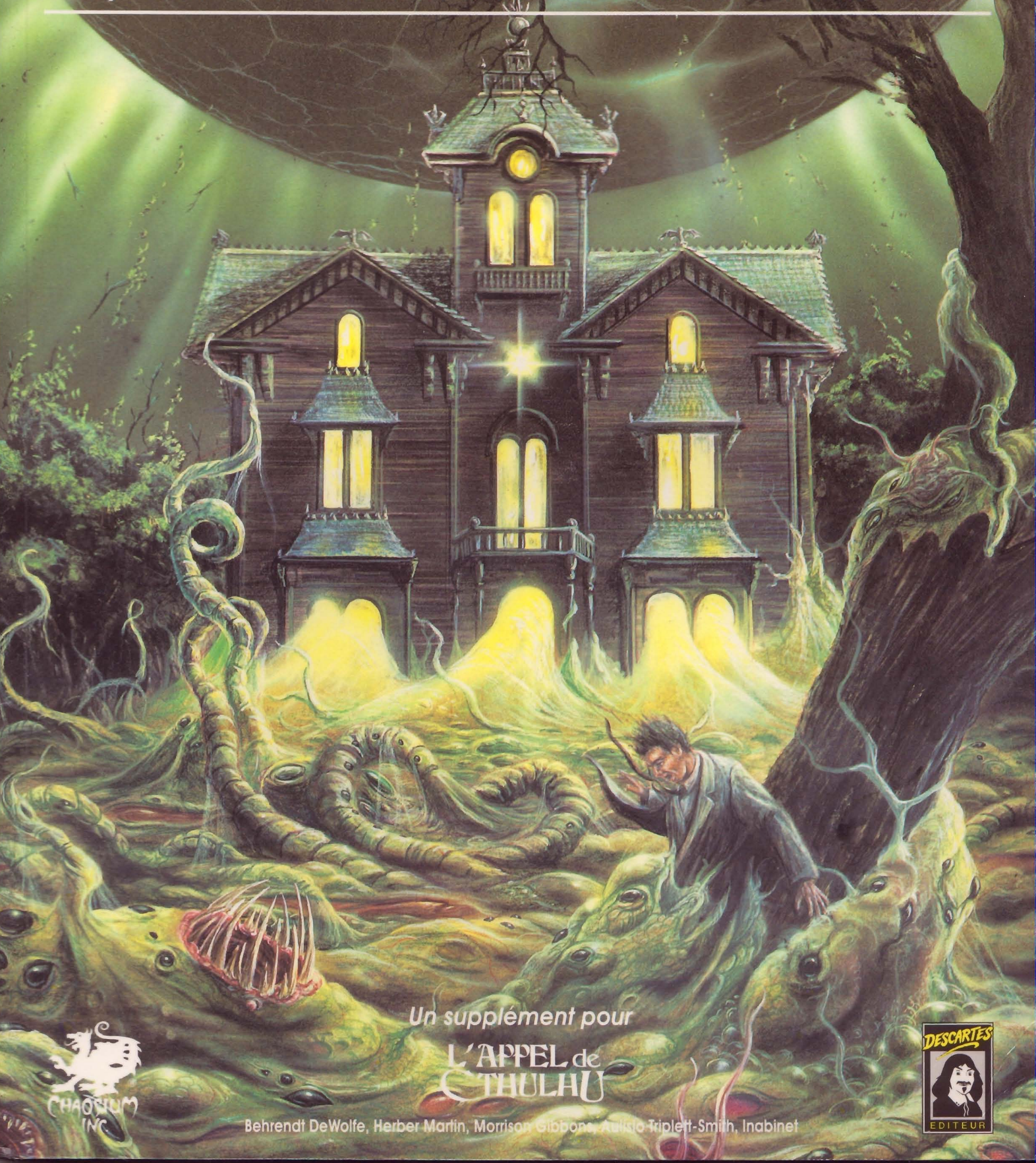


Les DEMEURES de L'ÉPOUVANTE

Cinq aventures terrifiantes dans des demeures abandonnées



Un supplément pour

L'APPEL de
C'THULHU

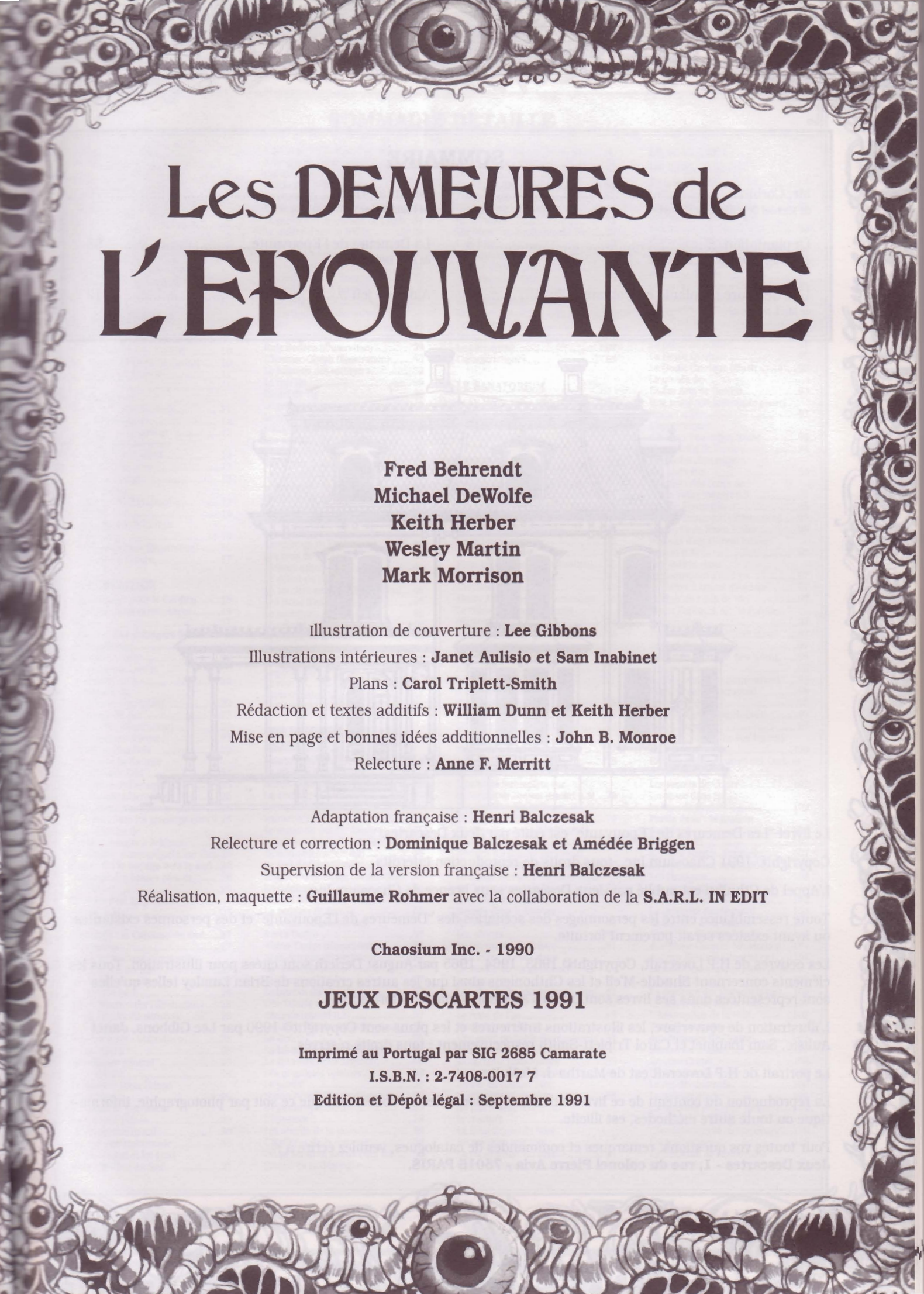
Behrendt DeWolfe, Herber Martin, Morrison Gibbons, Auliste Triplett-Smith, Inabinet





