins fort afin de rendre l'impression de distance. À différents points du scénario, les Investigateurs pourront discerner résonner ce glossement dans le lointain, ou parfois entendre Kemp souffler littéralement sur leur nuque.

SCÈNES

Une Invitation convoitée

Type de Scène : Introduction

Les Investigateurs sont amenés vers cette affaire lorsqu'ils sont invités à assister au prestigieux symposium privé du Château Alexandru, perdu au cœur du monde du Décor Gothique. L'invitation émane de Sir Lambert Kingsford, un astronome à la réputation internationale. Ils peuvent la recevoir de diverses manières :

- Ils se trouvent déjà dans le contexte du Décor Gothique. La rumeur de leur présence étant parvenue à ses oreilles, et connaissant leur activité d'enquêteurs de l'occulte, Kingsford s'arrange pour les contacter. Sous aucun prétexte, il n'admettra qu'il s'inquiète du retour de Griffin Kemp. Il prétend plutôt être curieux de les entendre parler de leurs expériences, et de les présenter à ses collègues les plus conservateurs.
- Kingsford est l'ami et le collègue du Scientifique du groupe de PJ.
- Le Journaliste du groupe reçoit de son éditeur l'ordre de couvrir la conférence.
- Un Officier de Police, un Détective Privé ou un Militaire est engagé ou désigné pour assurer la sécurité, car il est possible que des secrets aux implications stratégiques soient abordés durant la conférence. L'Europe étant gangrenée d'espions, on n'est jamais trop prudent.
- Un Dilettante est approché comme un possible donateur en vue de projets onéreux.
- Si vous ne trouvez pas de meilleure alternative, faites appel au « parent éloigné » afin de justifier leur présence.

Demandez à chaque joueur de définir un but personnel pour la conférence, un objectif qui leur apportera une récompense, mais nécessite d'une manière ou d'une autre de surmonter une certaine résistance. Celui-ci ne doit pas forcément rejoindre les motifs de l'invitation. Afin de les y aider, voici ce qu'ils savent d'emblée sur cette conférence et l'organisation, qui en est à l'origine, la Société Pneumamétrique :

Bibliothèque : la société a été créée, il y a quinze ans. Les membres titulaires sont cooptés parmi une sélection de quelques scientifiques, philosophes et autres intellectuels. Les membres associés peuvent rejoindre ce groupe, en achetant ce statut et grâce à un patronage adéquat. Sa chartre stipule que son but premier consiste à mener "une recherche multi-disciplinaire sur les frontières de la conscience

humaine, débarrassée de la pensée orthodoxe traditionnelle en la matière." Le président actuel en est Victor Petroff, un pionnier mondialement reconnu de la radio-astronomie.

Astronomie, Biologie, Chimie ou Physique : l'appartenance à cette société est recherchée par des scientifiques qui n'ont pourtant aucun intérêt dans son objectif, mais plutôt dans les liens qu'ils peuvent y tisser.

Collaborez avec les joueurs afin de déterminer plusieurs buts variés à poursuivre lors de la conférence. Cela offrira aux PJ diverses options de jeu lors de la séquence d'ouverture, plutôt que de les laisser attendre que le scénario vienne à eux. Autorisez-les à créer de nouveaux PNJ dans leur entourage. Mieux encore, modifiez les cinq personnages principaux afin de les lier aux Investigateurs. Voici quelques exemples marquants :

- Etablir un lien professionnel ou d'affaire (pour un Aliéniste, un Médecin, un Professeur, un Scientifique)
- Une chance de tester des théories ou de les confronter à la critique de professionnels
- La séduction
- Le pique-assiette (pour le Vagabond)
- Monter une arnaque ou faire un repérage (Criminel)

Si vous n'arrivez pas à imaginer une scène amusante centrée autour de la poursuite d'un de ces buts, travaillez avec le joueur pour les ajuster afin de déterminer une action à entreprendre pour son personnage, ainsi qu'un obstacle qu'il devra surmonter.

Le Château Alexandru

Le Château Alexandru est un manoir pittoresque, de style français, planté au milieu d'une chaîne de montagnes dénichetées. Perché au-dessus d'une falaise dangereuse, il surplombe une plaine où gisent des arbres arrachés par une récente tempête.

Il pleut à torrent. Alors que la carriole convoyant le groupe jusqu'au château sort d'une courbe fermée sur la dernière partie d'une route en forte pente, un énorme rocher se détache de la paroi et la dévale dans leur direction. Un test d'**Athlétisme** (Difficulté 6) permet de quitter le compartiment des passagers pour rejoindre le siège du conducteur. Il est ensuite possible de saisir les rênes pour effectuer un test de **Conduite** (Difficulté 6 et le personnage doit avoir spécifié qu'il savait conduire les véhicules tirés par des chevaux.) Si les deux jets sont réussis, la calèche bondit hors de la trajectoire de l'avalanche.

Dans le cas contraire, le rocher frappe le côté de la calèche, la renversant sous le choc. Tous les personnages effectuent un test d'**Athlétisme** (Difficulté 4) ; en cas d'échec, ils subissent un dé de dégâts. S'extirpant du véhicule détruit, le groupe réalise que le conducteur est mort. Expertise légale montre qu'il a été éjecté de la calèche et s'est rompu le cou. Les deux chevaux noirs gisent sur la route, hurlant de douleur, leurs jambes brisées. Il faut abrégier leurs souffrances. Cet incident impose une perte possible de 2 points d'Équilibre mental.

Le personnage avec le meilleur score de **Sixième sens** entend un bref son dans le lointain qui peut n'être qu'un effet du vent entre les rochers, mais qui ressemble étrangement à un glossement sardonique et satisfait. Si le joueur essaie de localiser l'origine du son, un test de **Sixième sens** (Difficulté 6) le situe sur la cime, près de l'endroit où est tombé le rocher.

Avec la mort du conducteur, au moins l'un des Investigateurs doit marcher jusqu'au château pour les alerter de l'accident. Le majordome, Ion, revient avec plusieurs serviteurs afin de gérer les conséquences. Si un Investigateur s'inquiète de la réaction de Ion (avec **Empathie**), il remarque que celui-ci semble accablé et peut en déduire qu'il connaît



JÉRÔME 08

sait le conducteur (son nom est Ákos.) Ion envoie un serviteur au poste de police local, alors que les autres emportent le corps jusqu'au manoir. Avant de partir, ils poussent les cadavres des chevaux hors de la route. Si l'on demande ce qui va leur arriver, Ion explique que la famille de Gaspar va probablement les porter chez le boucher.

En arrivant au château, le groupe est accueilli par Madame Petroff (voir l'encart.) Elle leur souhaite la bienvenue au symposium au nom de son fils et exprime sa compassion envers l'accident qui vient de les frapper (s'il a eu lieu.) Puis elle les guide vers le grand hall, où se déroule une réception avec déjà plusieurs douzaines d'invités du symposium.

Le grand hall est une vaste salle en dôme entourée par une paire d'escaliers tournant en marbre. Des éléments de décoration rococo et dorés recouvrent les colonnes, les balustrades et ornent le balcon.
Architecture : toutes ont été récemment restaurées.

Ion leur montre leurs chambres. Loin des splendeurs du grand hall, il s'agit de modestes pièces étroites, pleines de courants d'air et à l'odeur de la naphthaline. Ils devront dormir dans des lits de camp branlants.

Mécanique (Difficulté 4) : les Investigateurs sont sûrs qu'il n'y a aucun passage secret donnant dans ces chambres.

Les autres invités reçoivent des chambres similaires alignées dans le même corridor. Une salle de bain occupe le bout du palier.

Sur une table dans le grand hall sont posés du champagne, du cognac et des canapés collants typiques de l'Europe centrale.

Ici, les Investigateurs ont toute liberté d'agir pour poursuivre leurs propres buts comme définis au départ. Durant cette introduction, ils rencontrent les cinq futures victimes. Adaptez leur personnalité et leur historique afin des les intégrer au mieux dans ces scènes. De plus, essayez de faire converger les buts des personnages vers celui de ces cinq PNJ qui semble le plus apte à répondre à leurs intentions.

Ion

Serviteur de confiance de Petroff, c'est un homme mince et lugubre qui fait son travail avec zèle et une incroyable économie de paroles. Il affiche une perpétuelle expression triste et porte une coupe de cheveux sévère et toute monacale, les tempes parfaitement rasées. Malgré cette apparence peu engageante, c'est un homme honnête qui n'agira jamais contre ses valeurs religieuses.

Ion ne commettra aucun acte répréhensible, pas plus qu'il ne trahira son maître, mais peut être amené à risquer sa vie avec une dépense appropriée en **Réconfort**.

Athlétisme4, Santé 4.

Madame Petroff

Maia Petroff est l'impressionnante mère du professeur. Ses cheveux blancs sont retenus par un chignon et elle jauge ses interlocuteurs de son regard acéré. Habituee à être respectée, son comportement reste formel et étudié même dans la plus extrême des urgences. Elle suspecte que quelque chose de terrible s'est produit au cours du dernier symposium au château, et, avec **Réconfort** utilisé par une personne au Niveau de Vie au moins égal à 6, elle peut citer les cinq hommes qui y étaient présents.

Santé 2.

Exemples :

- Un Investigateur cherchant une aventure peut découvrir que la jolie femme qu'il a abordée est l'épouse du Professeur Walter Reicher.
- Un Vagabond lorgnant vers le buffet trouve un complice de choix dans George Bastin, qui le protège du regard courroucé de Madame Petroff.
- Un PJ en quête de partenaires en affaire réalise rapidement que George Bastin est celui qui tire les ficelles financières ici.
- Un Scientifique ira naturellement vers Petroff, Kingsford ou Reicher.
- Une personne approchée par un Investigateur peut s'évanouir en sa présence, ce qui occasionne une rencontre avec le Dr. Hillyer.

Accordez vous, à vous Gardien, des points de bonus si vous parvenez ici à introduire des références aux deux thèmes du scénario : la vengeance et la quête sans éthique du savoir.

Victor Petroff

Victor Petroff préfère qu'on l'appelle Professeur Petroff, même s'il a tout l'apanage d'un comte. Petit et sombre, il dégage une présence imposante et parle avec un fort accent d'Europe de l'Est (pensez à Bela Lugosi.) Un test de **Médecine** révèle ceci :

Sa spécialité consiste à utiliser les ondes d'énergie pour des traitements psychiatriques. Dans ses articles, il présente une théorie où certaines énergies pourraient servir à réorienter la psyché, supprimer des traits de caractère négatifs comme l'agressivité et les phobies, tout en améliorant l'empathie, la confiance en soi et l'assurance du sujet.

Bien qu'il ne soit pas l'un des fondateurs de la Société Pneumétrique, il en est aujourd'hui la figure dominante.

Homme persuasif et énergique, Petroff s'entoure d'amis de longue date.

Comme beaucoup de chercheurs, il aime transformer ses joutes verbales avec des collègues critiques en un mélange d'insultes et de bagarre de cour d'école.

Occultisme révèle que Petroff n'est pas rationaliste, mais se montre plutôt sensible aux philosophies orientales et mystiques. Il puise son inspiration dans le mouvement Anthroposophique du philosophe et mystique Rudolf Steiner

En discutant avec lui d'**Occultisme**, et usant d'un peu de **Flatterie**, un personnage peut l'amener à partager avec lui ses théories sans fondements. Il affirme que les ondes radios venues de l'espace et découvertes par le Professeur Kingsford deviendront, une fois décodées, une expression des pensées de Dieu.

Alors que l'action débute, Petroff se croit dans une position intouchable. Il a oublié la mort de Griffin Kemp, ayant abandonné cette expérience ratée en faveur de la technologie des soins radio-psychiques. Il est certain d'être un jour reconnu comme l'un de ces géants de la médecine que sont Mendel et Pasteur.

Lorsque surviennent les meurtres, il tente de masquer un sentiment croissant de panique en insistant sur son autorité. Son arrogance l'amène à négliger l'intérêt des Investigateurs pour son bien-être. Cela ne peut pas l'atteindre, lui—impossible—alors qu'il est destiné à la gloire ! S'il réalise que la vengeance de Griffin Kemp le menace directement, il est totalement choqué de comprendre qu'il se trouve à la merci d'une telle non-entité.

Célibataire, Petroff peut être attiré par un personnage féminin admiratif à son égard. Dans ce monde, il ne reconnaît l'autorité que d'une seule personne : sa mère.

Santé 4.

Modificateur de vigilance : + 1.

Lambert Kingsford

Sir Lambert Kingsford, doyen du département d'astrophysique d'Oxford, est un honnête homme torturé par le souvenir de la disparition tragique de Griffin Kemp. Grand, les cheveux blancs, il s'habille de tweed et porte une moustache neigeuse et bien taillée. Il ponctue ses phrases par une petite pause afin de tirer sur sa petite pipe en acajou. Ceux qui le rencontrent pour la première fois sont souvent impressionnés par le bandeau noir qu'il porte sur l'œil gauche.

Astronomie révèle les choses suivantes à son sujet :

- L'un des astronomes les plus réputés du monde, il est surtout connu pour sa découverte des transmissions d'ondes radios depuis l'espace.
- Les collègues de Kingsford lui vouent respect et affection, bien que certains prétendent que son association avec le dominateur et peu orthodoxe Petroff, et sa Société Pneumétrique, nuit à sa réputation.
- (Dépense de 1 point) Un personnage a lu récemment le dernier article de Kingsford, où il insinue qu'une intelligence se cache derrière les ondes radios cosmiques qu'il a interceptées, et qu'une plus grande découverte encore les attend dans un futur proche. Bizarrement, pour un tel texte d'astrophysique, il cite les travaux sur les ondes radios du Professeur Petroff, dont les recherches sont pourtant très éloignées des siennes.

Après l'échec de l'expérience avec Kemp, Kingsford s'est tourné vers un projet plus sûr et ne nécessitant aucun sujet humain. Désormais, il tente systématiquement de décoder les signaux radios qu'il reçoit depuis Pluton. Il croit que, lors du prochain symposium, il sera capable d'apporter la preuve d'une intelligence extraterrestre, ailleurs dans l'univers. Sa plus grande crainte est de ne pas résister à lâcher quelques allusions sur ce sujet, préférant rester discret (en fait, un peu de **Flatterie** sur son travail suffit à ruiner ses bonnes intentions.)

La femme de Lambert, Iris, déteste voyager et demeure dans leur maison d'Oxford.

Howard Hillyer

Jovial et grandiloquent, le Dr. Howard Hillyer se présente lui-même comme médecin, conteur et amateur de bonne chère. Il agit comme un faire-valoir pour Petroff, jouant le médecin pragmatique face au comte et au théoricien génial. Hillyer regrette la tragédie qui a frappé Kemp mais s'efforce de ne pas trop y penser. Il avait alerté plusieurs fois l'assistant sur les dangers encourus. Il a vu des patients mourir dans des conditions bien plus atroces : la fin de Kemp lui sembla rapide et indolore.

Contrairement à Petroff, Kingsford et Reicher, Hillyer n'est pas très connu. Une dépense d'1 point en **Médecine** révèle aux personnages qu'il est crédité comme co-auteur de plusieurs articles scientifiques récents écrits par Petroff.

Parmi d'autres petits vices, Hillyer adore jouer de l'argent aux cartes. **Connaissance de la rue** permet de perdre discrètement, et à dessein, au jeu afin de s'attirer sa sympathie. Cela l'encourage à approcher plus tard le personnage avec des informations utiles, voire l'un des indices flottants (p. 108)

Le Dr. Hillyer fait automatiquement de son mieux afin d'aider ceux qui ont besoin de ses services, les PJ ou les autres personnes qui pourraient être blessées au cours du symposium.

Premiers soins 12, Santé 2.

Walter Reicher

Fort et bedonnant, Walter Reicher est réputé pour ses réussites dans le domaine de l'ingénierie électrique, et craint pour son tempéra-

ment violent. Il est le plus jeune et le plus athlétique des cinq cibles de Kemp. Comme la plupart des génies autodidactes, il n'a de cesse de gagner en reconnaissance sociale et peut traiter les Investigateurs avec une impatience irritée. Il s'adoucit visiblement en présence de sa ravissante épouse blonde, Inga. Les PJ pourront entendre quelques invités, hors du cercle des proches de Petroff, se demander ce qu'elle trouve à son mari. Cette question l'inquiète lui aussi ce qui entraîne chez lui une réaction de jalousie irrationnelle si elle montre le moindre signe d'intérêt à un autre homme.

Walter est une figure notoire du monde de la **Physique** :

- Titulaire d'une chaire au prestigieux Institut Strickfaden de Californie, Reicher est réputé pour savoir tirer du plus brumeux des diagrammes schématiques, pondu par un pur théoricien enfermé dans sa tour d'ivoire, un prototype qui fonctionne.
- Aucun de ses collègues ne comprend son rattachement à cette Société Pneumamétrique au caractère fumeux et quasi spirituel.
- Reicher ne se contente pas de prendre pour attaque personnelle toute dispute académique, il menace parfois les gens de leur faire ravalier leurs critiques à coups de poings.

Reicher en sait assez pour décider de ne pas évoquer l'incident de Kemp, mais ignore ce qui s'y est produit. Cet idiot s'est laissé anéantir *volontairement*, ruinant des mois de son travail. Walter a proposé de servir de cobaye pour une seconde tentative, offre que les autres ont refusée.

Un Investigateur peut gagner la confiance de Reicher en le soutenant lors d'une crise de jalousie. Ainsi, un PJ pourrait ouvertement éloigner un autre de la belle Inga.

George Bastin

George Bastin, bâti comme un ours et à la voix rocailleuse, est le richissime industriel qui finance les divers projets de la Société fondée par Petroff. Habitué à donner des ordres, il apparaît assez intimidant afin de garder les importuns à distance. Sans cela, il serait sans cesse harcelé par des demandes de faveurs de dons ou de services.

Comptabilité révèle les choses suivantes :

- Bastin est un riche industriel qui s'est hissé depuis son origine modeste à la tête d'un empire construit autour de mines de charbon et de centrales électriques à travers tous les Etats-Unis.
- Son caractère bourru est bien connu et il supporte assez mal les enquêteurs.
- Son intérêt pour la science mystique de la Société Pneumamétrique ne semble pas trop lui correspondre. Il a commencé à se pencher sur ce sujet après le décès de sa femme.

Bastin n'est toujours pas vraiment remis du décès de son épouse adorée, Amélia, suite à un cancer. En dernier recours, il espère que les travaux de Petroff pourront l'aider à communiquer avec elle, où qu'elle soit maintenant. Mais, indécrottable rationaliste pensant que tous les médiums et les occultistes ne sont que des charlatans, il exige que l'approche du problème par le professeur s'appuie sur une rigueur toute scientifique. Les expériences de Petroff n'ont jamais visé à parler avec les morts, mais Bastin refuse de le comprendre, croyant qu'un jour ou l'autre une découverte le rapprochera de son but. Son désir de contacter l'au-delà tourne à l'obsession. Lorsque Kemp fera son apparition, Bastin peut (si cela correspond à votre version de cette histoire) en conclure qu'il s'agit d'un fantôme, et exiger sa capture, afin de l'étudier.

Par peur du ridicule, il garde secrète cette partie de sa vie privée. Toute question au sujet de sa femme nécessitera le plus grand tact. Il demeure réservé jusqu'à ce que la crise commence, et que les Investigateurs démontrent leur pragmatisme face à ce qui ressemble à des événements pour le moins surnaturels.

Personnages secondaires

Si vous n'attribuez pas de rôles parlants aux cinq victimes potentielles et leurs sycophantes, il est plus facile de deviner qui est la prochaine victime. Voici quelques portraits d'autres participants au symposium, que vous devriez utiliser comme fausses pistes. Faites attention au poids narratif que vous leur accordez. Parfois un joueur se fixera sur un personnage secondaire, vous engageant à le suivre. Vous devez défaire ce lien, et le reliair à l'intrigue Kemp.

Certains pourraient remplacer avantageusement, de façon temporaire ou permanente, des PJ, si une partie des Investigateurs a été tuée. C'est pour cette raison que nous avons ajouté à chacun une Profession. Les joueurs voudront sûrement les jouer comme vous les leur avez décrits, mais dites-leur de les interpréter comme ils le désirent. Ils ne sont pas obligés d'utiliser les historiques ou les bizarreries que vous n'avez pas encore insérés dans le scénario.

Gerhardt Pfister est un chimiste excentrique qui pense à s'inscrire à la Société. **Chimie** permet de l'identifier comme un pionnier en toxicologie. Sympathisant nazi, il espère que les principes pneumamétriques peuvent peut-être être appliqués pour aider les militaires allemands. Dans un jeu « post-pulp » intégrant les réalités sociales, Pfister est un homosexuel « honnête » qui fera des avances maladroitement à un Investigateur séduisant. Si vous utilisez cet élément, **Psychologie** révèle qu'il porte un masque face au monde. (Scientifique)

Margaret Hillman, jeune femme cynique de la haute, ressemble à une dilettante à la recherche d'une fondation à doter. Mais elle est en fait un détective privé cherchant à en savoir plus sur George Bastin. **Psychologie** indique qu'elle n'est pas ce qu'elle prétend être. Elle a été engagée par un concurrent en affaire de Bastin, le magnat du charbon Charles Buford, espérant que ses liens avec la Société Pneumamétrique puissent être dénoncés dans les tabloïds comme anti-américains, ou même communistes.

L'aliéniste **Alphonse La Mal** est un membre de la Société cherchant avec ferveur à entendre le discours de Petroff. Comme beaucoup de psychologues, il a choisi sa profession, pour traiter ses propres névroses, qui dans son cas viennent d'une fixation foudroyante sur son père. Il défend avec beaucoup de véhémence Petroff, qu'il identifie à son père manquant, de toute critique, quelle qu'en soit la gravité. La Mal devient accommodant avec **Intimidation**, transférant sa fixation paternelle sur celui qui le soumet à son autorité.

L'archéologue **Dudley Fallon** a rejoint la Société après avoir découvert que ce motif géométrique trouvé sur une poterie en Amérique centrale correspondait à celui du signal d'ondes radio cosmiques dont Kingsford parlait dans *Débats sur la Société Pneumamétrique*. Le but de Fallon est de convaincre Kingsford de publier un article avec lui. Il ira jusqu'à tenter d'éloigner un Investigateur qui monopoliserait sa conversation.

Le Premier meurtre

Type de Scène : Majeure

Après les scènes initiales dirigées sur les joueurs, décidez laquelle des quatre victimes potentielles, à part Petroff, à le moins d'interaction avec les PJ. Vous découvrirez probablement qu'au moins l'une de ces scènes ne met pas le feu aux poudres, sûrement parce qu'elle n'offrirait pas assez de sujets de conflit, ou donnait à l'Investigateur un enjeu pour la suite.

Voici le personnage qui va mourir en premier. Appelons-le la Première Victime. Le décès survient tard dans la soirée, après la fin de la réception, quand les participants ont commencé à partir pour la nuit. Dehors, l'orage a éclaté, étouffé par les murmures discrets des divers invités dans leurs chambres. Un personnage ayant **Biologie**, entend distinctement le piaaillement d'un oiseau à l'extérieur. Si le joueur demande une identification, il s'agit d'un engoulevant, un cousin européen de celui d'Amérique du nord.

Le silence soudain est brutalement brisé par un cri. Mme Petroff se tient, terrifiée, au bout du hall, une clé à la main. Elle porte une robe de chambre sur sa chemise de nuit, et ses cheveux sont ébouriffés. La porte du cabinet de toilette s'ouvre et de l'eau trempe le tapis du couloir.

Si les Investigateurs courent jusqu'à elle pour voir ce qu'il se passe, ils trouvent la Première Victime gisant sur le sol de la salle de bain, la gorge tranchée. Un rasoir ensanglanté repose dans la baignoire. De la mousse à raser couvre le côté gauche de son visage mais pas le droit.

Réconfort permet de calmer une Madame Petroff traumatisée. (Un joueur volontaire pour y dépenser 1 point gagne la coopération et la chaleur permanente de la pauvre femme.). Elle a remarqué l'eau qui passait sous la porte et a trouvé la porte fermée. Elle a frappé mais n'a obtenu aucune réponse, donc elle a déverrouillé la porte et trouvé la Première Victime. "Pourquoi se serait-il donné la mort ?" gémit-elle.

Si les PJ passent en mode enquête, les figurants engourdis acceptent leur autorité. (Un personnage qui a des raisons de les détester, les défiera peut-être plus tard, mais sera muselé par **Jargon policier** ou autre Compétence Relationnelle appropriée)

(Majeur) L'examen du corps avec **Expertise médicale** indique qu'il ne s'agit pas d'un suicide :

- L'angle de la coupure et sa profondeur excessive, ne correspondent pas à une blessure auto-infligée.
- La lame se trouve trop loin de la victime. Si s'était coupé la gorge lui-même, elle serait tombée à ses pieds.
- Les éclaboussures de sang montrent que la lame a été lancée depuis la gorge de la victime dans le même mouvement que celui qui a infligé la blessure. En d'autres termes, elle a été infligée par quelqu'un faisant face à la victime et avec une force peu commune.

Crochetage montre que la serrure n'a pas été trafiquée, et a sûrement été fermée de l'intérieur, jusqu'à ce que Madame Petroff ne l'ouvre.

Le lavabo a débordé, comme si la victime était morte pendant qu'elle le remplissait. Les joueurs peuvent également remarquer que c'est une autre preuve qu'il ne s'agit pas d'un suicide. Pourquoi laisser couler l'eau avant de se tuer ?

Un joueur ayant **Recueil d'Indices** demandant des détails sur le débit d'eau peut estimer qu'il a été arrêté il y a environ 15 minutes.

À cet instant, aucune des victimes potentielles ne relie cette mort à Griffin Kemp. Leurs réponses aux questions reflètent un étonnement non feint.



Victor Petroff conclut avec colère que c'est l'un de ses rivaux littéraires à la vue limitée, rendu fou de jalousie devant ses propres avancées, qui a commis cela pour saboter le symposium. En hommage à cet ami abattu, il va bien faire son exposé comme prévu.

Lambert Kingsford, attristé et choqué, insiste sur le fait que le groupe se trompe sûrement en interprétant les preuves. Même si c'est atroce à admettre, la pauvre victime a bien dû se suicider. Toute autre possibilité défie la logique scientifique.

Walter Reicher tente une autre approche : si les analyses scientifiques prouvent que la victime ne s'est pas suicidée, il doit alors y avoir une autre force en présence, mais on peut la comprendre grâce à l'observation rationnelle.

Le Dr. Hillier va se chercher une boisson forte et fait de son mieux pour repousser toute ruminant sur le meurtre et ses implications. Si on le sollicite, il prétendra qu'un médecin doit, face à la mort et à la souffrance, prendre sur soi et aller de l'avant. **Psychologie** indique qu'il s'agit d'un masque et qu'il est en réalité, très perturbé.

George Bastin semble à la fois bouleversé et étrangement excité par l'événement. Il demande au groupe s'ils pensent que cela puisse être un fantôme, que cette horreur pourrait prouver l'existence d'une vie après la mort. S'ils semblent réceptifs à cette idée, ils peuvent en déduire la véritable motivation de Bastin : financer une recherche qui lui permettrait de rentrer en contact avec sa femme décédée.

Il est évident que l'un des témoins ci-dessus est la malheureuse victime, et donc n'a pas la possibilité de faire un commentaire. Aucun de ces entretiens n'apporte d'indice majeur, donc ne les laissez pas traîner en longueur. Ils peuvent être modifiés par des scènes précédentes déjà jouées. Par exemple, Walter Reicher peut se montrer particulièrement désagréable envers un personnage qui a fait les yeux doux à sa femme. Passez aussi rapidement sur les entretiens avec les personnages secondaires, sans laisser transparaître leur statut.

Madame Petroff commence à dire quelque chose, puis rougit et se coupe. **Réconfort** (ou la précédente dépense qui a assuré une coopération permanente) la pousse à confesser les légendes sur un fantôme de ce château. Un ancêtre, le Comte Nicolai Petroff, hante soi-disant les couloirs du château. Elle n'y a jamais cru, mais maintenant, ..., en y pensant bien, elle n'y croit toujours pas.

Une dépense en **Bibliothèque**, dans la bibliothèque du château, permet de tomber sur la légende de Nicolai Petroff. Il a été massacré au 17^{ème} siècle par une horde de paysans furieux, qui l'accusait d'avoir tranché la gorge d'une servante. Des troupes furent envoyées de la capitale pour mater la rébellion. La légende prétend que Petroff arpente toujours les collines où on l'a tué, effrayant les jeunes filles semblables à sa victime.

Histoire montre que ce récit manque de rigueur moderne et sent la pure invention.

Si les joueurs décident de continuer à fouiner dans les étagères, une autre dépense permet de trouver un récit, suggérant que les paysans se sont rebellés contre ses campagnes trop zélées de chasse aux sorcières. Ils étaient dirigés par les membres d'un culte profondément enraciné, mais que Petroff a fini par exterminer. Il a également confisqué leurs obscènes livres de magie.

Le Second meurtre

Type de Scène : Développement de personnage

Le matin suivant, le symposium fait une pause. Les participants se rassemblent dans le hall principal pour échanger des murmures craintifs concernant l'affaire, que la plupart insistent pour appeler suicide. Petroff annonce l'annulation des séances de la matinée, mais a toujours l'intention de faire son exposé dans l'après-midi. Les personnages sont libres de vaquer à leurs affaires personnelles, si cela les intéresse encore. Gardez-les occupés à poursuivre les fausses pistes ou la légende du fantôme ou d'autres problèmes :

- Certains invités émettent le désir de partir. **Jargon policier** leur intime de rester sur place. Tous les gens présents sont des suspects.
- L'Inspecteur Popa, pompeux officier de police local, se montre pour interroger les Investigateurs comme s'ils étaient suspects, et les menace de prendre le contrôle de l'affaire. Un Investigateur ayant **Loi**, réalise que le comte est encore à la tête de l'autorité légale sur son propre domaine, et que Popa est hors de sa juridiction. Ils doivent quand même trouver un moyen ingénieux de se débarrasser de cet imbécile.

Maintenant choisissez la Seconde victime. Cela doit être un participant qui a survécu à l'expérience, autre que Petroff, et envers qui les joueurs semblent n'avoir qu'un attachement émotionnel assez tenu.

Les participants au symposium se rendent dans la bibliothèque, qui a été équipée pour en faire un salon de lecture confortable.

En se rendant à la bibliothèque, qui n'a qu'une entrée, un personnage ayant **Occultisme** ou **Mythe de Cthulhu** remarque un sceau gravé sur la voûte d'entrée, intégré dans le décor roccoco. **Mythe de Cthulhu** l'identifie comme le Signe des Anciens, et donne aux personnages des informations à son sujet, p 96 du Livre de base *Cthulhu*. (Plus tard, ils pourront en parler à Petroff ou à sa mère ; les deux peuvent expliquer que ces moules ont été commandées par l'ancêtre de Victor, Nicolai Petroff. Si l'on pose une question concernant l'implication de Petroff dans l'occultisme, ils peuvent confirmer qu'il était un célèbre chasseur de sorcières.)

Kingsford assez bouleversé (ou s'il est mort, Bastin) présente Petroff et explique l'importance de son exposé. Des exemplaires sont déjà dispo-

nibles sur une petite table ; des Investigateurs qui le parcourent avec **Médecine** ou **Physique** le trouvent intéressant mais très spécialisé et difficile à comprendre. C'est peut-être un premier pas vers une découverte majeure, mais rien qui bouleversera les bases de la science.

Petroff débute ses remarques préliminaires en dédiant son exposé à la première victime, puis remarque la chaise vide d'un de ses collègues, au premier rang. Il demande où se trouve la Seconde victime qui n'est jamais en retard pour ce genre d'événement.

Des murmures angoissés se propagent dans toute la salle. La même pensée frappe toutes les personnes présentes : et si quelque chose d'horrible lui était également arrivé ?

Un autre des cinq d'origine prend les PJ à part, et leur demande tranquillement de chercher la Victime, avant que toute l'assistance ne perde les pédales.

Si les Investigateurs cherchent d'abord à l'extérieur du château, ils découvrent la moitié supérieure de la Seconde Victime, sectionnée à la taille, reposant dans les ronces sous la fenêtre de la tour. S'ils cherchent d'abord dans le château, ils retrouvent la partie inférieure dans le bureau de la tour de Petroff. Son abdomen et ses jambes pendillent depuis le rebord de la fenêtre. La coupure est appuyée contre la fenêtre, comme si elle s'était penchée par la fenêtre ouverte et que quelqu'un l'avait fermée avec une telle force qu'elle avait été coupée en deux par la fenêtre à guillotine. Un morceau déchiré de sa veste accroché sous la vitre, maintient la partie inférieure en place. La vue de ce crime atroce (n'importe quelle moitié) déclenche une perte possible de 3 points d'Équilibre mental.

Pas besoin d'**Expertise légale** pour comprendre que dans des circonstances normales, une vitre de fenêtre ne pourrait pas tomber avec assez de force pour couper un homme en deux.

Les tiroirs d'un classeur sont ouverts. **Recueil d'Indices** indique, d'après l'espace entre les dossiers, que l'un d'eux a été récemment enlevé.

(**Indice majeur**) Une recherche d'empreintes avec **Recueil d'Indices** sur le classeur non seulement ne trouve pas les empreintes de la Seconde Victime sur les surfaces métalliques, mais pas d'empreintes humaines du tout. Par contre la poussière sur la poignée a été déplacée en un motif tourbillonnant, étrange, mathématiquement complexe. **Physique** révèle que la poussière et la surface même du classeur ont été d'une certaine façon, modifiées au niveau atomique.

Les dossiers restant dans ce classeur particulier, contiennent des archives financières basiques et autres comptes des achats journaliers du château. Certains documents portent l'écriture de Petroff, alors que d'autres sont gérés par sa mère. **Comptabilité** ne trouve rien de particulier en parcourant les archives. Un examen plus détaillé permet de constater que Madame Petroff tient méticuleusement les comptes domestiques, exception faite il y a deux ans. \$1816.03 manquent dans les finances familiales. Les Petroffs sont parfaitement d'accord pour laisser fouiller dans leurs comptes s'ils sont bien disposés à l'égard des Investigateurs, ou soumis à **Interrogatoire** ou **Réconfort**.

Les dossiers scientifiques semblent être rangés ailleurs.

Si les PJ interrogent les serveuses, une femme de chambre, Magda, dira qu'elle vu la Seconde Victime se diriger vers le bureau du maître, il y a environ une demi-heure. Elle avait l'intention d'aller le voir, parce qu'elle sait que Madame Petroff ne laisserait personne y entrer à l'exception d'elle ou son fils. Mais un frisson terrible l'a saisie, et elle a entendu un gloussement sinistre venant du couloir face à elle, mais il n'y avait personne ! Elle a paniqué et s'est enfuie vers la cuisine bondée où elle savait être en retard.

Si les Investigateurs le demandent, la cuisinière en chef, Jana, confirmera qu'elle est descendue il y a peu, blanche comme un linge.

Lorsqu'il voit la scène du crime, Petroff pâlit. **Psychologie** montre qu'il est sincèrement surpris et horrifié. Toute personne spécifiant qu'elle surveille les réactions de Petroff remarque qu'il vérifie discrète-

ment (certains pourraient dire l'air coupable) ce qui a pu être pris dans le classeur. Il tente alors de garder son impassibilité devant une révélation affligeante. Si on lui en parle, il nie sans convaincre, avoir gardé quelque chose de valeur dans ses dossiers. Les morts de ses deux associés les plus proches l'ont terriblement secoué, prétend-il.

Le dossier Kemp

Type de Scène : Majeure

Kemp commence à s'intéresser aux Investigateurs, un bon moyen de resserrer l'étau autour de Petroff et compagnie en attendant de les tuer.

Quelque temps après le second meurtre, lorsque le groupe semblera avoir besoin d'informations fraîches, un dossier contenant les dossiers financiers et un formulaire de télégramme semblent alors se trouver en leur possession. Ils apparaissent à un endroit où ils ne devraient pas se trouver, d'une manière furtive et effrayante. Ils peuvent surgir dans une poche ou sous l'oreiller d'un des personnages pendant son sommeil. Ils peuvent se trouver sur une surface que l'Investigateur savait vide quelques minutes auparavant. C'est une perte possible d'Équilibre mental de 1 à 4 points suivant l'impossibilité normale de leur apparition.

Le dossier a été dérobé dans le bureau de Petroff ; il correspond aux autres laissés sur place. Les archives financières contiennent les documents relatifs au virement de \$1816.03, effectué par Petroff au bénéfice de Mme Adelaide Kemp à Minneapolis, Minnesota. Ces papiers indiquent que le virement a bien été reçu au Minnesota. Selon les dates, la transaction a bien eu lieu, il y a un peu plus de deux ans.

Voici le contenu du télégramme :

C'est avec un profond regret que nous vous informons que votre fils, Griffin Kemp, a été mortellement blessé dans un accident de laboratoire au Château Alexandru. Nous regrettons également que ses restes ne soient pas en état de vous être restitués. Mon avocat vous contactera sous peu pour vous transférer le contenu du compte épargne de Mr. Kemp, ouvert à la poste locale.

Victor Petroff

Expérience remise à plus tard

Type de Scène : Majeure

En voyant quel dossier manquait dans son bureau, Petroff a fini par comprendre que Kemp avait réussi à revenir pour se venger de ceux qui ont pris part à l'expérience qui l'a tué. Parce que si cela se savait il serait discrédité dans la communauté scientifique, il décide de ne rien en dire aux Investigateurs. Petroff se dit également que seul son esprit brillant peut trouver un moyen d'arrêter le tueur invisible, dramatique surestimation de ses compétences.

(Bien qu'il soit trop préoccupé à y penser lui-même, Petroff est plus que désireux de mettre fin au reste du symposium et renvoyer les participants chez eux, une fois qu'il est clair qu'aucun d'entre eux ne peut être le meurtrier.)

Les Investigateurs peuvent faire avancer l'enquête en suivant Petroff avec **Filature**. C'est une option plus amusante et gratifiante, mais exige un Test de Difficulté 4 et le succès n'est pas garanti. **Filature** permet à un personnage de se faufiler discrètement derrière Petroff partout dans le château, sans avoir l'air de le suivre. L'Investigateur le voit d'abord discuter à voix basse avec les deux autres victimes potentielles restantes. Ensuite, regardant autour d'eux dans le vain espoir que personne ne les observe, ils ouvrent une porte secrète et descendent dans la cave où se trouve le laboratoire de Petroff. Si on les arrête quand ils tentent de se glisser dans le laboratoire, Petroff et les autres se laissent amadouer et confessent leur négligence passée.