Howard Phillips Lovecraft
1890-1937

Centenaire de la naissance de H.P Lovecraft
1890-1990



Les DEMEURES de L'ÉPOUVANTE

**Fred Behrendt
Michael DeWolfe
Keith Herber
Wesley Martin
Mark Morrison**

Illustration de couverture : **Lee Gibbons**

Illustrations intérieures : **Janet Aulisio et Sam Inabinet**

Plans : **Carol Triplett-Smith**

Rédaction et textes additifs : **William Dunn et Keith Herber**

Mise en page et bonnes idées additionnelles : **John B. Monroe**

Relecture : **Anne F. Merritt**

Adaptation française : **Henri Balczesak**

Relecture et correction : **Dominique Balczesak et Amédée Briggen**

Supervision de la version française : **Henri Balczesak**

Réalisation, maquette : **Guillaume Rohmer** avec la collaboration de la **S.A.R.L. IN EDIT**

Chaosium Inc. - 1990

JEUX DESCARTES 1991

Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate

I.S.B.N. : 2-7408-0017 7

Edition et Dépôt légal : Septembre 1991

SOMMAIRE

Mr. Corbitt6 de Michael DeWolfe de Keith Herber	Le Sanatorium70 de Feith Herber
La plantation.....18 de Wesley Martin de Fred Behrendt	La Demeure de l'Epouvante.....88 de Fred Behrendt
Une demeure branlante et croulante53 de Mark Morrison	Aides de jeu112



Le livret "Les Demeures de l'Epouvante" est édité par Jeux Descartes.

Copyright© 1991 Chaosium Inc., tous droits de reproduction interdits.

L'Appel de Cthulhu est publié par Jeux Descartes sous licence de Chaosium Inc.

Toute ressemblance entre les personnages des scénarios des "Demeures de l'Epouvante" et des personnes existantes ou ayant existées serait purement fortuite.

Les oeuvres de H.P Lovecraft, Copyright© 1963, 1964, 1965 par August Derleth sont citées pour illustration. Tous les éléments concernant Shudde-M'ell et les Chthoniens ainsi que les autres créations de Brian Lumley telles qu'elles sont représentées dans ses livres sont utilisés avec son aimable autorisation.

L'illustration de couverture, les illustrations intérieures et les plans sont Copyright© 1990 par Lee Gibbons, Janet Aulisio, Sam Inabinet et Carol Triplett-Smith respectivement ; tous droits réservés.

Le portrait de H.P Lovecraft est de Martha J. McNulty.

La reproduction du contenu de ce livret à des fins personnelles ou collectives, que ce soit par photographie, informatique ou toute autre méthodes, est illicite.

Pour toutes vos questions, remarques et commandes de catalogues, veuillez écrire à :
Jeux Descartes - 1, rue du colonel Pierre Avia - 75015 PARIS.

SOMMAIRE DETAILLE

MONSIEUR CORBITT

Ce que savent les joueurs.....	6
Résumé du Gardien.....	7
La Yog-Sothoth Connection.....	7
Un homme d'affaires de la région tué dans un accident (encart n.1).....	8
Bernard Corbitt (illustration).....	8
Les investigations.....	9
Les articles du journal local.....	9
Le trafic avec l'hôpital.....	9
Un homme est arrêté pour massacre d'animaux (encart n.2).....	9
Nécrologie (encart n.3).....	9
L'asile.....	10
Randolph Tomaszewski (illustration).....	10
La chasse aux ordures.....	10
Confrontation avec Corbitt.....	10
Le voyage d'affaires de Corbitt.....	10
La maison de Corbitt.....	11
La serre.....	11
La propriété de Monsieur Corbitt (plan).....	11
Le jardin potager.....	12
La fouille de la maison.....	12
Le fruit d'une ancienne expérience de Corbitt.....	12
Le rez-de-chaussée.....	12
Le premier étage.....	13
La maison de Monsieur Corbitt (plan).....	13
La cave.....	14
Les journaux de Corbitt (encart n.4).....	14-15
La Chose-Enfant (illustration).....	16
La fin de l'aventure.....	17

LA PLANTATION

Informations pour le Gardien.....	18
Les principaux personnages.....	19
Yig.....	21
Partie I : des étrangers font connaissance.....	21
Joe (illustration).....	22
La rencontre avec le professeur Gist.....	22
La maison du professeur Gist (plan).....	22
L'histoire de Joe.....	22
Albert Gist (illustration).....	23
Une attaque vicieuse.....	23
Obeah et Dambala.....	23
Les revers de fortune de la famille Gist.....	24
Les suites de l'attaque.....	25
Ce que sait Albert Gist.....	25
Informations supplémentaires.....	25
Que vont faire les investigateurs ?.....	26
La recherche de renseignements à Arkham.....	26
Le résultat d'une enquête sur Gist.....	26
Partie II : le voyage vers le sud.....	26
Le temps des basses plaines.....	26
Le train.....	26
Meurtre d'un inspecteur (encart n.1).....	27
L'automobile.....	27
Partie III : la Caroline du Sud.....	27
Charleson.....	27
Découverte d'une cérémonie Vaudou (encart n.2).....	27
Les rumeurs locales.....	28
Le journal local.....	28
Elihu Winsworthy (illustration).....	28
Virgil Trucks (illustration).....	28
Le lendemain.....	28
Premier arrêt : Walterboro.....	28
C'est reparti !.....	28
Le magasin général.....	29
Isaac Hilson.....	29
Le pasteur Isaac Hilson (illustration).....	29
Les dons de guérisseur du pasteur Hilson.....	29
La plantation (plan).....	30
Encore une embuscade.....	31
La campagne et les gens de la Caroline du Sud.....	31

Elly, la servante (illustration).....	32
Epilogue de l'embuscade.....	33
Caleb Gist (illustration).....	33
Partie IV : la plantation.....	33
La rencontre avec Caleb Gist.....	33
Un zombie (illustration).....	34
Le personnel de maison de Caleb.....	34
Le philtre d'amour d'Elly.....	34
Le début des investigations.....	35
La bibliothèque des Gist.....	36
Une visite guidée ?.....	37
Les créatures du marais.....	37
Des explorations privées.....	38
La maison.....	38
La maison de la plantation (plan).....	38
Le premier étage.....	39
Rafe Bodeen (illustration).....	39
L'homme-Obeah (illustration).....	39
Le hameau des métayers.....	39
Le marais.....	39
L'autel de Yig.....	39
Le peuple serpent.....	40
Le repaire de l'homme-serpent.....	40
L'alligator charmé.....	41
Les activités de Caleb.....	41
Les activités d'Elly.....	41
Les activités de l'homme-serpent.....	41
Les activités d'Albert Gist.....	43
Les activités du petit Joe.....	43
Partie V : la nuit de Yig.....	43
La nuit de Yig.....	43
La dernière embuscade.....	43
Les adeptes.....	44
Equilibrage de l'aventure.....	44
Les rites de Yig.....	44
Etrange spectacle.....	44
Le début du rituel.....	44
La sorcière-serpent (illustration).....	45
Les trous d'enfer.....	46
Le sacrifice.....	46
Le repaire de la reine-serpent.....	46
Le temple de la reine-serpent.....	46
Comment régler son compte à la reine-serpent ?.....	47
L'apparition de Yig.....	47
Le rêve.....	48
Caractéristiques.....	48
Les serpents.....	51