Autre possibilité, une fois en possession des fichiers Kemp, ils peuvent briser la résistance de Petroff avec **Intimidation**. Menacer sa précieuse réputation le fait craquer très vite.

Comme toujours, toute tentative crédible pour arriver au même but devrait réussir, en rajoutant des obstacles pertinents si nécessaire.

Le laboratoire de Petroff est ultra-moderne, froid, lisse et brillant, contrastant violemment avec le décor baroque du château. Son élément central est un énorme télescope. En tirant un levier, il active un mécanisme dans le mur extérieur du château, dévoilant une ouverture en forme de hublot pour laisser sortir le télescope. Petroff en parle comme d'un radio-télescope, mais il est parfaitement identique à un télescope astronomique. Par exemple, il n'a pas de plateforme de réception. Mais à la place de la lentille de vue se trouve une batterie d'électrodes. Elles conduisent à ce qui ressemble à une chaise électrique, mais avec un casque intégral relié à une rangée de consoles d'instruments.

Petroff et les participants restants révèlent ce qui suit :

- Griffin Kemp était l'assistant de laboratoire de Petroff. Il était follement dévoué à la cause de la Société Pneumamétrique, mais un peu trop soucieux de la reconnaissance qu'il recevrait pour son travail. (Le personnage soumettant cette dernière affirmation à **Psychologie**, soupçonne que cela signifie de la reconnaissance pour son travail, c'est tout.)
- Le but premier du travail de Petroff n'était pas seulement de guérir les pauvres malades mentaux, mais d'avoir accès à la conscience cosmique.
- L'expérience du télescope consistait à transmettre par les ondes le savoir des sphères directement dans l'esprit du receveur. Si les calculs de Petroff avaient été corrects, cela aurait amené le cerveau du cobaye à un nouveau stade de développement de l'évolution.
- Petroff voulait le tester sur lui, mais les autres refusèrent, et c'est Kemp qui se porta volontaire pour prendre sa place.
- Avant qu'ils n'entament l'expérience, Kemp et Petroff se sont disputés sur le calcul du rapport. Kemp prétendit que Petroff avait commis une erreur mathématique, mais Petroff, gêné devant les autres, refusa de l'admettre, et entama la procédure.
- Le bombardement de rayons cosmiques semblait marcher au début. Kemp sauta de la chaise, bafouilla d'un air extatique quelque chose concernant une planète du nom de Yuggoth. Il pouvait encore voir ses aiguilles noires à l'oeil nu, disait-il. Des créatures d'énergie venant du passé lointain chantaient dans ses oreilles. Attrappant une craie, il sauta vers le tableau et y inscrivit une équation complexe que Petroff tenta toujours de déchiffrer.
- Puis Kemp fut pris d'une série de convulsions et il révéla l'existence aux autres de créatures, *fungi* qu'il appelait Mi-Go. Enfin, en le montrant simplement du doigt, il fit sauter l'oeil de Kingsford hors de son orbite.
- (Majeur) Avant qu'il puisse blesser quelqu'un d'autre, il fut mis en pièces comme par des mains gigantesques et invisibles. Kemp fut réduit petit à petit en poussière.
- Ils analysèrent le résidu et découvrirent qu'il s'agissait de tissu humain pulvérisé et desséché.

Lorsque vous sentez que la pression redescend, faites glousser Kemp, lentement d'abord, puis en crescendo.

Le personnage ayant la Réserve la plus haute de **Sixième sens** ressent une distorsion dans l'air comme une vague de chaleur, dans la direction du gloussement. Et cela s'estompe aussi vite que c'est venu. Cela provoque une perte possible de 2-points en Équilibre mental. Si le personnage a également **Médecine**, il en déduit que sa conscience humaine limitée inhibe la capacité à percevoir Kemp transfiguré, parce que sa vue réelle serait trop étrange pour que nos sens ordinaires ne le supportent.

Petroff tente de courir vers la seule porte du laboratoire. Alors qu'il s'en approche, il est soulevé par une force invisible et lancé à travers la pièce. Du coup, il ne tente plus de fuir, il ne perd pas de points de Santé. Toute personne guettant ses réactions, détecte un mélange d'humiliation et de terreur sur son visage.

Les Investigateurs ne peuvent pas attaquer Kemp ; ils ne voient pas où il se trouve. Utilisez leurs Motivations pour en garder certains dans la pièce pour les prochaines interactions et un meurtre atroce.

Kemp peut aussi être poussé à répondre à quelques questions. Il se montre méprisant, sarcastique, et cruel. Le transfert de son esprit à un état d'énergie interdimensionnel l'a rendu définitivement fou. Enfermé à jamais dans un tourment indescriptible, la vengeance est son seul plaisir. Dès que les Investigateurs lui poseront une question jugée ennuyeuse (c'est-à-dire, sans réponse de sa part), il tuera la Troisième Victime.

- Il se trouve à présent dans un espace au-delà de l'espace, un temps intermédiaire, un vortex de folie. Il ne fait qu'un avec l'univers et l'univers est terriblement méléfique.
- Il tue ses anciens collègues parce qu'il les hait. Parce qu'ils ont dissimulé sa mort par tous les moyens. Parce que devant son impatience naïve, ils l'ont attiré vers sa destruction. Parce qu'ils sont vivants.
- L'Humanité ne signifie plus rien pour lui. Avec sa nouvelle perspective, il peut voir que l'homo sapiens n'est rien qu'un tas de bactéries avec une haute opinion de lui-même. Il peut sentir l'âme des gens et elle empest.
- Tout ce en quoi il croyait quand il était un homme est faux. Le savoir est funeste. L'aveuglement c'est le bonheur. La Science n'est qu'arrogance.
- Kemp ne sait pas ce qu'il fera lorsqu'il aura fini de tuer les hommes responsables de sa souffrance. "Je vous tuerais peut-être aussi," fait-il.
- "H. G. Wells a écrit au sujet d'un homme invisible, mais je suis tellement plus que ça. Je suis le premier Homme Non-Euclidien !"

Les questions sur ses capacités ne sont accueillies que par un autre gloussement.

Troisième Victime

Prenez les trois victimes potentielles restantes. Éliminez Petroff. Éliminez le personnage pour lequel le groupe a le plus d'affection. Celui qui reste est la Troisième Victime.

L'équipement électrique du laboratoire grésille soudain comme revenant à la vie, les leviers et les engrenages tournent comme s'ils étaient activés par une main invisible. Son antenne se tord et se vrille. Les câbles se débranchent d'eux-mêmes, le voltage les envoyant se contorsionner comme des serpents à travers la pièce. La Troisième Victime est soulevée du sol et, à moins d'être arrêtée par l'action des PJ, lancée dans l'équipped, où son corps animé de secousses, est horriblement électrocuté. L'air se remplit d'une odeur horriblement appétissante de viande grillée.

Ce que Kemp peut faire

Kemp existe dans l'espace entre deux réalités, mais peut étendre sa présence physique dans notre monde et ce, à volonté. Il peut manipuler des objets, y compris des gens, tout en restant invisible. Pour un observateur, cela ressemble à un effet poltergeist classique. Kemp peut mettre dans ces manipulations une force cinétique extraordinaire, faisant d'objets banals des armes dévastatrices.

Une compétence limitée lui permet de faire des dégâts de loin à des opposants avec sa force psychique. Il peut lui donner la forme qu'il désire, attaque cinglante, ou semblable à une lame, ou force brute, à sa guise. Pour réussir une attaque, il doit faire un Test d'Attaque Psychique Difficulté 3, ou 4 pour des personnages aux Réserves d'Équilibre de 8 ou plus. L'attaque donne un bonus aux dégâts de 3. Une attaque réussie contre des PNJ fait des dommages horribles : doigts arrachés, énucléation, etc. Ses Points d'Attaque Psychique ne se récupèrent pas durant le scénario donc il le gère avec précaution attaquant directement avec les objets qu'il trouve sur place quand c'est possible.

Parce que l'Homme Non Euclidien n'occupe pas l'espace ordinaire, il n'est pas sujet aux moyens classiques pour détecter un homme invisible. Les planchers ne craquent pas, il ne laisse pas de traces dans la neige ou le sable. La peinture lancée à l'endroit où il est censé être, n'éclabousse que les murs derrière lui.

Mais il a des limitations. Bien qu'il reste invisible, il doit se rendre partiellement matériel pour manipuler un objet ou utiliser son attaque psychique. Cela le rend vulnérable aux attaques physiques, s'il peut être perçu. Il reste dans cet état durant un round après sa manifestation.

Son seuil de blessure dépend de l'efficacité de son adversaire à le localiser.

Condition	Seuil de blessure
La localisation ne peut pas être trouvée	16
Kemp a juste parlé ou gloussé	10
Kemp a manipulé un objet physique durant le dernier round (ou poignée de secondes)	8
L'attaquant a des moyens de détection extraordinaires	3

Kemp ne peut se téléporter ou être en deux endroits à la fois. Il se déplace à travers l'espace à la même vitesse qu'un homme normal à pied. (Pour de longues distances, il doit jouer au passager clandestin invisible dans un véhicule.) Il ne peut approcher à moins de dix mètres d'un Signe des Anciens. Tout dégât qu'il encaisse venant de sorts ou d'armes magiques augmente de 3. Enfin, l'utilisation prolongée de ses capacités sur-naturelles le force à se dématérialiser temporairement. Il ne peut effectuer que 7 Tests dans une scène donnée, et il s'évanouit. Parmi les Investigateurs qui l'observent, celui qui a le plus haut Niveau de **Sixième sens** peut voir le champ de distorsion se vriller, rapetisser, et disparaître en tournoyant. Après avoir disparu ainsi, il est incapable de percevoir ou d'agir sur le monde matériel durant une période de six heures.

Compétences générales : Athlétisme 48, Santé 12, Attaque Psychique 8, Bagarre 12, Armes 30.
Dégâts : arme improvisée (+4), attaque psychique (+2)

Les Investigateurs qui interviennent ont peu de chances de succès et se mettent en danger. Un test d'**Athlétisme** de Difficulté 6 est nécessaire pour réagir à temps. L'Investigateur doit tenter de rattraper la victime pour l'empêcher d'être balancée à travers la pièce. Un test d'**Athlétisme** en opposition s'ensuit. Kemp dépense 3 points à chaque Test. Mais le personnage qui est en mesure de tenir le coup avec ses dépenses peut jouer contre la montre, forçant Kemp à faire sept Tests, ce qui l'oblige temporairement à se dématérialiser. (Voir encart)

Il est probable que Kemp réussisse à tuer la Troisième Victime. Il dira alors aux témoins choqués qu'il les laisse rassembler leurs esprits, et qu'il reviendra se réjouir de leur impuissance face à son pouvoir immense. On entend son gloussement s'éloigner avec lui.

Tuer un fantôme

Type de scène : Ouvverte

Le mystère étant à présent résolu, les Investigateurs doivent comprendre comment détruire ou neutraliser Griffin Kemp. Kemp, ennuyé par l'inégalité du défi, leur donne une heure pour s'organiser avant de revenir invisible les espionner. (Ou six heures, s'il a atteint la limite des 7 Tests.)

Les personnages se souvenant du Signe des anciens à l'entrée de la Bibliothèque pourraient décider d'aller y discuter. Il ne peut s'approcher du signe, donc pouvant discuter tranquillement, ils peuvent mettre au point un plan sans qu'il le sache.

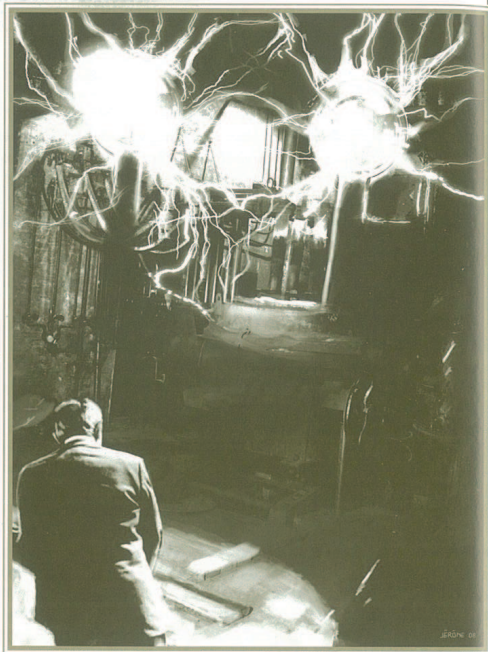
Tout plan plausible pour défaire Kemp devrait pouvoir être autorisé à marcher. La solution la plus évidente est de combiner **Electricité**, **Physique**, et quelques théories pulp et pseudoscientifiques pour modifier la technologie créé par Petroff, pour en faire un objet anti-Kemp. La Difficulté du Test d'**Electricité** dépend de l'efficacité de l'objet.

L'objet	Difficulté
Est une arme à feu ou une autre arme faisant des dégâts normaux à Kemp.	3
Permet à un personnage de voir Kemp.	4
Permet à tous les personnages de voir Kemp.	5
Confine Kemp dans une petite zone.	5
Bannit Kemp vers une autre réalité.	8
Tue Kemp.	10

Utilisez les Difficultés au-dessus comme un guide si vos joueurs vous proposent des objets différents. L'occupation du laboratoire de Petroff ne permet de faire qu'un objet à la fois. Le temps nécessaire pour le créer, est égal à la Difficulté en heures.

Après avoir déplacé certaines parties et équipements, la création de cet objet peut avoir lieu dans la bibliothèque, ou en plaçant certains rideaux ou barrières, Kemp est incapable d'observer ou interférer. S'ils tentent de fabriquer la machine dans le laboratoire, Kemp apparaît quand elle est prête à fonctionner, tuant si possible la victime prochaine du même coup.

Les Investigateurs qui se souviennent de l'ancêtre chasseur de sorcières de Petroff, Nicolai, peuvent demander si les livres de magie qu'il dit avoir confisqué se trouvent quelque part au château. Petroff les mène à une étagère secrète dans la bibliothèque, révélant un certain nombre de manuscrits rédigés en allemand. Il faut une heure pour les étudier, et on gagne 1 point en **Mythe de Cthulhu**, et 1 point de Réserve dédiée en **Sixième sens** pour les enquêtes se déroulant en



Décor gothique. Ces pages fournissent des descriptions partielles de plusieurs rituels de base ; à partir de ça, le lecteur peut concocter un rituel pour créer un enchantement magique dupliquant une seule des fonctions de la machine indiquées ci-dessus. Cela demande un Test d'**Équilibre mental** contre les Difficultés indiquées au-dessus, et un nombre d'heures égal à la Difficulté.

Sans s'occuper des tentatives des PJ, Kemp tente de tuer la victime qui reste à l'exception de Petroff durant la nuit. Cela induit une situation défensive, qui peut être difficile à gérer, car les joueurs dépendent du temps pris à tenter d'envisager chaque possibilité. Lorsqu'ils commencent à planifier leurs mesures de protection, dites-leur qu'ils peuvent accomplir quelque chose de cohérent, qu'ils peuvent vous décrire après vingt minutes en temps réel. Ils peuvent alors soit aborder d'autres tâches ou « poser les stylos » et vous permettre d'aller directement à la scène de confrontation.

À moins d'être forcé de se matérialiser, Kemp retournera sur le champ tenter d'empêcher ses cibles de quitter le château. Si cela vous semble intéressant de ralentir le rythme, Kemp décide de tuer les êtres aimés de ses victimes désignées, avant de les pourchasser. Il peut se focaliser sur Madame Petroff ou, si Walter est encore en vie, Inga Reicher. D'un autre côté, les PJ fûtés auront fait évacuer le château à toutes les victimes possibles. Les Investigateurs qui l'agressent, verbalement ou en se mettant en travers de ses plans, peuvent aussi venir allonger la liste des victimes.

La confrontation finale est dictée par les actions de vos joueurs. Ils peuvent utiliser les cibles restantes comme appâts pour attirer Kemp à l'intérieur, et tenter de le bannir ou le détruire. S'ils jouent bien, autorisez-les à sauver leur victime préférée. Il serait approprié que Petroff meure dans une lutte finale avec Kemp, expiant ainsi son péché d'arrogance scientifique.

LE CHÂTEAU NOIR

“POURTANT, QUAND JE REGARDAI DE CETTE MANSARDE AÉRIENNE...SEUL L'INFINI D'UN ESPACE SANS FOND ; D'UN ESPACE INIMAGINABLE VIBRANT DE MUSIQUE ET DE MOUVEMENT, NE RESSEMBLANT À RIEN DE CE QUI POUVAIT EXISTER SUR CETTE TERRE.”

-- H.P. LOVECRAFT, “LA MUSIQUE D'ERICH ZANN”

Cette aventure est un hommage au film bizarre et expressionniste d'Edgar Ulmer de 1934, *Le chat noir*, avec Bela Lugosi et Boris Karloff. Avant tout un exercice sur l'horreur et le stress psychologique, elle essaie de recréer l'ambiance onirique de l'œuvre troublante et brillante d'Ulmer. Dans ce but, elle utilise l'imagination et la créativité des joueurs comme briques pour cette « vieille et sombre demeure » du passé dans laquelle les Investigateurs vont se retrouver piégés. Cette aventure est parfaite pour servir d'introduction à un nouveau groupe d'Investigateurs, s'ils survivent évidemment. Ou elle peut n'être qu'une péripétie supplémentaire dans la vie de ceux qui contemplant l'Abyss.

L'aventure fonctionne mieux avec quatre Investigateurs. Si le groupe est habituellement plus important, le Gardien doit garder ce scénario prêt quand il y aura (inévitablement) des absents; il ne prend normalement pas plus d'une séance pour être joué. Si le groupe est habituellement moins important, le Gardien peut essayer d'inviter un ami à jouer (sinon, lisez l'encadré “Plus ou Moins” p. 116). Les Gardiens voudront sans doute surveiller encore plus que d'habitude les pertes d'Équilibre Mental tout au long du scénario, les modulant en fonction des besoins. Lors du scénario, la tension repose essentiellement sur la lente et continue érosion de la personnalité et de l'esprit des Investigateurs.

INTRODUCTION

L'Ossature

Alors qu'ils voyagent dans le plus sombre des pays du Décor Gothique, les Investigateurs sortiront vivants d'un accident d'auto-

bus, mais une tempête les forcera à prendre refuge dans le Château Noir de l'architecte fou Adhémar Grau. Là, ils se retrouveront possédés par l'esprit de **Quatre Victimes**, des personnes que Grau a manipulées et brisées. Soumis à leur invasion psychique et revivant leurs histoires, les Investigateurs risquent la folie mais ils pourront à leur tour **détruire Grau**.

L'Horrible Vérité

L'architecte dément Adhémar Grau est dévoué à Hastur. Il a conçu sa Noire Demeure comme un monument, un temple dédié à cette entité, un lieu consacré au désespoir et à la désolation. En même temps, il a conçu une Noire Demeure métaphysique, grâce à l'avitilissement, au désespoir et à la destruction de quatre victimes sur une dizaine d'années. Quand la Noire Demeure fut physiquement et métaphysiquement achevée, il y a sept ans, Grau emmena les quatre jusqu'à son château où ils se suicidèrent, scellant la connexion entre le château et l'affreux royaume d'Hastur, Carcosa. Ces quatre esprits revivent désormais leur martyre lorsque Carcosa rentre en conjonction avec la maison de Grau, comme ce soir. Quand de telles conjonctions surviennent, Grau provoque un accident sur la route, attirant de nouveaux hôtes pour les quatre acteurs spectraux dans une nouvelle représentation de sa pièce mortelle.

SCÈNES

Prélude

Le scénario commence tard la nuit, avec les Investigateurs voyageant en autobus à travers un coin perdu de l'Europe du Décor Gothique. Si « Le Château Noir » est le chapitre d'introduction à votre campagne, les joueurs peuvent fournir la raison de leur choix pour expliquer la présence de leur Investigateur dans le bus maudit. Dans une campagne en cours dans le Décor Gothique, ce scénario s'insère parfaitement lors d'un voyage entre deux aventures. À cause du temps, des troubles politiques, d'une grève ou des bandits, la voie ferrée la plus directe est fermée et les passagers doivent rejoindre la prochaine gare en bus de nuit. Sinon, le Gardien peut tout simplement commencer *in media-tes* :

"Le bus cahote sur une portion de route particulièrement abominable, vous réveillant brusquement. Le long trajet vous ayant embrouillé, vous ne savez pas exactement où vous êtes, et en regardant par la fenêtre vous ne voyez que les ténèbres et la pluie frappant la vitre. Un éclair illumine la nuit, pour ne révéler que des collines boueuses et des ravins striant la lande comme des mutilations post mortem sur un cadavre."

Pour l'atmosphère onirique de ce scénario, une telle introduction est plus appropriée qu'il n'y paraît.

L'accident de bus

Qu'ils émergent d'un sommeil sans rêve ou qu'ils pestent à propos de l'incompétence des chemins de fer, les Investigateurs sont soudain ramenés au présent par un « bang » écoeurant, un glissement rapide et une chute au ralenti qui finit au fond du ravin peu profond qui longe la route, les éparpillant dans le bus. Chaque Investigateur doit réussir un test d'**Athlétisme** Difficulté 3 ou se cogner partout, récoltant des contusions, des entorses voir même des fractures (modificateur de -1). L'idéal est qu'il n'y est pas de perte (à l'exception du chauffeur du bus et d'autres passagers gênants) mais avec au moins une blessure qui semble sérieuse pour l'un des Investigateurs (la blessure est optionnelle mais vous ne devriez pas tuer un Investigateur dès l'accroche). Les Investigateurs sont secoués, couverts de bleus et peut être même blessés, dans un ravin boueux parsemé de débris rouillés non identifiables – au milieu de la nuit, en pleine tempête, au milieu de nulle part.

Les Investigateurs peuvent extirper leurs bagages de l'épave, à l'exception des objets que le Gardien voulait faire disparaître. Évaluation de la situation :

- **Conduite** ou **Mécanique** (comme compétences d'investigation) révéleront, parmi d'autres choses, un axe tordu et cassé : le bus est trop endommagé pour être réparable. Une dépense d'1 point d'une de ces compétences permettra de remarquer une chaîne barbelée enchevêtrée dans le châssis et deux pneus éclatés : peut être n'est-ce pas un accident.
- **Connaissance de la Nature** leur dira que le ravin se remplit d'eau de pluie et qu'une inondation est inévitable. Un test d'**Athlétisme** de Difficulté 4 permettra aux Investigateurs de se mettre en hauteur ; un échec leur permet aussi de s'en sortir, mais après une chute ou deux dans une boue visqueuse.

Une fois sorti du ravin, nul besoin d'utiliser une compétence pour remarquer que le seul abri visible à des kilomètres est un solide manoir sombre et menaçant sur une crête à environ 1 kilomètre de là. C'est ça ou marcher jusqu'au plus proche village, à une vingtaine de kilomètres de là, blessé, dans le noir et sur une route traîtresse pendant la tempête. Si la logique échoue, les Investigateurs avec Sensibilité Artistique ou Curiosité voudront aller jeter un œil au manoir, alors que le Sens du Devoir des autres envers les blessés peut les conduire à mettre leurs amis au sec le plus rapidement possible.

La Traversée du No Man's Land

Le chemin jusqu'au manoir est une succession cauchemardesque d'images illuminées par les éclairs pour être aussitôt anéanties par la pluie noire. Des bribes de brouillard s'accrochant aux terres et s'élevant de dolines et de cavités (d'anciennes tranchées) remplissent le champ de vision des Investigateurs.

- Un soudain glissement de terrain révèle une pile de squelettes démembrés, vraisemblablement une fosse commune.
- Un changement de direction du vent leur apporte l'odeur chimique de l'ananas et du poivre, **Chimie** (ou avoir vécu la Grande Guerre) permet de reconnaître le gaz chloré (N/T : aussi nommé la bertholite, gaz de combat allemand). Si le brouillard contient de ce gaz, quitter le chemin peut s'avérer fatal.
- Seule consolation, le chemin est plus facile qu'on pouvait le penser au premier abord ; c'est une sorte de chemin de gravier, plein de flaques et entrecoupé de ruissements, allant dans la direction qu'ont pris les Investigateurs.

À environ 150 mètres de la maison, les Investigateurs doivent passer à travers une masse de fil de fer barbelé, de planches et d'autres morceaux de bois (un test d'**Athlétisme** de Difficulté 2 est requis pour éviter 1 point de blessure à cause des barbelés). **Architecture** identifiera un portail effondré. Un éclair bien pratique révélera un panneau éclaté où l'on peut lire 'TVERÛDA KASILDA' que **Langues** traduira par "Fort Kasilda". Une dépense d'1 point d'**Histoire** permettra de se rappeler que le Fort Kasilda était un dépôt d'armes chimiques pendant la Guerre ; une dépense de 2 points révélera que son commandant vendit le fort à l'ennemi ce qui devint un scandale majeur après guerre.

À ce moment là, les Investigateurs seront suffisamment proches de la maison pour apercevoir les détails malgré un ciel bas et déchiré par la tempête. Il est plus proche de 40 pieds (12 mètres) de haut que de 30 (9 mètres), mais ne semble avoir que trois étages visibles. Ces lignes sont solides et modernes, pas exactement le type d'édifice Gothique qu'on peut s'attendre à trouver dans ce pays. **Architecture** (indice clef) l'identifiera enfin : c'est le "Château Noir" le chef d'œuvre définitif de l'architecte Adhémar Grau. Avec une dépense d'1 point, l'Investigateur se rappelle que Grau, un moderniste fanatique et disciple du Corbusier, montrait ses plans lors de diverses expositions et conférences pendant des années avant de disparaître il y a sept ans. Le château était supposé n'avoir jamais été construit – mais c'est bel et bien celui-ci (apprenant cela tout Investigateur avec Sensibilité Artistique, Curiosité ou Soif de Connaissance comme Motivation voudra pousser l'exploration plus loin). Une fois que les joueurs auront reconnu la maison (ou une fois qu'ils approchent de la porte d'entrée), une lumière argentée et actinique s'écoulera simultanément de toutes les fenêtres du rez-de-chaussée. La maison les a, semble-t-il, reconnu elle aussi.

La Maison Noire

Les murs extérieurs sont en pierre noire, doux et polis ; **Géologie** identifiera la pierre comme étant du basalte. L'énorme double-porte d'entrée est faite d'un acier lourd et poli, mais elle s'ouvrira vers l'intérieur sans aucun bruit alors que les Investigateurs s'approchent. Un homme grand et impassible, habillé de noir de pied en cap (d'une tunique bien boutonnée sur un pantalon et des bottes légères) les escorte à l'intérieur. De complexion pâle, presque grise, il porte des verres miroirs couvrant l'intégralité de ses orbites. Il est complètement glabre et muet (**Médecine** permet de le remarquer ; une dépense d'1 point mettra en avant les petites cicatrices de l'opération chirurgicale qui l'a rendu ainsi). C'est le serviteur de Grau, Zoltan, et il ne peut être influencé d'aucune manière par les Investigateurs. Dans un acte de complète dévotion à Hastur, il tente de devenir une « boîte noire » impassible, capable d'absorber tous les stimuli sans jamais montrer de réaction. Zoltan les attaquera uniquement s'il est attaqué, ou s'ils essaient de quitter la Maison tant que Grau est vivant. Si Grau meurt ou quitte la Terre, Zoltan se raidira dans une ultime et permanente immobilité bénie.

Zoltan, Serviteur d'Hastur

Athlétisme 9, Armes à feu 6, Santé 10, Bagarre 10, Mêlée 6
Modificateur de Vigilance : +3 (son affinité avec Hastur le relie à la Maison)

Armure : +1 (bottes à semelle crêpée)

Armes : +1 (pistolet automatique Luger 9mm), +0 (bâton de métal), -1 (couteau de cuisine ou une carafe en verre brisée), -2 (poings)

Spécial : Zoltan ne meurt qu'à -12 en Santé; il ne souffre d'aucune pénalité due aux blessures ou aux effets extérieurs comme le gaz chloré.

Il obéira à Grau jusqu'à la mort. Pour l'instant, ses ordres sont d'emmener tout le monde à l'intérieur sans heurt. Si un Investigateur est blessé, Zoltan l'escortera à travers le hall d'entrée et la bibliothèque jusqu'au salon (voir plus loin). Il leur fournira du vin, des bandages ou tout ce qu'un bon majordome apporterait, sans qu'on le lui demande. Il ne peut fournir de téléphone car la Maison n'en possède pas

Une fois que tous les Investigateurs sont dans la Maison, et de préférence une fois qu'ils ont tous quitté le hall d'entrée, Zoltan fermera et verrouillera les portes. Les portes ne pourront être ouvertes avant l'aube (cette information peu plaisante est disponible aux personnages qui examineront la porte avec **Crochetage** ou **Mécanique**).

Dans toutes les pièces, les murs sont peints en blanc mat ; les tapis sont faits d'une sorte de fibre grise. L'air dans la maison est chaud et très sec ; les grilles métalliques du système de chauffage sont disposées le long des murs près du plafond (un personnage qui dépensera 1 point d'**Architecture** trouvera cela étrange : l'air chaud monte et les grilles sont donc généralement placées en bas des murs). Les fenêtres sont en verre polarisé épais (elles se révéleront incassables et pare-balles comme les personnages s'en rendront vraisemblablement compte à un moment donné). Un système d'éclairage complexe peut être utilisé pour polariser le verre de n'importe quelle fenêtre jusqu'à la rendre totalement noire et opaque, translucide, réfléchissante comme un miroir ou transparente. À côté de chaque fenêtre, un panneau monté sur une plaque d'acier poli possède trois molettes en bakélite noire. Avec un minimum d'expérimentation (ou une utilisation d'**Électricité**) les Investigateurs remarqueront que les deux molettes les plus à droite ne semblent rien faire alors que celle de gauche contrôle la polarisation.

Les Fenêtres et les Miroir

Si le Gardien veut accentuer la géométrie variable de la Maison, ceci peut être une option intéressante. Cependant, elle peut tout aussi bien ralentir le scénario et distraire les joueurs de leur situation, échangeant le dynamisme contre l'atmosphère et la bizarrerie.

Une fois qu'un Investigateur atteint un Équilibre Mental de 0, il peut utiliser les molettes de droite, permettant à chaque miroir et chaque fenêtre de donner sur une autre pièce. Par exemple, une fenêtre de la bibliothèque donnant sur l'extérieur permettra de regarder le hall d'entrée via le miroir situé au-dessus de l'escalier ; le miroir du salon peut refléter l'extérieur vu des fenêtres en haut de l'escalier, et ainsi de suite. À intervalles réguliers, la vue des miroirs et des fenêtres change « toute seule », montrant les étranges visions de Carcosa, Grau triomphant dans sa chambre au troisième étage, les autres Investigateurs dans d'autres pièces ou (si le Gardien a besoin de donner des indices aux joueurs) révélant de plus en plus de scènes de la dernière nuit des quatre victimes.

Le Hall d'entrée

Les portes de devant donnent sur cette pièce haute de deux étages, qui est dominée par l'escalier menant à l'étage. Une ouverture donne sur la bibliothèque, sur le mur sous les escaliers se trouve un miroir de la taille de cette ouverture.

L'Étage

Cet étage n'a rien d'intéressant hormis les quatre chambres avec salle de bain. Elles sont toutes propres et nettes, comme si on attendait de la visite. Chaque chambre possède sa propre grande fenêtre.

Même si la Maison possède visiblement trois étages vue de l'extérieur, il n'y a aucun moyen visible d'accéder à l'étage supérieur. **Architecture** peut révéler l'existence d'un escalier camouflé dans le plafond, l'ouvrir d'en dessous est impossible

La Bibliothèque

Sur un mur de cette pièce en L, une haute fenêtre donne sur un paysage peu impressionnant. Sur les autres murs, des étagères métalliques couvertes de livres, la plupart sur l'architecture, l'art moderne et le design industriel (**Bibliothèque** indiquera qu'aucun livre ici ne date de moins de sept ans ; toute personne ouvrant n'importe quel livre trouvera un ex-libris : *Sammlung von Adhemar Grau : Architekt*). Cela fournit l'indice clef sur l'identité de Grau si aucun Investigateur n'a la compétence **Architecture**). Deux fauteuils "Art moderne", aucun n'étant particulièrement confortable, complètent le mobilier. Une extrémité de la pièce s'ouvre sur le couloir et la salle à manger, tandis qu'à l'autre extrémité une ouverture donne sur le salon.

Une étagère est vide hormis une main sculptée dans de la diorite ; il y a une grosse chevalière sur l'annulaire. Cet anneau sert de **Délic** pour Xavier (voir ci-dessous).

Le Salon

Les murs de cette petite pièce à côté de la bibliothèque (dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de l'ouverture) possèdent une fenêtre qui donne sur l'extérieur, un grand miroir de la même taille et un dessin d'architecte de la Maison également de la taille de la fenêtre ou du miroir. Le dessin est une représentation à la verticale de l'extérieur de la Maison vue de nuit, ce n'est pas un plan ni un schéma. **Art**: **Dessin** (ou une compétence similaire) indiquera que ce simple dessin est le résultat d'efforts laborieux. Il porte la signature "Adhemar Grau : Architekt" et est titré "Schwarze Wohnung" ("Noire Demeure" en allemand) pour les groupes d'Investigateurs sans connaissance en **Architecture**. Quelqu'un observant le dessin remarquera que la Maison est située au bord d'un grand lac ; il n'y a pas de lac dans les alentours, et certainement pas près des murs de la Maison. **Architecture** peut révéler que la Maison n'est pas orientée selon les points cardinaux mais en fonction d'autres coordonnées. Une dépense d'1 point d'**Astronomie** révélera que sur le dessin, la maison est orientée vers l'amas des Hyades dans la constellation du Taureau.

Le salon est meublé de deux chaises longues anguleuses (toutes deux blanches), deux chaises venant de la bibliothèque et un buffet en métal blanc avec des carafes de vin, de cognac et de vodka ainsi qu'une bouteille d'eau gazeuse, des verres et un seau plein de glace.

Une poupée (un Antiquaire remarquera que la poupée a beaucoup de valeur et qu'elle a une trentaine d'années) est assise sur une des chaises longues. La poupée est le **délic** pour Karin (voir plus loin).

Le Roi en Jaune

Dans sa jeunesse, Grau a lu cette pièce (Voir *Cthulhu*, p. 86), bien qu'en contradiction avec ses solides croyances de Moderniste. En fonction des désirs du Gardien, la copie de Grau du *Der König ins Gelb* peut se trouver dans la bibliothèque, attendant une nouvelle victime (ne serait-ce qu'une ligne lue, un test d'Équilibre Mental contre une Difficulté de 5 est nécessaire pour éviter de lire toute la pièce). Mettre la pièce ici risque de distraire les Investigateurs (ou celui qui la lit) et d'aiguiller trop tôt les joueurs sur l'objet de dévotion de Grau (même s'il peut apparaître sur les étagères après que les possessions aient commencé ; c'est ce type de livre). Ceci dit, il est thématiquement approprié de le nichier au milieu des travaux de Gropius, Le Corbusier et Taut, et lire la pièce ne prend qu'une heure. Si aucun Investigateur n'a d'emplacement vide en Langues, la copie de Grau peut être en français ou en anglais (The King In Yellow).

Un Investigateur qui lira la pièce ici, ou qui l'a déjà lue, verra apparaître le Signe Jaune sur les miroirs ou les fenêtres 10 à 15 minutes après être rentré dans la Maison. Le Signe Jaune, le glyphe mystérieux associé à l'immanence d'Hastur, accorde à celui qui le voit 2 points dédiés en **Sixième Sens** pour tout ce qui touche à Hastur (pour ce cas, même si toute la Maison est un lieu dédié à Hastur, les dangers plus spécifiques auxquels les Investigateurs devront faire face sont la désintégration mentale et le gaz chloré, aucun d'eux n'est sujet aux tests de **Sixième Sens**). Voir le Signe Jaune nécessite un test d'Équilibre à 3 points. Même si le Gardien peut faire apparaître le Signe de manière répétée, seule la première confrontation déclenche le test.

Ceci dit, si Zoltan est seul avec l'Investigateur qui lit la pièce, cet Investigateur entendra le muet lui demander : « Avez-vous vu le Signe Jaune ? » Cette rencontre déclenche aussi le test d'Équilibre Mental à 3 points, 4 si l'Investigateur sait que Zoltan est muet.

Si l'Équilibre Mental d'un tel Investigateur tombe à 1 ou moins, quand il regardera par la fenêtre, il ne verra pas le paysage Gothique attendu. À la place, il verra un vaste lac noir sous un ciel blanc constellé d'étoiles sombres –le paysage effrayant de Carcosa. Voir Carcosa nécessite un test d'Équilibre Mental à 5 points.

Le Couloir

Il est également en forme de L ; son extrémité donne sur la bibliothèque et sur la salle à manger. La fenêtre de cette pièce est à l'opposée de la porte (en acier poli) donnant dans la salle de bain.

Une série de quatre étranges photographies est accrochée sur un mur ; chacune montrant un bâtiment différent de nuit (étrangement le ciel est blanc et les étoiles sont noires). **Photographie** indiquera que c'est le même photographe qui a pris chaque photo, et qu'elles furent éclaircies avec un grand soin (ou l'utilisation d'un filtre spécial) pour éviter de cacher les étoiles. Les bâtiments sont l'Église du Sauveur à Bayreuth, en URSS, par Adolf Eichler ; la Magerstadt House de Chicago, Illinois par George W. Maher ; l'Headland Hotel à Newquay, dans les Cornouailles par Silvanus Trevail et la Mairie de Sarajevo, en Yougoslavie par Alexander Wittek. Identifier les bâtiments nécessite

une dépense d'1 point d'**Architecture** ou d'une heure de **Bibliothèque** à l'aide des ouvrages dans la bibliothèque de Grau. Avec une dépense de 2 points d'**Architecture** ou de 2 points de **Bibliothèque**, un Investigateur peut découvrir ce qu'ils ont en commun : ils ont tous été dessinés par des architectes qui se sont suicidés.

Le couloir affiche également un portrait d'une femme qui regarde au-delà de l'artiste. Elle est magnifique et hautaine. Elle porte une robe de soie jaune. Un Artiste (ou l'utilisation d'**Histoire de l'Art**) remarquera que le style Fauviste tardif est en contradiction avec le look moderne de la Maison. C'est le **délic** pour Emil (voir plus loin).