UNE DEMEURE

BRANLANTE ET CROULANTE

Informations pour le Gardien.....	54
Le mystère Cornthwaite.....	54
Introduction des joueurs.....	54
La désastreuse expédition.....	54
Lettre des frères Dodge (encart n.1).....	54
Le secret du peuple disparu.....	55
L'absence d'un millionnaire de Gamwell (encart n.2).....	55
Le sort de Cornthwaite.....	55
Arthur Cornthwaite (illustration).....	55
La créature.....	56
La ville de Gamwell.....	56
La pension de famille.....	56
Le cabinet d'avocats des frères Dodge.....	56
Walter Dodge (illustration).....	56
Stan Artemis (illustration).....	57
La Gamwell Gazette.....	57
Le cimetière.....	57
Le bureau du shérif.....	57
Une famille de Gamwell décimée (encart n.3).....	57
Le shérif Whitford (illustration).....	58
La mairie.....	58
La bibliothèque municipale.....	58
La demeure des Fitzgerald.....	58
Les propriétés voisines.....	58
Le portail.....	58
Susan Arwell (illustration).....	58
Le jardin ornemental.....	59
L'apprentis.....	59
Les abords de la maison.....	59
L'intérieur de la demeure.....	59
On se sentirait mieux chez soi.....	59
Quand ça se déglingue.....	59

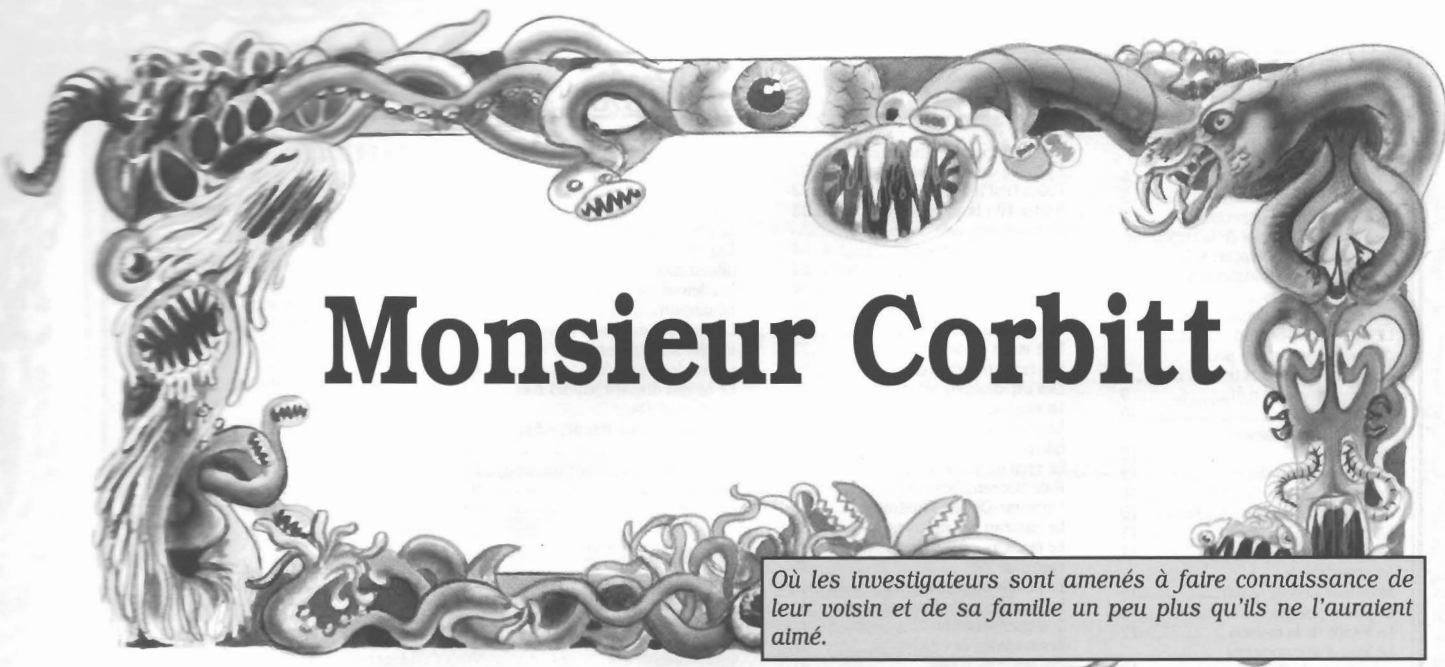
La demeure des Fitzgerald (plan).....	60
Quand ça craque.....	61
Des visites.....	61
Joe Virelli (illustration).....	61
La chose qui craque dans le noir.....	61
Une victime endormie (illustration).....	62
Un détour en Amérique du Sud.....	63
La maison.....	63
La créature dans son repaire, la cave (illustration).....	64
Le rez-de-chaussée.....	65
Le peuple disparu (encart n.4).....	65
Le premier étage.....	65
Le papier froissé (encart n.5).....	66
Le grenier.....	66
Les caves.....	67
Le paroxysme.....	67
Caractéristiques.....	68

LE SANATORIUM

Le Dr Henry Tiller (illustration).....	70
Extraits d'une lettre du Dr Brewer (encart n.1).....	70
Informations pour les investigateurs.....	70
Extraits de l'article du Dr Brewer (encart n.2).....	71
Informations pour le Gardien.....	71
Ce qui s'est passé.....	71
Les thérapies.....	71
Hypnotiser, une nouvelle compétence.....	72
Ce qui va se passer.....	72
Les pensionnaires.....	72
Blanche Richmond (illustration).....	73
La traversée vers l'île.....	73
L'arrivée sur l'île.....	73
Henry Adam Barber (illustration).....	74
Le colonel Crandall Billings (illustration).....	74
Mrs. Carla Randolph (illustration).....	74
Le sanatorium.....	74
La porte principale.....	74
Allen Harding (illustration).....	75
Le rez-de-chaussée.....	75
L'alle des pensionnaires du rez-de-chaussée.....	75
Darlène (illustration).....	76
Léonard Hawkins (illustration).....	76
Le sanatorium de North Island (plan).....	77
Le sous-sol.....	78
Le premier étage.....	78
Une lettre incomplète sur le bureau de Brewer (encart n.3).....	78
Les dossiers des patients (encarts n.5a,b,c).....	79
Extraits du journal de Brewer (encart n.4).....	80
Extraits du dossier personnel de Charles Johnson (encart n.6).....	80
Une page marquée du manuscrit de Castro (encart n.7).....	80
Une coupure de journal trouvée dans le bureau de Brewer (encart n.8).....	80
Les abords.....	80
Le manuscrit de Castro.....	81
Une lettre trouvée dans la cabane du vieux Ebenezer (encart n.9).....	81
Les abords du sanatorium (plan).....	81
Charles Johnson (illustration).....	82
Le reste de l'île.....	82
North Island (plan).....	83
Une suite probable d'événements.....	84
Le monstre sort de sa cachette (illustration).....	85
La destruction du monstre.....	86
Entrer en contact avec la princesse Annephes.....	86
Ne pas réussir à détruire la créature.....	86
La Bénédiction de Bast, un nouveau sortilège.....	87
La récompense du succès.....	87
Caractéristiques.....	87