La Salle de Bain

Elle est composée d'une baignoire sabot dans le style Européen, avec un bidet, des toilettes et un lavabo, le tout avec des lignes modernes. Au-dessus du lavabo, à la place d'un miroir il y a une poignée semblable à une poignée de robinet.

Si un Investigateur essaie de l'actionner avant que les quatre victimes n'aient possédé les Investigateurs, elle ne tourne pas (Grau possède un système de verrou à l'étage).

Une fois que les quatre Investigateurs ont été possédés (et ont appris ce que la poignée actionne) elle peut être tournée dans un seul sens. Elle actionne la pompe au sous-sol (voir ci-dessous) qui répandra le gaz chloré dans la Maison à travers les événements présents dans toutes les pièces. C'est une poignée à sens unique, une fois ouvert, la pompe ne peut pas être arrêtée d'ici et toute la Maison (à l'exception de la retraite de Grau au troisième étage) sera remplie de gaz en 60 minutes. L'air dans la Maison prendra une teinte jaune-vert alors que la bertholite se répand, avec **Chimie** un personnage remarquera la très haute concentration de chlore dans l'air.

Si un Investigateur essaie de casser la poignée, cela requiert un test de **Mécanique** de Difficulté 6 pour éviter d'ouvrir la vanne.

La Salle à Manger

L'extrémité de cette pièce en L s'ouvre sur le couloir et la bibliothèque. Toujours à cette extrémité se trouve un autre buffet rempli de bouteilles de vin. La table en ébène poli court sur toute la longueur du L ; les chaises sont en métal laqué en noir. Séparées par la table, se trouvent une grande fenêtre et l'ouverture vers la cuisine.

Tout au bout de la table, une épée d'officier de la Grande Guerre est accrochée au mur. C'est le **délic** pour Reinhard (voir plus loin).

La Cuisine

Cette cuisine totalement moderne est équipée en éléments électriques récents comme un réfrigérateur. Elle est aussi équipée de tous les couteaux et ustensiles nécessaires ; la réserve de nourriture, par contre, est peu abondante et fade. Elle possède une fenêtre et une porte d'acier, qui une fois ouverte (avec **Crochetage**) donne sur un escalier qui descend au sous-sol.

Le Sous-Sol

Étonnamment bien rangé, le sous-sol possède deux traits notables. Tout d'abord, l'exceptionnellement grand et fonctionnel système de chauffage au sol. **Mécanique** permet de remarquer qu'un système de roues et de vannes semblent contrôler l'ensemble du mécanisme ; c'est comme s'il y avait deux systèmes de ventilation dans la Maison. La chaudière sort du sol, comme si ce n'était que la partie supérieure d'une pièce beaucoup plus grande qu'un appareillage complet.

Le Gaz Chloré

La bertholite est plus lourde que l'air, et se tenir en hauteur sur les meubles loin des événements accordera 5 ou 10 minutes d'air respirable aux Investigateurs.

Un Investigateur avec **Premiers Soins** ou **Médecine** (ou une expérience militaire) saura que se couvrir le visage avec un tissu humide est la meilleure solution en l'absence de masques à gaz (s'il est besoin de préciser, **Organisation** ne fournira pas de masque à gaz). Un vêtement humide accorde 3 minutes (ou 3 rounds pendant un combat) d'air respirable pour chaque point d'**Athlétisme** du porteur (contrôler sa respiration est important).

Une fois la bertholite inhalée, l'Investigateur perdra 1 point de Santé chaque minute jusqu'à la mort, ou 1 point de Santé chaque round en cas de combat dans le nuage. L'Investigateur doit aussi lancer un dé après chaque perte de 3 points, sur un résultat de 1, il est aveuglé par ses larmes qui se changent en acide chlorhydrique.

Pour les Gentils Gardiens Uniquement

Si le Gardien pense que tuer tout le groupe est injuste ou ruiner sa campagne, il peut autoriser une dépense de 2 points de **Chimie** pour composer du thiosulfate de sodium grâce à l'ébullition d'eau contenant du sulfite de sodium (trouvé dans les réserves du sous-sol) et du soufre (obtenu en cassant toutes les têtes des allumettes de la maison). De même, une dépense d'un 1 point de **Chimie** ou de 2 points de **Photographie** pour se rappeler que le fixant photographique est du thiosulfate de sodium dilué : un Investigateur avec **Photographie** et **Organisation** peut en avoir un pot dans son nécessaire de photographie.

Ce composé neutralise la bertholite ; il est possible d'en faire (ou d'en trouver) suffisamment pour purifier la salle de bain du rez-de-chaussée ou une des suites de l'étage (les seules pièces avec une porte). Rendre la pièce sûre nécessite un test de **Mécanique** de Difficulté 4 pour sceller les grilles d'aération et d'apposer des serviettes humides sous la porte. S'il est toujours vivant, Zoltan essaiera évidemment d'ouvrir la porte.

L'autre trait inhabituel du sous-sol c'est cette vitre noire montée entre des poutres métalliques. **Recueil d'Informations**, **Mécanique** ou **Electricité** (donnez l'information à un joueur n'ayant pas encore eu son heure de gloire si personne n'entend des recherches) permet de trouver un panneau de contrôle caché dans le mur, identique à ceux des fenêtres. Tourner les boutons ne produit rien jusqu'à ce que le sol devienne subitement transparent, révélant une immense chambre, vivement éclairée, sous leurs pieds.

Utiliser le Mythe de Cthulhu

L'utilisation de **Mythe de Cthulhu** après la visite de la Maison confirmera que le Château Noir est un site dédié à, ou une représentation ou un focus pour, Hastur. Grau est véritablement un adorateur, un dévot ou une victime d'Hastur. Après que les quatre victimes ont commencé à prendre possession des Investigateurs, **Mythe de Cthulhu** révélera aussi que la Maison et ses fondations s'étendent jusque dans le royaume métaphysique du désespoir même ; il peut même identifier le royaume de Carcosa (pour un Investigateur ayant lu *Le Roi en Jaune*, *Les Fragments de Celaeno* ou tout autre livre sur Hastur), où les étoiles noires brûlent dans un ciel blanc au-dessus du Lac de Hali.

Le bon côté, c'est que cette manifestation locale d'Hastur au milieu d'un champ de bataille désert de l'arrière-pays de l'Europe Gothique n'est une menace pour personne, hormis les quelques passants malchanceux. Sauf si la propagation d'Hastur est le leitmotiv de la campagne, ou si les Investigateurs ont des principes esthétiques ou artistiques comme Piliers de Santé Mentale, l'utilisation de **Mythe de Cthulhu** n'impose qu'une perte de 2 points d'Equilibre Mental.

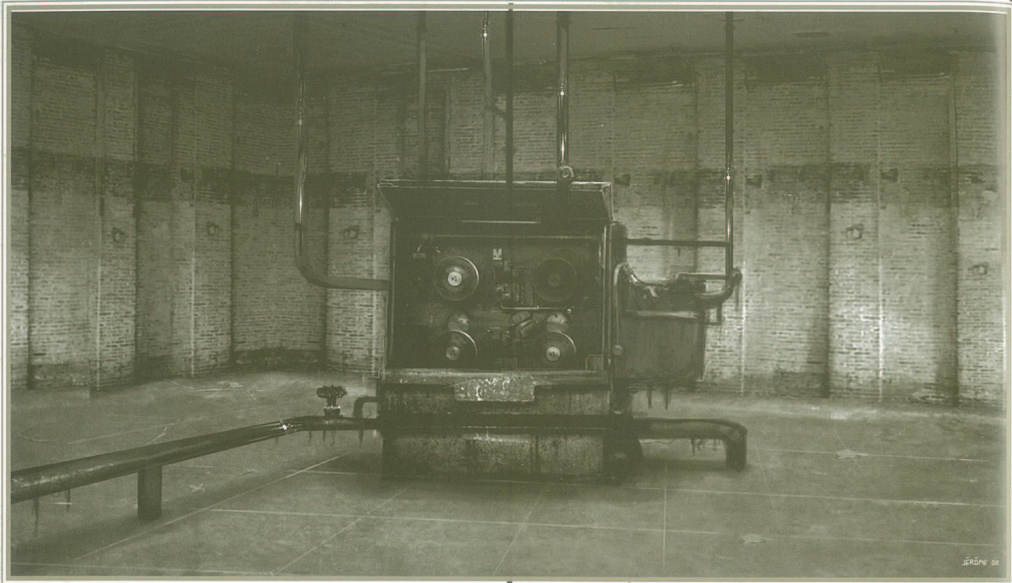
Cette chambre est profonde d'au moins 20 pieds (6 mètres) et vraisemblablement plus vaste que la Maison. Ces murs sont faits de béton précontraint (comme le révélera **Architecture**) et pas de pierre polie. Une dépense d'1 point permettra d'identifier un bunker datant de la Grande Guerre, faisant visiblement partie du Fort Kasilda. Il contient un tas de squelettes près du bas de la « chaudière ». Les squelettes du bas portent des uniformes de la Grande Guerre, ceux du dessus sont apparemment des civils. Un des squelettes est habillé avec des lambeaux d'une robe jaune reconnaissable comme étant celle du portrait dans le couloir.

Maintenant qu'ils ont une vue d'ensemble de l'appareillage (et les lettres rouges à moitié effacées KLOR et GAZ sur les avertissements collés sur les murs et les citernes, **Mécanique** permet de reconnaître une citerne de compression, de stockage et de distribution du gaz chloré. Il n'y a pas de moyen visible d'accès à cette cellule depuis l'intérieur de la Maison (Grau et Zoltan utilisent un passage secret depuis l'extérieur pour se débarrasser des corps des quatre victimes et des étrangers qui ont été piégés dans la Maison depuis sept ans).

Voir la citerne de gaz et les squelettes requiert un test d'Equilibre Mental à 3 points, et c'est également un **délic** pour les quatre esprits.

Les Quatre Esprits

Sur une décennie, Adhémar Grau a planifié et achevé la destruction de quatre personnes. Leur désespoir, un pilier crucial pour sa Maison Noire métaphysique, a atteint son point culminant il y a sept ans, quand Grau les invita tous dans son nouveau Château, révéla son œuvre et les conduisit au suicide. Les fantômes de ces quatre victimes restèrent prisonniers de la Maison et le poids psychique de leur agonie envahit les Investigateurs, provoquant flashbacks, altérations de personnalité et peut être même une identification totale. Si cela se produit, l'Investigateur victime rejouera son suicide, renforçant la conception occulte de Grau.



Les quatre esprits sont :

Emil

Artiste ambitieux et sans le sou, Emil était consumé par son amour obsessionnel et non réciproque pour la hautaine courtisane issue de la haute société, Karin. Dans le but de se rapprocher d'elle, Emil faisait chanter le politicien et aristocrate Xavier, qui était secrètement coupable de trahison. Cependant, une fois Xavier déchu, il n'avait pas assez d'argent pour s'intégrer dans le milieu de Karin et elle le rejeta avec dédain.

Karin

Innocente jeune fille issue d'une famille bourgeoise, Karin fut pervertie par le soldat Reinhard (soit séduite et abandonnée ou simplement violée) et devint une fille de joie. Après la Guerre, elle réussit à gravir l'échelle sociale en tant que courtisane dans la haute société. Elle ne ressentait que du dégoût et du mépris pour ce parvenu d'Emil et son amour fou pour elle, et le lui révéla lorsqu'il n'eut plus d'argent.

Reinhard

Quand il était un élégant jeune officier, Reinhard pervertit Karin. Pendant la Guerre, il combattit dans les tranchées et devint un officier de haut rang à Fort Kasilda. L'aristocrate et politicien Xavier vendit le fort à l'ennemi et accusa Reinhard de trahison. Reinhard passa de prisonnier de guerre à prisonnier pour trahison, et ne fut relâché que lorsque Xavier fut déchu de ses fonctions.

Xavier

Descendant d'une famille aristocratique de politiciens, Xavier vendit le Fort Kasilda à l'ennemi pendant la Guerre et fit accuser Reinhard pour ce crime. Entre le scandale et ses retombées, Xavier avait réussi à s'élever socialement. Ces nouvelles priorités attirèrent l'attention d'Emil ; celui-ci découvrit sa trahison à Fort Kasilda et fit chanter Xavier pendant des années. Finalement ruiné, Xavier devint incapable de maintenir un haut niveau de vie et tomba en disgrâce.

Plus ou Moins

S'il y a seulement trois Investigateurs, supprimez Karin. Dans ce trio, Reinhard humilia, brutalisa et émascula Emil qu'il avait sous son commandement avant la Guerre, ou avant de prendre le commandement du Fort Kasilda. Le Gardien devra modifier les questions en fonction de cette nouvelle structure et enlever une des suites à l'étage et une photographie du couloir.

Si les Investigateurs sont cinq, Zoltan décéda aussi, l'Investigateur supplémentaire sera possédé par Zoltan (si un Investigateur a déjà lu *Le Roi en Jaune*, ou lit la copie dans la bibliothèque de Grau, il sera celui que Zoltan possédera). Zoltan reste dévoué à Hastur et agit pour enfoncer les quatre autres un peu plus dans leur personae. Plutôt que des flashbacks, la possession par Zoltan consiste à rendre muet son hôte ; le Gardien peut aussi improviser des hallucinations, le Signe Jaune et d'autres effets cauchemardesques similaires. Si le Gardien le désire, Zoltan peut jalouser Grau et alors qu'il gagne plus de contrôle sur son hôte, il essayera d'attirer l'attention d'Hastur sur lui grâce à « l'Invitation d'un Dieu » ci-dessous.

Visions de Désespoir

L'invasion psychique des quatre victimes prend la forme de visions, des flashbacks médiumniques du trauma émotionnel de la victime. Grau provoqua beaucoup de ces traumas et le cadre de désespoir qu'il a bâti attire à lui toutes les visions des victimes.

Chaque victime "possède" un seul Investigateur ; le Gardien peut choisir l'hôte en fonction de :

● **La Personnalité** : les victimes sont attirées par des Investigateurs aux personnalités similaires : un Investigateur mélancolique et théâtral attirera Emil ; un Investigateur suffisant et égocentrique attirera Karin ; un Investigateur violent et colérique attirera Reinhard ; un Investigateur pompeux et ennuyeux attirera Xavier.

● **La Motivation** : les victimes sont attirées par des Investigateurs aux Motivations similaires ou complémentaires : Emil se gavera de ceux qui possèdent une Sensibilité Artistique, Ennui ou une Soif de Connaissance obsessionnelle ; Karin ceux avec Malchance, Curiosité ou Vengeance ; Reinhard ceux avec goût pour l'Aventure, Arrogance, Sens du Devoir ou Suiveur ; Xavier ceux avec Goût pour les Antiquités, Arrogance ou Atavisme.

● **La Profession ou les Compétences** : les victimes sont attirées par des Investigateurs avec des professions ou des compétences similaires : Emil cherchera un artiste ou ceux avec un haut score en Art ou Histoire de l'Art ; Karin cherchera un dilettante (plus particulièrement les pique-assiettes) ou ceux avec un haut score en Flatterie ; Reinhard cherchera un Investigateur avec une profession belliqueuse ou de hauts scores en Armes à Feu ou Mêlée ; Xavier cherchera un Investigateur avec un haut score de Bureaucratie ou (s'il n'y a pas d'aristocrate dans le groupe) le dilettante le plus actif politiquement, un antiquaire intéressé par la généalogie ou un professeur qui chérit les titres et la réputation.

● **Les Objets Déclencheurs** : Grau a réuni un objet qui servira de délice pour chacune des quatre victimes (le portrait de Karin par Emil, la poupée favorite de Karin, l'épée de Reinhard et la chevalière de Xavier) quand il conçut la Maison Noire. Le fantôme de la victime possèdera le premier Investigateur qui touche ou examine de près l'objet déclencheur.

● **Le Lieu** : le Gardien peut simplement décider que les esprits investissent les Investigateurs qui se séparent du groupe ; chaque Investigateur succombera à la possession dès qu'il est seul quelle que soit la pièce dans laquelle il se trouve (le Gardien peut se servir de bruits effrayants ou de phénomènes de poltergeist pour attirer les Investigateurs et créer de telles opportunités). Une variation plus subtile consiste à jouer sur la spécificité des pièces : Emil possèdera le premier Investigateur seul dans la galerie, Karin dans le salon ; Reinhard la salle à manger ; Xavier la bibliothèque.

● **Au hasard** : le Gardien peut répartir les possessions au hasard pendant le début de l'aventure en fonction de son sens du drame, pour mettre en lumière un joueur ou toute autre raison.

La première possession est la même pour toutes les victimes : la victime (et l'Investigateur) revit son moment de désespoir et sa mort dans la Maison il y a sept ans. Le Gardien peut paraphraser la description de chaque mort décrite ci-dessous.

Après la vision initiale décrite par le Gardien, à chaque fois qu'une nouvelle vision est déclenchée pour un Investigateur, le Gardien demandera au joueur de cet Investigateur de décrire les événements vécus par la victime. Le joueur devra donner sa réponse sous forme de scène narrée, de description d'un souvenir ou d'un événement ou d'un autre élément dramatique. Une série de questions pour ces flashbacks apparaît sous le paragraphe de chaque victime ci-dessous. Le Gardien devrait encourager le joueur à se montrer éloquent et même mélodramatique dans ses descriptions, ajoutant des détails si la vision lui semble trop molle ou trop quelconque. Les Gardiens chanceux avec plus de temps pour faire jouer ce scénario, ou avec des joueurs à l'aise avec le mélodrame, peuvent vouloir transformer ces flashbacks en véritables scènes dirigées, comme décrit dans *Terreurs*.

Pendant un flashback, l'Investigateur hurle, pleure ou révèle les détails, mais ne peut utiliser aucune compétence. Quelque soit sa durée subjective, le flashback ne dure que quelques minutes s'il survient hors combat, ou deux rounds en cas de confrontation.

Torturez Votre Ami

En option, le Gardien peut demander à un autre joueur de décrire le flashback pour l'Investigateur possédé comme suit :

- Le joueur de l'Investigateur possédé par Xavier décrit les tourments d'Emil.
- Le joueur de l'Investigateur possédé par Emil décrit les tourments de Karin.
- Le joueur de l'Investigateur possédé par Karin décrit les tourments de Reinhard.
- Le joueur de l'Investigateur possédé par Reinhard décrit les tourments de Xavier.

Ce que cette méthode perd en identification du joueur avec son Investigateur, elle peut le gagner en détails et cruauté des flashbacks. Cette option marchera mieux avec des groupes qui ont une haute tolérance vis-à-vis de la souffrance du personnage et une volonté d'abandonner la direction de leur personnage. Bien sûr, ces deux traits sont bien plus courants chez les joueurs de *Cthulhu* que dans d'autres jeux.

Emil

"Vous faites face au portrait, évidemment. Le regardant pour la première fois depuis des années ; vous aviez dû le vendre pour la voir une fois de plus en chair et en os. Et le voilà, et vous n'êtes pas vraiment surpris. Vous inhalez du gaz un grand coup ; son odeur semble clarifier et raviver votre sensibilité artistique. Tout est un design, un portrait. Vous mourez étouffé ; maintenant votre gorge se serre et vous vomissez presque. Vous tombez à genoux. Vous étouffez, vos poissons semblent bloqués, gonflés, mais au final Karin et vous serez réunis. Elle ne pourra pas vous rejeter à nouveau, une fois tous deux morts."

Après la première possession par Emil, il prendra le pas sur son hôte lors des situations suivantes : voir le portrait déclencheur, la destruction du portrait, voir les squelettes au sous-sol, voir l'Investigateur possédé par Karin, se voir questionné sur Emil, être seul dans le couloir, l'utilisation d'Art ou d'Histoire de l'Art, l'odeur de la bertholite, de la peinture ou de la térébenthine, un traumatisme physique ou émotionnel (comme être attaqué ou blessé en combat), quand le joueur devrait être mis en avant ou tout autre stimulus que le Gardien estimera dramatiquement approprié.

Les flashbacks suivants incluront :

- "Laquelle de vos peintures parle le plus de vous ? Pourquoi ne pas la vendre ?"
- "Décrivez votre pire souvenir du rejet cruel par Karin."
- "Quand est-ce qu'au cours de votre carrière vous avez arrêté de croire en votre art ?"
- "Décrivez votre première rencontre avec Adhémor Grau et l'œuvre qui a attiré son attention sur vous."
- "Décrivez votre première tentative de suicide. Qu'est-ce que disait votre mot pour Karin ?"
- "Décrivez le moment où vous avez décidé de faire chanter Xavier ; était-ce personnel ou aviez-vous juste besoin de l'argent ? Rappelez-vous de la manière qu'à eu Xavier de se soumettre."
- "Décrivez l'événement lors duquel Grau vous présenta à la courtisane Karin."

- "Décrivez votre rencontre avec Grau quand il vous donna la preuve que Xavier était un traître. Qu'avez-vous d'abord demandé à Grau?"

Karin

"Vous sentez quelque chose d'irritant et les autres personnes dans le salon vous semblent aussi inintéressantes que cette illustration. Est-ce que les autres sont là ? C'est comme s'ils l'avaient été. C'est comme regarder une pièce ou une danse. Peut-être avez-vous besoin de vous allonger sur la chaise longue. Même s'allonger n'aide pas ; vous étouffez et vous pouvez sentir vos yeux et votre peau cloquer et brûler. Au moins ce bâtard de Reinhard va mourir aussi. Il a fait de vous ce que vous êtes, mais cette crapule ne vivra pas pour s'en vanter."

Après une première possession par Karin, elle prendra le pas sur son hôte lors des situations suivantes : voir ou manipuler la poupée, la destruction de la poupée, voir les squelettes au sous-sol, voir l'Investigateur possédé par Reinhard, se voir questionné sur Karin, être laissé seul dans le salon, l'utilisation de compétences Relationnelles, l'odeur de la bertholite ou du parfum, un traumatisme physique ou émotionnel (comme être attaqué ou blessé en combat), quand le joueur devrait être mis en avant ou tout autre stimulus que le Gardien estimera dramatiquement approprié.

Les flashbacks suivants incluront:

- "Décrivez le pire souvenir de votre vie dans la rue comme prostituée."
- "Décrivez votre rencontre avec Reinhard, et pourquoi vous êtes partie seule avec lui." (Le joueur choisira si Reinhard a séduit, dévergondé et abandonné Karin ou s'il l'a simplement violée. Dans la plupart des groupes, un flashback de viol sera trop tabou à traduire ; le Gardien devra faire faire en sorte que chacun soit conscient de ce qui s'est passé entre Reinhard et Karin et que c'est une crapule).
- "Décrivez votre entrée dans les salons d'après-guerre. Qui avez-vous abusé pour en arriver là ?"
- "Qui fut la première personne que vous ayez consciemment brisée ? Comment ?"
- "Parlez de votre mépris pour Emil. Est-ce que cela valait le coup de le torturer même si Adhémar Grau ne vous avez pas payé pour le faire souffrir ?"
- "Rappelez-vous quand vos parents ont rencontré Grau, avant que vous ayez à quitter leur maison. À votre avis, qu'est-ce qu'ils voulaient de lui ? Et qu'ont-ils reçu en retour ?"
- "Décrivez l'événement lors duquel Grau vous présenta à cet artiste faible et arriviste d'Emil." (Ceci devrait se produire après le flashback d'Emil sur le même événement.)

Reinhard

"Alors que vous tournez la poignée dans la salle de bain, vous entendez le sifflement commencer, comme vous vous y attendiez. Vous reconnaissez instantanément l'odeur de la bertholite. Vous l'avez sentie si souvent ici même, lors de la Guerre. C'est très bien, une parfaite manœuvre de double enveloppement. Peut-être que tourner un peu plus la poignée ouvrira les vannes en grand, et vous vous asphyxierez et mourrez avant de cracher vos poumons. Tant que le traître les crache en premier. À ce moment-là vous aurez servi votre pays, même s'il vous a écrasé sous sa botte."

Après une première possession par Reinhard, il prendra le pas sur son hôte lors des situations suivantes : voir ou manipuler l'épée, endommager ou montrer de l'irrespect pour l'épée, voir les squelettes au sous-sol, voir l'Investigateur possédé par Xavier, se voir questionné sur Reinhard, être laissé seul dans la salle à manger ou la salle de bain,

La Chronologie des Quatre Victimes

Cette chronologie a pour but de fournir au Gardien un schéma des machinations de Grau. La date de l'aventure est arbitrairement fixée à 1934 ; si la campagne a un « présent » différent, changez les dates avec un astérisque pour correspondre à la bonne année (Les Gardiens peuvent aussi changer l'intervalle entre la mort des victimes et la date de l'aventure). Les années de naissance des victimes ne sont qu'une suggestion ; les joueurs peuvent les changer librement lors des flashbacks. Si le flashback d'un joueur contredit cette chronologie, la plupart de ces dates peuvent être légèrement modifiées, à la notable exception de la Grande Guerre.

1865 ? Naissance de Xavier.

1880 ? Naissance de Grau.

1885 ? Naissance de Reinhard.

1900 ? Naissance de Karin et d'Emil.

1905 : Grau devient un dévot d'Haastur ; et commence à planifier le Château Noir.

1913 : Reinhard débauche la jeune Karin ; elle est forcée de se prostituer.

1917 : Xavier vend le Fort Kasilda à l'ennemi et accuse Reinhard, qui est fait prisonnier.

1919 : Reinhard est libéré de son camp de prisonniers de guerre, mais se retrouve en prison pour trahison. Dans la décennie de l'après-guerre, Karin devient une courtisane dans la haute société. Grau achète les ruines du Fort Kasilda.

1923 : Emil devient obsédé par Karin, qui le rejette.

1925 : Emil commence son chantage sur Xavier. Grau commence la construction du Château Noir.

*1926 : Xavier est complètement ruiné par Emil et perd sa position politique, Reinhard est relâché.

*1927 : Les quatre victimes arrivent au Château Noir récemment achevé ; Grau les raille pour leur misère et ils se suicident en inhalant du gaz chloré, achevant ainsi la Noire Demeure métaphysique et consacrant le lieu à Haastur.

*1934 : De nos jours.

l'utilisation d'Intimidation ou toute autre compétence de combat, l'odeur de la bertholite ou de la poudre, un traumatisme physique ou émotionnel (comme être attaqué ou blessé en combat), quand le joueur devrait être mis en avant ou tout autre stimulus que le Gardien estimera dramatiquement approprié.

Les flashbacks suivants incluront:

- "Décrivez votre souvenir le plus vivace de la Grande Guerre."
- "Qui avez-vous poignardé ou piétiné pour avoir l'affection de révé à Fort Kasilda ?"
- "Comment Xavier a trahi Fort Kasilda ? Comment vous a-t-il fait porter le chapeau ? Décrivez l'attaque de l'ennemi."
- "Quand avez-vous arrêté de voir les hommes sous votre commandement comme des êtres humains ?"
- "Décrivez votre rencontre avec Adhémar Grau dans un café avant la Guerre ; que vous a-t-il dit à propos de cette fille, Karin ?"
- "Rappelez-vous votre souvenir le plus vivace de votre hiver au camp de prisonniers de guerre de l'ennemi."

Les Noms comme dé clics

Un Gardien qui veut accentuer la nature mécanique et moderne de la folie de Grau (ou la conception qu'a Grau d'Hastur, il n'y a pas de différence) peut déclencher les flashbacks à des intervalles prédéterminés (apparemment le premier flashback se déclenche sans qu'aucun nom ne soit cité). Pour chaque victime, le Gardien lance un dé et ajoute 3 au résultat. Chaque fois qu'un joueur mentionne le nom de cette victime, le Gardien fait discrètement une croix en face du nom. Quand le nombre de croix atteint le résultat modifié du dé, cette victime possède à nouveau son hôte. Le Gardien lance à nouveau le dé pour établir un nouveau niveau de dé clic; il peut vouloir commencer à diminuer les dé clics pour augmenter la tension chez les joueurs.

Par exemple, le Gardien lance les dés et obtient 4, 2, 3, 5. Il écrit donc Emil 7, Karin 5, Reinhard 6 et Xavier 8. Le fantôme de Karin possèdera son Investigateur lorsque son nom aura été mentionné 5 fois. Après cette possession, le Gardien lance le dé et obtient un. Karin ne se manifestera plus jusqu'à ce que son nom soit prononcé à nouveau 9 fois.

- "Pourquoi vous êtes-vous lassé de Karin ?" (Ceci devrait intervenir après le flashback de Karin sur sa rencontre avec Reinhard s'il l'a simplement séduit et abandonnée; si Reinhard a violé Karin, le Gardien peut ne pas vouloir raconter cet événement du point de vue de Reinhard.)
- "Rappelez-vous l'expérience la plus traumatisante que vous avez vécue en prison lors de votre retour après la Guerre."

Xavier

"Vous sentez quelque chose d'aigre, pas vraiment infect mais quelque chose de dangereux. Vos yeux pleurent et vous commencez à étouffer. Peut-être est-ce le gaz, peut-être est-ce tout ce plan. Vous avez du mal à voir; respirer est douloureux et difficile. Mais c'est le gaz qui vous étouffe, et pas ce serpent imbécile d'Emil. Il s'étouffe probablement à mort lui aussi, tous les deux pris dans quelque chose de plus vaste. Dieu que ça fait mal. Vos poumons vous font souffrir. Vous ne pouvez plus lire, vous ne pouvez même pas voir si Emil est toujours là. Mais il étouffe. C'est tout ce qui compte."

Après une première possession par Reinhard, il prendra le pas sur son hôte lors des situations suivantes : voir ou manipuler l'anneau, endommager ou montrer de l'irrespect pour l'anneau, voir les squelettes au sous-sol, voir l'Investigateur possédé par Emil, se voir questionné sur Xavier, être laissé seul dans la bibliothèque, l'utilisation d'Histoire, l'odeur de la bertholite ou du vin, un traumatisme physique ou émotionnel (comme être attaqué ou blessé en combat), quand le joueur devrait être mis en avant ou tout autre stimulus que le Gardien estimera dramatiquement approprié.

Les flashbacks suivants incluront:

- "Souvenez-vous de votre premier jour comme membre du Cabinet. Qui avez-vous récompensé ? Au détriment de qui ?"
- "Pourquoi avez-vous vendu Fort Kasilda à l'ennemi ? Qu'avez-vous obtenu en retour ?"

Hypnose

Un Investigateur avec **Hypnose** peut aider un autre Investigateur à se rappeler un événement spécifique de la vie de la personne qui le possède avec un test de Difficulté 4. Se rappeler d'un événement sous hypnose ne réduit pas la perte d'Equilibre Mental des flashbacks, s'il y a.

Tenter d'ériger une « barrière mentale » sur un Investigateur possédé nécessite un test d'**Hypnose** de Difficulté 4 pour éviter de souffrir d'un flashback en présence d'un stimulus déclencheur. Toutefois, la première fois qu'il échoue et souffre d'un flashback, la vision provoque un test d'Equilibre Mental à 4 points à la place d'un test à 3 points. Un aliéniste peut ériger d'autres barrières mentales, mais à chaque fois qu'une de ces barrières cède, la perte potentielle augmente d'1 point supplémentaire.

- "Quel est la chose la plus précieuse qu'Emil vous ait soutirée ? Décrivez la rencontre avec Emil ce jour-là."
- "Lequel de vos rivaux politiques s'est vengé de vous lorsque vous avez été déchu l'année dernière ? Comment ? Laquelle de vos actions a déclenché cette rancune ?"
- "Quelle fut la première faveur politique d'Adhémarr Grau ? Comment pensez-vous qu'il l'a accomplie à l'époque ?"
- "Quand Emil vous déclara connaître votre secret ? Que lui avez-vous offert pour son silence ?" (Ceci devrait intervenir après le flashback d'Emil sur le même sujet.)
- "Détestiez-vous Reinhard, ou était-ce le plus pratique sur le moment ? Quand est-ce que Grau vous le suggéra pour la première fois ?"

La première vision provoque un test d'Equilibre Mental à 4 points, les visions suivantes provoqueront des tests d'Equilibre Mental à 3 points. Ces valeurs sont légèrement plus élevées que celles données en exemple dans le livre de règles pour deux raisons : Le Manoir de Grau amplifie la nature corruptrice de ces épisodes, et le scénario dépend d'une perte relativement rapide d'Equilibre Mental pour maintenir la pression.

Un Investigateur avec **Psychanalyse** peut l'utiliser pour faire émerger un autre Investigateur lors de la première possession ... jusqu'au prochain dé clic.

Au Cœur de la Folie

Quand les personnalités des quatre victimes se fondent dans les Investigateurs, l'individualité de ces derniers s'érode. Lentement ils succombent au pouvoir du Château Noir et au désespoir de ceux qui les possèdent. Alors que l'Equilibre Mental des Investigateurs chute, le Gardien devrait les encourager à prendre les traits de personnalités de la victime qui les a choisis. L'Investigateur possédé par Emil deviendra de plus en plus dramatique, jaloux et s'apitoiera de plus en plus sur son sort. Karin rend l'Investigateur de plus en plus égocentrique, hautain, cruel et vindicatif. Reinhard induira chez l'Investigateur de violentes sautes d'humeur, de l'orgueil et une sombre dépression. L'Investigateur Xavier deviendra manipulateur, condescendant et paranoïaque.

Lorsque l'Equilibre Mental d'un Investigateur atteint 2, il ne voit que le reflet de la victime dans les miroirs.

Lorsque l'Équilibre Mental d'un Investigateur atteint 0, il doit faire un test de **Sixième Sens** de Difficulté 4. S'il échoue, il aura la nette impression d'être observé. S'il réussit, il verra un homme l'observant de derrière un miroir ou se réfléchir dans une fenêtre; grâce aux souvenirs de la victime, il reconnaîtra Adhémar Grau, et la pièce derrière lui comme étant son bureau au deuxième étage. Il perdra également 1 point de Santé Mentale; l'exposition au Château Noir est un choc lié au Mythe.

Lorsque l'Équilibre Mental d'un Investigateur atteint -1, il peut voir les autres Investigateurs comme étant les victimes qui les possèdent.

Lorsque l'Équilibre Mental d'un Investigateur atteint -6, il perd un autre point de Santé Mentale et la victime prend possession de lui. Emil se lancera dans une diatribe plaintive avec l'hôte de Karin, implorant son amour. Karin fuira l'hôte de Reinhard ou tentera de séduire les autres Investigateurs pour qu'ils le tuent. Reinhard attaquera l'hôte de Xavier et essaiera de le tuer à mains nues (ou avec son épée s'il la possède toujours). Xavier alternera entre une peur paralysante et de violentes réprimandes envers tout le monde, mais plus particulièrement Emil.

Lorsque l'Équilibre Mental d'un Investigateur atteint -12, il ouvrira la valve du gaz chloré à l'aide de la poignée dans la salle de bain, sauf si on l'en empêche physiquement ou si on le tue.

Vaincre le Château

Il y a plusieurs façons de faire échouer le plan de Grau, certaines plus couteuses que d'autres. Zoltan interféra évidemment (et éventuellement de manière violente) avec toute tentative pour échapper à l'avènement d'Hastur et du désespoir.

- Une dépense en **Chimie** permettra à un Investigateur de créer de l'acide chlorhydrique (dégâts +1) à partir de gaz chloré, d'un câble électrique et d'eau. Ceci nécessite d'ouvrir la vanne pour obtenir le gaz, malheureusement, cela prend 30 minutes, moins 3 minutes pour chaque point en **Chimie** de l'Investigateur. Plusieurs Investigateurs peuvent dépenser des points de **Chimie**, chaque point dépensé après le premier réduit le délai de 3 minutes. Avec cet acide, de l'argile provenant du nécessaire d'un artiste ou de pain mouillé trouvé dans la cuisine et un test de **Mécanique** de Difficulté 4, un Investigateur peut brûler le plafond à l'étage pour accéder au bureau de Grau en 30 minutes, ou faire fondre les joints du plancher de verre au sous-sol en 20 minutes (comme les bouteilles en verre contenant de l'acide chlorhydrique dans un laboratoire, le verre des fenêtres et du sous-sol est résistant à l'acide).

- Un Investigateur peut combiner de l'ammoniaque (dans les produits ménagers de la cuisine) et du gaz chloré, ou du gaz et de la graisse (du lard dans la cuisine ou du lubrifiant du sous-sol) pour faire des **Explosifs**. Mélanger les explosifs sans risque nécessite un test de Difficulté 4. Cela prend 30 minutes, moins 5 minutes pour chaque augmentation d'1 point de la Difficulté que l'Investigateur s'impose (par exemple l'Investigateur peut essayer de mélanger une bombe en 20 minutes avec une Difficulté de 6. Poser les charges et faire exploser la porte menant au second étage ou le sol vitré du sous-sol nécessite un test de Difficulté 4. Faire exploser les épaisses portes d'entrée en acier nécessite un test de Difficulté 8 (comme un expert en explosif pourra l'affirmer). Un échec lors du mélange ou la pose des charges déclenche l'explosion, causant des dégâts +7 à l'Investigateur responsable et des dégâts de +4 tout autour. Un échec d'1 point pendant l'installation des charges ouvrira néanmoins la porte ou le sol, cela consolera peut-être les survivants. Les Investigateurs peuvent coopérer pour le mélange mais pas pour la mise en place des explosifs.

Option : Points de Possession

Le Gardien peut récompenser les joueurs qui sont dans l'esprit du scénario. Pour chaque flashback dans lequel le joueur décrit quelque chose de vraiment horrible ou de brillant, joue bien son rôle etc. donnez à ce joueur 1 Point de Possession. Le Gardien doit dire au joueur pourquoi il a gagné un tel point et le présenter comme une récompense. Pour chaque dispute entre les personnages concernant leur passé commun, le Gardien ajoutera en secret 1 Point de Possession à chacun.

Une fois que les joueurs ont eu la plupart de leurs flashbacks et décidé d'un plan pour arrêter Grau, le Gardien expliquera aux joueurs que les Points de Possession peuvent être utilisés pour restaurer la Réserve de n'importe quelle compétence à l'exception d'Équilibre Mental (sur une base d'un point pour un point). Il révélera alors le total de Points de Possession de chacun et cessera d'en attribuer.

- Si les Investigateurs peuvent accéder à la pièce du sous-sol, ils peuvent utiliser le gaz chloré pour créer une bombe avec le système de ventilation pour faire exploser toute la Maison et Grau avec. Travailler avec des squelettes jusqu'à la taille sera évidemment un événement déclencheur pour les victimes, ce qui peut aussi susciter un test d'Équilibre Mental à 4 points. Faire exploser le système de ventilation nécessite un test de **Mécanique** de Difficulté 5; le faire sans inonder la pièce de gaz augmente la Difficulté à 7 (une méthode alternative, comme une dépense d'1 point de **Chimie** ou d'**Explosifs** le fera remarquer, consiste à injecter de l'ammoniaque dans la citerne pour créer une bombe; ceci nécessite un test d'Explosifs de Difficulté 4 et un test de Mécanique de Difficulté 4). L'explosion fait un dé de dégâts +3 à toute personne dans la pièce lorsque cela se produit, mais cela démolira la Maison et Grau avec. Les Investigateurs survivants pourront ramper hors du cratère fumant et passer une nuit horrible à patauger dans de l'acide chlorhydrique dilué, subissant un dé de dégâts chacun.
- Un gentil Gardien pourra autoriser les Investigateurs à trouver une caisse de masques à gaz dans la pièce au sous-sol (chacun fournit 12 heures de protection contre la bertholite) avec **Recueil d'Indices**, ou le passage secret qui mène à l'extérieur avec **Architecture**. Fuyant la Maison à travers un mélange de Carcosa et de no man's land Gothique est une expérience terrifiante (Test d'Équilibre Mental à 5 points; test d'Atlétisme de Difficulté 4 pour éviter la perte de 3 points de Santé à la suite de chute dans des cratères, des flaques d'acide etc..) mais les Investigateurs peuvent survivre jusqu'au matin.

Affronter Grau

Si les Investigateurs ont accès au bureau de Grau au second étage, ils peuvent attaquer Grau directement et espérer que sa mort brisera la clef de voûte de la Maison. Ils ne peuvent pas prendre Grau par surprise à cause de ses pouvoirs surnaturels : quand ils émergeront à travers l'accès brisé, il pointera un pistolet Luger vers eux (voir p.54 de **Cthulhu** pour les conséquences d'une charge sur un homme qui vous tient en joue à bout portant). Chaque Investigateur doit effectuer un

Adhémar Grau, Architecte d'Hastur

Athlétisme 5, Armes à Feu 4, Fuite 8, Santé 10,

Intimidation 4, Bagarre 6

Modificateur de vigilance : +3 (son affinité avec Hastur le relie à la Maison)

Armes : +1 (Pistolet Luger 9mm), -2 (poings ; être attaqué par Grau déclenche une possession pour les Investigateurs touchés).

Spécial : À la place d'une action de combat, Grau peut dépenser un point d'**Intimidation** pour railler une de ses quatre victimes et déclencher une possession. Dans une partie très Pulp et à la Derleth, Grau peut vider sa compétence de **Fuite** et passer 2 rounds de combat pour invoquer un byakhee qui l'aidera à tuer les Investigateur ou à fuir.

test d'Equilibre Mental de Difficulté 4 pour éviter que la vue de Grau ne déclenche une possession immédiate. Il ne tirera que si on l'attaque, il préfère les menacer et les forcer à redescendre pour continuer leur désintégration

En dehors d'un architecte fou armé, la chambre de Grau ne contient qu'un lit et une table à dessin couverte de plans. Si le Gardien souhaite y ajouter un grimoire, Grau peut avoir la traditionnelle étagère pleine de livres horribles.

L'autre moyen d'avoir Grau est de l'attirer en bas. Une fois que les Investigateurs ont conscience que Grau les observe, ils peuvent le provoquer pour qu'il descende. **Psychologie** indiquera clairement que Grau est trop confiant, plein de failles psychologiques à exploiter. Les Investigateurs peuvent aussi se servir de leurs inventions lors des flashbacks. Sinon un Investigateur avec **Psychanalyse**, **Histoire Orale**, ou **Réconfort** peut obtenir un levier sur Grau en questionnant un Investigateur possédé. Utiliser ce levier demandera une dépense dans la compétence utilisée. Par exemple : en utilisant **Histoire de l'Art** ou **Architecture**, et une information venant d'Emil, quelqu'un peut se moquer du manque de talent en dessin de Grau – comme Gropius, Grau ne sait pas bien dessiner – ou faire référence à l'humiliation qu'il a connu à une exposition au Bauhaus en 1920. Karin peut fournir des munitions à un Investigateur utilisant **Intimidation** (ou son contraire **Flatterie**) à propos de l'échec de Grau en amour, sa virilité, etc. Reinhard peut fournir des preuves de la lâcheté de Grau ou Xavier faire des railleries sur sa famille désespérément bourgeoise. Une fois que les Investigateurs l'ont suffisamment raillé (en cumulant une dépense de 6 points), Grau descendra pour leur montrer leur erreur.

L'Invitation d'un Dieu

Enfin, les Investigateurs peuvent décider de battre Grau à son propre jeu et créer leur propre monument à la gloire d'Hastur, leur propre vision de Carcosa. En conjonction avec la Maison en deux endroits, Carcosa fera disparaître totalement le Château lorsqu'il se manifeste, laissant Grau et les Investigateurs à portée de main (c'est la solution que **Mythe de Cthulhu** suggèrera ; les Investigateurs peuvent aussi car-

rément Appeler Hastur s'ils connaissent le sort – son Inertie ici est de 4). Invoquer Hastur de cette manière nécessite une dépense combinée de 6 points en **Art** et en **Occultisme** et une heure pour peindre un mur horrible du désespoir, composer et chanter un hymne à la misère, jouer un drame sur l'ennui etc. Les dépenses en **Occultisme** encouragent les Investigateurs à utiliser des composants de la Maison de Grau (les photographies, les objets déclencheurs etc.) et à les incorporer à leur œuvre. Jouer ou créer une telle invocation coûte 5 points d'Equilibre Mental pour le maître d'œuvre et 4 points pour les autres. Si une copie du *Roi en Jaune* est disponible pour les Investigateurs, jouer la pièce nécessite seulement une dépense d'1 point en **Art**, mais coûte le même montant en Equilibre Mental qu'indiquer ci-dessus

Si les joueurs sont assez fous pour le faire, la manifestation d'Hastur en tant que Roi en jaune fait disparaître la Maison, comme prédit. L'immanence d'Hastur provoque un test d'Equilibre Mental de Difficulté 5 ; un échec entraînant une perte de 7 points d'Equilibre Mental et d'1 point de Santé Mentale, un succès entraîne une perte d'1 point dans chaque.

Tuer l'extatique Grau ou l'inamovible Zoltan dans Carcosa est insinifiant, coûtant seulement 5 points d'Equilibre Mental pour le meurtrier de sang froid. Le reste est laissé à l'appréciation du Gardien.

L'Aube Naissante

Partant du principe que Grau a été défait sans faire exploser la Maison, l'aventure s'achève sur deux scènes possibles, suivant la confrontation finale.

Cauchemar

Tout Investigateur qui n'a pas été rendu fou, se réveille soudainement dans le bus à l'aube, quand il arrive à destination. Il n'y a eu ni accident, ni de Château Noir, uniquement des rêves. Les Investigateurs fous ont simplement disparus comme s'ils n'avaient jamais existé, les souvenirs des survivants s'effacent comme des rêves au petit matin. Mais si les Investigateurs ont trouvé une copie du *Roi en Jaune* dans la maison, il se trouve dans leurs bagages, avec l'ex-libris de Grau ...

Supplce

L'heure a sonné ; la fenêtre révèle un lever de soleil rapide. Les portes d'entrée se déverrouillent et s'ouvrent en grand; Alors que les Investigateurs sortent dans le paysage dévasté (mais bel et bien terrestre), le Château gémit et s'effondre sur lui-même, comme si ses fondations s'étaient subitement désintégrées. Les murs et les fenêtres glissent et s'écroulent dans le sous-bassement érodé de Fort Kasilda, ne laissant qu'une marre d'acide chlorhydrique stagnant. Ses contours rappellent ceux du Lac d'Hali du dessin de Grau.

Récupération de Santé Mentale

Dans une campagne Pulp, tuer Grau et voir la Maison détruite permet de récupérer 1 point de Santé Mentale.

PLEINE LUNE

"CE LOUP DÉVORANT DANS MON CORPS...
TU AS DÛ SENTIR LA DIFFÉRENCE!"

-- H.P. LOVECRAFT, "LE MONSTRE
SUR LE SEUIL"

Après les épreuves subies dans un scénario précédent du Décor Gothique, les PJ se rendent dans un centre thermal de luxe pour récupérer.

INTRODUCTION

L'Accroche

Ils ne pourront en profiter bien longtemps, avant que leur tranquillité ne soit troublée, par les rumeurs à propos d'une légende locale sur un loup-garou, puis par un meurtre horrible.

L'Ossature

Dans **Vie en Cure thermale**, les héros rencontrent les personnages avant que les horreurs ne commencent. Le **Loup-garou de Reisbaden** présente la légende locale sur la lycanthropie. Dans **Mise en pièces**, on découvre la première victime ; **Helga : Seconde Victime** augmente l'enjeu avec une seconde attaque. La rencontre avec la **Sage-femme démente** envoie le groupe vers la **Tombe du Comte Friedrich Braak**, où ils commencent à sentir le désagréable lien entre le sale type de l'histoire et l'un des leurs. Un entretien avec **Le Bourreau repentant** les mène à la confrontation finale dans **Les Cavernes de Glace**.

L'Horrible vérité

Les Investigateurs réalisent que tous les indices mènent à l'un des leurs, désigné sous le nom de lycanthrope, ou de loup-garou tueur. En fait sa vraie forme fait paraître un simple loup-garou presque mignon. Son véritable parent, du côté humain, est un nécromancien, le Comte Friedrich Braak soi-disant décédé. La proximité du site où a eu lieu l'atroce rituel qui a mené à sa conception a réveillé le monstre à l'intérieur du lycanthrope.

La Conclusion

Le lycanthrope peut-il avec l'aide de ses amis tuer son père et renoncer à son héritage surnaturel ? Ou bien est-il condamné à la dégénérescence et la monstruosité ultime ?

SCÈNES

Avant de commencer

Demandez à chacun des joueurs de préciser l'âge de leur personnage. Faites-le avant de démarrer le scénario, et ils ne feront pas le lien entre l'âge du lycanthrope et la fin de la dernière épidémie de lycanthropie ; voir le "Loup-Garou de Reisbaden", ci-dessous.

La vie en cure thermale

Type de Scène : Introduction (Prélude)

Débutez en expliquant que les Investigateurs se sont installés dans une station thermale de luxe, dans une région idéale pour le ski alpin d'un pays européen standard. Leur séjour leur a été offert après avoir achevé un autre scénario, par des autochtones reconnaissants. Les invita-

tions ont été garanties par le Bourgmestre Weber de "Dr. Grave Dust," ou par le Dr. Victor Petroff (ou un survivant reconnaissant) de l'Homme Non-Euclidien" ou tout autre PNJ pris dans un autre scénario.

Le nom de la station thermique est Römisches Haus. **Histoire** ou **Langues (Allemand)** révèle la signification du nom : il s'agit du site d'antiques thermes romains, agrémenté de tous les aménagements modernes dont un trou perdu sans âge des années Trente peut se prévaloir. L'architecture de la station donne dans les détails néo-classiques autour d'éléments romains restaurés, avec cerise sur le gâteau, une série de floritures éclectiques style Art déco. L'effet fait penser à un mariage raté entre la *Fiancée de Frankenstein* et une comédie musicale du couple Astaire-Rogers.

Aménagements

Les installations de Römisches Haus ne jouent pas un rôle direct dans l'aventure, mais peuvent intervenir durant le jeu pour des séquences improvisées :

- Bains d'eau minérale, les hommes sont séparés des femmes.
- Un patio avec vue panoramique sur la forêt.
- Une bibliothèque, remplie de guides de voyages désuets et de romans faciles d'accès, décorée de têtes de cerf et autres gibiers locaux. C'est un territoire presque exclusivement masculin comme en atteste la forte odeur de tabac. Une lourde table de billard occupe le centre de la pièce.
- Un salon spacieux meublé de chaises françaises légères, aux délicats voilages aux fenêtres. Les invités féminins se réunissent souvent ici.
- Une cabane de chasse remplie d'armes et de matériel de plein air.

Le personnel de la station comprend :

- L'élégante propriétaire **Christa Frohlich**, ondule dans des robes de soie moulantes, plus irrésistibles les unes que les autres, dans tout son établissement, suivie d'une longue écharpe de fumée sortant de son porte-cigarette. On peut la convaincre de faire certaines choses avec **Flatterie** (si cela vient d'un très bel homme) ou **Négociation**. Christa autorise à regret les hommes à se prosterner à ses pieds et l'inonder de cadeaux somptueux. La station thermique est également un cadeau, d'un admirateur qui est mort en pleine extase avec elle.
- **Helga Christenson**, peut paraître, au premier abord, une séductrice moins dangereuse. Pour arriver à quoi que ce soit avec elle, on doit utiliser **Théologie** pour surmonter ses inhibitions qu'elle tient d'une éducation religieuse stricte.
- **Lewiston**, le majordome en chef dédaigneux ne permettrait pas qu'on l'appelle par son prénom. Son service est à la fois vif, silencieux, et teinté d'un snobisme désapprobateur. Les personnages au **Niveau de vie de 6 ou plus** échapperont à son dédain non dissimulé s'ils se comportent en public avec une discrétion sans faille, peu importe ce qu'ils font derrière les portes closes. À cheval sur les détails, on gagnera sa collaboration par une dépense en **Bureaucratie**.
- Le chef colérique, **Giuseppe Vilella** que l'on peut entendre hurler depuis ses cuisines à toute heure. Une **Flatterie** sur sa cuisine le fait ronronner comme un chaton.
- La gouvernante en chef, **Frau Lindner** est intraitable avec les jeunes femmes de chambre, mais se montre docile et taciturne avec les clients. **Intimidation** assure sa coopération effrayée.
- **Hugo Hauptman**, chasseur cordial qui emmènera les personnages dans toutes les excursions, parties de chasse, parties de pêche qu'ils désirent. Hugo est un joyeux luron presque étouffant, sauf quand il est effrayé à la pensée de monstres ou de loup-garou. Il est un ami loyal pour celui qui fait preuve de ses compétences en **Connaissance de la Nature**.

Débutez le scénario en demandant à chaque joueur de faire la liste des formes de divertissement préférées de son personnage. Ensuite, créez une scène très brève dans laquelle l'Investigateur recherche ce divertissement, rencontre un obstacle mineur, et obtient ce qu'il cherchait, et au-delà.

Exemples :

- L'Érudit du groupe cherche un grimoire assez important pour l'étudier soigneusement. Il en trouve une sélection insignifiante. Alors il utilise **Recueil d'Indices** pour dénicher la clé d'un tiroir secret, rempli d'éditions rares.
- Un Investigateur débauché peut être repoussé par Helga malgré ses avances, ce qui lui fait comprendre qu'il faut attaquer par l'angle de la religion, et fait des progrès conséquents dans cette campagne.
- Un personnage désireux d'améliorer ses parcours de tir avec Hugo Hauptman, parcourt la campagne sombre et bruisseuse durant des heures jusqu'à ce qu'il découvre un cerf blanc se dressant majestueusement sur la crête d'une colline, attendant qu'il l'abatte.
- Le parapsychologue espère repérer dans le coin, des gitanes tireuses de cartes, dans l'espoir de dénicher parmi elles une véritable médium et lui faire passer le test des cartes de Zener. Il passe une journée entière à voyager sans résultat, avant de trouver Lady Olga, dont les résultats initiaux au Test sont la preuve irréfutable que les pouvoirs psychiques existent.

Présage : Durant cette séquence mettant en scène le personnage que vous avez choisi pour être le lycanthrope, glissez avec désinvolture, qu'il ressent une forte affinité avec la beauté austère et impressionnante de cet endroit.

Les joueurs bien adaptés au rythme des histoires d'horreur devraient commencer à se sentir mal à l'aise, alors que ces scènes innocentes se produisent. Quand va-t-on sursauter de peur ?

Choisir votre Lycanthrope

Ce scénario marchera ou pas selon le PJ que vous aurez choisi pour être votre lycanthrope secret.

Si vous pensez que cela prendra plus d'une partie de jeu, choisissez un joueur qui vient régulièrement. Le mystère est ici simple pour limiter le scénario à quelques parties, et éviter que vous vous retrouviez sans votre personnage central lors d'une réunion. Préparez un scénario-entracte à glisser en cas d'urgence si votre lycanthrope ne se montre pas.

Le problème des absents mis à part, votre principale préoccupation sera de sélectionner un joueur qui trouvera sympa de voir son personnage remodelé entièrement par un décret narratif surprise. Certains joueurs adorent ce renversement de situation. D'autres ont l'impression que l'on piétine leur autonomie créative ou leur alter ego fictif et le prennent très mal.

Lorsqu'un joueur a choisi "Atavisme" en Motivation, il vous a donné sa permission, non, il a carrément réclamé que vous lui fassiez quelque chose de ce genre. Faites-en un lycanthrope sans culpabiliser.

Si vous n'êtes pas encore sûr que vos joueurs apprécieront le principal événement du scénario, faites un sondage : sur une échelle de 1 à 10, quelle serait votre répulsion face à la transformation en monstre d'un PJ. Il faut que ce soit à bulletin secret sur des bouts de papier qu'ils vous passeront. Celui qui affichera la plus grande tolérance pour la modification de personnage deviendra le lycanthrope. Diriger plusieurs scénarios avant celui-là, pour qu'ils aient le temps d'oublier ce que vous avez demandé.

Le Loup-Garou de Reisdaden

Type de Scène : Introduction (Présage)

Cette nuit-là, le groupe se réunit dans le salon pour déguster un bon cognac avec les autres hôtes devant un feu ronflant, après un délicieux repas concocté par les cuisines de Giuseppe. Il n'y a environ qu'une demi-douzaine de clients dans la station thermale. Présentez-leur seulement si c'est nécessaire :

- **Edna St. Thomas-Smythe**, faiblement riche et tout aussi superficielle. Son rire n'est qu'un hennissement mais elle n'est pas si laide, si vous n'êtes pas trop regardant. Elle adore qu'on utilise **Histoire orale** pour raconter ses interminables histoires de famille.
- Son mari plus âgé et plus dodu, l'ancien militaire **Brigadier General Ernest St. Thomas-Smythe**, fumeur de pipe, sera chaleureux envers tout personnage qui montrera ses compétences en **Connaissance de la Nature**. Il est constamment en désaccord avec tout.
- Le journaliste mielleux et sympathisant de Franco, **Fernando Renau**. On calme son enthousiasme avec **Intimidation**.
- **Harry Driscoll**, homme d'affaire américain corpulent, a été traîné ici par sa femme qui aime l'Europe, et ne souhaite qu'une chose, rentrer chez lui pour s'occuper de son empire financier. Il sera impressionné par un tuyau solide en gestion, grâce à **Comptabilité**.
- Sa femme mentionnée ci-dessus, **Amalia Driscoll**, une femme douce et exotique qui espère oublier qu'elle prend de l'âge. Elle réagit positivement à la **Flatterie**.
- **Wilson Dickson**, scénariste cynique d'Hollywood, espère trouver ici une atmosphère pour un "film d'horreur plus réaliste que les autres". Il est prêt à la **Négociation** pour obtenir les droits d'exploitation du passé sensationnel d'un Investigateur.

(Si certains de ces PNJ conviennent aux scènes de relaxation de votre joueur choisi, présentez-les à ce moment-là.)

- Christa et Hugo sont également présents. Lewiston et Helga entrent et sortent de la pièce, servant boisson, fromage et pâtisseries.
- Après une pause dans le bavardage, Edna s'exclame gaiement, "Et si on racontait des histoires de fantômes ? Mais oui, cet endroit semble être fait pour ça ! Allez, que quelqu'un en raconte une !"
- Le personnel semble se raidir à cette suggestion ; en bons résidents du Décor gothique, c'est un sujet qu'ils préfèrent éviter. Si un PJ leur demande pourquoi ils réagissent ainsi, Christa ou peut-être Lewiston dira que ce n'est pas une bonne idée d'évoquer de mauvaises choses.
- Edna signe et persiste. Elle demande d'abord aux PJ de raconter une histoire terrifiante, en favorisant ceux qui ont le plus haut Niveau de vie, ou ceux avec qui elle a déjà sympathisé.
- Les PJ peuvent raconter des histoires, ou rester silencieux comme ils le désirent. Il n'y a pas de perte d'Équilibre mental ou autre pénalité si l'on donne la chair de poule. Si aucun des Investigateurs n'est du genre à raconter des histoires, les autres clients le feront.
- Au moment où quelqu'un termine son histoire, un étrange hurlement de loup se fait entendre et fait écho dans la pièce. (si vous jouez avec un ordinateur portable, un hurlement de loup pris sur le Web conviendrait parfaitement à ce moment-là.) Hugo devient nerveux. Christa, pour cacher son propre malaise, jette "Ne vous occupez pas d'Hugo. Il a peur des lous-garous."

Les PJ vont alors tenter d'obtenir une explication de sa part. Hugo leur raconte alors l'histoire du Loup-garou de Reisdaden.

Il commence par dire que cela s'est passé il y a environ X-1 à X+1 années, X étant l'âge du lycanthrope. À cette époque, Reisdaden était le théâtre d'une série de meurtres terrifiants. Près d'une douzaine de personnes à été massacrée. Au début, on pensait que les meurtres coïncidaient avec la pleine lune, mais ils ont continué en dehors de cette période. Finalement les gens du coin ont coïncé la bête, et l'ont enfermée dans une

cave jusqu'à l'aube. Un touriste américain, Harry Wilton, a titubé hors de la cave, le sang de sa dernière victime sur les mains et sa chemise. Les villageois ont pendu Wilton à un chêne solide, ce qui a mis fin aux meurtres. Certains disent que lorsque le hurlement du loup retentit dans les collines sans végétation et les pins foudroyés, le fantôme du loup-garou est dehors, cherchant à transmettre sa terrible malédiction à un campagnard.

À la fin du récit d'Hugo, un autre hurlement de loup pénètre le confort prodigué par le salon. Le chasseur sort de sa torpeur, glousse et dit que ce ne sont que des bêtises pour enfants. "Tout le monde sait que les lous-garous n'existent pas."

À moins de vouloir prolonger leurs activités de la journée, tard dans la nuit, les Investigateurs se retirent sûrement pour la nuit. Chacun dort dans une chambre séparée, judicieusement attribuée.

Mise en pièces

Type de Scène : Majeur (Preuve physique)

Peu après l'aube, le matin suivant, un cri perçant réveille les Investigateurs. L'un des clients a été retrouvé mort dans les jardins, à l'extérieur de l'hôtel. Cette partie du scénario considère qu'Amalia Driscoll est la victime. Mais si les intrigues secondaires ont désigné un autre figurant, utilisez-le à la place.

Le corps a été découvert par Helga ; c'est elle qui a hurlé. En admettant qu'ils se dépêchent un peu, les PJ sont les premiers, après elle, sur la scène du crime. Helga se tient tremblante, presque tétanisée de terreur. Le corps d'Amalia est étalé, saignant à profusion au beau milieu d'un buisson de roses.

"Un loup," bégaye Helga, "elle a été mise en pièces par un loup."

Un examen avec Expertise légale montre que :

- Amalia ne semble pas avoir été agressée sexuellement ante ou post mortem, même si ses jambes sont impudiquement écartées.
- Elle est morte il y a quelques heures, sûrement entre 3 et 4 heures du matin.
- (**Majeur**) **Biologie** révèle que les blessures graves ne ressemblent pas à celles d'un loup, même partiellement humain, si l'on considère que cela existe. Elles sont bien plus étranges que celles provoquées par n'importe quel prédateur connu.
- **Expertise médicale** offre une description plus précise des blessures. Il s'agit de deux orifices relativement circulaires qui semblent avoir été pratiqués par une arme flexible et caoutchouteuse, peut-être d'origine biologique. Elle a transpercé la peau, puis s'est agrandie en se retirant. Les veines et les artères sous ses blessures sont à la fois déchiquetées et en même temps sclérosées. Cela suggère que l'arme du crime a drainé de grandes quantités de sang de la victime en quelques secondes, ainsi que toute la lymph.

Harry Driscoll réagit flegmatiquement devant la mort de sa femme. **Psychologie** révèle que c'est un chagrin sincère mais bien dissimulé chez un homme profondément non-émotif. Il désire désespérément croire qu'il s'agit de l'attaque d'un animal de passage, et se met en colère si on lui demande quels motifs on pourrait avoir de tuer sa femme. Il répondra avec embarras, si on lui demande ce que faisait Amalia dans le jardin au milieu de la nuit, qu'elle traversait une "période de changement de vie" et allait souvent prendre l'air frais du jardin quand elle n'arrivait pas à dormir.

Driscoll va tenter de repartir au plus vite avec le corps de sa femme et s'est très angoissé d'apprendre que le funérarium local ne pratique pas l'embaumement. Il s'occupe de sa crémation à Reisdaden et s'en va avant la fin de la journée, à moins que les Investigateurs puissent le convaincre pour une raison quelconque de rester, un exploit de persuasion qui demande la Dépense d'1-point en **Réconfort**.

Cela conduit à tout un tas d'allées et venues qui ne servent qu'à éliminer des fausses pistes (et faire une pause entre deux attaques). Ne vous y attardez pas.

Connaissance de la Nature permet de découvrir des traces de branchages brisés, menant aux bois proches. Le sol rocailleux n'est pas l'idéal pour trouver des empreintes, donc il n'est pas surprenant que l'on en trouve aucune. La piste s'arrête à quelques centaines de mètres de la station. Peut-être qu'avec Hugo, le groupe peut passer la plus grande partie de la journée à piétiner dans la forêt, à suivre des traces apparemment prometteuses mais qui ne mènent jamais à rien.

Une visite au village le plus proche, Reisbaden, prend plusieurs heures ; un pont écroulé demande un long détour. Les villageois de Reisbaden confirment tous les bases de la légende du loup-garou. La seule différence selon Hugo, ce sont les capacités du lycanthrope, dont les pouvoirs semblent augmenter à chaque récit. D'abord, il mesure 1,80 mètres de haut, puis 2 mètres, puis enfin 2,50 mètres. Ensuite il peut voir dans l'obscurité, ensuite il peut devenir invisible, puis il commande une meute de loups gris assoiffés de sang, etc.

Voici les noms des informateurs potentiels : le Bourgmestre Siodmak, Adia (commère du village), Torben (forgeron), Hans (croque-mort), Egon (idiot du village) et Emmerich (M. Je-Sais-Tout, érudit amateur.) Ne vous attardez pas trop sur ces scènes, elles font perdre du temps aux Investigateurs, mais pas à vous et aux joueurs. Ne laissez pas les PNJ devenir trop intéressants : jouez-les comme de simples clichés.

Alors que les Investigateurs interrogent les gens, ils réalisent qu'ils sèment la panique. Au moment où ils quittent la ville, ils voient les villageois se rassembler pour partager les informations les plus folles et s'approvisionner en fourches et en torches. La dépense de 2-points en **Réconfort** (peut-être effectuée par deux personnages travaillant en tandem) les calme, et vous évite d'utiliser la fin alternative avec villageois armés d'une fourche.



Helga : Deuxième Victime

Type de Scène : Majeure (Preuve physique)

Aux premières lueurs du jour, une autre personne liée au château, sûrement Helga, est attaquée par le "loup-garou". Ajustez les détails selon les mesures prises (s'il y en a) par les Investigateurs pour protéger les potentielles victimes durant la nuit. À ce moment-là, ils ne devraient pas soupçonner que le loup-garou est un Investigateur, et n'ont aucune raison de surveiller les activités des leurs pendant la nuit. Ils peuvent quand même vouloir organiser des tours de garde. À vous de trouver un moyen de séparer le lycanthrope des autres assez longtemps pour que la transformation ait lieu.

Avant que l'on ne sache pour l'attaque, le lycanthrope se réveille avec des grains de sable humide et des aiguilles de pins dans ses draps et au pied de son lit.

On entend alors un brouhaha dans le château ; Helga n'est pas là. Si on cherche à l'extérieur, **Connaissance de la Nature** permet de trouver des traces récentes correspondant à la taille d'Helga, et menant dans les bois. Le pisteur la retrouve, inconsciente et en sang, dans un petit ravin dans la forêt.

Médecine explique qu'elle a perdu beaucoup de sang. **Premiers secours** est plus efficace dans des conditions sanitaires correctes, au château. En effectuant un Premier secours avec Dépense Générale (voir encart) d'au moins deux personnages, les Investigateurs la ramènent à la conscience mais elle reste sonnée même si elle peut donner une brève version de ce qui lui est arrivé. Elle ajoute d'autres réponses aux questions des Investigateurs.

Helga répond essouffée comme si elle revivait l'attaque :

Nouvelle règle : Dépenses générales

(Cette règle a été au départ présenté dans Aventures extraordinaires) Parfois, vous voulez créer une tâche que l'on ne puisse pas rater, mais qui demande toutefois un certain effort aux personnages. Donnez au(x) personnage(s), un certain nombre de Points de Réserves de Compétences concernées. Lorsque les tâches peuvent être effectuées par un effort collectif, plusieurs personnages peuvent y mettre des points. Les Dépenses devraient être basses, du moins si plus d'un personnage y contribue.

Creuser pour trouver de l'eau là où la végétation est plus luxuriante est un exemple de cette technique.

Cette règle est applicable à tous les jeux se servant du système Détective/GUMSHOE.

- Elle s'est enfoncée dans les bois parce qu'elle avait entendu un étrange bruit de flûte. Pensant reconnaître la musique généralement jouée par Camilla, une folle du coin, elle est allée l'avertir au sujet de la créature.
- Camilla semblait être au courant pour le loup-garou, mais ne paraissait pas se soucier de sa propre sécurité. Mais elle a prévenu Helga qu'il valait mieux retourner au château.
- Alors la créature est arrivée sur elle, par derrière.
- Pendant l'attaque, Helga pourrait jurer avoir entendu la vieille femme appeler encore et encore, "Joachim". On aurait pu croire qu'elle appelait la créature.



(majeur) Helga ne sait pas où vit Camilla, mais Hugo peut faire une carte jusqu'aux vieilles catacombes, où elle a établi son camp.

Recueil d'indices permet de découvrir cinq empreintes de pied conservées dans le sol sableux et meuble du lieu de l'attaque. Elles mènent à un ravin, là où Helga a été trouvée, ce qui correspond certainement à l'approche de l'attaquant. Les deux premières empreintes sont celles de pieds humains. Les deux suivantes sont étrangement déformées. Au premier coup d'oeil, elles semblent exprimer un glissement ou un mouvement traînant, mais si l'on regarde de plus près, on comprend que *la forme du pied a changé de pas en pas!* La cinquième empreinte est parfaitement inhumaine, une forme asymétrique, informe, et griffue.

Si les Investigateurs placent l'empreinte du loup-garou dans l'une des empreintes humaines (ou les comparent plus tard grâce à un moulage de plâtre), elles correspondent parfaitement.

Un exercice sous contrainte

Type de Scène : Réaction de protagoniste / antagoniste

Les Investigateurs ont à présent assez de preuves pour en déduire que le monstre est un PJ particulier qui se transforme dans son sommeil et ne se souvient pas de ses attaques.

Avec un Test d'**Hypnose** de Difficulté 4 sur le lycanthrope, ils peuvent le confirmer. Alors que l'hypnotiseur amène le personnage à se souvenir des événements des deux dernières nuits, décrivez ses flashbacks induits. Tout d'abord il y a la transformation douloureuse et fiévreuse en une bête assoiffée de sang. Exprimez l'état d'esprit du monstre, sa soif dévorante de violence et de mort, qui va réveiller le dieu somnolent à l'intérieur, secrètement dissimulé dans les cellules de son système sanguin. Reprenez les attaques mais cette fois du point de vue du monstre. Dans les souvenirs hypnotiques, le lycanthrope n'a que de brefs aperçus

de lui-même. Il s'aperçoit que ses bras sont couverts de poils, mais ils sont longs et rares, et ne ressemblent pas à la fourrure du loup. Lorsque l'attaque se produit, des tubules nourriciers jaillissent de sa poitrine pour se fixer aux victimes et drainer ainsi leurs fluides corporels.

Si l'hypnotiseur permet au lycanthrope de conserver ses souvenirs, il doit faire un Test d'**Équilibre mental** avec la perte possible de 7 points d'**Équilibre**. (Si le lycanthrope tombe pour quelque raison que ce soit à -12 en **Équilibre mental**, il se transforme sur le champ, peu importe quand et la configuration des étoiles, et il conserve cette forme jusqu'à sa destruction.)

Sachant que le lycanthrope est susceptible de se transformer la nuit suivante, ses collègues voudront sans doute garder un oeil sur lui, pour observer sa transformation, et tenter de l'arrêter avant qu'il ne se libère et attaque quelqu'un d'autre. S'ils désirent le faire en secret, ils doivent improviser leur propre système de contrainte. Décrivez de la Difficulté nécessaire pour se libérer selon la description qu'en font les joueurs. Il est difficile pour eux de faire mieux que les oubliettes, ci-dessous.

S'ils réclament l'avis de Christa, elle les informe que le château possède des oubliettes. Elles n'ont pas été utilisées depuis les temps cruels du féodalisme et elle a l'intention de les transformer en bains de vapeur. Les oubliettes humides et moussues sont équipées de chaînes épaisses fixées aux murs de pierre. Arracher les chaînes de leurs attaches murales demande un Test d'**Athlétisme** de Difficulté 12 et cet exploit ne peut être accompli que par une force inhumaine. Malheureusement, sous sa forme de lycanthrope, le PJ monstrueux en est parfaitement capable.

Sous sa forme de monstre, le PJ gagne : 24 **Athlétisme**, 12 **Fuite**, 30 **Santé**, et 24 **Bagarre**. Il bénéficie de 2 armes naturelles, ses tubules nourriciers. Ils sont utilisables avec **Bagarre**, et font -1 dégât sur une attaque normale, et peuvent être utilisés chacun à chaque round. Mais si l'attaque est un succès, la créature fait automatiquement 8 de dégâts à chaque round suivant, sans Test d'attaque exigé. Le processus se poursuit jusqu'à ce que la victime atteigne -12 en **Santé**, ou que la créature en soit éloignée de force. Cette dernière action demande un Test d'opposition d'**Athlétisme** vs **Athlétisme** (si le sauveur tire la créature en arrière) ou un Test d'**Athlétisme** Difficulté 6 (si le sauveur tire la victime en arrière). Les dégâts faits automatiquement restaurent les Réserves de la créature, sur la base de 1 pour 1 et dans cet ordre : **Santé**, **Athlétisme**, **Bagarre**, **Fuite**. Lorsqu'il est sous forme de monstre, le personnage est contrôlé par le Gardien; sa seule motivation est de tuer. Il a une préférence pour les victimes féminines, terrifiées et impuissantes, mais s'il n'a pas le choix, il attaquera tout humain sur lequel il tombe.

Après avoir attaqué une seule victime, la laissant morte ou mourante, la créature se dirige vers ce que son côté humain considère comme un lieu sûr, et s'y retransforme. La **Santé** du personnage retrouve sa valeur maximale normale. Les restes visibles de blessures importantes infligées, subsistent un temps avec la forme humaine, mais elles ne sont pas douloureuses ni handicapantes.

La transformation est choquante pour un observateur : le lycanthrope se tord, transpire, vomit, et se retrouve percé de centaines de longs poils insectoïdes. Son visage se distord en une masse changeante de mandibules, d'yeux fluctuants et de sphères bouillonnantes d'énergie. Le torse s'élève, s'ouvrant sur une paire de bouches bruisantes là où devraient se trouver les muscles pectoraux. Les témoins font des Tests d'**Équilibre mental** pour ne pas perdre 5 points et le résultat est un choc lié au Mythe.

Mais avant qu'il ne se soucie de savoir où enfermer leur métamorphe pour la nuit, le groupe désire sûrement suivre l'indice majeur de l'attaque d'Helga...

La Sage-femme démente

Type de Scène : Majeure (Entretien)

Un amas de colonnes romaines tombées au sol, marque l'entrée des anciennes catacombes où l'on dit que vit Camilla. **Archéologie** trouve

l'endroit envahi de ronces. On découvre aussi d'antiques escaliers (fin empire romain avec **Archéologie**) érodés par des centaines d'années de dégâts dus à la pluie. Faites spécifier aux joueurs l'ordre de marche des personnages quand ils descendent les escaliers et quelles précautions ils prennent. Des Tests en **Athlétisme** Difficulté 4 sont exigés pour pouvoir avancer d'un pas sûr sur les marches ; les personnages qui échouent tombent jusqu'en bas. **Organisation** (Difficulté 5) fournit de l'équipement d'escalade, réduisant les Difficultés des Tests d'**Athlétisme** à 2. Toute personne tombant sur celle de devant, peut être arrêtée par un Test d'**Athlétisme** de Difficulté 5. Ceux qui tombent et ne sont pas arrêtés, prennent un dé de dégâts. Récompensez toutes les mesures cohérentes visant à réduire les risques.

En bas des escaliers, le groupe atteint un tunnel tortueux. Il dépasse une pile d'os humains, qui semblent être là depuis un millier d'années, affirme **Archéologie**.

Enfin, ils tournent et se retrouvent dans l'antré de Camilla, semblable à un terrier. Rempli de mobilier pourrissant, d'antiquités abîmées, et d'os d'animaux, cela sent les déchets humains et la viande en décomposition. Camilla est là, un fusil à pompe, prête à se défendre contre les intrus.

Camilla

Armes à feu 8, Santé 4.

Armes : +0 (fusil à pompe)

Il faut désarmer Camilla sans la tuer, pour qu'elle puisse livrer son témoignage. Elle ne coopérera pas tant qu'elle tient le fusil et pense avoir l'avantage. **Interrogatoire** la fera raconter ce qu'elle sait quand elle sera défaite ou désarmée. Après la confrontation, mais avant que le dialogue ne commence, le personnage-lycanthrope remarque :

(**Majeur**) Soutenu par un mur, se trouve le portrait peint d'un noble, à l'expression intense et lugubre, qui contemple l'observateur avec des yeux intelligents et froids. La plaque sur le cadre doré l'identifie comme étant le portrait du Comte Friedrich Braak et porte une date : deux ans avant la naissance du personnage-lycanthrope. Le sujet semble avoir entre 35 et 40 ans. L'homme du portrait ressemble de façon frappante au personnage-lycanthrope !

(Si le lycanthrope est absent, le personnage ayant la plus forte Réserve d'**Histoire de l'Art** remarque la peinture.)