LA DEMEURE DE L'EPOUVANTE

Trois méchants.....	88
La Pierre Noire.....	89
Sarah Keetling (illustration).....	90
Informations destinées aux investigateurs.....	90
Partie un : l'enquête.....	90
La résidence des Keetling.....	90
Un billet caché entre les pages d'un livre (encart n.1).....	90
Le bureau d'Andrew.....	90
Patrick Devlin (illustration).....	91
L'inspecteur Flannigan (illustration).....	91
Madeline DuMort (illustration).....	91
La police de Boston.....	91
La Goule Onirique.....	92
La Goule Onirique (illustration).....	93
Le musée des Beaux Arts de Boston.....	93
Une jeune fille kidnappée meurt (encart n.2).....	93
L'appartement d'Andrea Pentargon (plan).....	94
L'université de Boston.....	94
Les recherches auprès des journaux.....	94
Passages des écrits de Riven Valley (encart n.3).....	95
Andrea Pentargon.....	95
Andrea Pentargon (illustration).....	95
Les écrits de Riven Valley.....	96
Extraits d'un journal intime (encart n.4).....	96
Des indices dans l'appartement d'Andrea.....	97
Le coffret à bijoux d'Andrea.....	97
Le club du Loup de Mer.....	97
Albert Pantucci, dit "le Frétillleur" (illustration).....	97
Zoots Candlemar (illustration).....	97
Le chef d'orchestre.....	97
Le club du Loup de Mer (plan).....	98
Les gangsters.....	98
Bobbie la minette (illustration).....	98
Roger Cross (illustration).....	98
Les minettes.....	99
Un minable en trench-coat.....	99
Zeke Crater.....	99
Ezekiel Crater dans son bureau (illustration).....	100
Extraits des Royaumes des Ombres (encart n.5).....	101
Les secrets de Crater.....	102
Un casse dans le bureau de Crater.....	102
Partie deux : la maison des rêves.....	102
Introduction.....	102
Muskat Rapids, Pennsylvanie.....	102
Le représentant de la Loi.....	103
Les étrangers.....	103
Les deux malfrats (caractéristiques).....	103
La propriété des Garsetti.....	103
La barrière d'Os Totems.....	103
Joséphine Garsetti.....	104
Joséphine Garsetti (illustration).....	104
Andrew Keetling (illustration).....	104
La Chose Suspendue Dans Le Néant (illustration).....	105
La demeure des Garsetti (plan).....	106
Le destin de la Pierre Noire.....	107
L'Assomption de la Nuit.....	107
Troisième partie : aux troupes de Crater.....	107
Encore un disparu.....	107
Trouver Crater.....	108
La demeure de Crater.....	108
Le rez-de-chaussée.....	108
Le premier étage.....	108
La demeure de Crater (plan).....	109
Le grenier.....	110
Conséquences et récompenses.....	110
Caractéristiques.....	110
La Demeure de l'Épouvante (illustration).....	112



Monsieur Corbitt

Où les investigateurs sont amenés à faire connaissance de leur voisin et de sa famille un peu plus qu'ils ne l'auraient aimé.

Ce scénario est conçu pour être joué par un ou plusieurs investigateurs. Quoiqu'il en soit, il est indispensable que l'un d'eux ait son domicile dans une banlieue résidentielle abritant une population de classe moyenne ou bourgeoise. Juste en face de chez lui, réside un sympathique veuf, Monsieur Corbitt.

CE QUE SAVENT LES JOUEURS

Le scénario débute un dimanche soir au domicile de l'investigateur choisi. Il est assis avec ses invités (les autres personnages des joueurs) dans son salon ou sa salle à manger. L'un d'entre eux, jetant un coup d'œil par la fenêtre, remarque que le voisin d'en face, Monsieur Corbitt, gare son automobile. N'ayant pas conscience d'être observé, cet homme sort de sa voiture, ouvre le coffre et en extirpe deux objets emballés dans de la toile. L'un est petit et rond, l'autre a approximativement la taille et la forme d'une petite batte de baseball.

Arrivé devant sa porte, il cale les deux objets sous un de ses bras afin de pouvoir se débattre avec la serrure récalcitrante. Le plus gros des deux paquets glisse et tombe émettant un bruit creux. La toile s'ouvre alors, permettant à l'investigateur observant la scène d'apercevoir le reflet de quelque chose de cylindrique et blanc, luisant dans l'obscurité. Si cet investigateur réussit un jet de Trouver Objet Caché, il repèrera, à l'une des extrémités de l'objet, ce qui semble être la main d'un petit enfant (perte de 0/1D3 points de SAN). Regardant furtivement autour de lui pour s'assurer que personne ne l'observe, Monsieur Corbitt remballage rapidement l'objet et après avoir réussi à débloquent sa porte, s'engouffre dans la maison aux volets hermétiquement clos. Quelques instants plus tard, une fenêtre de la cave s'éclaire, mais elle est rapidement occultée par un store baissé en hâte. Si quelqu'un s'approche silencieusement de cette fenêtre et réussit un jet d'Ecouter, il entendra des gargouillis et des grésillements électriques.

Pour autant que les investigateurs le sachent, Bernard Corbitt a toujours semblé être un homme anodin, calme et inoffensif. Sa seule singularité apparente est une tendance à la distraction. Il vit dans une grande résidence bien entretenue et cultive une relation distante avec l'investigateur

qui habite en face de chez lui. C'est un des hommes d'affaires les plus importants et les plus respectés de la région. Ses habitudes et ses manies sont connues de la plupart de ses voisins.

Par le passé, il avait l'habitude de quitter sa maison pour de longues périodes, voyageant à travers le pays pour s'occuper de ses affaires. Ces dernières années, cependant, il a passé de plus en plus de temps chez lui. Il travaille cinq heures par jour à son bureau en ville et suit un emploi du temps régulier.

Sa participation aux activités du club local d'hommes d'affaires l'oblige parfois à rentrer tard, mais en dehors de cela, il semble n'entretenir qu'une vie sociale très réduite, ce qui n'a rien d'étonnant pour un veuf de plus de quarante ans. Au cours des week-end, il reste habituellement chez lui, mais il sort régulièrement en fin d'après-midi le dimanche et rentre avant la tombée de la nuit. Si l'investigateur qui habite en face de chez lui, réussit un jet de POUx2, cela indiquera qu'il a remarqué que ces sorties du dimanche après-midi ont toujours lieu entre 17 heures 30 et 19-20 heures. S'il ne réussit pas ce jet, il faudra qu'il observe les allées et venues de Corbitt pour pouvoir repérer ce détail.

Le dimanche où l'aventure commence n'est pas différent des autres, si l'on excepte les étranges et sinistres objets que Corbitt a rapporté de son habituelle excursion.

L'histoire personnelle de Monsieur Corbitt est bien connue en ville. Né dans la région, il est le fils de Théodore Corbitt, fondateur de la petite mais fructueuse entreprise "Les Importateurs d'Amérique", qui est actuellement possédée et dirigée par Bernard. Cela fait quatorze ans que celui-ci a repris l'affaire en main, depuis que son père a été tué accidentellement au cours d'une randonnée dans les montagnes d'Inde.

Depuis qu'il est veuf, il vit seul. L'investigateur qui est son voisin sait que sa femme est morte il y a au moins une douzaine d'années.

Tous les gens du voisinage, y compris l'investigateur, considèrent Corbitt comme un individu aimable et gentil. Comme il a fait quelques études médicales, il a souvent apporté le concours de ses connaissances à ses voisins. Il y a deux ans, les premiers soins qu'il a su prodiguer à temps

ont permis de sauver la vie d'un enfant renversé par un camion. Il exprime parfois le regret d'avoir dû interrompre ses études médicales pour s'occuper de l'entreprise familiale, mais il précise rapidement qu'il est quand même satisfait de la vie qu'il mène.

Corbitt est un excellent jardinier et ses voisins, y compris l'investigateur, ont souvent bénéficié des récoltes de son potager. Dans une serre, à l'arrière de sa maison, il cultive des orchidées et d'autres fleurs exotiques.

RÉSUMÉ POUR LE GARDIEN

Corbitt est un serviteur de Yog-Sothoth. Il est devenu définitivement fou depuis qu'il a assisté à l'horrible mort de son père sur le sommet d'une montagne venteuse d'Inde, il y a quatorze ans (ce meurtre a été perpétré par Ramasekva, une incarnation de Yog-Sothoth dotée d'un grand nombre de bras et jambes). Cette douloureuse expérience lui a fait perdre une grande quantité de SAN et a provoqué chez lui un dédoublement de personnalité ainsi qu'une amnésie partielle et sélective.