Camilla bavarde de façon incohérente en réponse aux questions, comme si elle se parlait à elle-même. Elle parle d'elle à la troisième personne. Elle peut dire par exemple :

- "Le Comte, le Comte, ses mots de miel, sa dure étrointe."
- "Peut pas être sa femme. Aucune femme humaine pourrait"
- "Oh, cette chose passant par la porte. Non, non, pas à travers la porte. C'était la porte."
- "Les sphères, les terribles sphères."
- "Veille de Mai. Vient veille de Mai. Le vrai anniversaire c'est veille de Mai."
- "À la fois mâle et femelle, selon besoin. Ni mâle ni femelle, ni humain."
- "Pourrait pas supporter de laisser l'enfant avec son père. Le père pensait qu'il était une chose. Je savais que c'était un petit garçon, un gentil petit garçon."
- "L'ai donné à la famille. La famille l'a emmené loin d'ici."

Troisième Victime

Type de Scène : Alternative (Preuve physique)

Si le groupe est lent à arriver à la conclusion correcte, ils peuvent ne pas réaliser, alors qu'ils vont passer une troisième nuit à la station thermale, que le tueur est l'un d'entre eux. La troisième rencontre du supposé loup-garou avec sa future victime, devrait lever les doutes.

Le groupe se réveille au milieu de la nuit, en entendant un craquement venant des étages élevés du château. Mais le personnage-lycanthrope est manquant. Les autres PJ peuvent courir vers la source du bruit, la chambre de Christa.

Christa montre la grande hache à couper le bois qu'elle a utilisée pour affronter la créature. Elle est sûre que le loup-garou est mort. La chose est venue à travers la fenêtre, en brisant le verre et le séparant du cadre de bois. Elle a plongé pour attraper la hache qu'elle gardait derrière son lit, lorsqu'il a bondit sur elle. Christa décrit la chose comme très différente d'un loup. C'était bien couvert de poil avec un dos bossu comme un loup se tapissant avant de bondir. À part ça, c'était une autre bête, si monstrueuse qu'elle aurait du mal à décrire ou même à s'en souvenir. Elle a abattu sa hache lorsque la chose a bondit vers elle, et ça a reculé en se tenant la gorge. Ça a jappé et a sauté par le trou de la fenêtre. La blessure a sûrement été mortelle, déclare Christa. La *Römischen Haus* est à nouveau un havre de paix pour les personnes ayant les moyens.

Entre temps, dans les bois, le lycanthrope se réveille sur le sol de la forêt, une estafilade rouge en travers de la gorge, juste sous la mâchoire. Cela guérit rapidement, et sera entièrement invisible d'ici à peu près une heure. S'il ne prend pas garde à la dissimuler avant de partir, Hugo ou une autre personne du château pourrait bien aller à Reisdaden réunir une foule armée de fourches et prête au lynchage.

Recueil d'indices permet de trouver des éclaboussures de sang sur la chemise de nuit de Christa, son lit, le tapis et les murs. **Expertise légale** suggère qu'il y a eu assez de sang versé pour tuer un homme normal. **Chimie** peut comparer le type sanguin des taches à celui du lycanthrope.

Si les PJ suivent la trace de la créature par la fenêtre, ils verront qu'elle mène dans les bois, mais dévie par la suite. Les joueurs peuvent en déduire que la guérison rapide de la créature a accéléré alors qu'elle titubait vers la sécurité.

Cette attaque devrait lever tous les doutes quant à l'identité du disant loup-garou.

Si les PJ savent déjà qu'ils ont un lycanthrope parmi eux, cette attaque peut se produire ou pas, selon les mesures prises pour le garder prisonnier quand il se transforme. Déterminez le résultat de leurs efforts selon la situation, en récompensant les choix intelligents.

Plus d'attaques ?

Au cas où le groupe s'est embourbé et continue l'enquête durant plus de quatre nuits, planifiez des transformations supplémentaires, à raison d'une tentative de meurtre par nuit. Laissez votre sens du drame choisir la prochaine victime.

La tombe du Comte Friedrich Braak

Type de Scène : Majeure (Exploration)

Le portrait du Comte dans les catacombes de Camille devrait mener le groupe à continuer l'enquête à la station thermale. Christa et Hugo savent que c'était le château du dernier Comte local, Friedrich Braak. Il est mort sans héritier, et est enterré dans le vieux cimetière désaffecté, à l'extérieur de la ville.

Les Investigateurs qui se rendent au vieux cimetière trouveront une crypte portant le nom Braak et les armoiries de la famille. Le nom de Friedrich Braak est gravé sur une plaque de cuivre sur un cercueil occupant le centre de la crypte. Des cercueils plus anciens reposent sur des étagères contre les murs, à droite et à gauche.



JEROME 08

Si les Investigateurs s'arrêtent pour examiner soigneusement le cercueil avant de l'ouvrir, un Test de **Sixième sens** de Difficulté 4 permet de trouver une minuscule pièce de métal entre le couvercle et le cercueil. Sur un Test de **Mécanique** Difficulté 5, un Investigateur peut utiliser un outil pour le garder baissé quand le couvercle est ouvert. Sinon, un piège délivre un gaz toxique faisant un dégât +4 à toute personne se tenant dans la crypte.

Le cercueil, une fois ouvert révèle la présence de sacs de grains moisis. **Recueil d'Indices** suggère que les sacs ont environ X décennies d'âge, X correspondant à l'âge du lycanthrope.

On peut en découvrir encore plus chez le chef-suppléant des employés de la mairie de Reisbaden, Ludwig Dahmen. C'est un jeune homme d'environ vingt-cinq ans au visage de chérubin, avec des joues roses, des yeux bleus brillants, et des cheveux ébouriffés blond très clair. Il est responsable du service pendant que son oncle est en visite chez des parents dans une autre ville, et il a peur de faire une bourde de protocole. **Bureaucratie** le pousse à aller fouiller les archives nécessaires. Voici ce qu'il peut apprendre au groupe concernant le Comte Braak:

- Il a été pendu il y a X années (X égale l'âge du lycanthrope), jugé coupable de meurtre et de trahison par un jury spécial de ses pairs aristocrates.

- "Hmm, c'est tout à fait irrégulier..." Les archives du procès manquent ; un mandat ministériel expliquant que le gouvernement, pour protéger le public a fait détruire les dossiers. Dans la marge au crayon, on trouve le mot *sorcellerie*.

- (Majeur) La pendaison a été exécutée par Klaus Lederer, le tanneur local. Ce doit-être, réfléchit Ludwig, le Vieux Klaus, le vieux père du tanneur actuel, qui porte le même nom.

Le Bourreau repentant

Type de Scène : Majeure (Entretien)

Le Vieux Klaus a attendu des années pour qu'un acte de pitié ancien et insensé revienne le hanter. Même si son esprit est intact, son corps est brisé. Il est alité et avant qu'il parle, il faut utiliser **Réconfort** pour qu'il soit assuré qu'aucun mal ne sera fait à la famille de son fils, suite à ce qu'il va révéler sur la pendaison de Friedrich Braak. Une respiration sifflante et une toux crucifiante ponctuent son récit :

L'exécution de Braak, explique-t-il, a eu lieu en privé, à cause du blasphème odieux de ses crimes. Il n'y a pas eu de gibet public. Le jury de ses pairs est resté jusqu'à ce que Klaus le pendre à un chêne solide, puis est reparti à cheval.

Même si toutes les personnes présentes ont entendu les os de son cou se briser, Braak respirait encore quand Klaus a coupé la corde. Braak l'a regardé dans les yeux, et Klaus a été submergé de sympathie pour ce pauvre diable. Il ne sait toujours pas pourquoi. Il a accepté de remplir le cercueil de sacs de grains, et (**indice majeur**) l'a emmené à l'entrée d'une caverne dans les montagnes proches. Si on lui montre une carte de la région, le Vieux Klaus peut y indiquer l'endroit exact.

Son récit bref peut entraîner d'autres questions, auxquelles le Vieux Klaus répondra ainsi :

- Braak a été accusé en gros de sorcellerie, de meurtre et de mise en danger du public.
- Des gens de la ville ont été attirés dans les terres autour de son château par des lumières étranges et une série de cris surnaturels qui se répétaient à travers la campagne.
- Là, ils ont trouvé un autel sacrificiel, sur lequel il avait tué quatre de ses servantes. * Il y avait aussi un cercle de pierre et d'autres preuves de sorcellerie, y compris un vieux livre en latin, qui fut brûlé plus tard.

- Braak a évité d'être capturé durant plusieurs semaines. Pendant ce temps, sept autres villageois ont été tués. Certains à l'époque ont dit que les meurtres ont été commis par une masse de sphères violettes enflammées. (En apprenant ce fait, **Mythe de Cchulhu** permet à un Investigateur de comprendre l'horrible réalité : Braak a invoqué Yog-Sothoth, le gardien de la porte, et s'est accouplé avec, produisant un enfant, leur compagnon Investigateur ! La proximité de sa terre natale a éveillé l'horreur dans son sang, le transformant régulièrement en demi-avatar meurtrier de Yog-Sothoth! Cette révélation coûte 4 points d'Équilibre mental et 1 en Santé pour tout personnage autre que le lycanthrope, à qui cela coûte 6 en Équilibre mental et 2 en Santé mentale.)
- Durant les années qui ont suivi la pendaison de Braak, la légende a changé. À la place des sphères violettes, les gens ont inventé une histoire qui avait un sens pour eux, comme les anciennes légendes. Ils ont parlé d'un loup-garou commettant des meurtres. Bientôt, on oublia aussi le nom de Braak, comme si ses méfaits étaient trop horribles pour passer même dans le folklore. Les villageois se mirent finalement à reporter la faute sur un américain imaginaire du nom d'Harry Wilton. Néanmoins, il garda le silence. Il ne pouvait avouer que le mal avait survécu et qu'il en était responsable.

Lorsque vous sentez que les joueurs ont glané tous les détails utiles dans cette scène, le Vieux Klaus les remercie d'avoir enfin soulagé sa conscience, et retombe dans son lit, raide mort.

Les Cavernes de glace

Type de Scène : Confrontation

Les cavernes de glace sont accessibles par une brèche dans la falaise abrupte donnant sur l'océan en furie. S'y rendre exige un voyage en bateau. Si un Investigateur a investi dans **Pilotage**, voici une chance pour lui de briller, avec un Test Difficulté 5 pour éviter de chavirer dans les eaux agitées. Sinon, la traversée se déroule sans incident. Grimper sur des rochers déchaquetés jusqu'à la brèche demande un Test d'**Athlétisme** Difficulté 4 ; un échec signifie glissade et chute et dégâts -2.

Une fois à l'intérieur, les cavernes deviennent bien plus froides, finalement pleines de congères et recouvertes de glace. **Géologie** montre que ces conditions climatiques inhabituelles peuvent être attribuées à un effet assez rarement constaté. **Organisation** peut avoir fait amener du café ou d'autres moyens de rester au chaud. (Difficulté variable); sinon, les personnages perdent 2 en Santé à cause du froid.

Finalement, les cavernes mènent à une porte d'acier, semblable à la porte d'un coffre dans une banque. **Crochetage** aide le groupe à l'ouvrir, et pénétrer dans le repaire chaud et luxueux du Comte Friedrich Braak. La pièce contient tous les équipements nécessaires à un aristocrate, depuis une bibliothèque remplie de volumes prestigieux reliés cuir, aux tapis persans, à un fauteuil rembourré dans lequel Braak, bien installé fume une pipe en lisant le *Château d'Otrante* de Walpole.

Friedrich est un homme terriblement séduisant qui semble ne pas avoir vieilli d'un jour, depuis que son portrait a été peint, quelques années avant la naissance du lycanthrope. Ses cheveux noirs comme du charbon sont gominés épousant la forme un peu pointue de son crâne, équilibré par sa barbe bien taillée. Ses yeux brillent d'un éclat dément. Ses épaules larges suggèrent un physique puissant. Le Comte porte une veste de velours rouge, une chemise blanche à jabot, et un pantalon noir.

Braak accueille sa progéniture, jubilant et désinvolte, et fournit des réponses aux questions suivantes (il peut aussi répondre aux questions qu'ils ont raté dans les scènes précédentes.)

- Les transformations du lycanthrope ne deviennent pas possibles durant la pleine lune comme le dit la légende des loups-garous, mais quand certaines étoiles invisibles sont alignées. Sa vulnérabilité au phénomène change selon où l'on se trouve sur la Terre, en relation avec une constellation invisible et cette période de sensibilité est de cinq nuits.
- Avec l'aide de conspirateurs comme Udo (voir ci-dessous), ils ont fait courir l'histoire d'Harry Wilton, pour empêcher les fouineurs de le trouver pendant qu'il attendait le retour de l'enfant.
- Braak ne parlera pas des pouvoirs magiques qu'il possède. (Vu son apparence et le récit du Vieux Klaus, cela inclut la résistance au vieillissement et à la mort, ainsi qu'une sorte de charme ou d'hypnotisme.)
- Bien qu'interrompu par les curieux du village, le rituel a été un succès. Il s'est accouplé à Yog-Sothoth, et un bébé brillaire en a été le fruit.
- Hélas, quand les fourches et les torches sont arrivées, il fut séparé de son bambin. Sa maîtresse Camilla ramassa le bébé nu et l'emmena dans les bois.
- Malheureusement, l'esprit inutile de la jeune femme fut brisé en entrevoyant la splendeur de Yog-Sothoth. Au lieu de s'occuper du bébé pendant qu'il supportait le pénible procès, elle le donna à un couple de jeunes étrangers qui voyageaient dans la région et ne revinrent jamais (modifier pour que cela corresponde à l'histoire de l'Investigateur.)
- Quand Braak réussit finalement à utiliser sa magie pour échapper au gibet, il fut furieux de ne pas retrouver son enfant. Mais il savait qu'un jour son rejeton serait attiré irrésistiblement vers lui.
- Son cœur est rempli de fierté de voir à quel point son enfant s'est épanoui, et devenu sage selon les critères du vaste monde. Cela faisait sans aucun doute partie du plan de Yog-Sothoth : créer un héros parfaitement capable de parcourir le monde moderne.
- Maintenant, à eux deux, ils peuvent travailler pour offrir à Yog-Sothoth un éon de domination de la Terre.
- Y-a-t-il un remède à la lycanthropie ? Quelle question absurde ! Shakespeare ou De Vinci ont-ils cherché à guérir le génie ? Il n'y a pas de remède à la divinité ! Il faut faire sienne sa destinée ! (**Psychologie** fait remarquer que c'est une dérobade bien tournée.)

Si les Investigateurs le menacent, Braak révèle qu'il a kidnappé le client ou le membre du personnel du château avec lequel le personnage-lycanthrope a le plus de liens. Un complot brutal, Udo, sort la victime kidnappée depuis une alcôve, une lame sur la gorge. Jusqu'à ce qu'ils réussissent à éloigner l'otage d'Udo, sûrement grâce à la négociation, Udo a le dessus sur le PNJ et le tuera automatiquement en une seule action.

Udo

Athlétisme 6, Santé 6, Bagarre 6, Armes 6
Armes : -1 (couteau)

Comte Friedrich Braak

Athlétisme 12, Armes à feu 6, Santé 20, Bagarre 6, Armes 6.

Modificateur de Vigilance : +1

Modificateur de Discrétion : +1

Armé : 0 (Pistolet Derringer), -1 (canne épée)

Spécial : peut exercer son charme sur les PNJ, en les persuadant de lui rendre des services ne menaçant pas leur vie.

Le groupe doit trouver une solution à cette impasse. Vous pouvez accepter n'importe quel bon plan (et/ou chanceux) qui fonctionne, le plus évident est que le lycanthrope fasse allégeance au Comte pour que l'otage soit libéré. Une fois les autres PJ en sécurité, il peut le trahir dès qu'il le peut, plus tard. Une justice poétique voudrait qu'il se transforme en monstre et tue Braak. Braak s'attend à ce que sa progéniture, une fois informée de son destin, obéisse à son bien-aimé papa, et n'envisagera pas une possible trahison.

Si une lutte bien sanglante est plus au goût de votre groupe, Braak possède un anneau enchanté, qu'il a fabriqué lors de son accouplement avec Yog-Sothoth. Il peut l'utiliser pour forcer le lycanthrope à se transformer et attaquer ses camarades. (Cette option peut être moins intéressante si le groupe a déjà combattu le personnage sous forme de lycanthrope.) Pour l'activer, il doit faire des gestes avec, dévoilant ainsi ses intentions aux PJ et leur permettre d'en faire usage plus tard. (Voir encart) ; réclamez des Tests d'Équilibre mental pour le carnage qui s'ensuit, en utilisant le tableau page 59 du livre de base, comme référence. Durant le combat, Braak tente de s'échapper par un passage secret qui mène par un tunnel gelé aux catacombes romaines de Camilla. S'il est coincé, il combattrait soit avec son pistolet, soit en sortant la lame secrète de sa canne-épée.

L'Anneau de Yog-Sothoth

Cet objet enchanté est une pièce unique, forgé dans un métal froid et noir que **Chimie** ne peut identifier et qu'on suppose être d'origine extraterrestre. Il ne s'agit que d'une simple bande de métal gravée de cercles grossiers entrelacés.

Les PJ ne peuvent l'utiliser que s'ils ont des Niveaux de 2 ou plus à la fois en **Occultisme** et en **Mythe de Cthulhu**. Ils doivent aussi connaître son effet, soit parce qu'ils l'ont vu en action, soit parce qu'ils font une Dépense de 2 Points en **Occultisme**.

Un personnage utilisant l'anneau peut changer le personnage-lycanthrope de sa forme humaine à celle de monstre et vice-versa, pour le coût de 2 en Santé et 3 en Équilibre mental. Cela se produit sans tenir compte de la configuration actuelle des étoiles.

Il peut commander mentalement au monstre d'attaquer une cible humaine que lui et le monstre voient en même temps, pour un coût de 4 en Équilibre. Le monstre attaque une seule cible à la fois, et fuit instinctivement pour se retransformer en humain juste après. Dépasser cette pulsion pour commander une nouvelle attaque coûte à nouveau 6 en Équilibre pour une seconde victime, 8 supplémentaires pour une troisième, etc.

Si le lycanthrope est tué sous sa forme de monstre, l'anneau se change en métal fondu, coupant net le doigt qui le portait. Le personnage perd un dé de dégât en Santé et l'usage permanent de son doigt.

Si le groupe défait Braak d'une façon que les joueurs trouvent décevante, ils sortent de la grotte pour se trouver face à une meute de villageois armés de fourches. Le jeune Klaus a entendu la confession de son père et sautant à une conclusion plus ou moins exacte, a répété dans le village que les Investigateurs protégeaient le loup-garou de Reisbaden. Ils avancent vers le groupe dans l'intention de se saisir du lycanthrope et de le pendre. Si ce PJ n'est plus là, ils choisissent une autre cible pouvant convenir et tentent de s'en emparer. Des camarades essayant de le défendre sont aussi arrêtés pour être pendus.

Tout coup de feu tiré dans la foule tue sur le champ et de façon grotesque l'un de ses membres, ce qui déclenche un Test pour éviter la perte de 5-points d'Équilibre mental pour le tireur. Il ya trop de villageois pour résister physiquement : le seul moyen d'échapper à la capture, c'est de fuir dans les bois sombres. Vous devez gérer la poursuite avec des Tests d'**Athlétisme/Fuite** vs. **Athlétisme** ; la foule a une Réserve collective en **Athlétisme** de 12 points par personnage qui s'enfuit. Les personnages qui ratent leur Tests de **Fuite** ou d'**Athlétisme**, sont saisis et trainés au village pour un procès illégal présidé par des officiels paniqués.

Les personnages plaidant leur cas au tribunal peuvent être libérés contre la dépense d'1 point en Loi par défendant, sauf pour le lycanthrope, qui, une fois identifié ne sera pas aussi facilement pardonné. Les Investigateurs peuvent obtenir la liberté avec de bons arguments alliés à d'autres Dépenses dans des compétences relationnelles.

Libérer les prisonniers restants revient à une évasion des cellules du commissariat mal gardé du village, ou peut-être une embuscade des adjoints sur le chemin de l'arbre-gibet hors de la ville. Gérez ces séquences selon les plans brillants concoctés par les joueurs. Il faudra sûrement au moins un Test de **Discretion** de Difficulté 5 ou plus, et un combat contre quelques villageois survoltés.

Villageois / Adjoints

Athlétisme 4, Santé 4, Bagarre 4, Armes 4.
Arme : -1 (fourche)

Répercussions familiales

Type de scène : Dénouement

Si les Investigateurs mettent fin à leur séjour dans le Décor gothique pour rentrer à la maison, une scène finale peut mettre le lycanthrope face à des parents vivants, si la mystérieuse adoption en Europe de l'Est est confirmée. Que cela finisse dans les larmes du pardon ou les récriminations amères, dépend de ce qui vous semble le plus satisfaisant, dramatiquement parlant, ou le plus plausible au niveau émotionnel, en se basant sur l'historique du personnage et ses relations avec sa famille.

Vivre avec la Lycanthropie

Ce scénario n'offre pas de remède aux monstrueuses transformations du personnage. Avec l'anneau de Yog-Sothoth, cela peut offrir le moyen de gagner des confrontations physiques, et de gaspiller le précieux Équilibre mental.

Si cette pensée vous dérange, rendez l'anneau inutilisable par les PJ. Le côté lycanthropie peut être ignoré dans d'autres scénarios en prétendant que les étoiles ne sont pas alignées.

Vous pouvez également permettre au groupe de mettre au point un protocole, lorsque les étoiles sont réellement alignées, qui permet d'emprisonner le personnage, pour que sa transformation n'entraîne pas de meurtres. Cela peut devenir un élément dans les vies des personnages entre deux scénarios. Bien sûr, lorsque vous déciderez de ramener ce problème au premier plan, vous pourrez imaginer un échec à ce système élaboré, quel qu'il soit.

La recherche d'un remède permanent pour le personnage peut être récompensée par une suite. Un document se référant à un cas ancien, dans lequel un enfant supposé de Yog-Sothoth a renoncé à son héritage inhumain. Peut-être cela demande-t-il un contre-rituel à un endroit où les obstacles sont prompts et ardu. Contrées du Rêve ou Plateau de Leng, nous voilà !

Peut-être ne désirez-vous pas laisser cette histoire de lycanthropie persister au-delà du scénario. Si c'est le cas, permettez au groupe de découvrir l'anneau et le rituel pour le défaire après avoir vaincu Braak dans les cavernes de glace. Cela devrait coûter des points de Santé et Équilibre mental pour fonctionner, et peut être cela va-t-il invoquer accidentellement des créatures à combattre, mais cela débarrassera le personnage de son étrange héritage.

LA RÉSERVE

"DIEU MERCI, NOUS NE RALENTÎMES PAS NOTRE COURSE. LES VOLUTES DE BRUMES S'ÉPAISSAIENT ENCORE ET PROGRESSAIENT DE PLUS EN PLUS VITE..."

-- H.P. LOVECRAFT, LES MONTAGNES HALLUCINÉES

Un hommage aux classiques des films d'horreur ne serait pas complet sans une collaboration entre monstres. Ce scénario réunit les antagonistes de "Rêves de Dracula," "Dr. Grave Dust," et "L'Homme Non-Euclidien," et devrait donc être joué après ces trois-là. Dans l'idéal, il précède "Mort au-delà du Nil," car les personnages peuvent tomber sur une connexion, s'ils prennent un risque injustifié lors de l'une des scènes finales.

Il doit être joué sur un ton plus léger que les originaux, comme dans les films où les méchants collaborent, plus comme une aventure surnaturelle plutôt qu'un véritable film d'horreur. Avec un peu de chance ce ne sera pas aussi stupide que le film qu'il évoque !

INTRODUCTION

L'Ossature

Dans *L'Appât*, les PJ apprennent qu'une connaissance est portée disparue alors qu'elle enquêtait sur le réanimateur-fou le Dr. Frederic Gravenhurst. Découvrir *Les Dossier*s qu'il a réunis les conduit au chapitre *Le Corps*, où un faux indice les mène à *L'Île*, le très prochain terrain de chasse du Général Ivan Mazurov. *La Forteresse* leur présente Mazurov et ses invités à l'allure décadente. Lorsqu'ils explorent l'île, ils deviennent le gibier dans *La Chasse*, avec Dracula, L'Homme Non Euclidien et un Gravenhurst mort-vivant en guise de chasseurs.

L'Horrible Vérité

Mazurov a rassemblé une élite de joueurs décadents qui parient sur laquelle des trois créatures va réussir à tuer le plus d'Investigateurs. Ils concourent tous pour une version originale grecque inconnue du Necronomicon. Les Investigateurs peuvent retourner les trois créatures contre Mazurov en découvrant que ce livre est un faux.

SCÈNES

L'Appât

Type de Scène : Introduction

L'enquête débute lorsque l'équipe apprend qu'un allié sûr dans la lutte contre le surnaturel a disparu dans les profondeurs du Décor gothique.

Pour les besoins de l'aventure, nous avons décidé que le personnage en question est l'Inspecteur Schroth, de "Dr. Grave Dust." Inspiré par

Remplaçants de l'Inspecteur Schroth

Schroth peut être mort durant le scénario "Dr. Grave Dust," ou être passé pour un personnage antipathique. Si un autre PNJ dans votre campagne peut susciter une forte motivation, utilisez-le à la place. Il peut être un ancien mentor ou un collègue dans une organisation comme le Groupe d'enquête Armitage ou le Projet Alliance. Si aucun PNJ ne convient, créez-en un qui puisse susciter un engagement, avec les joueurs, et une histoire secondaire révélant le problème.

Substituer un autre personnage à l'Inspecteur Schroth vous demandera de définir une scène différente d'introduction, bien que ce soit aussi simple que réécrire légèrement la lettre de l'ad-joint Jutzi.

les horribles révélations de ce scénario, il s'est engagé dans les traces des PJ, devenant lui-même un Investigateur occulte. Maintenant le groupe apprend qu'il a disparu alors qu'il enquêtait sur une série de meurtres étranges.

Les Investigateurs sont entraînés dans l'affaire lorsqu'ils reçoivent la lettre suivante :

Messieurs :

Vous ne me connaissez pas. Je suis l'adjoint Ingo Fischer. Vous reconnaîtrez par contre le nom du village tamponné sur l'enveloppe, et d'où vient la lettre. Veuillez excuser ma mauvaise écriture, je n'ai pas l'habitude de correspondre avec des notables connus internationalement comme vous.

Vous ne me connaissez pas mais vous connaissez, ou connaissiez mon supérieur, l'Inspecteur Schroth, avec qui vous avez travaillé sur l'horrible affaire du Dr. Frederic Gravenhurst, avant que je ne vienne vivre dans cette ville.

La raison pour laquelle je vous écris, c'est que l'on n'a pas de nouvelles de l'Inspecteur Schroth depuis plusieurs jours. L'Inspecteur a quitté brutalement la ville lorsqu'il a entendu dire que des créatures ressemblant aux morts-vivants du Dr. Frederic Gravenhurst avaient été aperçues dans un autre village. Il a ensuite une piste ne correspondant à rien de ce que je connais dans un troisième village, Bolnoizernho, et sur lequel je cherche encore des indications. C'est à ce moment-là qu'il semble avoir disparu, après avoir envoyé régulièrement des télégrammes au poste de la ville. J'ai alerté mes supérieurs mais j'ai peur qu'ils refusent de croire au contenu de mon rapport, comme ils n'ont pas cru l'Inspecteur Schroth après les incidents auxquels vous avez participé. Votre expérience avec les questions surnaturelles et horribles est largement supérieure à celle de mes supérieurs. De plus je ne peux abandonner mon poste ici. Mon souhait le plus cher est que vous vous rendiez à Bolnoizernho pour sauver ce bon Inspecteur du terrible destin auquel le terrifiant Dr. Gravenhurst l'avait condamné.

*Avec tous mes respects,
Ingo Fischer
Adjoint*

L'intrigue du point de vue de l'antagoniste

Mercenaire, le Général Sergei Mazurov a mis au point un spectacle macabre pour un petit cercle de collègues riches à la recherche de sensations fortes. Sur une île éloignée, trois créatures surnaturelles puissantes entreront en compétition pour détruire un petit groupe d'ennemis communs, une équipe d'Investigateurs occultes à qui ils ont eu affaire dans le passé. En échange de leurs services, Mazurov a promis au gagnant de ce jeu sanguinaire, un exemplaire d'un original en grec jusqu'à l'inconnu du Necronomicon. Ses invités doivent payer un droit d'entrée exorbitant. Mazurov supervisera aussi les paris sur l'issue de l'événement, prenant un pourcentage sur chacun.

Ayant rassemblé les créatures, la prochaine étape est d'attirer les PJ, dont il a fouillé soigneusement l'histoire et les exploits passés, dans sa propriété. Il se débrouille pour faire tuer Schroth, en laissant un indice en évidence sur le corps.

Accompagné de Griffin Kemp, la nouvelle version en mort-vivant du Dr. Gravenhurst (Voir "Renaissances inévitables" encart p. 138) lui permet d'être repéré dans la campagne proche du village d'Aalbeind, puis de commettre un meurtre sur place, en sélectionnant la victime au hasard. Ensuite Dracula en tue une autre au hasard à Kreigersberg. Schroth surprend alors le groupe en se rendant dans un troisième village, Bolnoizernho, avant qu'ils ne puissent l'envoyer ailleurs. Griffin Kemp l'a suivi jusqu'au cimetière pour le tuer. Puis Max Tourjansky a mis un indice dans sa poche, pour envoyer leur véritable gibier, les Investigateurs vers sa forteresse/château au milieu du Lac Strakh.

Les dossiers

Type de Scène : Majeure

Bolnoizernho est un village lugubre, empuanti par l'odeur fétide de la fabrique de papier proche. Ses habitants acablés ont un teint jaunâtre et grâce aux salaires de misère de la fabrique, souffrent de malnutrition. Ils accueillent les nouveaux-venus avec suspicion, mais deviennent presque trop amicaux, lorsqu'on utilise sur eux un peu d'une inhabituelle **Flatterie**. Des poulets affamés courent dans les rues, picorant les cadavres de leurs semblables.

L'inspecteur local est un étranger porcine et impopulaire, Urs Stocker. Il répond aux demandes concernant son collègue Schroth, avec un ennui mal dissimulé. L'agression de Schroth durant une enquête hors de sa juridiction lui a fortement déplu. C'est un peu comme si lui, l'Inspecteur Stocker ne se souciait que de rester derrière son bureau à engloutir des pâtisseries ! (Pendant ses échanges avec les PJ, Stocker fera tout ce qu'il peut pour rester derrière son bureau, à manger du *strüdel* ; il peut être poussé à un minimum de coopération en utilisant **Bureaucratie** et jouant sur la peur de l'intervention de ses chefs.)

Encouragé par des questions pertinentes, Stocker confirme ce qui suit :

- Schroth se trouvait en ville il y a X jours, X étant un intervalle raisonnable à compter de la réception de la lettre de l'adjoint Fischer.

- Lorsqu'il n'est pas revenu, Stocker n'en a rien pensé, supposant qu'il n'avait rien trouvé de concluant dans sa ridicule enquête, et était parti ennuyer les collègues dans d'autres villes.
- Son enquête était grotesque parce qu'il semblait penser qu'il chassait des monstres.
- Schroth lui a posé des questions sur les légendes de vampires à Bolnoizernho.
- Stocker n'a jamais entendu de gens d'ici parler de vampires. Mais ce sont des gens superstitieux et renfermés, mais ils parlent sûrement de ce genre de stupidités entre eux, hors de la présence de gens cultivés.
- Schroth demeurait à la seule auberge du village, tenue par Mme. Izotov.

Mme. Izotov est une femme snob au nez camus qui décore son auberge aux relents de mois, avec des images de danseurs de ballet. Un personnage avec **Histoire de l'Art** peut commenter avec elle, les clichés les plus connus de sa collection, ce qui leur vaudra un traitement plus chaleureux. Elle leur dit que Schroth n'est pas repassé chercher ses affaires dans sa chambre, et qu'elle a peur qu'il lui soit arrivé quelque chose. Ses soucis n'étaient pas assez important pour appeler à l'aide l'Inspecteur Stocker : "C'est un porc," renifle-t-elle, si on lui en parle. Les Investigateurs sont d'accord pour payer la note de Schroth (l'équivalent de \$5) et cela peut leur donner accès à sa chambre.

Schroth a laissé sa chambre dans un parfait état de propreté. Son nécessaire de toilette se trouve sur une console proche du couloir. Un sac contenant du linge de rechange, et autres babioles, est posé au pied du lit. Mme. Izotov insiste sur le fait qu'elle n'a rien pris dans la chambre, pas plus qu'elle ne l'a nettoyée depuis sa disparition.

(Majeur) Une fouille de la chambre révèle une latte de plancher mal fixée sous un tapis usé. Dans le plancher, se trouve, coincée, une petite valise de cuir fermée par un petit cadenas. **Crochetage** l'ouvre. On trouve à l'intérieur un exemplaire de la Bible, un guide de voyage dépassé, et une biographie du compositeur allemand Johannes Brahms. (C'est la distraction pour le voyage de Schroth.) On trouve aussi des cartes, des billets de train et autre transport, ainsi qu'un petit livre de comptes listant les dépenses de Schroth durant son enquête. Au dos d'enveloppes usagées, adressées au commissariat de police de son village, se trouvent les notes concernant l'enquête en cours. Cela comprend bien sûr les brouillons de ses rapports officiels. (Cela peut demander une réécriture pour un personnage moins lapidaire que Schroth.) Les voici :

Convaincu que l'un des morts-vivants de Frederic Gravenhurst est en cavale dans cette ville, et créant un chaos meurtrier.

Premier aperçu : silhouette nue, boursoufflée, blanche comme la mort. Ressemblance avec ces monstres pillards de tombes établis auparavant dans les environs. Vue par un gentilhomme local qui désire garder l'anonymat.

Deuxième vision : Fille de ferme a vu une forme fuyante dans les bois, le matin d'après. A entendu un rire bizarre puis un grognement. Sensation brutale de danger, s'enfuit dans sa maison, verrouille la porte. Sentiment d'une présence maléfique jusqu'au retour des champs des hommes.

Cette nuit-là le chasseur, Andreas Steck a été retrouvé mort à moins de 800 mètres de cette ferme. Le corps avait été atrocement démembré avec une précision toute chirurgicale, comme découpé par un boucher. Paradoxalement, on dirait que ça a été fait manuellement et non avec des

couteaux. Trouvé disposé d'une étrange manière sur le sol de la forêt. Se peut-il qu'un revenant reste pour manifester la conscience malade de Gravenhurst ?

Deux jours de recherche sans résultat. Reçu un message du village, de Kreigersberg; meurtre similaire là-bas.



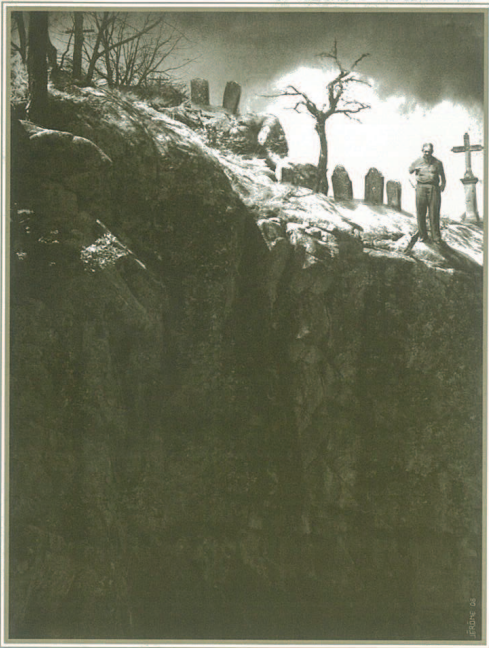
Surpris par l'état du cadavre à Kreigersberg— aucune ressemblance avec le meurtre d'Halbend. Corps d'un certain Klaus Noever, conducteur de train sans emploi, retrouvé sur la route proche de la Taverne Alpine. Découvert au milieu de la route, donc les responsables ont été forcés de bouger immédiatement le corps. En se basant sur les descriptions du collègue local, l'Inspecteur Witters: corps retrouvé sans tête, un pieu en bois dans le coeur. La tête retrouvée (dans les buissons proches) et le corps ont été complètement vidés de leur sang. Des témoignages montrent que rien dans la vie morne de Noever ne prédisait une mésaventure occulte. Le médecin local, Nemeck, a étudié le cadavre et prétend que la décapitation et l'empalement ont été pratiqués post-mortem.

Est-ce que c'est bien ce à quoi cela ressemble ? Un meurtre de vampire ? Si oui, pourquoi cet empalement et décapitation après la mort ? Les légendes prétendent que les victimes des vampires se relèvent d'entre les morts, devenant des créatures de la nuit. Si un vampire ne désire pas laisser derrière lui des victimes qui sortent de leurs tombes...? Pourquoi les laisser en pleine vue au milieu de la route ? Pour terroriser la population peut-être.

Kreigersberg n'a pas d'histoire sur les légendes vampiriques. La bibliothécaire, Miss Bär, suggère que le village de Bolnoizernho, est un "cloaque de superstition". Sans autre meilleure piste, je m'y rends, perplexe face à la diversité des meurtres. Se peut-il qu'il y ait deux tueurs monstrueux, opérant indépendamment. Si oui, me suis-je éloigné de la piste de Gravenhurst ?



Suis à présent dans la ville de Bolnoizernho. Territoire slave angoissant. Inspecteur local agréable, mais peu intelligent. Lui ai posé la question des légendes locales sur un tueur buveur de sang. Il rit comme si c'était absurde, comme je le faisais jadis face à ces irrations de l'irrationnel. Me suis retrouvé à consulter une gitane du coin. Son nom est Maïa ou Mala.



(Ses papiers ne sont pas en règle). Insiste pour lire les lignes de ma main, avant de me dire ce que je veux savoir. Cette idiote se recule dès qu'elle la regarde. Marmonne quelque chose comme quoi je serais le pion d'un jeu plus vaste, me presse d'en sortir au plus vite. Ignore ses bêtises, la pousse à me parler des légendes sur les vampires. Pense que les morts-vivants se trouvent plus au sud et à l'ouest, mais prétend que la crypte du cimetière local a laissé échapper d'étranges bruits. Je détecte quelque chose d'étrange dans son intonation. Mensonge ? Elle me dit ce que je veux entendre pour que je la débarrasse de ma présence maléfique ? Néanmoins, après le petit déjeuner, je me rendrais dans le cimetière de Bolnoizernho pour trouver la crypte.

Les tentatives pour retrouver la gitane ne sont pas couronnées de succès. Si cela prend beaucoup de temps de jeu, passez rapidement sur les échecs en temps réel.

Le Corps

Type de Scène : Majeure (Preuve physique)

Le cimetière de Bolnoizernho se trouve au bord d'un ravin érodé et traité. **Biologie** permet de remarquer que presque toute la végétation est morte suite à l'exposition aux fumées toxiques venant de la

fabrication toute proche. On remarque également l'absence étrange de vie sauvage. (Si deux personnages ont **Biologie**, partagez les informations entre les deux.)

Le corps écrasé de Schroth est retrouvé au fond du ravin le long du cimetière. Sa tête a été réduite à l'état de pulpe. Une pierre tombale est retrouvée à côté, éclaboussée de sang séché et de morceaux de cervelle accrochés à sa surface de granit. **Expertise légale** :

- détermine la date de la mort : le même jour que la rédaction de ses dernières notes.
- démontre que la pierre a été utilisée pour le matraquer. Il a d'abord été atteint sur le côté gauche de la mâchoire, puis sur l'arrière du crâne, ce qui l'a fracassé.
- utilise la position du corps pour reconstituer l'attaque : le premier coup a été asséné sur la crête, dans le cimetière lui-même. Cela l'a fait basculer dans le ravin. Avant qu'il ne puisse se remettre sur ses pieds, la pierre l'a heurté d'en haut.

Recueil d'Indice estime que la pierre pèse approximativement 25 kgs. Des traces d'usure et de terre à sa base, montrent qu'elle a été arrachée de sa place, bien ancrée dans le sol, sûrement au moment où l'on s'en est servi comme arme.

Des joueurs ayant un peu de jugeote n'ont pas besoin qu'on leur dise qu'une pierre tombale de 25 kgs n'est pas le genre d'arme qu'une personne ordinaire est en mesure de soulever. Avec la dépense d'1 Point de **Physique**, tout personnage présent dans le scénario de "l'Homme Non-Euclidien" compare ce meurtre étrange à ceux commis par Griffin Kemp, qui était capable de manipuler des objets à distance avec une force surnaturelle pour les utiliser comme des armes peu conventionnelles.

La tombe est celle de Pea Heerwagen, 1801-1868. **Langues: Allemand** permet de traduire l'épithaphe : "Épouse et mère dévouée". C'est une fausse piste. Les Investigateurs qui se rendent dans la ville proche peuvent trouver son descendant, Thomas. Ce négociant assez prospère manifeste un intérêt limité pour l'arbre généalogique de sa famille, mais n'a pas d'information pertinente à fournir. Kemp l'a choisi parce qu'il l'avait sous la main : elle n'a aucune autre signification.

(majeur) S'ils cherchent dans la poche de Schroth, les Investigateurs découvrent une carte de la région, repliée pour marquer une courbe proche de la Rivière Krovi. Une île sur le Lac Strakh tout proche est encerclée de bleu, avec les mots "Forteresse Volk" griffonnés à côté, suivi d'un point d'interrogation.

Des lignes relient cet endroit aux sites des deux meurtres précédents au lac. Si un Investigateur les mesure, il découvre que chaque site se situe à vol d'oiseau à une distance d'environ 10 kms du Lac Strakh.

La carte est souillée de sang, mais un joueur demandant à utiliser une Dépense de 2 Points en **Expertise Légale** remarque que les taches de sang ne correspondent pas aux blessures de Schroth. Si elle avait été dans sa poche lorsque son crâne a été fracassé, elle serait totalement imbibée de sang. Il semblerait que quelqu'un l'ait placée dans sa poche post-mortem après l'avoir essuyée sur sa veste souillée de sang.

Même si le groupe est tenté de traduire "volk" de l'allemand "peuple" ou "gens", **Langues: Russe** permet de remarquer que tous les noms du coin sont d'origine russe, et qu'il faut sûrement traduire par "Forteresse du Loup."

L'Île

Type de Scène : Majeure

Personne à Bolnoizernho ne sait quoi que ce soit concernant le Lac Strakh ou la Forteresse du Loup. Aucune route carrossable n'y mène, mais les Investigateurs peuvent s'arranger avec Vasily, propriétaire de voiture au village, pour qu'il les y conduise pour la maigre somme de



JÉRÔME 08

\$3. Vasily, un type aux yeux écarquillés à cause d'une paralysie permanente, annonce son tarif d'un ton agressif comme s'il s'attendait à être réprimandé pour réclamer autant d'argent. À moins qu'on ne lui parle, Vasily n'ouvre pas la bouche durant le trajet. Si on lui demande son opinion, il avance qu'il y a une raison pour laquelle certains endroits n'ont pas de service de transport régulier, et que les gens qui cherchent les ennuis, les trouvent généralement. Des questions sur l'occulte le terrifient visiblement.

L'attelage mène le groupe hors des collines ondulantes qui encerclent le village, dépasse une série de marais et à travers une plaine de pins noircis mis à terre par le vent. Enfin la route s'arrête et Vasily leur dit qu'il leur faut faire le reste du chemin à pied. Impossible de le faire attendre leur retour.

Aucun lac n'est visible de là où il s'arrête ; **Connaissance de la Nature** (majeur) annonce qu'il se trouve derrière un cercle lointain de végétation abondante. Là, un bosquet d'arbres nouveaux et à feuilles caduques se dresse comme une légion assaillie de toutes parts par des conifères. La différence de végétation annonce la présence du lac.

Ensuite, vient une marche épuisante à travers la plaine boueuse jonchée d'arbres. Si un joueur ayant **Connaissance de la Nature** demande un **Avantage**, la **Dépense d'1 Point** permet au personnage de définir une route sinueuse sur le terrain le plus sec. Sans cette **Dépense**, chaque personnage perd 2 en **Santé** à cause des bleus, des coupures, et de la fatigue générale. Sur la route sèche, le personnage qui les guide s'aperçoit que de nombreuses personnes ont emprunté cette voie ces derniers jours, en au moins trois groupes distincts.

Durant cette marche, demandez au groupe de vous spécifier l'ordre de marche. Le premier et le dernier personnage de la file font un **Test de Sixième Sens** Difficulté 7 s'ils n'ont pas participé au scénario "L'Homme Non-Euclidien." Les personnages ayant réussi le **Test** ont l'étrange sentiment d'être épiés. (C'est Griffin Kemp, invisible, qui les observe, cherchant comment prendre l'avantage sur eux dans le jeu à venir. Il n'agit pas contre eux pour l'instant, car cela le disqualifierait.)

Le groupe traverse finalement les arbres pour se retrouver sur les berges d'un lac noir circulaire. Au centre du Lac Strakh, se trouve une île déchiquetée, et une structure semblable à une forteresse est visible sur sa pointe la plus au sud.

Géologie permet au personnage d'interpréter l'histoire géologique inhabituelle du Lac Strakh. Il débute comme un bras de la Rivière Krovi qui serpente. La sédimentation sépare la courbe du reste de la rivière, sous de forme fer à cheval. Ensuite l'activité sismique le transforme à nouveau, créant un anneau liquide autour de l'île déchiquetée au centre.

Si les personnages utilisent une dépense en **Connaissance de la Nature** pour trouver la meilleure route, ils traversent les bois sur le champ à une centaine de mètres d'un ponton. Sinon, ils sont à cinq cent mètres lorsqu'ils sortent du bosquet. Six hommes armés en uniformes gardent le ponton. **Anthropologie** permet de reconnaître des mercenaires cosaques. Un bateau à moteur en bois volumineux est arrimé au ponton.

Cosaques

Athlétisme 6, Armes à feu 6, Santé 14, Bagarre 12, Armes 12.

Vigilance : +1

Armes : +0 (crosse du fusil), +1 (Carabine Moisin-Nagant M10 7.62 mm)

Pavel Gruzinov est celui qui commande les mercenaires. C'est un homme grand aux épaules larges, arborant une barbe touffue couleur noisette. Comme c'est le plus intelligent des gardes du Général

Mazurov, on lui a confié une tâche importante et délicate : il doit faire croire aux Investigateurs qu'ils ont réussi à le tromper. Ils ne doivent pas savoir ce que Mazurov attend d'eux.

(**Majeur**) S'ils s'approchent de lui, il réclame leurs invitations. Peu importe la tactique qu'ils utilisent pour aller sur l'île, Pavel oppose la résistance nécessaire pour être crédible, puis abandonne, avec réticence. Ils peuvent :

- Prétendre avoir égaré les invitations, et tenter de passer en utilisant **Intimidation**
- Même chose mais avec des promesses que le Général comprendra sûrement la situation. (**Réconfort**)
- Offrir un pot-de-vin (**Négociation**)
- Envoyer une jolie fille, s'il y en a une dans le groupe, pour le radoucir (**Flatterie**)

En discutant avec lui, ils peuvent apprendre les informations ci-dessous. Mais s'ils se font passer pour des invités, ils devraient éviter certaines questions qui les trahiraient.

- Le château sur l'île appartient au Général Ivan Mazurov.
- Son grade lui vient de l'époque où il était dans l'armée du Tsar.
- Le Général tient une réserve de chasse pour une sélection d'invités prestigieux.
- Il n'a pas rencontré tous ses invités en personne.
- Bien que de telles choses le dépassent, Pavel a l'impression que son patron espère peut-être leur faire une proposition, traiter avec eux.
- Il n'a jamais entendu parler d'un Inspecteur Schroth et ne sait rien concernant des meurtres mystérieux.
- La carte ne lui rappelle rien.
- Des monstres ? Pavel a fait la guerre. "C'est sur les champs de bataille que l'on trouve des monstres. Et ils ressemblent à vous et moi."

Psychologie ne se déclenche que si un joueur le demande et indique que Pavel émet des déclarations parfaitement correctes, mais en se lançant dans un mensonge général.

Ayant reçu l'ordre de ne pas laisser la situation avec les personnages dégénérer en combat, Pavel demeure professionnel et poli en toutes circonstances.

Si les Investigateurs partent et regardent de loin, Pavel les pousse à voler le bateau et se rendre sur l'île. Un autre bateau viendra chercher tous les cosaques sauf deux, qui ne feront pas une garde efficace pour surveiller le premier bateau. Ce qui permettra aux PJ de prendre l'avantage et le voler. Ils envoient alors un message en morse avec une lampe torche à l'île. Les Investigateurs qui s'infiltrèrent sur l'île, passent directement à la phase "chasse" du scénario, sans s'arrêter à la forteresse pour le contexte capital.

Si le groupe évite Pavel et ses hommes, ils peuvent marcher sur les rives du lac jusqu'à arriver à la hutte d'une vieille sorcière, Vladenka. Elle possède une vieille barque de pêche, qu'ils peuvent emprunter en échange de quelque chose d'utile ou de brillant. Ou bien ils peuvent attendre qu'elle soit partie traîner dans les bois, et le voler. Vladenka est aussi à la solde de Mazurov, et est restée sur le rivage pour leur fournir un moyen alternatif d'arriver sur l'île au cas où ils seraient effrayés par les cosaques. Elle utilise aussi une lampe pour signaler à ceux de l'île qu'ils ont pris le bateau. Véritable ermite, elle en sait beaucoup moins que Pavel sur le Général, et ne fournit de réponses qu'à des questions spécifiques :

- Le château est occupé par un "homme grand" qui a des hommes armés de fusils travaillant pour lui.
- Plusieurs petits groupes sont venus récemment. Ils sentaient l'argent et la grande ville.
- Bien sûr l'endroit est infesté de démons et de fantômes. Tout le monde sait ça !

La Forteresse

Type de Scène Type: *Alternative*

Si les Investigateurs se fauillent sur l'île, ils iront droit à la partie exploration; allez directement à "La Chasse".

S'ils traversent le lac avec l'approbation de Pavel, ils progresseront sur le chemin escarpé, pavé de pierres qui mène au château, accompagnés de deux cosaques, qui avec un peu d'argent en pourboire (**Négociation**) pourraient même porter les bagages du groupe.

Architecture fait remarquer qu'avec ses hauts murs de granit, sa position en haut d'un promontoire rocheux est une ancienne forteresse, datant du haut Moyen-Âge. La structure originelle a dû être réparée après un tremblement de terre. Avec la dépense d'1 Point, il devient évident que sa caractéristique principale une tour de garde n'existe plus, bien que des traces puissent être repérées dans les fondations du bâtiment (ce sera important pour la suite.)

Avec les informations géologiques particulières sur le Lac Strakh de la dernière section, **Histoire** permet à un personnage de penser que la forteresse était à la base destinée à contrôler le trafic fluvial de la région. Bien sûr, elle est devenue inutile lorsque l'érosion l'a séparée de la rivière Krovi.

À la porte, ils sont accueillis par le majordome de Mazurov, un homme trapu, et impassible dont les manières sèches trahissent son passé militaire. **Langues: Russe** identifie son accent comme étant de l'ancienne classe dirigeante. Comme tout bon serviteur, il ne donne pas son nom à moins qu'on ne le lui demande, et ne fournit alors que son prénom, Semyon. Faisant comme s'ils habitaient ici, il prend des dispositions pour que leurs bagages soient montés dans leurs chambres. Il invite les Investigateurs à "rejoindre les autres dans le salon", mais s'oppose à toute éventuelle question.

Si les PJ ont évité Pavel, Semyon a aussi l'ordre de faire semblant de les croire lorsqu'ils tentent de rentrer au château. Il reste toutefois bouche close lorsqu'on lui pose des questions. Un joueur utilisant **Psychologie** sur lui durant cet accueil, sent qu'il a un programme secret.

Dans le salon, une douzaine d'hommes bien habillés accompagnés de femmes élégantes, boivent des cocktails, et parlent à voix basse. Le silence se fait dans la pièce quand les Investigateurs y entrent, mais l'atmosphère gaie reprend immédiatement le dessus. Un joueur utilisant **Psychologie** se rend compte que tout le monde fait des efforts pour se comporter normalement.

Ce sont les riches et décadents joueurs rassemblés par Mazurov pour parier sur la chasse à venir. Les paris sont divers ; combien d'Investigateurs chaque créature va tuer, en combien de temps vont-ils tomber, qui va mourir le premier, etc. Aucun parieur ne voudra abandonner le jeu avant qu'il ne débute. Ils désirent en même temps, pouvoir évaluer le courage des Investigateurs, et mieux jauger leurs chances contre les créatures.

Concentrez-vous sur quelques uns des invités, mettant en avant les premiers avec lesquels les joueurs choisissent d'interagir.

Les invités sont :

Joel Banks: fils débauché d'un riche industriel, ressemblant à un quarterback universitaire, cent pour cent américain, monté en graine. Il a été expulsé de la Miskatonic University pour turpitude morale.

Adamo Larrinaga: Ancien jockey et propriétaire de chevaux de course avec le chantage comme activité secondaire. Entretien de bons rapports avec le régime de Mussolini et la Mafia sicilienne.

Ignace Longet: aristocrate français, spécialiste reconnu du végétarisme dont les oeuvres ornent la bibliothèque privée d'Hitler. Pratique le cannibalisme en secret.

Françoise Longet: Sa délicieuse femme fume avec un porte-cigarette et possède toute une série de robes de soie. Participante enthousiaste à la passion secrète de son époux, elle salive légèrement en présence d'un beau mâle musclé ou d'une tendre jeune femme.

Günter Jahraus: Propriétaire d'un club à Berlin et officier secret de l'Ahnenerbe, il cherche à transformer les monstres de Mazurov en armes du Reich.

Philip Gerstnberger: Créateur de mode, au passé sulfureux dans la traite des blanches.

Carroll Linwood: chétif et zézayant, c'est un ancien administrateur colonial britannique en Afrique, qui cherche à revivre l'excitation ressentie lorsqu'il a ordonné le massacre d'une tribu d'autochtones par un autre.

Adriana de Poul: Fille désabusée d'un spéculateur immobilier français, qui cherche des moyens spectaculaires pour obtenir l'attention de Papa.

Clem Whately: Producteur de pétrole du Texas, taillé à la hache, cherche à se reconnecter avec l'ancienne religion de sa famille, le culte de Cthulhu, croyant que les Anciens dieux sont à la base de son coup de bol, à la frontière de l'Oklahoma.

Les informations suivantes, orientées de façon appropriée, peuvent être recueillies auprès de n'importe quel invité :

- Leur hôte est le Général Ivan Mazurov.
- Les invités et Mazurov évoluent dans les mêmes cercles très privés.
- Ils sont ici pour un excitant week-end de chasse.
- Lorsqu'on leur demande ce qu'ils vont chasser, chaque invité a une réponse différente : élan, ours, sanglier, faisan, cerf, caille, etc. Mais les invités ayant entendu un autre répondre, renchéiront, répétant le mensonge qui circule. (Si un joueur utilise **Psychologie**, il sait que c'est un mensonge.)
- Aucun d'entre eux n'a jamais entendu parler de Schroth ou ne sait quoi que ce soit concernant les meurtres sur lesquels il enquêtait. (Vrai.)
- Mazurov cherche des fonds pour une armée indépendante de mercenaires, ce que les invités peuvent soit fournir soit trouver grâce à leurs contacts.

Si certains PNJ de scénarios passés, ont inclu des personnes riches et décadentes et ayant survécu, entretenant de plus une relation antagoniste avec les Investigateurs, vous pouvez les rajouter à la liste d'invités de Mazurov.

Lorsque les interactions avec les PNJ s'étiolent, le PJ qui a eu le contact le plus bref ou le moins révélateur, remarque qu'une nouvelle personne est entrée dans la pièce et les étudie intensément. Repéré, il fait une tentative réussie mais évidente pour paraître nonchalant.

Max Tourjansky est un homme mince, habillé chic, toujours avec une cigarette à la main, mais il ne semble jamais la fumer. Il parle de façon vague, et ses yeux sont vitreux. Un personnage ayant **Médecine** et étudiant son attitude en conclut qu'il absorbe de fortes doses de morphine. Il parle aux Investigateurs comme s'il les connaissait, s'enquérant de leurs aventures occultes. Si on lui demande qui il est, il dit qu'il est seulement un homme curieux. En fait, il est le sorcier personnel de Mazurov et son conseiller en ce qui concerne le surnaturel. Ce sont ses recherches qui ont mené les émissaires de Mazurov à Kemp, Dracula, et Gravenhurst. Il a aussi créé le sort (p. 141) s'assurant qu'aucun des trois monstres ne peut accéder à la copie du *Necronomicon* de Mazurov. Avec la Dépense de 2 points en **Occultisme**, un personnage a entendu de vilaines histoires à son sujet venant des cercles occultes parisiens, où l'on prétend (à raison) qu'il a tâté du sacrifice humain.

Il ne mentionne jamais ses enquêtes concernant les trois monstres, mais sinon, a l'air d'en savoir pas mal sur leurs travaux passés. Tourjansky tente subtilement de leur tirer les vers du nez sur d'autres dossiers, peut-être à la recherche d'un moyen de contacter le véritable

Nyarlathep ("La Nuit de ma Mort"), apprendre le rituel pour échanger les cerveaux de Cooper LeRoy' ("Le Grand Singe Vert") ou demander des détails sur les secrets d' Adhemar Grau ("Le Château Noir.")

Presque toutes les réponses aux questions posées par les PJ seront des mensonges. Par exemple :

- Il est le secrétaire particulier du Général Mazurov.
- Il ne sait pas du tout quels sont les liens entre les meurtrés et l'île.
- Le Général ne partage pas l'intérêt de Tourjansky pour les forces occultes.

Si on lui pose des questions sur le Général, il aura des faits réels à avancer :

- Le Général a bravement soutenu les forces tsaristes durant le regrettable soulèvement de 1917.
- Avant sa blessure, il a servi de mercenaire gradé dans plusieurs conflits autour du globe. Il a été un conseiller avisé pour divers gouvernements : Chine, Afrique et Amérique du Sud.
- Certains le qualifient de mercenaire mais ce n'est pas juste. Il n'a jamais travaillé pour les Rouges quel que soit le montant offert.

Psychologie permet d'affirmer sans risque de se tromper que Tourjansky est un personnage fuyant, mais cela ne dévoile pas la nature de ses mensonges.

Pendant la discussion, le Général, lui-même fait rouler son fauteuil dans la pièce. Paralysé sous la taille, il est contraint de rester dans un fauteuil roulant typique des années Trente. Néanmoins, il reste impressionnant, avec son crâne chauve et luisant et ses yeux verts perçants. Il permet aux Investigateurs d'expliquer comment et pourquoi ils sont entrés sans invitation dans une fête privée.

S'ils lui disent la vérité, qu'ils doivent lui parler au sujet de la disparition de l'Inspecteur Schroth, il les accompagne à sa bibliothèque pour un entretien privé. Il exprime son inquiétude au sujet de ce qui a pu arriver à l'inspecteur décédé, et fournit quelques informations, mais en réponse à des questions spécifiques :

- Il ne connaissait pas Schroth, ni aucune des victimes des meurtres sur lesquels il enquêtait.
- Il a acquis l'île et la forteresse il y a deux ans. En tout, il n'y a passé que quelques mois depuis qu'il en a pris possession.
- Les autochtones disent que l'île est hantée, mais ils disent tous ça devant un paysage lugubre auquel ils ne peuvent accéder.
- Lorsqu'il a acheté l'endroit, l'île était soi-disant un repaire de bandits. C'est la raison pour laquelle il conserve constamment une milice armée autour de lui.
- Les meurtres ont peut-être été commis par des bandits espérant couvrir leurs traces pour faire paraître les morts surnaturelles.
- S'il y a des meurtriers dissimulés sur l'île, il aimerait bien les déloger avant que ses invités ne s'aventurent dans les bois. Il est tout à fait d'accord pour laisser les PJ fouiller l'île. Si seulement ses invités n'étaient pas présents, il pourrait se permettre de leur adjoindre quelques uns de ses gardes pour les aider...
- Mazurov peut également communiquer les mêmes faits concernant son passé que dans les réponses de Tourjansky, mais avec beaucoup plus de modestie.

Rien de ce que ce menteur sûr de lui ne dit n'apparaît comme mensonge avec **Psychologie**.

Renaissances Inévitables

Les trois monstres que l'on retrouve ici peuvent tout à fait avoir été tués à leur première apparition. Comme les étudiants en cinéma le savent, ce n'est pas une simple mort qui va empêcher une suite à un film d'horreur.

Le Frederic Gravenhurst qui apparaît ici, n'est pas l'original, mais son esprit qui s'est éveillé à l'intérieur de l'un des cadavres animés dans "Dr. Grave Dust." Comme vous vous en souvenez, (le mort-vivant Gravenhurst peut aussi le rappeler aux PJ dans un monologue explicatif avant de tenter de les tuer) Gravenhurst a implanté ses propres cellules cérébrales dans ses zombies serveurs pour pouvoir leur donner des ordres par télépathie. Cela lui octroie, sinon la divine immortalité qu'il recherchait, une échappatoire à la mort. L'un des zombies a échappé à la déflagration à la fin du scénario ; au bout d'un certain temps, les cellules cérébrales de Gravenhurst ont pris le contrôle total du cerveau mort-vivant. Gravenhurst a alors poursuivi ses expériences sur son nouveau corps immortel, le fortifiant jusqu'à en faire une grotesque, machine à tuer boursouflée. Il a augmenté sa taille jusqu'à 2m50 de haut, gagné une musculature démesurée, a incrusté grossièrement des plaques d'acier noirci à certains endroits. Un collier de métal garde sa tête surdimensionnée fixée au torse. Une paire de lunettes protectrices a fusionné avec la chair des ses tempes, mais plus pour augmenter sa vision au-delà des normes humaines que pour compenser la cataracte de ses yeux morts.

Le nouveau Dr. Gravenhurst

Athlétisme 18, Armes à feu 6, Premier secours 24, Santé 28, Bagarre 28, Armes 6.

Vigilance: +2

Armes: +2 (Bagarre; reflète la force inhumaine)

Armure: aucune mais les armes font la moitié des dégâts ; les armes à feu ne font qu'1 point de dégâts même à bout portant ; les fusils à pompe font 2 points de dégâts ; les fusils à pompe chargés avec de la halite font les dégâts normaux.

Perte d'Équilibre mental: +1

Si le comte ressuscité des "Rêves de Dracula" a été détruit durant ce scénario, cette version en est un autre, tiré des sels essentiels par Max Tourjansky. Un accès éventuel au *Necronomicon* a empêché Dracula de tenter de faire subir à Tourjansky ce qu'il a fait au Dr. Sievers. Les statistiques de jeu de Dracula correspondent à son ancienne apparence, mais il ne se souvient pas d'avoir eu affaire avec les PJ. Si la dernière incarnation de Dracula a survécu au précédent scénario, il réapparaît ici et se souvient des événements.

Si les PJ ont détruit l'Homme Non-Euclidien par pseudo-science, magie ou tout autre moyen, il est maintenant évident qu'il sait se reconstituer, après une atroce période dans des limbes transdimensionnelles. Mais leurs efforts n'ont pas été tout à fait vains. On peut le repérer avec un Test de **Sixième Sens**. La Difficulté va de 6 à 8, les plus hautes Difficultés correspondant aux environnements les plus complexes (comme les forêts), et les plus basses dans les environnements les plus uniformes (comme un mur peint d'une seule couleur.) Une fois qu'il l'a repéré, un personnage peut dépenser 1 point de **Sixième sens** par minute (hors combat) pour continuer à le voir. Son seuil de blessure est de 3 contre un opposant qui peut le voir. Il laisse également une trace physique derrière lui lorsqu'il se déplace sur des matières comme la neige, la boue, le sable. Dans ces situations, il peut être suivi avec par exemple 1 point dépensé en **Connaissance de la Nature**. Enfin, il n'a plus d'attaque psychique. Ses statistiques révisées sont les suivantes :

Compétences Générales: Athlétisme 16, Santé 6, Bagarre 12, Armes 12.

Dégâts: arme improvisée (+4)

Si "l'Homme Non-Euclidien" a été résolu sans le décès de Kemp, il conserve ses statistiques originelles et ses compétences surnaturelles.

La Chasse

Type de Scène : Majeure

Arriver sur l'île sans avoir tenté d'entrer dans le château, offre moins d'informations que s'ils tentent de savoir ce qu'il s'y passe. Ils peuvent explorer l'île durant la journée sans incident. Ils se trouvent alors dans l'impossibilité de partir et la chasse commence.

Dès qu'ils retournent au bateau, ils constatent qu'il n'est plus là. S'ils n'ont pas laissé de gardes, les cosaques s'en sont occupés. S'ils gardent un oeil sur lui, il le voit se détacher et disparaître sous leurs yeux. C'est l'oeuvre de l'Homme non Euclidien, qui peut être observé avec un Test de **Sixième sens**. À moins qu'il ne fasse nuit noire, il ne les attaque pas à ce moment-là, car les règles du jeu ne lui permette de jouer que lorsque Dracula est en mesure de participer. Lisez l'encart Les Règles du jeu.

Si les PJ ont accès au château, la chasse ne commence que lorsqu'ils décident d'aller explorer l'île déserte. Mazurov a monté le piège de façon à ce qu'ils veuillent sortir sans autre encouragement. S'ils sont réticents, utilisez leurs Motivations pour qu'ils puissent la porte.

Chacune des trois créatures attaque séparément, à des intervalles d'environ une demi-heure, en commençant au crépuscule. Listez les créatures selon la peur et le dégoût qu'elle suscite chez les Investigateurs. La moins crainte attaque la première, et le pire ennemi ferme la marche. Continuez à improviser d'autres attaques, selon ce qui semble le plus excitant jusqu'à ce que tous les Investigateurs soient morts, toutes les créatures vaincues, ou qu'ils aient résolu le mystère en révélant aux créatures que le *Necronomicon* de Mazurov est un faux. L'endroit des attaques dépend des déplacements des Investigateurs.

Bien que Dracula soit un prédateur très calme, Gravenhurst, un scientifique pompeux, et Kemp un psychopathe glouissant, ils partagent tous une arrogance fondamentale permettant aux Investigateurs de les pousser à parler avant d'attaquer. Les révélations verbales ne se produisent que lorsque la créature pense avoir le dessus et se permet de pavoiser.

Les Règles du Jeu

Mazurov offrira le *Necronomicon* au compétiteur ayant le plus grand nombre de points en une seule nuit, du crépuscule à l'aube. Les règles sont faites pour augmenter l'excitation des participants et les opportunités pour les parieurs.

Les créatures obtiennent 10 points par Investigateur tué. Si le meurtrier se produit plus d'une demi-heure après le meurtre précédent, le score est doublé (ce qui les encourage à prolonger le jeu plutôt que massacrer tout le groupe en une fois.) Voler la proie d'un autre est découragé par les règles car cela divise par deux le score pour une victime déjà blessée par une autre créature dans les 15 minutes précédentes.

Tuer autre chose qu'un Investigateur vaut une disqualification immédiate.

Le respect des règles est l'affaire des cosaques armés. Ils font des rapports au château avec des radios portables, ce qui met à jour les paris en temps réel.

(Bien sûr les trois créatures ont comme but d'obtenir le livre par des moyens infâmes si elles perdent, mais jusqu'à ce qu'un gagnant soit déclaré, elles vont toutes jouer selon les règles. Donc, considérez que les deux autres tenteront de s'emparer du livre lorsque le gagnant sera connu.)

Chacun d'eux, s'ils ont été apparemment détruits à leur dernière rencontre, est plus que ravi d'expliquer comment il est revenu. (Il est aussi possible de leur soutirer des informations grâce à **Négociation** ou **Interrogatoire**, de la part d'une créature sans défense ou défavorisée.)

La première créature rencontrée fournit des indices permettant aux joueurs astucieux de déduire qu'ils sont coincés dans une sorte de jeu avec trois monstres, un hommage au film "La Chasse du Comte Zaroff".

La seconde confirme cette théorie, fournissant des informations sur le plan de Mazurov, à part la nature de la récompense. Elle peut par contre affirmer que c'est la plus grande récompense de tous les temps.

(Majeur) La troisième créature identifie la récompense qu'elles convoitent toutes : un exemplaire de la fameuse traduction grecque du *Necronomicon*, écrit en 950 après J.C. Les réponses suivantes correspondent aux questions pertinentes :

- (Gravenhurst seulement) Le docteur fou désire obtenir le livre pour redonner à son corps pourrissant l'apparence de la vie.
- (Dracula seulement) Le comte a des raisons de croire que la traduction grecque lui montrera comment dépasser ses limitations vampiriques, ce qui lui permettra de se déplacer en plein jour, et peut-être l'immuniser au pieu dans le coeur.
- (Kemp seulement) Kemp espère que le grimoire contient un sort qui lui permettra de se matérialiser à nouveau comme un homme normal. Si on lui tire les vers du nez, il admettra qu'il rêve de la chaleur du contact humain. Si on insiste encore, il admet ne pas vouloir abandonner ses compétences extraordinaires : son but véritable est d'être capable de passer d'un état à l'autre. Il croit que cette capacité peut peut-être lui offrir les moyens de diriger le monde.
- (N'importe quelle créature) Les deux autres croient également que le livre contient des formules occultes qui serviront leurs sinistres désirs, fous arrogants qu'ils sont !



Emplacements sur l'île

L'emplacement sur l'île peuvent ajouter des complications dues au terrain à ces combats avec des créatures. Si les PJ sont en bons termes avec Mazurov avant que la chasse ne débute, il dessine une carte de l'île (pas de meilleurs plans existants) pour eux. Sinon, ils peuvent explorer eux-mêmes.

Les effets varient selon les situations. Utilisez-les seulement quand cela ajoute du suspens et de la variété aux rencontres. Ignorez-les si cela menace de ralentir l'action.

Le château est situé sur un promontoire rocheux, dont les combats peuvent facilement tomber après avoir raté un Test d'**Athlétisme**. Les chutes peuvent également être un problème dans un ravin profond ou des falaises abruptes le long des falaises abruptes de la côté Est. Se noyer est un risque, comme une chute depuis le piton rocheux dans le quart nord-ouest de l'île : personne ne remonte facilement de l'eau sur la terre ferme. La forêt "vivante" dense réduit la visibilité, rendant les tentatives de **Discrétion** plus faciles, mais **Sixième Sens** plus ardu. La forêt "morte" est un labyrinthe d'arbres à terre, réduisant la mobilité et augmentant la Difficulté des tentatives de **Fuite**. Les collines déchiquetées représentent une triple menace : réduction de la visibilité, gêne des mouvements, et possibilités de chute.

Le cercueil de Dracula est bien dissimulé quelque part sur l'île, à l'extérieur du château. L'endroit n'est pas spécifié pour que vous puissiez être sûr que les Investigateurs ne tombent pas dessus par hasard, avant d'avoir eu au moins une rencontre avec le Comte. Même après cela, le découvrir demande une Dépense de 2-points en **Archéologie**.

Le Livre

Scène : Majeure

Une fois qu'ils savent que les créatures sont motivées par la promesse d'un *Necronomicon* en grec, les joueurs peuvent conclure que le meilleur moyen de mettre fin à la chasse, est de trouver ce livre.



Trouver le livre.

Le soi-disant exemplaire du *Necronomicon* est dissimulé dans une cave secrète, situé dans les fondations de la tour de garde manquante. **Architecture** révèle l'existence de cette tour disparue, si personne ne s'en est aperçu avant avec une dépense. Si la dépense a été faite, rappelez-la au joueur, et permettez au personnage de reprendre 1-point de Santé mentale.

Le coffre est caché sous la réserve du château. Une recherche avec **Architecture** montre le point de raccord bien dissimulé dans le sol carrelé, indiquant la présence d'une trappe. Une fois trouvée, **Architecture** permet alors au personnage de remarquer que sur l'une des appliques de bronze sur les murs de la réserve, il y a un endroit où la patine est partie, laissant un cercle de métal poli de la taille d'une main. Cela suggère que cette partie de l'applique est souvent manipulée. En agrippant et tournant l'applique, les personnages activent un mécanisme qui fait glisser la trappe dans le sol, révélant un escalier descendant dans une pièce en sous-sol humide et non éclairé. Si les Investigateurs manquent d'une source de lumière, ils peuvent trouver une lampe-torche en cherchant dans l'un des tiroirs de la réserve, dédié au rangement d'outils, au matériel de nettoyage, et autre bric-à-brac.

Les marches sont érodées et traîtres. Si le joueur du personnage en tête ne prévient pas qu'il faut faire attention ou examiner les marches, un Test d'**Athlétisme** de Difficulté 4 est exigé pour éviter une mauvaise chute dans les escaliers provoquant 1 dé de dégât. Si le groupe fait un peu d'autosatisfaction et qu'il semble nécessaire de rajouter un obstacle supplémentaire (pas un retard gênant), la chute peut aussi coûter au groupe sa seule source de lumière, les forçant à faire quelques tentatives de **Discrétion** supplémentaires dans le château pour la remplacer.

Toute personne cherchant sur le mur en descendant les escaliers, trouvera une autre applique. Si elle est tournée, elle referme la trappe.

La cave en elle-même est une pièce où sont conservés des coffres et des caisses. Des peintures dans des cadres dorés, sont posées au hasard contre le mur. **Histoire de l'art** permet d'identifier des croûtes infâmes mais aussi des toiles célèbres disparues ou volées, oeuvres de vieux maîtres. Certains coffres contiennent des pièces d'or et des lingots. Des valises sont remplies de bons au trésor et d'actions.

Toute personne avec **Armes à Feu** reconnaît que certaines caisses portent la marque de fabrique d'usine de munitions russes. D'autres contiennent autant de fusils, pistolets et grenades que les personnages peuvent en transporter. Les armes dissimulables sont les pistolets Tokarev (+0), alors que les fusils sont des carabines de combat Moisin-Nagant M10 7.62 mm (+1).

Les objets les plus notables dans cette pièce sont un sarcophage de plomb et sur le couvercle de ce dernier, un petit coffre de fer sur lequel une main a tracé en hâte un diagramme occulte.

Le sarcophage est un piège n'apportant rien. Il a été fermé par soudure. Le métal qui a servi à le sceller peut être ouvert en le faisant sauter avec la crosse d'un fusil (ou un objet similaire comme une hache). Mais cela fait assez de bruit pour attirer les gardes cosaques. Si personne n'a pensé à déclencher la fermeture de la trappe, les gardes la trouveront ouverte, et affronteront les personnages. Si la trappe est fermée, leurs voix et bruits de pas peuvent être entendus au-dessus. **Langues: Russe** permet au personnage de les entendre parler entre eux, se demandant d'où vient le bruit. (Ils ne connaissent pas, bien sûr, la cave secrète ; ce n'est pas une surprise, vu que c'est bourré de choses volées.) Un Test de **Discrétion** Difficulté 4 (collectif) permet au

Un Test de **Discrétion** de Difficulté 5 (collectif) est exigé pour pouvoir entrer dans le manoir de Mazurov après le début de la chasse. Pour chaque pièce soigneusement fouillée, un autre Test de **Discrétion** Difficulté 5 est réclamé.

Se faire prendre

Si un Test est raté, un membre du corps d'élite des cosaques les repère et avertit ses collègues de leur présence. Le Général veut que les Investigateurs soient tués par les monstres, pas par un garde, donc il leur a ordonné de ne pas les blesser gravement s'ils s'introduisent dans le château. Ils donnent au groupe l'opportunité de se rendre, mais pour être reconduit dans les bois. Si les Investigateurs les combattent, ils ripostent avec leurs poings et la crosse de leur fusil, jusqu'à ce que les PJ se rendent ou perdent connaissance. Ignorez tous les dégâts qui amèneraient les PJ à -11 en Santé. Durant le combat, les cosaques rappellent aux Investigateurs qu'il vaudrait mieux abandonner et sortir de bon gré. S'ils perdent, ils seront jetés impuissants dans les bois, proies faciles pour leurs réels antagonistes. C'est en fait ce qui arrive si les personnages vont jusqu'au bout de leur combat avec les cosaques.

Il y a trois fois plus de gardes cosaques dans les locaux que de PJ dans le groupe. Le même nombre de gardes que de PJ se montrera en cas de problème. Des renforts arrivent si nécessaire. Même si certains sont tués par les Investigateurs, les autres resteront professionnels, et ne vengeront pas leurs collègues.

(Remarque que la **Vigilance** des cosaques est déjà prise en compte dans les Difficultés de **Discrétion**, ci-dessus)

groupe de rester silencieux, jusqu'à ce que les cosaques s'en aillent, déoutés. Des joueurs astucieux, réalisent qu'ils n'ont plus beaucoup de temps. Si les gardes parlent à Mazurov, comme il sait que sa cave secrète se trouve bien sous la réserve, il renverra les gardes avec des fusils et prêts à tirer. En fait le groupe a maintenant 15 minutes de jeu pour trouver ce qu'il cherche et sortir de la forteresse.