Peu de temps après, il se maria. Avec sa permission et après avoir pris son apparence, Yog-Sothoth engendra des jumeaux avec sa jeune femme. Neuf mois plus tard, l'accouchement causa la mort de la mère et du moins anormal des jumeaux. La créature grotesque qui survécut est, depuis des années, enfermée dans une pièce secrète de la cave. Elle est nourrie et modifiée chirurgicalement par Corbitt pour répondre aux insondables exigences de Yog-Sothoth. Grandissant à une vitesse exponentielle, la créature sera bientôt prête à accomplir son destin pour la fierté de son père adoptif et l'horreur du monde sain.

La forme encore immature de la créature n'est pas difficile à tuer. La présence du prévenant et confus Monsieur Corbitt ne présente pas non plus une grande gêne pour des investigateurs décidés. L'intérêt de l'aventure réside plutôt dans le fait que Monsieur Corbitt est un voisin, pas un étranger, et qu'il a droit à certains égards et à un traitement humain.

De plus, l'investigateur aisé qui est le voisin de Monsieur Corbitt, devrait être conscient qu'un grand nombre de questions resteraient en suspens, si lui et ses amis faisaient sauter la maison de Corbitt avec de la dynamite ou la démolissaient avec des fusils à longue portée.

La Yog-Sothoth Connection

Il y a quatorze ans, le père de Corbitt qui étudiait l'occultisme en amateur, lui demanda de le rejoindre en Inde. Il venait de tomber sur un village retiré dont les habitants adoraient un démon doté de nombreux bras et jambes, du nom de Ramasekva.

Ce démon était une manifestation de Yog-Sothoth et le père de Bernard, après avoir fait usage des drogues hallucinogènes fabriquées par les villageois, avait fini par le voir au cours d'une cérémonie.

Ayant réussi à lire dans ses pensées, Yog-Sothoth lui ordonna de faire venir son fils et lui promit de leur accorder à tous deux une puissance inimaginable et la vie éternelle. Croyant qu'il agissait pour le bonheur de son fils unique, Théodore Corbitt lui envoya un télégramme lui demandant de le rejoindre immédiatement. Bernard abandonna alors ses études de médecine pour ne jamais les reprendre.

Une fois en Inde, Bernard suivit son père dans les montagnes. Après avoir, lui aussi, ingéré des drogues, il fut confronté à Ramasekva, la terrible incarnation de

Yog-Sothoth. C'est alors que son père fut abattu et brûlé par le dieu. Quant à lui, il fut épargné parce que le dieu, impressionné par son intelligence et sa force de caractère, voulut en faire son serviteur. Depuis ce temps, l'esprit de Bernard est lié au dieu auquel il dévoue toute son existence. Sur sa poitrine, il porte les cicatrices d'une horrible brûlure de cinq centimètres de large, une marque qui semble être la silhouette de Ramasekva et qui prouverait à tout expert de l'occultisme indien qu'il a été touché par le dieu.

En revenant des montagnes, Bernard expliqua la disparition de son père aux autorités, en prétendant qu'il avait glissé et qu'il était tombé dans un profond ravin pendant qu'ils essayaient, tous les deux, d'échapper à des bandits qui les poursuivaient. L'allure décharnée et l'air hagard de Bernard contribuèrent sérieusement à convaincre les magistrats que son histoire était vraie. A son arrivée aux Etats-Unis, il prit rapidement toutes les dispositions nécessaires à la reprise de l'affaire familiale. Sa mère, anéantie par la mort de son mari, sombra dans une sénilité précoce et fut placée par son fils dans une institution new yorkaise où elle mourut trois ans plus tard. Depuis la disparition de sa mère, Bernard est le seul propriétaire de l'entreprise.

Moins d'un an après son expérience dans le Punjab, Corbitt rencontra et épousa la jeune Lynn Meyers. Yog-Sothoth s'insinua aussitôt dans son esprit et lui demanda de l'aider à faire des enfants avec cette femme. En utilisant sa propre réserve de drogue fabriquée à partir des plantes hallucinogènes qu'il cultivait maintenant dans sa serre, Bernard appela Yog-Sothoth. Pendant qu'il se cachait dans la cave, un avatar du Dieu Extérieur prit ainsi son apparence et sa place auprès de Lynn.

Inconsciente du fait que sa grossesse était causée par quelque chose de non humain, celle-ci accoucha au bout de neuf mois, dans la maison familiale comme le voulait son mari. Celui-ci aurait été la seule personne à l'aider si une infirmière, Mona Dunlap, qui avait pris soin de Lynn au cours de sa grossesse, n'avait été attirée par ses hurlements. En ouvrant la porte de la chambre, elle eut le malheur d'être le témoin de la naissance de l'horrible second jumeau. Rendue définitivement folle par ce spectacle, elle fut hospitalisée dans un état semi-comateux à l'asile publique où elle mourut huit ans plus tard.

Corbitt s'empessa de cacher le jumeau survivant dans une pièce spécialement préparée dans la cave. Ce n'est qu'ensuite, qu'il déclara aux autorités le décès de sa femme et de son enfant. Il fut incapable d'expliquer l'état de l'infirmière mais il émit la théorie que la pauvre femme avait dû subir un choc inopiné alors qu'elle prêtait main forte à la naissance de l'enfant. Comme il le déclara à la police, il n'était pas lui-même présent à ce moment là et ne rentra de son bureau que pour faire l'horrible découverte. La police, incapable d'imaginer qu'il put en être autrement, accepta son histoire.

Sur les instances de Yog-Sothoth, Corbitt commença alors à préparer "l'enfant" à vivre sur ce plan d'existence. Comme il était dénué de membres, de poumons et d'autres organes, il dut acquérir ces différents éléments en usant des services d'un garçon d'hôpital peu scrupuleux du nom de Randolph Tomaszewski. Payé en drogue, celui-ci sauvait de l'incinération certaines parties de corps et les jetait dans les poubelles de l'hôpital qu'il devait aller vider à la décharge municipale. Corbitt se rendait deux fois par semaine à cette décharge, les mercredi et dimanche en soirée pour y rechercher, parmi les ordures fraîchement déversées, les trésors que Tomaszewski lui faisait parvenir de cette façon.

UN HOMME D'AFFAIRES DE LA REGION TUE DANS UN ACCIDENT

Nous apprenons aujourd'hui que Théodore Corbitt, propriétaire de l'entreprise "Les Importateurs d'Amérique", vient de mourir, victime d'un tragique accident, pendant ses vacances en Inde. Il a fait une chute mortelle au cours d'une excursion en compagnie de son fils, dans les hautes montagnes du Punjab.

Selon les autorités, les deux hommes étaient en randonnée lorsqu'ils furent attaqués par un groupe de bandits connu pour fréquenter la région. C'est au cours d'une poursuite à flanc de montagne que Corbitt trébucha et tomba dans un ravin.

Son fils réussit à s'échapper et à atteindre un endroit sûr.

Le cadavre de Corbitt n'a pas encore été localisé et les autorités craignent qu'il soit perdu, sans doute dévoré par les chiens sauvages qui rôdent dans la montagne.

Théodore Corbitt laisse derrière lui sa femme Elaine et son fils unique Bernard. Nous ne savons pas si celui-ci reprendra la direction de l'entreprise familiale.

- Daté 14 ans plus tôt

Corbitt - aide de jeu n° 1

UN HOMME EST ARRETE POUR MASSACRE D'ANIMAUX

La police a annoncé aujourd'hui qu'un homme en relation avec la vague récente de kidnapping d'animaux domestiques dans la partie sud-ouest de la ville a été arrêté. Bien que relâché pour manque de preuve, Randolph Tomaszewski reste considéré comme le principal suspect dans les disparitions récentes de près d'une douzaine de chiens et de chats des maisons et cours des quartiers entourant l'Hôpital Central. Tomaszewski travaille à l'hôpital comme garçon de salle.