Dans le sarcophage, il n'y a pas ce qu'ils cherchent : c'est une momie de Nitocris (voir "Mort au-delà du Nil"). **Archéologie** permet d'évaluer son âge et les techniques de préparation rencontrées dans ce scénario précédent. Mazurov l'a volée dans une tombe égyptienne dans l'espoir de la réveiller et de l'ajouter à son escadron de chasseurs d'humains. Sans Anankaresh choisissant de l'activer, elle demeure un cadavre desséché et inutile, malgré tous les efforts de Tourjansky.

Ce qu'ils recherchent se trouve dans le coffre métallique de la taille convenant à un livre. Un personnage ayant **Occlutisme** n'a encore jamais rencontré ce glyphe mais peut penser qu'il est fait pour empêcher les créatures surnaturelles de mettre la main dessus. En fait, il s'agit d'une barrière efficace empêchant Gravenhurst, Dracula et Kemp de s'emparer du livre sans le consentement de Mazurov.

La dépense d'1-point en **Crochetage** permet d'ouvrir la fermeture sans un bruit. Sinon, le groupe doit se résoudre à la frasser ce qui fera le même bruit que l'ouverture forcée du sarcophage.

Dans la boîte se trouve l'exemplaire supposé du *Necronomicon*. Il semble authentique au premier coup d'œil, mais l'étude de ses pages avec les compétences suivantes prouve qu'il s'agit d'un faux :

- **Langues : Grec classique** montre que le style de ce grec est postérieur à 950 après J.C.
- **Histoire** permet d'affirmer que la mise en page de son frontispice et les pages manuscrites sont anachroniques. La couture de la reliure ne va pas non plus.
- **Chimie** détecte des signes révélateurs d'un vieillissement artificiel des pages et de la reliure.
- **Occlutisme** juge que le contenu lui-même n'a pas grand chose à voir avec les copies connues du *Necronomicon*.

Bref, cela peut abuser quelqu'un au premier abord mais cela ne résiste pas à un examen un peu poussé. La récompense que le Général Mazurov fait miroiter devant ses monstres de compagnie n'est qu'un superbe faux !

La Fin

Type de Scène : Conclusion

Pour mettre fin à la chasse, les Investigateurs ont simplement besoin de laisser venir à eux les monstres et leur démontrer que Mazurov les a trompés. Kemp, Dracula, et Gravenhurst auront alors tous les trois la même réaction : ils iront ensemble au château pour y faire des ravages. La première créature à qui ils montreront le faux *Necronomicon* offre aux Investigateurs l'occasion de quitter l'île, tout en prévenant qu'ils ne seront pas en sécurité à leur prochaine rencontre.

Si les PJ restent sur place pour assister ensuite au carnage, ils seront les témoins des suites d'un incroyable massacre. Les murs sont aspergés de sang, des entrailles souillent les tapis, et pendent depuis les tringles de rideaux. Des têtes décapitées et écrasées sont rangées en piles près de la porte. Tout ceci occasionne une perte possible d'Équilibre mental de 7-point. Parmi les corps démembrés des cosaques et des parieurs, ils recon-

naissent les restes partiels de Mazurov et Tourjansky. Ils découvrent la salle au trésor du général grande ouverte et en partie pillée. Gravenhurst et le Comte se sont emparés des trésors transportables pour les dissimuler ailleurs sur l'île, et retourner le prendre selon leur bon plaisir. Ils laissent tout de même derrière eux une véritable fortune, suffisante pour financer le groupe, s'ils choisissent d'utiliser l'argent sale du Général. S'ils font l'effort de restituer les peintures volées à leurs légitimes propriétaires, ils récupèrent 1 point de Santé mentale.

Les PJ voudront peut-être, armés de l'arsenal de la salle des trésors, en finir avec l'un des monstres (ou tous) une fois pour toutes. Leur soit de sang apaisée, aucun des trois ne cherche à se battre après le massacre du château. Dracula et Gravenhurst trouvent des cachettes séparées pour les richesses du Général, et pourraient être alors être interceptés par des Investigateurs en quête de vengeance. Kemp se démarcialise dès que le carnage est fini. Même si Dracula et Gravenhurst n'ont aucune envie d'un affrontement, ils se défendraient s'ils sont attaqués.

Au lieu d'avertir les monstres de la tromperie de Mazurov, le groupe, fort de ce savoir, peut choisir de négocier son départ de l'île. Mais face au chantage, Mazurov a une autre option. Il est plus facile pour lui de faire tuer les Investigateurs par ses hommes plutôt que les laisser partir. Il attendra une bonne occasion et ordonnera aux cosaques d'ouvrir le feu sur eux. Cela forcera sûrement les PJ survivants à se replier dans les bois, où ils comprendront que la meilleure option est de rallier les créatures à leur cause. Ce qui n'est possible que s'ils ont découvert le faux grimoire.

Il n'y a pas de bateau sur l'île durant la chasse, mais les serveurs de Mazurov attendent sur le rivage, prêts à envoyer des embarcations chercher les invités à la fin des distractions. Les PJ peuvent utiliser la radio de Mazurov pour **Négocier** leur départ de l'île.

Fins alternatives

Lorsque la chasse commence, la situation est ouverte. La fin la plus simple est celle dans laquelle les joueurs découvrent que le livre est un faux, et envoient les créatures sur Mazurov, mais apprêtez-vous à suivre les choix des joueurs et guidez-les vers une fin satisfaisante. D'autres conclusions peuvent être les suivantes :

- L'équipe défait les créatures en combat, puis s'en prend ensuite à Mazurov.
- Le groupe prend Mazurov en otage, et s'échappe de l'île pour pouvoir fuir les monstres qui le poursuit. (Cela peut étendre la chasse dans le Décor Gothique, puisque les trois créatures convoient toujours le *Necronomicon*.)
- Le groupe détruit le livre et réussit à convaincre les créatures que la vengeance est vaine.

Récupération de Santé mentale

Malgré l'abondance de références au Mythe, cette équipe de monstres "pulp" n'expose guère les Investigateurs à des réalités détraquant l'esprit. Sans risque de perte de Santé mentale, aucune récupération générale de Santé mentale n'est possible. (Si vous vous sentez généreux, vous pouvez donner 1 point de récupération à ceux qui ont joué leur Motivation de façon convaincante et à n'importe quel prix.)

LA DERNIÈRE BOBINE

“UN JOUR, CEPENDANT, LA COORDINATION DES CONNAISSANCES ÉPARSES NOUS OUVRIRA DES PERSPECTIVES SI TERRIFIANTES SUR LE RÉEL ET SUR L'EFFROYABLE POSITION QUE NOUS Y OCCUPONS QU'IL NE NOUS RESTERA PLUS QU'À SOMBRER DANS LA FOLIE DEVANT CETTE RÉVÉLATION OU À PUIR CETTE LUMIÈRE MORTELLE...”

-- H.P. LOVECRAFT, L'APPEL DE C'THULHU

Appelés pour arrêter la production d'un film d'horreur aux thèmes dérangeants, les Investigateurs pénètrent dans le monde glamour et traite de l'Hollywood des années 30.

Bien que jouable à d'autres époques moyennant quelques adaptations, *La Dernière Bobine* est plus efficace comme point d'orgue de la série d'aventures en Décor gothique. La mise en place sera plus facile, et les motivations des protagonistes plus claires, pour des Investigateurs ayant déjà eu affaire au Mythe et à ses dangers. Idéalement, ils en savent suffisamment sur les Grands Anciens pour ressentir un frisson à l'idée d'un film sur Cthulhu projeté dans toutes les salles de cinéma du pays.

INTRODUCTION

L'Ossature

L'affaire commence lorsque le FBI demande l'aide des personnages dans une affaire délicate. Leur contact, **M. Vérité** travaille pour le Bureau Hays, un comité de censure mis en place par les studios d'Hollywood. Alarmé par la production d'un film intitulé *L'Appel de Cthulhu*, mais n'ayant pas l'autorité nécessaire pour l'interdire, il veut que les Investigateurs trouvent un prétexte pour l'arrêter sans heurt.

Le scénario se déroule suivant les directions choisies par les joueurs, alors qu'ils sondent les sombres secrets du **Casting** et de l'**Equipe Technique**, à la recherche du scandale nécessaire pour mettre un terme au premier film parlant du Révêleur des Profondeurs. Ce faisant, ils devront éviter les dangers d'un tournage hanté ainsi que les réactions des adeptes qui financent secrètement le film.

S'ils décident de traquer le culte de Cthulhu à Hollywood, les Investigateurs résoudreont un des mystères de Tinseltown (NdT : littéralement "la ville aux guirlandes" surnom d'Hollywood à consonance péjorative) et découvriront le destin de l'**Homme Transfiguré**.

L'Horrible Vérité

Une des personnalités centrales engagée dans la production, que cela soit devant ou derrière la caméra, est à la tête d'un culte local dédié à Cthulhu. Le scénario est écrit de manière à ce que n'importe lequel des dix protagonistes puisse être le grand méchant. Vous pouvez aussi décider qu'un deuxième personnage est aussi un membre du culte ou un complice involontaire.

Attention à ne pas sur jouer son influence quand les caméras tournent, les adeptes se vengeront plutôt quand les Investigateurs accompliront leurs objectifs. Le dénouement final mettra en lumière l'étrange vérité concernant la disparition de la star du muet Kenneth "l'Homme aux Masques" Beaumont.

SCÈNES

M. Vérité

Ce scénario part du principe que les Investigateurs ont déjà résolu plusieurs mystères liés au Mythe. Leurs succès sont suffisamment importants pour attirer l'attention de forces au sein du gouvernement qui ont conscience de l'ampleur de la menace. Les trames de campagne "le groupe d'enquête Armitage" ou le "Projet Alliance" permettent aux Investigateurs d'être encore plus impliqués. Autrement trouvez une raison pour qu'un Investigateur soit contacté par une personne du FBI et envoyé en mission d'infiltration dans les recoins les plus sombres de Tinseltown.

Arrivés discrètement à Los Angeles, les Investigateurs doivent prendre contact avec un agent, nom de code "M. Vérité". C'est un agent fédéral du nom d'Ed Stackler. Ils doivent protéger son identité à tout prix (un groupe peut inclure des personnages comme des vagabonds, des criminels ou des charlatans, qui n'auraient jamais accès à ce genre d'informations sensibles. Si c'est le cas, les personnages plus respectables auront pour consigne supplémentaire de garder leurs camérades dans l'ignorance).

“Crossover” Potentiel

Le nom de code “M. Vérité” fait référence au petit frère de *Cthulhu*, le jeu *Esoterroristes*. Dans ce jeu, les agents de l’Ordo Veritatis endossent souvent ce nom de code pour confier aux personnages leur mission.

Ce détail peut être utilisé si vos joueurs connaissent *Esoterroristes* et apprécient l’idée d’un crossover entre les deux. Ou alors si vous comptez mener une partie d’*Esoterroristes* et que vous voulez tisser des liens en filigrane entre les deux jeux.

Vous pouvez très bien décider de l’ignorer si vous avez peur que le mélange entre les deux univers, aux cosmologies différentes, n’entraîne des confusions ou des questions sans réponse chez vous et vos joueurs.

Ed Stackler est un homme chauve au visage agréable, d’une cinquantaine d’années. Il ressemble plus à un gentil employé d’épicerie qu’à un agent fédéral. Dans son costume à nœud papillon complètement démodé, il ne semble vraiment pas à sa place au milieu des palmiers luxuriants de Los Angeles. *Médecine* permettra de remarquer sa démarche raide, ce qui peut être le résultat de multiples blessures par balles. Si on lui pose la question, Stackler admettra humblement que Mr Hoover l’a mis au vert après une rencontre avec la Thompson d’un braqueur de banque.

Il rencontrera les Investigateurs dans une pièce étroite dans les bureaux de l’Administration du Code de Production (ACP).

Histoire révélera que l’ACP ajouta plus de mordant aux lignes de conduite des studios hollywoodiens en 1934. Elle est généralement appelée “Bureau Hays” du nom de Will Hays qui était à la tête de l’industrie quand le code fut proposé. En fait, l’ACP est dirigée par un censeur déterminé, Joseph Breen.

(Si votre campagne est située avant 1934, Stackler travaille directement pour Will Hays à l’Association des Producteurs et Distributeurs de Films. Il essaie d’amener les producteurs à mieux surveiller les contenus des films.)

Stackler sert actuellement d’assistant à M. Breen. Bien que l’ACP soit un organisme non gouvernemental son patron, Will Hays, a des liens avec Washington. J. Edgar Hoover lui demanda d’installer Stackler à l’ACP pour empêcher la sortie de films avec un réel contenu occulte. (Les Investigateurs peuvent savoir, à ce moment de leur carrière de chasseurs du Mythe, que Hoover garde un œil sur le culte de Cthulhu depuis les raids sur Innsmouth en 1928.)

Après avoir surveillé les scripts pendant plusieurs années, Stackler a trouvé le premier cas de subversion lié au Mythe dans un film hollywoodien -un film d’horreur en cours de tournage aux studios de Capitol Pictures, provisoirement titré *L’Appel de Cthulhu*. Bien que le responsable du studio, Ted Poster, lui ait personnellement assuré qu’il ne sortirait jamais dans les salles avec un tel nom imprononçable, Stackler a continué à surveiller ce projet. Si les Grands Anciens prennent place dans l’inconscient collectif aux côtés des classiques de l’horreur comme Frankenstein, la Momie ou Dracula, personne ne peut prédire quel effet cela aura sur la santé mentale du public.

Ed était contre la validation du script dès qu’il lut son nom, mais Breen demanda le lot de changements habituels et laissa le film se faire. Breen n’a pas conscience du véritable rôle de Stackler.

Le problème de ce dernier, c’est qu’il ne peut pas stopper la production sans révéler ce que lui, et le gouvernement, savent à propos de la menace cthulhienne. Il a besoin d’intermédiaires et d’un prétexte non lié au surnaturel. C’est là que les Investigateurs entrent en scène.

Ils doivent trouver une raison pour que Poster soit obligé de renvoyer un élément essentiel de la production au nom de la morale puritaine. Une fois forcé de suspendre la production, Stackler pourra tranquillement s’occuper de lui et le faire passer à autre chose.

Stackler n’a aucune raison de penser qu’un quelconque événement surnaturel ait lieu sur le tournage. Si l’équipe rencontre des créatures ou des cultistes, elle est libre de gérer ça à manière habituelle. Mais il s’attend à ce que l’affaire mette un terme à une grave menace sans jamais rencontrer quelque chose de terrifiant.

Dans ce but, il s’est arrangé pour que les Investigateurs aient un accès libre aux locaux de Capitol Pictures. Ils agiront sous la couverture d’envoyés du Sénat. Même si le Code de Production est en application, il y a occasionnellement une pression politique pour plus de contrôle sur les contenus des films. Cette pensée terrifie les studios. Ted Poster peut être forcé d’ordonner à toute personne sur le tournage d’agir en faveur des Investigateurs. Les membres d’une délégation sénatoriale à Hollywood se comportent souvent en groupes géantes. Tant que les Investigateurs poseront assez de questions stupides pour cacher leurs véritables intentions, ils pourront fouiner et dénicher le scandale dont Stackler a besoin.

Censeurs indépendants

Si le Gardien ne veut pas impliquer le gouvernement dans sa campagne, les Investigateurs peuvent tomber sur le projet du film *L’Appel de Cthulhu* de diverses manières.

Tout Investigateur à Los Angeles (pour une autre aventure ou parce que la campagne est basée à L.A.) peut entendre parler du nouveau film de monstre en préparation chez Capitol Pictures, en insistant sur son titre proprement imprononçable.

- Un Dilettante, ou tout Investigateur avec un Niveau de Vie de 5+, peut rencontrer un producteur de Broadway ou de films à New York ou Chicago (ou d’ailleurs) qui mentionne le film.

- Un archéologue, un anthropologue, un parapsychologue ou tout Investigateur similaire peut recevoir une lettre de Ted Poster qui recherche un conseiller pour la promotion du film en échange d’une ridicule compensation financière.

- Sans contact avec le gouvernement, avoir accès au tournage nécessite une autre couverture. Cela peut être soit essentiel soit négligeable en fonction des désirs du Gardien. Quelques possibilités :

- Des journalistes peuvent obtenir des passes de presse, des détectives privés peuvent utiliser la ruse ou la force pour entrer, des vagabonds peuvent se faire embaucher pour travailler sur le tournage.

- De riches dilettantes peuvent user de leurs contacts à L.A. ou avec les banquiers de Ted Poster, pour avoir des invitations pour visiter le studio.

- N’importe quel Investigateur peut devenir un ami ou le confident ou même avoir une liaison avec un PNJ pour avoir l’accès.

Casting et équipe technique

Cette partie décrit les dix PNJ principaux, n’importe lequel d’entre eux pouvant être le grand méchant. Chaque description est divisée en plusieurs sections :

Premières Impressions : cette section donne la description du personnage lors de sa première rencontre avec les Investigateurs.

Observations : si des compétences d’investigation peuvent donner de plus amples informations, ces dernières sont indiquées ici.

Biographie : les informations générales sur le passé du personnage sont indiquées ici, les compétences d’investigation nécessaires à leur découverte sont aussi signalées. Il faut signaler que le journalisme sur le cinéma est encore très récent dans les années 1930. Catalogué comme culture poubelle, le cinéma n’intéresse pas les universitaires. Les profils des figures les plus connues, comme Oliver Ates, peuvent

être avec **Bibliothèque** dans les journaux et les magazines sérieux. Pour les autres, il faudra se rabattre sur les magazines de fans, mais puisque avec **Bibliothèque** saura qu'ils sont issus du département publicité des studios. Les Investigateurs devront plutôt se tourner vers la communauté d'Hollywood usant d'**Histoire Orale**.

Secret : la plupart des PNJs majeurs possèdent un sombre secret qui pourrait, utilisé intelligemment, déclencher un scandale et servir de prétexte à Ed Stackler pour cesser la production.

Motivation Esotérique : si (et seulement si) vous décidez de faire de ce personnage l'antagoniste principal des personnalités, cette section révèle sa véritable motivation du point de vue du Mythe. Si le personnage est un adversaire secondaire, le principal méchant le tient probablement sous sa coupe ou le fait chanter.

Oliver Ates

Le réalisateur visionnaire Oliver Ates est véritablement sous employé par un studio de seconde zone comme Capitol.

Premières Impressions : Oliver Ates est âgé de 46 ans. Il se comporte comme un homme de lettres doux et raffiné. Toujours impeccablement habillé, il parle avec un accent d'aristocrate anglais très prononcé. Au travail sa manière de guider les acteurs et de donner ses instructions à l'équipe, très polie et respectueuse, tranche avec l'image habituelle de tyran hurlant ses ordres à l'aide d'un mégaphone.

Observations : **Psychologie** révélera qu'il cache quelque chose. **Langues** révélera que son accent de la haute société anglaise est feint avec brio. Une dépense de 1 Point de **Langues** permettra de situer son accent d'origine comme celui de la classe ouvrière de l'Ouest des Midlands anglais. Une dépense de 1 Point de **Connaissance de la Rue** mettra en évidence les penchants homosexuels d'Ates. Un jeune et bel Investigateur pourra, en dépensant 1 Point de **Flatterie** et 1 Point de **Réconfort**, amener Ates à s'intéresser à lui. Les avances de ce dernier se révéleront toutes discrètes, lui permettant de nier ses véritables intentions si l'objet de ses attentions réagit mal. Une dépense de 1 Point d'**Histoire Orale** révélera que tout le monde trouve Ates "drôle à sa manière" mais n'apportera aucune preuve directe de manquement à la morale.

Biographie : Oliver Ates est le fils d'un boucher de la ville de Dudley en Angleterre. Durant la Grande Guerre, il servit sur un bateau de la marine marchande. Bravant le blocus allemand, il survécut à deux attaques de sous-marins. Après l'Armistice, il retourna à Londres où il se reconvertisse tout d'abord comme acteur puis comme metteur en scène. En 1923, son implication dans la production de la pièce à succès "Les nuages s'amoncellent" lui permit d'être engagé pour chapeauter l'adaptation cinématographique en 1925. Il partit alors pour Hollywood où ses débuts furent un trio d'échecs retentissants. C'est seulement lorsqu'il travailla avec la star du macabre Kenneth "l'Homme aux Masque" Beaumont sur une série de films muets à vous glacer le sang, que sa carrière prit son essor. En 1931 (ou deux ans auparavant pour une partie située en 1930 ou 1931), il termina sa réputation avec le lamentable "Carnaval du péché". Ce film d'épouvante, son premier sans Beaumont, présument mort, fut jugé si choquant qu'il fut retiré de l'affiche après une série d'émeutes. Dans ce film, de vrais monstres de foire jouaient le rôle de créatures bienveillantes qui pourchassaient et massacraient de riches bourgeois. Ceux-ci avaient tué un des leurs lors d'un accident de la route provoqué par l'alcool. **Histoire Orale** révélera que la carrière d'Ates ne tient qu'à un fil. Si *l'Appel de Cthulhu* ne marche pas ou s'il engendre une controverse, il est fini.

Secret : Ates est bien un homosexuel (le terme "gay" ne sera pas adopté avant au moins une génération). Il fait partie d'une petite et discrète communauté dans le milieu artistique d'Hollywood. Leur déviance, comme les moralisateurs de l'époque la considérait, est tolérée tant qu'elle reste cachée. Seul un Investigateur prêt à se compromettre personnellement pourra mettre à jour la sexualité d'Ates. Par exemple faire des avances et répondre à celles d'Ates, permettrait à un autre Investigateur de

les photographier. Concentré sur sa carrière déclinante, Ates ne cherche pas d'histoire d'amour ou sexuelle. Cependant, une infiltration dans son palace (ce qui nécessite des tests de **Camouflage** et de **Discrétion**, puis probablement de **Sixième Sens** et de **Fuite** en cas de découverte) permettra de mettre la main sur de vieilles photos de jeunes hommes. Elles sont visiblement son œuvre. Cela donnera à Stackler une base pour annuler *l'Appel de Cthulhu* sans compromettre sa couverture.

Motivation Esotérique : Torpillé par un sous marin allemand en 1916, le bateau de Ates dérivait et coula au milieu de l'Atlantique Nord. Une proie facile pour une colonie de Profonds. L'équipage fut rapidement massacré ou emporté sous les flots glacés, mais les Profonds épargnèrent Ates qui fut secouru par un chalutier. Oliver devint alors obsédé par sa mystérieuse survie, et l'année suivante il sabota son propre navire pour sacrifier un autre équipage aux Profonds. Une fois de plus, ils l'épargnèrent et cette fois, comme une réponse à ses questions, les rêves commencèrent. Il découvrit les splendeurs des profondeurs et du Grand Ancien Cthulhu, prêtre et dieu qui personnifie ce qui repose en dessous. Sous le choc et sa santé mentale cisailée, Ates jura d'utiliser le savoir esotérique qu'on lui avait délivré en rêve pour détruire l'Humanité. Une espèce à l'origine de cette immense abattoir industriel que fut la Grande Guerre mérite d'être exterminée par les Grands Anciens. C'est alors qu'il planifia d'entrer dans l'industrie du cinéma pour un jour réaliser le film qui forcera une anagnorèse (voir encart, Cthulhu page 63) fracassante de l'humanité.

L'Homme aux Masques

À l'exception de Rin Tin Tin, Kenneth Beaumont, "l'Homme aux Masques" était la superstar la plus inhabituelle du cinéma muet des années 20. Né en 1883, il s'enfuit de chez lui à l'âge de quatorze ans et se rejoignit à un cirque pour ensuite passer au vaudeville. Il arriva à Hollywood en 1919, où il commença comme maquilleur, comme doublure puis il eut enfin une opportunité en jouant un homme sauvage et brutal dans *Les Femmes de la Sierra* en 1921. En duo avec le réalisateur Oliver Ates, il joua avec succès une série de personnages grotesques et monstrueux. Ses compétences en élaboration de prothèses et de masques furent mises en avant pour la campagne de publicité du studio. Mais c'est bel et bien sa capacité à insuffler un pathos frappant à ses personnages difformes qui en fit une véritable star.

En 1930, pendant que Ates et lui préparaient leur grand œuvre (et le premier film parlant de Beaumont) *Les maîtres de Paris*, Kenneth disparut lors d'une excursion dans les montagnes de San Gabriel. Un an plus tard, un squelette partiel fut découvert près de son dernier campement connu.

Une version condensée des informations de cet encart est connue par tout personnage avec **Histoire**. Une dépense de 1 Point fournira tous les détails.

Comme Kenneth Beaumont peut apparaître dans le final du scénario, essayez d'y faire référence de manière subtile, même si les Investigateurs ne se concentrent pas sur Ates ou sur Elmer Sedlock.

Warren Ballenger

Le beau Warren Ballenger joue le premier rôle de *l'Appel de Cthulhu*, l'héroïque dilettante Franck Thurston.

Premières Impressions : Ballenger apparaît comme un homme d'une trentaine d'années sombre et soigné. Pour son rôle de Thurston il porte ses cheveux tirés en arrière et a les lèvres et les yeux assombris par beaucoup de maquillage (omettez ce détail si vous jouez à la fin des



années 30). Lorsqu'il ne joue pas son rôle il porte du tweed, un chapeau plat et des bottes de cavalerie.

Observations : **Psychologie** révélera qu'il réagit plus durement lorsqu'il joue son rôle. Lorsqu'on l'aborde avec **Flatterie**, il semble content mais **Psychologie** montrera que cela l'ennuie. **Connaissance de la Rue** permet de remarquer des troubles du comportement dus à l'alcoolisme.

Biographie : (**Histoire Orale** ou **Bibliothèque**) Star du théâtre en Angleterre, la voix pénétrante et pleine de classe de Ballenger lui accorda le succès à Hollywood lors des balbutiements du cinéma parlant. Malgré une série de rôles de première importance, ses partenaires féminines lui firent généralement de l'ombre. Il apparut aux côtés de Norma Shearer, de Barbara Stanwyck et avec Mae West dans un duo improbable.

Secret : Ballenger ne tient qu'à un fil. Son alcoolisme est tel qu'il doit boire du formol pour ressentir un quelconque effet. Son fournisseur, le responsable des effets spéciaux Clyde Methvin, est la seule personne au courant de son problème sur le tournage. Ballenger est complètement asexué, information cachée par des histoires qui le lient à tout un tas de starlettes, dont Evelyn McAvoiy. Un Investigateur peut créer le scandale nécessaire en l'accompagnant dans une folle beuverie (en s'aidant de dépenses en **Psychologie**, **Connaissance de la Rue** et **Flatterie**).

Motivation Esotérique : Ballenger a entamé sa spirale autodestructrice contre le monde qui l'entoure. Sa quête de sensations l'a conduit (par le biais d'orgies qui le laissent insensible) au culte de Cthulhu. Aspirant à un suicide qui emmènerait le monde entier avec lui, Warren a secrètement orchestré les débuts cinématographiques de Cthulhu dans l'espoir de déclencher une apocalypse surnaturelle.

Lillian Mayes

L'actrice blonde Lillian Mayes joue le rôle de Denice, la cible de l'intérêt romantique du héros.

L'Appel de Cthulhu : Le Film

La production semble être en perpétuelle réécriture. Le scénariste Walling (p.146) passe son temps en révision pour satisfaire les demandes contradictoires du réalisateur Oliver Ates (p.144) et du responsable du studio Ted Poster (p.148). Même ainsi, jeter un œil au script actuel permettra aux personnages d'extraire le synopsis suivant :

L'impétueux explorateur millionnaire Frank Thurston (Warren Ballenger) interrompt ses plans d'expédition dans la jungle de Bornéo quand il apprend que son oncle George Gammel est tombé gravement malade. Thurston trouve son oncle en proie à un délire mortel qui semble être causé par ses recherches sur une créature mythique appelée Cthulhu. Accompagné par l'adorable jeune pupille de Gammel, Denice (Lillian Mayes), Thurston traque et interroge un artiste dissolu du nom d'Henry Wilcox (Rudi Rother). Wilcox décrit les rêves de flèches cyclopéennes (montrés dans une séquence d'effets spéciaux de Clyde Methvin) qui le conduisent à la porte de Gammel, le poussant à reprendre ses recherches abandonnées. Wilcox s'échappe puis est retrouvé assassiné. Thurston poursuit l'assassin qui le mène dans les bayous de Louisiane. Là-bas, aidé par l'inspecteur Legrasse, il affronte un culte d'adorateurs fous, mené par la jolie sorcière, Madame Lita (Evelyn McAvoiy). Après avoir sauvé Denice de ses liens hypnotiques, Thurston fait parler Lita : elle a peut-être échoué à sacrifier Denice à Cthulhu, mais il se lèvera quand même, depuis son île engloutie dans le Pacifique. Ignorant les supplices de Denice de laisser tomber, Thurston s'envole avec Legrasse pour Valparaiso pour embarquer sur le balaïnier Emma, commandé par le capitaine Gustav Jonhansen. Naviguant vers les vagues coordonnées fournies par Madame Lita, ils arrivent sur l'île surgie des flots R'lyeh, combattent une légion de natifs et sont les témoins du réveil de Cthulhu. Ils s'enfuient à bord de l'Emma, avec la créature marine à leur poursuite. Thurston prend les commandes pour éperonner la créature et l'achève à l'aide d'un harpon bien tiré. Denice, qui s'était cachée sur l'Emma, court dans ses bras. FIN.

Des personnages qui connaissent les événements réels (par exemple grâce aux fichiers du groupe d'enquête Armitage ou du Projet Alliance) peuvent voir que le script combine des éléments de la vague d'activité du culte en 1925-26, des raids de la Nouvelle Orléans en 1907 et de la rencontre en 1925 entre la frégate *Alert* et Cthulhu, temporairement réveillé. Ces événements disparates ont été grossièrement liés ensemble en un film d'aventure.

Autrement, faire appel à **Mythe de Cthulhu** permet de sentir la terrible réalité derrière ce script fantasque (pertes : Equilibre Mental 4 / Santé Mentale 1).

Le conflit sur le script concerne les guerriers natifs qui apparaissent sur R'lyeh. Ates veut supprimer la séquence, car des gens vivants sur une île qui vient juste de faire surface, cela n'a aucun sens. Poster déclare que la scène a besoin de plus d'action et veut réutiliser les costumes et accessoires de sa récente production *La baie du jaguar*. Walling, lui, rêve d'étrangler ses deux patrons.

Premières Impressions : Privée de la lumière des projecteurs, Lillian apparaît moins belle qu'à l'écran. Elle se montre chaleureuse avec ceux qui peuvent faire avancer sa carrière et impérieusement froide aux autres. Jusqu'à ce qu'ils démontrent leur utilité, elle agira avec les Investigateurs comme s'ils n'étaient pas là.

Observations : toute **Négociation** qui améliorera son statut ou son confort réveillera une Lillian Mayes plus douce et plus gentille – jusqu'à ce que l'effet s'estompe. **Médecine** suggèrera qu'elle a dans les trente ans et non pas la vingtaine d'années qu'elle prétend avoir. **Histoire Orale** montrera que beaucoup doutent de sa capacité à jouer l'horreur, étant à l'origine une artiste de comédie musicale.

Biographie : Lillian, une protégée de Ted Poster, commença sa carrière comme danseuse et rapidement s'éleva au status de star. Ses plus gros succès comptent "Les gamins de Broadway", "Le soleil est là", "Agitation".

Secret : L'année dernière Lillian était présente lors de la croisière où le magnat du cinéma Bernard Bendixen mourut, d'une supposée attaque cardiaque. À bord du bateau se trouvaient aussi, son propriétaire, Ted Poster (p.148), le comédien Joe E. Brown (1892-1973) et le chanteur Rudy Vallée (1901-1986). Cette information peut être glanée avec **Histoire Orale** (comme un ragot croustillant à propos de la voracité sexuelle de Lillian ou à propos de Poster comme étant son proxénète) chez les ennemis et rivaux de Lillian ou de Poster (comme Evelyn ou Ates, respectivement), par un Investigateur journaliste interrogeant ses collègues reporters (**Réconfort**).

En fait Lillian, jalouse de ses attentions envers une starlette rivale, poignarda à mort Bendixen avec un coupe-papier. Poster nettoya la scène du crime et utilisa les policiers de son studio pour éviter les enquêtes. Même les autres invités sur le bateau, dont Brown et Vallée, croient sincèrement à l'histoire de la crise cardiaque.

Motivation Esotérique : Le besoin de Lillian d'être vénérée par les autres, probablement dû à une enfance malheureuse, n'est pas satisfait par un simple vedettariat filmique. Elle rejoignit le culte et progressa rapidement jusqu'au sommet de sa hiérarchie, à la poursuite d'une apothéose. Lillian se convainquit elle-même que si elle parvenait à réveiller Cthulhu, il la remerciera en la changeant en déesse. Que cela implique une transfiguration sous une forme horrible et non-euclidienne ne la trouble pas du tout.

Rudi Rother

Les lectures excentriques de l'émigré allemand Rudi Rother ont fait de lui un acteur très recherché. Il joue le rôle de l'artiste maudit et décadent Henry Wilcox.

Premières Impressions : Rother apparaît comme l'acteur typiquement extraverti qui veut être au centre de toutes les attentions. Lorsque les Investigateurs font appel à lui pour obtenir des informations, il les bombardera littéralement d'un flot de plaintes ininterrompu sur tous ses collaborateurs.

Observations : **Connaissance de la Rue** permettra de remarquer qu'un employé du studio garde les très jeunes fans hors de vue de Rother.

Biographie : Après son rôle magnétique du Roi Robot dans la fresque expressionniste allemande *Prayers of The Moon*, Rother se précipita à Hollywood. Il joue habituellement des monstres, des gangsters décadents et autres malades. Si votre aventure est située plus loin dans le temps Rother, qui est à moitié juif, aura fui le régime Nazi. Avec son égocentrisme colossal d'acteur, il parlera de l'ascension d'Hitler comme d'une conspiration contre lui.

Secret : Comme suggéré plus haut, les jeunes adolescents sont la faiblesse de Rother. Son statut de célébrité et la honte des familles des victimes lui ont permis d'échapper aux accusations de viol. Des révélations sur son comportement de prédateur sexuel torpilleront à coup sûr la production.

Motivation Esotérique : Même des adorateurs peuvent confondre les acteurs avec leurs alter ego. Rother fut recruté par le culte qui pensait que ses sinistres performances témoignaient d'un lointain héritage inhumain. Rudi a joué le jeu au début en échange d'un libre accès à leurs jeunes filles. L'exposition aux rituels fissura sa santé mentale et il devint le monstre pour lequel les adorateurs le prenaient depuis le début.

Evelyn McAvoy

Malgré son ascendance irlandaise, la sirène aux cheveux noirs Evelyn McAvoy se spécialise dans les personnages d'origine exotique. Son rôle de la séduisante chef de culte Madame Lita est typique de sa palette d'actrice.

Premières Impressions : McAvoy peut passer en un clin d'œil de sa vraie personnalité de garçon manqué et celle d'une femme fatale. Elle est non seulement abordable facilement mais elle se montrera aussi très familière et flirtera avec les personnages. Elle touche et enlace les Investigateurs masculins après une courte présentation, donnant aux hommes réceptifs des petits noms affectueux. Perpétuellement en coulisse Fiona, sa mère, lui sert d'assistante et de maquilleuse.

Observations : Lorsque les hommes répondent à ses avances, elle les rejette en riant. Elle dévore littéralement toute **Flatterie**, mais ne donne que le strict nécessaire, espérant faire revenir l'Investigateur pour en apprendre plus. Sa prédilection pour les riches gentlemen pourra fournir de plus amples informations à ceux qui possèdent un **Niveau de Vie de 5+**.

Biographie : Née à Dublin, mais élevée à New York, Evelyn commença sa carrière au théâtre, dès l'enfance, poussée par Fiona. Ted Poster l'engagea à Capitol Pictures il y a quatre ans. Elle joue souvent le rôle de méchante ou de la rivale de l'actrice principale. Elle n'a pas encore eu de rôle de premier plan.

Secret : Une filature discrète révélera qu'Evelyn a rencontré secrètement Massimo Ocone, un criminel de Los Angeles. Confiant dans le secret qui entoure leur liaison, Ocone a pris le risque d'utiliser l'appareil d'Evelyn pour entreposer des armes, de l'argent et des bobines de films pornographiques. Une descente de police mettra fin à la carrière d'Evelyn et à la production.

Motivation Esotérique : Evelyn est la troisième génération d'adorateurs. Sa mère lui fit intégrer le monde du show business car le 20ème siècle sera celui du cinéma et du divertissement. Dans ce milieu, les suivants des Grands Anciens pourraient acquérir les rênes du pouvoir. Pour jouer Fiona comme protagoniste principale, faites-en le pouvoir derrière le trône, avec une Evelyn sur le devant de la scène.

Lee Walling

Nerveux et tourmenté, le scénariste Lee Walling perçoit son monde sordide du studio au travers de lunettes perpétuellement embuées par la transpiration.

Premières Impressions : Walling traite tous ceux qui essaient de lui parler comme une distraction lui faisant oublier son frustrant et continu travail de réécriture de l'*Appel de Cthulhu* en raison des demandes contradictoires du metteur en scène et du directeur du studio. Après un peu de **Flatterie**, surtout venant de quelqu'un avec un bagage littéraire, il s'ouvrira avec de délicieuses anecdotes sur le rouleau compresseur débilissant qu'est le milieu du cinéma.

Observations : **Connaissance de la Rue** indiquera que son apparente conversation décontractée et insouciance est soigneusement calculée pour cacher quelque chose.

Biographie : Né Léopold Walberg à Poughkeepsie dans l'état de New York, Walling a travaillé comme journaliste et chroniqueur politique à New York et Chicago. Des journalistes sont fréquemment employés comme scénaristes dans l'Hollywood des années 30. Lee a eu la place



grâce à la recommandation d'un collègue ex-journaliste Stanley von Eltz. Il sera nécessaire d'utiliser **Bibliothèque** pour glaner ces informations, personne à Tinseltown ne s'intéresse aux écrivillons.

Secret : Lee a une carte du Parti Communiste Américain. Il assiste régulièrement aux réunions, lors desquelles les meneurs l'exhortent à plus de militantisme et lui demande d'insérer des messages pro-staliniens dans la diversion pseudo-intellectuelle qu'il est payé pour écrire. Sa cellule, dirigée par son collègue scénariste Stanley von Eltz, est véritablement convaincue qu'elle apportera la Révolution en infiltrant le show business. Bien que l'hystérie à propos de sympathies gauchistes à Hollywood ne prendra de l'ampleur que dans une vingtaine d'années, la révélation de l'appartenance du scénariste à une cellule soviétique sera suffisante pour arrêter.

Motivation Esotérique : Déçu par les discussions stériles du Parti, Walling s'est tourné vers une force qui le récompense bien plus pour son obéissance. Son don pour se servir des luttes intestines aigües par des années au sein du Parti, il a rapidement atteint une position dominante dans le culte à Los Angeles. En plus de lancer le film sur Cthulhu, il convertit peu à peu ses camarades rouges en adorateurs.

Elmer Sedlock

Le maquilleur Elmer Sedlock travaille sur les masques et les prothèses pour les horribles adorateurs difformes à l'apparence aquatique lors de la scène du rituel dans le bayou. Il est aussi le responsable des maquillages ordinaires et glamour pour les autres membres du casting.

Premières Impressions : Avec un cou épais et de larges épaules, l'apparence très masculine d'Elmer peut être inattendue pour un

Extrait du scénario

EXT. BAYOU. NUIT. LES ADJOINTS DE LEGRASSE embarquent MADAME LITA qui crache et siffle loin du feu et des cyprès.

MADAME LITA

C'est trop tard, Thruston ! Tu as peut être sauvé la femme, mais Cthulhu se réveillera ! Cthulhu viendra !

GROS ADJOINT

Garde ça pour les feuilles de chou, gamine !

MADAME LITA

Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn!

DENICE s'éloigne discrètement de LEGRASSE. Alors qu'elle évite maladroitement les racines des cyprès, la couverture qu'il avait posée sur ses épaules glisse au sol, révélant sa nuisette déchirée. Elle se précipite aux côtés de THURSTON.

DENICE

Dis-moi que ce n'est pas vrai, Frank ! Vous ne pouvez pas aller sur, sur... cette île au milieu du Pacifique.

THURSTON la prend dans ses bras, protégeant son corps frissonnant contre l'air glacial de la nuit.

THURSTON

Je n'ai pas le choix, mon amour. L'avenir du monde est en jeu.

DENICE

Mais c'est sans doute un piège !

THURSTON

C'est probable.

DENICE

Et si... et si c'était vrai ?

THURSTON

Ne comprends-tu donc pas ? C'est justement ce pourquoi nous devons y aller. Tout ça est peut être réel.

maquilleur. Bourru, génie incompris, il donne l'impression de ne se soucier de rien d'autre que son obscur métier.

Observations : Sedlock se met instantanément sur la défensive lorsqu'on lui pose toute question relative à son art. **Psychologie** suggèrera un sentiment d'insécurité profondément enraciné, et un ego entièrement lié à ses compétences professionnelles. **Connaissance de la Rue** révélera qu'Elmer a un tempérament violent. **Médecine** mettra en évidence des phalanges autrefois cassées et resoudées, suggérant sa participation à de nombreuses bagarres dans sa jeunesse.

Biographie : **Histoire Orale** permettra de découvrir que Sedlock commença sa carrière, une fois sorti de l'école secondaire, à titre d'as-

assistant de l'Homme aux Masques Kenneth Beaumont (p.144) Le dépressif Beaumont était en conflit avec le fier Sedlock, le renvoyant et le réembauchant de la plus humiliante manière possible. Comme Beaumont, Sedlock signa avec Capitol Pictures, créant une série de maquillages pour des films d'épouvante, principalement réalisés par Oliver Ates, qui furent le plus souvent crédités à Beaumont.

Secret : Bien qu'il déteste l'admettre, Sedlock apprit tout ce qu'il sait, ou savait, dès le début, de Kenneth Beaumont. Finalement, il se mit à mépriser Beaumont comme le rappel constant de ses limites. Ainsi, il a suivi son patron lors d'un camping dans les montagnes de San Gabriel, où il l'a agressé et laissé pour mort. Normalement, la révélation d'un crime par un simple maquilleur ne serait pas suffisante pour enterrer la production, mais la contribution de Sedlock à *L'Appel de Cthulhu* est si importante que Ted Poster sera forcé de la stopper.

Motivation Esotérique : Sedlock commit l'erreur involontaire d'assassiner Beaumont sur le lieu de sacrifice du culte de Los Angeles. Beaumont est revenu de la tombe, une version démente de son ancienne personnalité. Il a promis de montrer au culte la façon d'obtenir un film sur Cthulhu, usant du chantage sur son rival qui agira pour eux. Bien que terrifié d'être sacrifié une fois le film sorti, Sedlock n'a d'autre choix que d'obéir et de s'enterrer lui-même dans son travail, sachant que cela pourrait être son épitaphe.

Ted Poster

Ted Poster dirige le petit studio de Capitol Pictures.

Premières Impressions : Plus jeune, en meilleure forme physique et mieux habillé que ses camarades magnats du cinéma, Ted tranche avec sa fringante personnalité dans le tissu social d'Hollywood. Il marche rapidement, gesticulant avec son omniprésent porte-cigarette et dicte constamment ses idées à un sténographe qui le suit partout.

Observations : **Psychologie** révélera que son agitation masque un profond doute de soi. Un **Niveau de Vie de 5 +** montrera que son accent de la classe supérieure de la côte Est américaine est simulé. **Connaissance de la Nature** mettra en évidence que ses vantardises sur ses talents équestres révèlent qu'il sait très peu de choses sur les chevaux. Honteux de son origine ethnique, il traite visiblement des Investigateurs juifs avec mépris. Il fait des sous-entendus antisémites dans une tentative d'impressionner des Investigateurs WASP (White Anglo-Saxon Protestant: Protestant Anglo-Saxon Blanc) avec un **Niveau de Vie 4 +**.

Biographie : (*Histoire Orale*) Né Théo Pustel à Teaneck, New Jersey, Poster changea de nom et suivit ses oncles qui passèrent de confectionneurs à producteurs de films muets. En 1929, il a éjecté ses oncles de l'entreprise. Depuis, il l'a sauvée de la faillite en suivant à peu de frais les tendances populaires. Les comédies musicales à faible budget, imitation de la MGM, ont désormais fait place à une série de petits films d'horreur inspirés d'Universals.

Secret : Comme tous les bons responsables de studio de son époque, Poster protège son investissement en nettoyant les scandales des stars sous contrat. Contrairement à eux, Poster, très près de son argent, conserve une trace de leurs méfaits pour garder un avantage lors de futures négociations. Les Investigateurs peuvent trouver le coffre-fort de Poster après avoir suivi trois indices clés. Il contient des détails sur Lillian Mayes et le meurtrier du magnat Bernard Bendixen, et les accords secrets passés avec les parents de deux conquêtes mineures de Rudi Rother. On y trouve aussi un dossier sur les connexions communistes de Lee Walling et sur plusieurs autres auteurs de Capitol.

Motivation Esotérique : Ted a rejoint le culte de Los Angeles en espérant que sa magie rituelle lui apportera la richesse, le succès et la reconnaissance auquel il aspire. Il a peu à peu réalisé que ses objectifs sont insignifiants face à l'indifférence cosmique des Grands Anciens. Aujourd'hui, en provoquant la fin du monde, il espère gagner les faveurs de Cthulhu et d'Azathoth.

Clyde Methvin

Le magicien des effets spéciaux Clyde Methvin a créé la grande reproduction de Cthulhu qui apparaît lors de l'attaque finale sur le bateau. Il a également fourni tous les équipements électriques incroyables que l'on trouve sur le plateau de R'lyeh. Dans son laboratoire au sous-sol, il travaille sur les séquences en animation image par image qui serviront lors de l'attaque du bateau.

Premières Impressions : Cheveux gris et légèrement voûté, Clyde Methvin peut rappeler aux Investigateurs un enthousiaste professeur de sciences du secondaire. Manches retroussées, son pantalon retenu par des bretelles usées, il va de plateau en plateau, bricolant ses bien-aimées créations.

Observations : **Chimie** permettra de remarquer plusieurs taches de produits chimiques extrêmement dangereux sur ses vêtements. Parler avec lui de **Biologie**, de **Chimie**, de **Science** ou de **Pharmacologie** montrera qu'il est un autodidacte au vaste savoir dans de nombreux domaines scientifiques.

Biographie : Avant de s'installer dans son rôle de pionnier des effets spéciaux pour Capitol Pictures, Methvin a mené une vie trépidante digne d'un Investigateur de *Cthulhu*. Il a été ingénieur en aéronautique, photographe de guerre, explorateur, journaliste et enseignant.

Secret : Aucun. Clyde néglige peut être son mariage en faveur de ses gadgets, mais, comme beaucoup de techniciens, il est totalement ordinaire et un travailleur équilibré. Même s'il y avait quelque chose de scandaleux à révéler, il est tellement insignifiant que ses actions en dehors des plateaux ne pourraient pas permettre à Stacker de stopper la production.

Motivation Esotérique : Le parcours de Clyde comme scientifique autodidacte l'a mené dans certaines directions. Il obtient ses gadgets électriques grâce à des contacts aux connexions occultes. Ses gadgets sont basés sur des diagrammes alchimiques trouvés dans divers textes interdits. L'exposition à ces livres a brisé sa santé mentale, l'amena à une position de dirigeant au sein du culte de Los Angeles, et lui donna l'idée de révéler le visage de Cthulhu aux masses.

Connections

Si vous avez joué "Dimension Y" d'*Aventures Extraordinaires*, des Investigateurs fouillant le laboratoire de Methvin avec **Recueil d'indices** trouveront des étiquettes sur les emballages indiquant que certains composants électriques ont été créés par l'antagoniste de ce scénario, David Fearn. **Intimidation** forcera Methvin à avouer qu'il obtient l'équipement et les plans de Fearn – lequel a sans doute fini de manière mémorable dans "Dimension Y". Il niera connaître les intentions de Fearn – ce qui est vrai, sauf si Methvin est votre grand méchant ou un antagoniste secondaire.

Des Investigateurs qui ont déjà rencontré de tels équipements dans d'autres scénarios gothiques, comme dans "Dr. Grave Dust" ou "L'Homme Non-Euclidien", peuvent tout aussi bien découvrir que les pièces ont été expédiées par Frederic Gravenhurst ou Victor Petroff.

Dans une note, les Investigateurs qui ont survécu au « Château Noir » peuvent découvrir que les plateaux de Paul Daniel sont inspirés par les dessins d'Adhemar Grau.

Paul Daniel

Le directeur artistique Paul Daniel crée les plateaux et les costumes utilisés dans *L'Appel de Cthulhu*, dont le plateau vertigineux des Contrées du Réve et le mystérieux temple de R'lyeh.

Premières Impressions : Avec ses cheveux pâles et parfumés et ses yeux bleus étincelants, Daniel ressemble et agit comme un artiste stéréotypé, tour à tour rêveur ou habité. Il semble jeune même pour un homme dans la trentaine, mais il est assez mince car il a perdu ses rondeurs d'adolescent.

Observations : Avec le temps, les Investigateurs remarqueront que Daniel boit beaucoup de jus d'orange et mange beaucoup de friandises pour un homme adulte. Il a des fourmis dans les jambes et une démarche hésitante; une dépense de 1 point de **Médecine** fera remarquer la dilatation des pupilles sous ses yeux endormis, même sous les projecteurs. Finalement, **Connaissance de la Rue** ou **Pharmacie** l'identifiera comme un toxicomane à l'héroïne.

Biographie : Né à Posen (alors faisant partie de l'Allemagne, puis de la Pologne après la guerre) sous le nom de Danielowicz Paul, il faisait partie de la révolution du cinéma d'après-guerre en Allemagne. Au cours de la République de Weimar, il a produit et réalisé plusieurs films, mais très vite il a trouvé sa voie en tant que directeur artistique. Il a travaillé avec Rudi Rother sur *Prayers of the Moon* et l'a suivi à Hollywood où a fui avec lui le harcèlement nazi, en fonction de l'année de l'aventure. (Si c'est assez tôt, Daniel a travaillé avec Ates et Beaumont sur "Silent Chillers" en 1927-1929). Il est bien conscient des penchants de Rother, et peut éventuellement dénoncer son irritant collègue en échange du silence sur ses propres habitudes. De même, il achète son héroïne (pour aussi en revendre) à un revendeur lié à Ocone, et peut diriger des Investigateurs compréhensifs vers Evelyn. Et, en tant qu'ancien « Rouge Dégénéré » de Weimar, il peut avoir reconnu, lors d'un déjeuner, l'un des collègues de Walling comme étant un agent du Komintern.

Secret : Daniel est un toxicomane, et la toujours été depuis ses jours de gloire au début des années 20. C'est la véritable raison, et non les persécutions nazies, pour laquelle il a dû quitter l'industrie du cinéma allemand. Une fois en Amérique, il a résisté pendant un certain temps, mais son expérience artistique décevante à Hollywood l'a ramenée vers l'aiguille. Pour payer son addiction, il vend des médicaments. Révéler qu'un directeur artistique est un toxico n'est peut-être pas suffisant pour fermer la production, cependant Daniel a fourni d'autres drogues (marijuana, cocaïne et pilules) à suffisamment d'autres membres de l'équipe pour qu'un journal titrant "Un Cartel de la Drogue à Capitol Pictures" fasse l'affaire.

Motivation Esotérique : À Berlin, Daniel est tombé dans l'occultisme entourant FW Murnau et Fritz Lang, et l'usage de magie noire a permis des méditations de plus en plus profondes sur le Mythe. Si le Gardien le souhaite, Daniel pourrait : avoir fui la secte nihiliste de Yog-Sothoth à Berlin pour être attiré par le culte de Cthulhu à L.A., avoir été envoyé par le culte de Berlin pour créer des liens fraternels avec le culte de Cthulhu à L.A. (ou prendre sa direction ou même le fonder); être un agent de l'Ahnenerbe (voir Cthulhu page 129) sous couverture pour instiller la toxine du Mythe sur les écrans de cinéma d'Amérique.

Introductions

Accueil au Studio (Ted Poster)

Arrivant à Capitol Pictures grâce à Ed Stackler, les Investigateurs sont accueillis par le responsable du studio Ted Poster et son entourage. Poster les salue rapidement et les escorte vers les coulisses de *L'Appel de Cthulhu*. Ses motivations lors de cette scène sont de deux ordres :

- faire sa part pour l'industrie en assurant au "personnel" du Sénar que le travail d'autocensure de l'APC fonctionne très bien en l'état.
- cacher ses origines juives et se lier avec des personnages WASP.

Si vous décidez finalement que Porter est un adorateur, ces motivations peuvent vous tarder à révéler fausses, un écran de fumée pour son véritable objectif, empêcher toute perturbation du tournage.

Après une présentation des Investigateurs, Poster les conduira sur un immense plateau.

Contrées du Rêves (Oliver Ates & Rudi Rother)

D'étranges flèches "Art nouveau" en fausse perspective penchées sur une plaine cauchemardesque en contre-plaqué et papier mâché et des feuilles en toile de jute collées. L'acteur Rudi Rother, transpirant et tremblant dans un costume trop grand, court au milieu de cet étrange paysage. Le directeur Oliver Ates ordonne au cameraman de couper, s'avance sur le plateau, et va prononcer quelques mots apaisants à l'oreille du malheureux acteur. Ates semble vouloir que Rother se déplace autrement. L'acteur se met en colère et sort du plateau. Poster saisit cette occasion pour présenter les Investigateurs à un Ates toujours calme. Si on lui pose la question, il expliquera que Rother doit souffler, et qu'il reviendra faire la scène comme prévu après.

Après avoir parlé de ce qu'ils veulent avec Ates, laissez les Investigateurs choisir l'ordre des scènes afin qu'ils rôdent sur le plateau, reentrant en contact avec tous les personnages. Ils peuvent rencontrer comme suit :

- Une assistante de production frénétique qui tente de réveiller Warren Ballenger qui s'est endormi à cause du formol dans le vestiaire, la porte verrouillée.

Liste de noms pour des personnages secondaires

Voici une liste de noms de l'époque utilisables pour des PNJ mineurs, comme des figurants ou des techniciens :

- (Hommes) Milt Rogozinsky, Guy Bennett, Mack Sheelsy, Philip Ivers, Victor Irving, Alex Brody
(Femmes) Betty Schuyler, Nancy Hopkins, Sally Levien, Bernice Neill, Olive Moore, Kathryn Sullivan

Lillian Mayes vient se plaindre à Ted Porter ou à Oliver Ates de la maigre robe en lambeaux qu'elle doit porter lors de la scène du bayou. Ce dernier, peu importe lequel, lui montrera la robe encore plus dénudée que devra porter Evelyn McAvoy dans le rôle de Madame Lita. Lillian changera alors brusquement de ton.

Un Investigateur peut tomber face à face avec un horrible hybride Humain-Profond, la seconde d'après il réalisera que ce n'est qu'un figurant effectuant un test de maquillage pour la scène du bayou, supervisée par Elmer Sedlock. Une fumée étouffante s'élève de sous une porte des coulisses. En remontant à la source, un Investigateur trouvera un Clyde Methvin frustré en train de bricoler une de ses machines électriques.

Quand Paul Daniel arrive avec le design final du Temple de R'lyeh pour l'approbation d'Ates ou de Poster, cela déclenche une nouvelle invective de Lee Walling à propos de la controverse sur les natifs présents sur R'lyeh (encart, p.145).

Evelyn McAvoy arrive en retard sur le tournage, lissant ses vêtements comme si elle arrivait d'un rendez-vous galant imprévu. Sa coiffeuse commence à s'occuper d'elle alors qu'elle court vers le plateau.

Elaborer et mener le Mystère

Ce scénario fournit deux pistes, qui peuvent se conclure de multiples manières, en fonction des choix des joueurs.

Fouiller les poubelles

L'aventure peut être résolu sans que les Investigateurs découvrent qui est derrière l'aspect surnaturel, se concentrant sur la recherche du

scandale nécessaire à l'arrêt de la production. C'est juste après l'introduction, lorsque les Investigateurs commencent à faire leurs premières recherches sur le casting et l'équipe. L'enquête à proprement parler dépend de vous, mais voici quelques possibilités :

- Des ragots sur des ennemis, des rivaux et des assistants frustrés attendant sur le plateau ou dans des bars après une journée de tournage. (**Histoire Orale** ou des compétences relationnelles) Des observations plus précises avec **Psychologie**, **Médecine**, **Connaissance de la Rue** et autres compétences de ce type.
- **Bibliothèque**, **Niveau de Vie** ou **Histoire Orale** pour pister des amoureux bafoués, des camarades déçus ou d'autres personnes voulant laver leur linge sale en public et donner des noms.
- **Négociation**, **Flatterie** ou **Réconfort** pour les faire parler.
- Une fois que les joueurs auront choisi leur cible, improviser trois scènes clefs. Ces scènes peuvent inclure :
- **Filature** pour suivre leur cible jusqu'à sa destination secrète (un débit de boissons pour Ballenger, Rudi a rendez-vous avec une groupie, Evelyn les mènera jusqu'à un repaire de truands, Walling a une réunion du Parti etc.)
- **Crochetage** et **Recueil d'informations** pour fouiller les vestiaires ou les bureaux à la recherche de preuves matérielles (formol, résidus d'héroïne, pamphlets du Parti, boîtes d'allumettes venant de lieux douteux, pornographie, talons de chèques etc.)
- **Comptabilité** pour pister les paiements à un maître chanteur.
- **Photographie** pour les prendre en flagrant délit, avec effractions, menaces et argent en échange du silence.

Après avoir trouvé certains secrets des PNJ, les joueurs pourront se montrer réticents à les exposer au public. Par exemple, alors qu'un flic ou un détective privé des années 30 ne verra aucun mal à empêcher une menace surnaturelle en révélant l'homosexualité d'Oliver Ates, cela peut sembler déroutant et mal pour la plupart des joueurs. Après quelques scènes intéressantes sur le dilemme éthique, la boussole morale du groupe pourrait les forcer à continuer à chercher jusqu'à trouver un sombre secret qui pose moins de problème à révéler, comme le meurtre commis par Lillian Mayes ou les goûts de Rudi Rother pour les jeunes filles.

Trouver l'adrateur

D'un autre côté, les joueurs peuvent considérer qu'ils doivent déraciner le mal à l'origine du film sur Cthulhu. S'ils semblent intéressés par ce sujet, décidez qui dirige le culte après que les Investigateurs ont interagi avec presque tous les principaux PNJ. Choisissez un personnage qui leur a fait forte impression, sans qu'il soit le suspect le plus évident. Suivant où les joueurs choisissent de chercher des informations, liez au moins trois séquences entre elles avec des indices clefs menant de l'une à l'autre. Les informations à trouver, et les scènes correspondantes, incluent :

- **Qui a eu l'idée d'un film sur Cthulhu d'abord ?** Dans la plupart des campagnes, le mot même "Cthulhu" est si esotérique que sa présence dans un film de série B est une preuve d'activité du Mythe. Le nom provient du script, donc logiquement Lee Walling doit être un adrateur. Si le Gardien ne veut pas épingler l'auteur, Walling expliquera après suffisamment de **Flatterie** sur un ton torturé : "Je suis juste un homme de main dans cette histoire. Cet illettré de Poster m'a apporté cette idée et je ne fais qu'écrire. Encore et encore." Ou **Crochetage** peut mener le groupe à trouver le memo original d'Oliver Ates ou son synopsis détaillé ("Projet Monstre Marin") dans le bureau de Walling (ou de Porter). Peut-être Walling fut-il la proie de rêves induits par une amulette en stéatite donnée par Evelyn (**Histoire de l'Art** permet de remarquer une telle pièce d'artisanat Celtibère dans le bureau de Walling ou autour de son cou) ou par l'ancien globetrotteur Methvin (Est-ce que j'ai dit Celtibère ? Je voulais dire pré-Léna Péruvian) et tapa le script directement à partir de ses

cauchemars. Peut-être une telle pierre ou un parchemin runique était simplement caché dans le bureau de Walling (**Recueil d'indices**) par Lillian ou Sedlock. Peut-être que Rudi ou Daniel a rapporté un livre du Mythe d'Allemagne (**Bibliothèque** ou **Histoire**) et le cacha habilement sous le nez de Walling alors qu'il se plaignait du syndrome de la page blanche et de l'absence de monstres *vraiment* originaux. Ou peut-être un des neuf travaillait sous un autre nom sur le film muet *L'Appel de Cthulhu* supprimé en 1928 et Walling écrivit le script à partir de ce film. Ou à partir de descriptions. S'il a jamais existé (voir encadré).

Le Film Muet Supprimé en 1928

C'est au Gardien de décider d'inclure ou non cet élément, et qu'il soit une fausse piste, un autre mystère ou un indice dans l'enquête en cours. En 1927, le réalisateur Wellman Rand tourna un film appelé *L'Appel de Cthulhu* pour Odeon Films à Jacksonville, Floride. (Jacksonville était une colonie pour l'industrie du film de 1908 à environ 1920, quelques studios y garderont des installations jusque dans les années 50 – le dernier "classique" de l'horreur chez Universal, *La créature du Lagon Noir* de 1954, fut partiellement filmé à Jacksonville.) D'après les témoignages, il suit l'action des incidents de 1908 et 1925 avec encore plus de précision que le script de Walling. Quoi qu'il en soit, le 20 février 1928, la nuit de la première, les spectateurs déclenchèrent une émeute et détruisirent le cinéma. **Bibliothèque** révélera un article du *Jacksonville Herald* qui déclare que l'émeute fut causée par l'utilisation d'acteurs noirs pour jouer le rôle des marins de *l'Alert* et certains des adorateurs de Louisiane. (L'article appelle le film *L'Appel du Culte*, une correction providentielle d'un correcteur zélé.) Trois jours plus tard, Rand se donna la mort et brûla les studios d'Odeon. (Si les Investigateurs ont accès au dossier du Professeur Angell sur le culte de Cthulhu, l'article du *Herald* est inclus, sans aucun doute ajouté par son neveu Francis Thurston avant sa mort.) Si des copies ont survécu, elles furent retrouvées par des collectionneurs, supprimées par le gouvernement de l'État de Floride (ou par les autorités moralisatrices de Jacksonville) ou emportées par la compagnie d'assurance. Si Walling (ou le véritable leader du culte, si ce n'est pas Walling) ne possède pas de copie, **Niveau de Vie**, **Loi**, ou **Jargon Policier** peut permettre à un Investigateur d'avoir accès aux bobines. Il est néanmoins attribué à "Robin Matheson," probablement pour échapper aux contrats avec Capitol, tout Investigateur fan de cinéma reconnaîtra Kenneth Beaumont dans le rôle du Vieux Castro, le vénérable chef batracien du marais. Le film de Rand peut n'avoir aucun lien avec le film de Capitol Pictures – c'est juste que Quelque Chose veut que cette histoire soit mise sur grand écran, et continuera d'essayer jusqu'à ce que cela se produise... C'est au Gardien de décider si le visionnage du film de Rand coûte de l'Équilibre Mental ou rapporte des points de **Mythe de Cthulhu**. (Cet élément rend un affectueux hommage au film muet d'Andrew Lemanhe *Call of Cthulhu* de 2005, une tentative merveilleuse d'imaginer un film contemporain à partir de la nouvelle de Lovecraft. À notre avis, le voir ajoutera une touche certaine au final de l'aventure.)

- **Qu'est ce que le culte de Cthulhu à Hollywood et où se trouve-t-il ?** De même les Investigateurs peuvent prendre le problème dans le sens inverse. Etant donné qu'il y a un culte de Cthulhu influençant l'industrie du film à Hollywood, trouver ce culte peut les mener directement à l'adrateur des

studios Capitol. Même s'il existe un culte marin de Cthulhu à Long Beach, ses membres aux yeux bulbeux ne sont pas vraiment intéressés par les nouveaux des collines d'Hollywood (des Investigateurs peuvent obtenir cette information grâce à **Interrogatoire**, **Filature**, ou autre compétences similaires). Le culte à Hollywood est appelé le Temple Radieux de l'Ascension ; c'était un groupe Théosophique jusqu'en mars 1925, quand la résurgence de R'lyeh changea leurs plans. Habillés de robes blanches, ils grimperent sur une colline dans la montagne de San Gabriel pour attendre "un glorieux accomplissement" mais ils en redescendirent changés. Peu de temps après (ou plus tard, en fonction des autres points de la chronologie) l'antagoniste principal rejoignit le culte et commença ses manipulations au sein d'Hollywood (jusqu'ou cette influence s'étend dépend du Gardien, leur but est de recruter suffisamment de riches, puissants et stupides acteurs et producteurs pour garantir un flot ininterrompu d'argent et d'adorateurs en devenir). En 1930, ils eurent la chance (ou manipulèrent les événements) que Sedlock assassine Beaumont sur leur "nexus d'énergie" de San Gabriel. La prochaine étape : répandre la parole de Cthulhu dans le monde entier grâce au film.

Trouver ces informations nécessite la **Filature** de membres de la communauté occulte de L.A. (**Niveau de Vie**, **Occultisme**, **Histoire Orale**). Une dépense de 2 points de **Bibliothèque** permettra de remarquer que le "glorieux accomplissement" du Temple Radieux de l'Ascension en 1925 a eu lieu au même endroit que la disparition de Beaumont en 1930. **Jargon Policier** permet d'entendre des histoires à propos "de dingos en robes" et de feux illégaux au sommet des collines. **Connaissance de la Nature** ou **Filature** permettra de suivre leur trace jusqu'à leur temple à Hollywood. **Comptabilité** pour suivre les transactions financières (et **Intimidation** pour obliger Poster ou le comptable à montrer aux "Investigateurs du Sénat" les livres de comptes). **Bibliothèque** ou **Bureaucratie** pour découvrir que les propriétaires des arpents de San Gabriel et du Temple sont les mêmes personnes. **Théologie** et **Occultisme** pour se rendre compte de la dérive du Temple Radieux de l'Ascension par rapport à la théosophie conventionnelle. Le Gardien comme les joueurs peuvent trouver d'autres approches possibles, où la fameuse et stupide attaque par un cultiste pour mettre les Investigateurs dans la bonne direction ("vous ne trouverez jamais notre Masque des Ombres ! Sa mort et sa résurrection sont un don de notre Seigneur Cthulhu !") après l'usage de **Bagarre** puis d'**Interrogatoire**.

● **Quel est le lien avec Kenneth Beaumont ?** Le Gardien peut laisser Beaumont de côté s'il le souhaite, ou faire de Beaumont le fil rouge de toute l'histoire. Il donna au culte l'idée de l'apocalypse provoquée par un film (intentionnellement ou non). Il fait chanter Sedlock ou n'importe quel autre antagoniste (ou donne au culte l'idée et les informations pour le faire) et il fournit la puissance magique nécessaire pour manifester la volonté de Cthulhu sur le plateau. Mettre les joueurs sur sa piste nécessite de semer des indices de manière subtile. Si le Gardien échoue, peut être que le spectre de Kenneth Beaumont se montrera lors du tournage. Il apparaîtra au milieu des sauvages de Louisiane ou voletant au-dessus de Wilcox dans les Contrées du Rêve ou sur le pont de *L'Alert*. Il hante le film lui-même et les Investigateurs doivent découvrir son secret pour l'arrêter.

● **Qui est l'adorateur à Capitol ?** La révélation finale sur l'identité de l'adorateur peut se dérouler lorsque le groupe découvre le quartier général du culte de Los Angeles, avec quelqu'un de Capitol dirigeant un étrange rituel. Elle peut aussi survenir à la suite d'une scène particulière qui les mènera vers le chef d'orchestre : **Recueil d'Indices** sur les lieux de sabotages, **Intimidation** (ou même **Interrogatoire**) sur une brute capturée ou la bonne vieille scène de poursuite.

L'Antagoniste Secondaire

Alors que vous improvisez des scènes et ajoutez des complications, vous pouvez trouver utile d'avoir un des autres personnages principaux comme second méchant de connivence avec le culte et aidant le plan du film sur Cthulhu, mais pas aux commandes. Avec quel enthousiasme (ou

conscience) ce second antagoniste sert le culte est laissé à votre appréciation. Vous pouvez avoir besoin d'un second méchant haïssable pour impliquer émotionnellement les Investigateurs. De même, vous pouvez trouver dramatiquement intéressant de faire de ce second adversaire une quasi-victime, dupée ou soumise à un affreux chantage. La résolution du mystère du culte permettra de libérer ce personnage des manipulations du culte.

Dangers Sur le Plateau

Une série d'embûches d'origine surnaturelle menace la vie et la santé mentale des Investigateurs. Utilisez les indications suivantes, ou créez des situations dangereuses en fonction des actions des Investigateurs.

Certaines réactions peuvent aussi être normales de nature, même venant de la part d'adorateurs :

- La sécurité du studio peut pourchasser ou même attaquer des Investigateurs en pleine effraction.
- Des projecteurs peuvent leur tomber dessus.
- Les décors peuvent se renverser.
- Quelqu'un est jeté dans la citerne d'eau utilisée pour les séquences avec la maquette du bateau.
- Un cultiste anonyme débarque avec une arme à feu.

Les Scripts Rejetés

Si vous jouez "la Dernière Bobine" comme scénario d'une campagne, les fausses pistes suivantes peuvent ajouter un soupçon de terreur supplémentaire. Voir servir de tremplin à d'autres aventures.

Durant le scénario, les Investigateurs tombent non pas sur l'indice recherché mais sur une pile de scripts pour la suite des aventures surnaturelles de Frank Thurston.

Chacun est basé sur une affaire à laquelle les Investigateurs ont pris part ! Si vous utilisez les autres scénarios de ce livre, ils apparaissent sous le même titre que nous leur avons donné : Le Château Noir, Pleine Lune etc. Cependant les événements ont été retravaillés pour que le vaillant dilettante Thurston en soit le héros, des versions à peine modifiées des Investigateurs peuvent apparaître comme personnages secondaires. Leurs portraits ne sont guère flatteurs et leurs alter ego fictifs trépassent souvent alors que Thurston résout l'énigme. Leurs exploits ont été adaptés de manière à être acceptables pour les meurs des années 30. Les éléments trop étranges ont été supprimés, grâce au Bureau Hays.

Les scripts révéleront cependant un degré trop important de connaissances sur les activités des Investigateurs pour que cela soit le fait d'un simple mortel. La prise de conscience d'être la cible de l'attention d'une créature non humaine et que les résultats de leurs investigations soient communiqués à un complice humain peut provoquer la perte de 5 Points d'Équilibre Mental et de 2 points de Santé Mentale

Si Lee Walling est le grand méchant, les scripts seront alors écrits dans son style reconnaissable (comme **Art** : **écriture** ou **Langues** le confirmera). Sinon ce ne seront que de simples brouillons, écrits lors d'une tranche de l'adversaire des personnages et mis de côté pour que Walling les transforme plus tard en véritables scénarios.

La découverte de ces scripts peut envoyer les Investigateurs sur la piste (lors d'un autre scénario ou d'une partie de celui-ci) de l'entité ou du culte qui les espionne.

C'THULHU



Les autres réactions de grand méchant sont des manifestations spontanées de la volonté de Cthulhu, invoquées par les événements survenant sur le plateau. Le processus de réalisation du film est intrinsèquement un rituel. Clyde Methvin, en créant de grandes et petites figurines de Cthulhu, réalise, consciemment ou non, des idoles du premier des Grands Anciens. Les répétitions du rituel du bayou, avec les chants authentiques attirent aussi Son attention.

Les figurants utilisant les maquillages de Methwin sont possédés par les esprits de véritables Profonds, et attaqueront les Investigateurs (Utilisez les caractéristiques d'un Profond, avec les même pertes d'Equilibre Mental/Santé Mentale).

Le plateau des Contrées du Rêve transportent temporairement les personnages dans les véritables Contrées, ou leur donne la forte impression de l'avoir été (Perte d'Equilibre Mental 3).

Il en va de même avec le plateau de R'lyeh et un voyage sur la véritable île de Cthulhu. Une puissante sensation de noyade peut saisir un Investigateur, qui doit réussir un test d'**Athlétisme** de difficulté 5, ou subir des dommages prenant la forme de problèmes cardiaques.

Evidemment, la grande représentation de Cthulhu peut prendre vie et enrouler ses tentacules autour du cou des Investigateurs pour les étrangler.

Les PNJ mineurs ayant aidé les Investigateurs sont retrouvés horriblement assassinés, comme s'ils avaient été massacrés par Cthulhu lui-même (Perte d'Equilibre Mental 3).

L'Homme Transfiguré

Lors d'une des fins possibles, les Investigateurs pénètrent dans le temple secret du culte à Hollywood, affrontent le grand méchant et peut-être une légion entière d'adorateurs hurlants. Ils y trouveront le corps agonisant crucifié, et partiellement retourné à la vie de l'Homme aux Masques, Kenneth Beaumont. Le voir ainsi coûte 4 Points d'Equilibre Mental.

Occultisme peut servir à émettre des théories sur sa présence : étant une figure célèbre des fictions d'épouvante, Beaumont est devenu un numen (NdT : un esprit dans la religion romaine), une personnification de forces ténébreuses. En gardant son esprit vivant et en le torturant de manière horrible, les adorateurs l'utilisent comme récepteur et accumulateur de puissance magique.

Si Sedlock est votre antagoniste principal, libérer Beaumont le mort-vivant en le décrochant membre après membre de l'autel, lui permettra d'enfin expirer et de reposer en paix.

En mode Pulp, décrocher un Beaumont reconnaissant (ou le libérer pour qu'il puisse tuer Sedlock avant de mourir) permettra au groupe de récupérer 2 Points de Santé Mentale.

Epilogue

Si l'équipe appartient à un groupe comme le groupe d'enquête Armitage ou le Projet Alliance, Stackler leur permettra d'emporter les bobines, les accessoires et les costumes en lieu sûr. Ils peuvent mettre les négatifs dans le coffre fort de l'organisation, au milieu d'autres dangereux trésors du cinéma, comme le film muet de 1928 *L'Appel de Cthulhu* et la version complète du film muet de Carl Theodor Dreyer *Vampyr* de 1932, dans lequel on a filmé des séquences effroyables de véritable vampirisme.

Si les Investigateurs n'ont pas défilé le Temple Radieux de l'Ascension mais qu'ils ont arrêté la production du film, Stackler éliminera les adorateurs travaillant pour le studio d'une autre manière (un accident sur les docks lors du tournage des Dévoreurs dans la Brume, comme il sera fait mention dans les journaux). Et le Temple décidera de retourner à ses plans visant à recruter des personnes influençables à Hollywood pour une subversion à plus long terme; mais le culte peut planifier une vengeance contre les Investigateurs et revenir dans une suite, suivant le bon vouloir du Gardien.

OMBRES A SUR MONTAIGNE

C T H U L H U

*“J’ai jeté les yeux sur tout ce que l’univers
peut contenir d’horreur, et tant les cieux du
printemps que les fleurs de l’été ne sauront après
cela être qu’empoisonnés pour moi.”*

-- H.P. Lovecraft, L'Appel de Cthulhu

LE MYTHE LOVECRAFTIEN ENFIN SUR PELLICULE !

Kenneth Hite et Robin D. Laws, récompensés par deux Ennies Awards en 2008 pour leur nouvelle et brillante version de Cthulhu, unissent leurs talents, pour mêler avec virtuosité, monstres célèbres du cinéma d'horreur et Mythe lovecraftien, le tout dans un décor gothique utilisable pour vos propres scénarios.

Trompez la mort avec le Dr Grave Dust, défiez le terrible et célèbre Comte dans les Rêves de Dracula, traquez le tueur bestial sous la Pleine lune, vénérez Hastur au seuil du Château Noir, apprenez le terrifiant secret de l'Homme Non-Euclidien, écoutez les murmures de Nyarlathotep dans la Nuit de ma Mort, marchez dans les traces des zombies dans le Bokor blanc, affrontez la malédiction de la momie invoquant la Mort au-delà du Nil, explorez la jungle du Grand singe vert, pénétrez au plus noir du coeur de l'Afrique pour rencontrer le Seigneur de la Jungle, fuyez vos anciens ennemis dans la Réserve, et enfin finissez votre parcours en vous aventurant dans l'abîme de la folie, Hollywood même, dans la Dernière Bobine.

Vous trouverez dans ce supplément douze scénarios haletants à jouer séparément ou à la suite, et un décor gothique avec des ressources également utilisables dans vos propres créations.



9 782914 892575

ISBN : 2-914892-57-8

Prix de vente : 28,00€