Il est rappelé que certains des animaux disparus ont été retrouvé dans les parcs municipaux, généralement mutilés ou partiellement dévorés. Ces atrocités ont suscité une grande indignation et la police espère avoir découvert une piste qui lui permettra de mettre rapidement un terme à cette pénible affaire.

- Daté de 3 mois plus tôt

- Corbitt - aide de jeu n° 2

Pour arriver à perfectionner les techniques nécessaires à la modification de "l'enfant", Corbitt dut passer de nombreuses années à faire des expériences avec les organes et les membres ainsi récupérés. En combinant les moyens de la chirurgie moderne et les techniques d'une ancienne magie, il réussit à créer un certain nombre "d'expériences" vivantes ou semi-vivantes dont il enterra les restes dans son jardin potager. Ce n'est que lorsqu'il maîtrisa les procédés, qu'il commença à greffer des poumons à "l'enfant" incomplet. D'autres organes furent ensuite ajoutés avant la transplantation des membres, les très nombreux membres.

"L'enfant" est appelé Man-Bagari et est une grotesque parodie de son père au nombreux membres, Ramasekva. Il est destiné à devenir le Pont, une partie indispensable à

l'Ouverture de la Voie. Après de nombreuses expériences infructueuses, Corbitt a récemment commencé à lui greffer de nombreux bras et jambes avec succès. Les éléments qui n'ont pas convenu ont été utilisés pour d'autres expériences ou ont été donnés à manger à l'insatiable Man-Bagari qui ne se nourrit que de viande crue. Les éléments totalement inutilisables sont enterrés avec les cadavres des "expériences" ratées dans le jardin potager où ils fertilisent si bien les belles tomates d'été tant appréciées par le voisinage.



Bernard Corbitt

Corbitt se rend compte que Man-Bagari grandit à une vitesse de plus en plus rapide, ce qui nécessite de plus en plus de membres. En outre, son appétit est devenu pratiquement insatiable. Si bien qu'en bon père adoptif, Corbitt a dû insister auprès de Tomaszewski pour qu'il lui procure de plus en plus d'organes. Ce soir, il donnera à Man-Bagari une rate partiellement décomposée et ajoutera le bras gauche presque parfaitement préservé d'une fillette, à sa collection de membres sans cesse grandissante.

Corbitt continue de mener une vie normale. Il est respecté par ses voisins et ne montre aucun signe de ses rapports avec Yog-Sothoth, ni aucun indice permettant d'imaginer les horreurs qu'il abrite dans sa cave. Le Gardien doit prendre soin de ne pas exposer Corbitt à de grands dangers. Celui-ci ne révélera pas ses compétences en magie, à moins qu'il ne craigne pour sa vie ou qu'il soit sûr qu'il ne restera aucun témoin survivant. Yog-Sothoth s'intéresse peu à la situation et s'il sent que les investigateurs s'immiscent dans ses projets, il s'en remettra à Corbitt pour régler les problèmes.

Corbitt considérera toute menace contre "l'enfant" comme une attaque contre un membre de sa famille. Il est dévoué à Yog-Sothoth et préoccupé du bien-être de la créature et fera tout ce qui est nécessaire pour préserver la vie de celle-ci. Mais il évitera d'utiliser plus de force et de violence qu'il n'est nécessaire. C'est en réalité un homme gentil (souvenez-vous que jusqu'à présent, il n'a ni blessé ni tué quiconque, bien qu'il ait accepté plusieurs meurtres de Yog-Sothoth sans aucune question). La première tactique qu'il adoptera consistera simplement à déménager dans un quartier résidentiel d'une autre ville. Il pourra aussi dénoncer les investigateurs à la police : c'est plus risqué mais faisable. Ses expériences avec des hallucinogènes exotiques lui ont permis de découvrir d'obscures toxines végétales qui peuvent être utilisées dans des attaques indirectes contre les investigateurs. Certaines de ces substances doivent être ingérées : il les injectera dans de la nourriture ou les utilisera pour corser une boisson. D'autres doivent être inhalées : il les placera sur un tapis poussiéreux qu'il battra lorsque les investigateurs passeront par là. Les composés de ces drogues provoquent chez leurs victimes d'intenses hallucinations. Quiconque ratra un jet sur la Table de Résistance contre ces hallucinogènes aura l'illusion d'être attaqué par des monstres épouvantables, d'être pris au milieu d'un cataclysme, etc... Les effets dureront 2D4 heures et coûteront à la victime 1D4 points de SAN. Les poisons de Corbitt sont si inhabituels et si subtils, que les techniques de la médecine légale ne pourront que difficilement détecter leur présence (25% de chance de succès).

En dernier ressort, Corbitt appellera Yog-Sothoth lui-même pour qu'il détruise les investigateurs. Si celui-ci

condescend à satisfaire à cette demande, il attaquera les personnages avec ses projectiles enflammés de couleur argent. Il faut que le Gardien fasse attention de ne pas introduire directement dans l'aventure, sauf si cela est absolument indispensable, une créature aussi puissante que Yog-Sothoth, sans que le rituel approprié soit accompli.

L'esprit délabré de Corbitt ne garde que peu ou pas de souvenirs des événements au jour le jour, surtout s'ils sont en relation avec le Mythe. Depuis qu'il est devenu conscient de sa déficience mentale, il s'est mis à tenir un journal intime (voir plus loin). Malgré cela, il faudrait qu'il soit guéri de sa maladie mentale pour être capable de comprendre tous les actes innommables qu'il a commis ou qu'il a favorisés au cours des dernières quatorze années.

BERNARD CORBITT

FOR 10	CON 12	TAI 12	INT 17	POU 19
DEX 13	APP 15	EDU 15	SAN 22	PdV 12

Bonus aux dommages : aucun

Compétences : Anthropologie 70% ; Astronomie 90% ; Baratin 55% ; Botanique 97% ; Chimie 80% ; Chirurgie non orthodoxe 87% ; Concocter Poison Indécelable 75% ; Conduire Automobile 55% ; Géologie 45% ; Histoire 70% ; Lire/Ecrire Chinois 55% ; Lire Sanskrit 40% ; Mythe de Cthulhu 31% ; Occultisme 45% ; Parler Espagnol 35% ; Parler Français 60% ; Parler Punjabi 30% ; Pharmacologie 85% ; Premiers Soins 80% ; Trouver Objet Caché 80% ; Zoologie 60%.

Sorts : Appeler Ramasekva, Contacter Ramasekva, Terrible Malédiction d'Azathoth.

LES INVESTIGATIONS

Les articles du journal local

Si les investigateurs consultent les anciens numéros du journal local, soit au siège social de celui-ci, soit à la bibliothèque, ils peuvent trouver un certain nombre d'histoires intéressantes [voir Corbitt - aide de jeu n° 1, 2 et 3]. Il sera nécessaire de réussir un jet de Bibliothèque pour chacun de ces documents. En outre, pour s'intéresser à l'histoire de Tomaszewski, les investigateurs devront connaître l'existence de ce personnage.

Le trafic avec l'hôpital

Corbitt a été obligé de chercher quelqu'un susceptible de lui procurer les organes et les membres nécessaires à ses opérations. Les procédures médicales contemporaines imposent que les éléments corporels humains soient enveloppés dans des toiles (pour éviter qu'on voie de quoi il s'agit) puis, incinérés. Occasionnellement des spécimens sont épargnés pour des expériences menées par l'hôpital et la faculté de Médecine.

Corbitt a trouvé un garçon de salle, Randolph Tomaszewski, disposé à sélectionner et à mettre de côté certains éléments dont il a besoin. Randolph a, en effet, pour peu ragoûtant travail de nettoyer les salles d'opération et d'éliminer les restes qu'il y trouve. Ainsi, au lieu de se conformer aux procédures normales, il met simplement certains des organes avec ce qui ne doit pas être incinéré et les laisse partir à la décharge publique. Celle-ci est située dans

une région inhabitée et n'est pratiquement pas contrôlée.

Lorsqu'il traite avec Tomaszewski, Corbitt est dans un état de semi-possession et, la plupart du temps, il ne se rappelle pratiquement rien de ses relations avec le garçon de salle. Il se rend à l'hôpital à l'heure du déjeuner et apporte à Randolph des produits d'épicerie, des légumes de son jardin et des hallucinogènes de sa serre. Randolph apprécie grandement ces cadeaux.



*Randolph
Tomaszewski*

Tomaszewski est un adorateur de Satan, complètement dérangé et allumé. Il utilise les drogues apportées par Corbitt pour tenter vainement de "contacter le Sombre Maître". Il pense que les organes sont donnés à des animaux sauvages afin qu'ils développent un goût pour la chair des enfants. Il espère que ces animaux seront possédés par son terrible seigneur qui pourra alors se déchaîner. Il est paranoïaque, sadique et masochiste. Il habite, au troisième étage d'un immeuble de la basse ville, dans un studio rempli de tout un attirail d'objets en rapport avec ses croyances erronées. Si les personnages sont capables d'accueillir Tomaszewski et de se confronter à lui, il paniquera, attaquant le plus proche investigateur, avant de tenter de s'échapper en courant dans les couloirs. Une telle rencontre se produira très probablement à l'hôpital - ou chez lui - mais de toutes façons, dans les étages. Il pourra ainsi tenter de se sauver en se jetant à travers une fenêtre, son long cri cessant lorsqu'il rencontrera sa mort. Une fouille de son cadavre, de son appartement ou de son armoire à l'hôpital permettra de découvrir des échantillons des drogues de Corbitt ainsi que des objets qu'il utilisait dans sa dévotion satanique.

RANDOLPH TOMASZEWSKI

garçon de salle à l'hôpital

FOR 14	CON 15	TAI 14	INT 11	POU 10
DEX 13	APP 8	EDU 8	SAN 15	PdV 15

Bonus aux dommages : + 1D4

Compétences : Discrétion 30% ; Esquiver 40% ; Occultisme 65% ; Se Cacher 50%.

Sorts : aucun

Armes : Coup de Poing 60%, 1D3
Coup de Pied 40%, 1D6
Lutte 75%, dommages spéciaux
Couteau à cran d'arrêt 45%, 1D4

L'asile

Si les investigateurs apprennent l'existence de l'infirmière, Mona Dunlap, et remontent sa piste jusqu'à l'asile local, ils découvriront qu'elle est morte il y a six ans, sans avoir repris conscience. Le médecin de service à cette époque travaille toujours au même endroit et si les personnages réussissent un jet de Baratin, de Discussion ou d'Eloquence, il sera disposé à leur parler. Il leur apprendra peu de chose mais leur révélera que, quelques instants avant sa mort, la patiente repris conscience. Ses derniers mots furent : "C'était horrible ! Ça n'avait ni bras ni jambe, à peine un visage ! Ça aurait dû mourir ! Ça aurait dû mourir avec l'autre !".

NECROLOGIE

CORBITT, Lynn Anne Meyers, âgée de 22 ans. Décédée en cours d'accouchement à son domicile. Diplômée du collège de Pierpoint, Madame Corbitt s'était mariée, il y a deux ans, avec Bernard Corbitt, homme d'affaires. Les funérailles de la mère et de l'enfant auront lieu samedi après-midi. Madame Corbitt laisse derrière elle ses parents, Edward et Shirley Meyers, ainsi que son mari, Bernard Corbitt, Président de l'entreprise "Les Importateurs d'Amérique".

Une infirmière hospitalisée après un accident au domicile de sa patiente

Une infirmière, Mademoiselle Mona Dunlap, a été admise à l'Asile Central, hier, à la suite d'un accident qui a eu lieu au domicile de sa patiente. Son état a été jugé sérieux.

Mademoiselle Dunlap, dont les services ont été loués par Monsieur et Madame Bernard Corbitt pour aider Madame Corbitt au cours de sa grossesse, a apparemment subi un grand choc en tentant de faciliter l'accouchement de celle-ci sans aucune assistance. Lorsque Monsieur Corbitt rentra de son bureau mercredi après-midi, il trouva l'infirmière inconsciente et sa femme et son enfant morts des complications liées à l'accouchement. Les médecins de l'asile ont déclaré que Mademoiselle Dunlap allait bientôt reprendre conscience mais qu'il faudrait du temps avant de pouvoir évaluer l'étendue exacte des dommages qu'elle a subis.

- (Les deux articles sont datés de 12 ans auparavant)

- Corbitt - alde de jeu n° 3

La chasse aux ordures

Si les investigateurs suivent Corbitt au cours d'une de ses chasses aux ordures, ils devront réussir deux jets de Conduire Automobile pour ne pas perdre de vue leur proie, tout en restant à une distance suffisante. Si l'un de ces deux jets est raté, le vigilant Corbitt les repèrera et empruntera alors un itinéraire alternatif qui les conduira dans une poursuite sinueuse et lente qui durera presque trois heures. Ce voyage ressemblera plus à une ballade dominicale à travers la ville qu'à une diversion.

Si les investigateurs réussissent à échapper à toute détection, Corbitt les conduira jusqu'à la décharge municipale au dessus de laquelle, virevoltent des oiseaux. Ils pourront alors observer Corbitt se glissant dans un trou de la clôture. Une fois à l'intérieur, il se dirigera directement vers un ou deux tas d'ordures bien précis et en extraira plusieurs objets enveloppés dans de la toile. Il ouvrira chacun de ces paquets et rejètera les organes qu'ils contiennent s'ils sont trop mutilés ou décomposés. Il ne conservera que ce qui lui semble entier et utile. Lorsqu'il aura trouvé un ou deux paquets satisfaisants, il se glissera hors de l'enceinte. Les investigateurs l'observant depuis la clôture devront réussir deux jets de Se Cacher pour éviter d'être découverts. Ceux qui le suivront dans la décharge devront réussir deux jets de Discretion. En fonction des activités des investigateurs, ces jets peuvent être modifiés mais un échec indiquera toujours que Corbitt a repéré quelqu'un. Dans ce cas, il fera semblant de ne s'être aperçu de rien. Mais à l'avenir, il se méfiera des personnages et commencera à mettre au point des plans pour les distraire et les mystifier.

Confrontation avec Corbitt

Si, plus tard, les investigateurs rendent visite à Corbitt et lui posent des questions au sujet de ses étranges activités, il n'admettra qu'il n'a fait que ramasser des écorces et des échantillons de feuillages pour ses études.

Si ses fréquents voyages à la décharge municipale sont mentionnés, il expliquera que c'est le meilleur endroit pour réunir certains spécimens de mousse importants pour ses recherches de fertilisants spéciaux pour plantes. Il ira jusqu'à offrir à ses inquisiteurs une visite de sa serre, pour peu qu'ils manifestent le moindre intérêt pour "la douce science qu'est la botanique" (Voir la section "La serre" plus loin).

Si les personnages choisissent d'affronter Corbitt sur la décharge municipale, il reculera devant leur approche. Il ne dévoilera pas volontiers le contenu de ses paquets et prétendra, en bégayant, qu'ils contiennent des branches d'arbres portant certains types de champignons qu'il recherche depuis longtemps. Si les personnages s'emparent de ses paquets par la force, Corbitt essaiera de s'échapper pour monter dans sa voiture et rentrer chez lui. Il ne révélera ses compétences en magie que s'il est confronté à une menace de mort ou s'il risque une incarcération immédiate. L'un de ces paquets contient un foie humain (perte de 0/1 point de SAN) et l'autre la jambe mutilée d'un garçon d'une dizaine d'années (perte de 1/1D3 points de SAN).

Le voyage d'affaires de Corbitt

Si les activités de Corbitt n'attirent pas l'attention des investigateurs, il frappera un jour à la porte du personnage qui est son voisin. Il lui expliquera qu'il est sur le point de partir pour un voyage d'affaires d'une semaine à New York et lui demandera s'il peut jeter un oeil sur sa maison et ramasser son courrier. En échange de ce service, il lui offrira un panier de fruits et de légumes fraîchement cueillis de son jardin. Ce cadeau est anodin et délicieux (ou du moins peut-on le penser parce que de tels cadeaux ont toujours été ainsi par le passé).

Si l'investigateur demande pour quelles raisons ce voyage est entrepris, Corbitt répondra : «Oh, vous ne vous souvenez pas ? Je suis dans une affaire d'importation, "Les Importateurs d'Amérique". Je dois aller régler des problèmes avec les douanes au sujet de la quarantaine imposée à une cargaison que je dois recevoir prochainement.»

Si les investigateurs ont déjà eu affaire à Corbitt auparavant, il demandera : «Vous voulez quelque chose ? Y a-t-il quelque chose que je puisse vous rapporter ? J'espère rencontrer quelque associé de retour d'Orient.» Si les personnages lui demandent quelque chose, il répondra qu'il fera de son mieux avant de les remercier et de s'en aller.

Si Corbitt suspecte les investigateurs de l'avoir observé, le cadeau qu'il offrira sera assaisonné d'un hallucinogène d'une toxicité de 16. Si un investigateur réussit un jet de Trouver Objet Caché à - 10%, il remarquera de petits trous d'épingle sur les fruits. Il évitera certainement d'y toucher. Tout investigateur qui consommera un de ces fruits, devra réussir un jet sur la Table de Résistance pour éviter de souffrir des effets de la drogue. Cette drogue provoque des visions de monstres, des crises de hurlements, une abondante transpiration et une perte de contrôle des fonctions physiques de base.

Si les voisins posent des questions sur l'état mental d'un investigateur après l'avoir vu courir le long de la rue dans des pantalons souillés en hurlant de toutes ses forces qu'il

est attaqué par d'horribles monstres, il faudra les convaincre que cet état est dû à un surmenage passager.

LA MAISON DE CORBITT

La cour et l'intérieur de la maison de Monsieur Corbitt sont décrits en détail dans les paragraphes qui suivent.

La propriété se trouve dans une banlieue aisée et respectable.

Si les investigateurs sont repérés, par un voisin ou un automobiliste de passage, alors qu'ils commettent une effraction, il est fort probable que la police sera prévenue.

La serre

A l'arrière de la grande maison de Corbitt se trouve sa serre. C'est là qu'il cultive un certain nombre de plantes exotiques dangereuses parmi quelques inoffensives orchidées. S'il invite les investigateurs à visiter sa propriété, il ne les laissera que quelques minutes dans la serre, prétendant que les plantes sont très délicates et sensibles au moindre changement dans leur environnement. En tout état de cause, il s'arrangera pour que ses visiteurs ne restent pas plus de 15 mn. Par contre, si les investigateurs pénètrent dans la serre de leur propre initiative, ils pourront y rester aussi longtemps qu'ils le voudront. Pour chaque quart d'heure de recherche effectuée dans ce lieu, ils auront droit à un jet de Botanique. Chaque jet réussi permettra de découvrir les choses suivantes (dans l'ordre) :

1) de nombreuses plantes sont des spécimens végétaux qui ne peuvent être trouvés que dans des parties retirées d'Asie, d'Afrique et d'Amérique du Sud ;

2) hormis les orchidées, la plupart des plantes sont connues pour receler de puissantes substances narcotiques ou toxiques. La collection comprend, entre autres, des

plants de coca, de cannabis, de digitales pourpres, d'amanites tue-mouches et de mortelles belladones ;

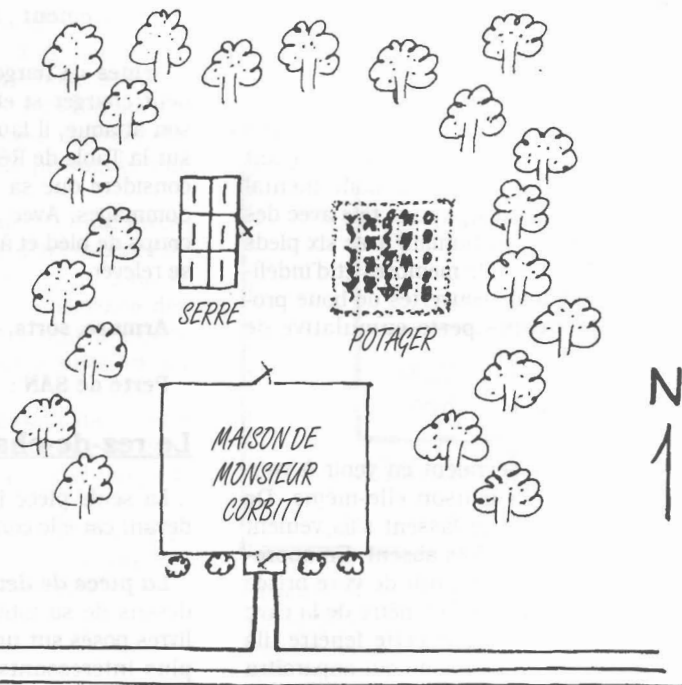
3) deux des plantes ne ressemblent absolument à aucune espèce terrestre et sont d'origine inconnue :

La plante grimpante orange : l'une des deux plantes d'origine inconnue est une plante grimpante à grandes feuilles oranges et bleues. Si l'une de ses feuilles grasses et au goût amer est complètement mâchée, les alcaloïdes qu'elle contient stimulent la glande pinéale, permettant au mâcheur de voir des objets au delà de la réalité ordinaire (malheureusement, les créatures qui habitent dans cet au-delà peuvent aussi le voir). Cette vision peut se produire de façon aléatoire (réussir un jet de POUx1) ou être provoquée par un effort de concentration (réussir un jet de POU+INT), à n'importe quel moment dans les trois heures qui suivent l'ingestion.

De telles plongées dans une autre réalité durent POU+1D10 minutes. Elles révèlent à l'investigateur un paysage sombre et jonché de pierres, décoré de plantes cristallines et occasionnellement illuminé par des éclairs roses. Il est possible d'explorer ce paysage par un effort de volonté. Toute personne qui visite ce monde nouveau pendant au moins dix minutes, augmente son score en Mythe de Cthulhu de 1D4%.

Cependant, pour chaque période de dix minutes dans cette dimension, il y a 50% de chance pour qu'elle soit repérée par un habitant des lieux. Le premier signe en sera la vision d'une forme arachnéenne fonçant précipitamment vers elle. Haute d'environ deux mètres et d'une grande malice, cette chose est avide de sang humain. Elle attaquera sans hésitation et tant que le personnage n'aura pas échappé à cette dimension étrange en réussissant un jet de POUx3. Les investigateurs qui n'ont pas mâché de feuilles sont évidemment incapables de voir le monstre et ne pourront qu'assister, impuissants, au spectacle des vêtements et de la chair de leur compagnon qui se déchiquètent

PROPRIÉTÉ DE MONSIEUR CORBITT



pendant que le sang qui jaillit est aspiré vers le néant. La vision d'un tel événement cause une perte de 1/1D6 points de SAN.

LA CREATURE D'UNE AUTRE DIMENSION

FOR 18	CON 16	TAI 19	INT 7	POU 10
DEX 16	APP -	EDU -	SAN -	PdV 17

Déplacement : 10

Armes : Griffes (x2) 65%, 1D8+1D6 de dommages

Perte de SAN : 1/1D8

La fleur pourpre : la seconde plante d'origine inconnue de la serre a des feuilles épineuses bleu-vert et une grande fleur charnue, blanche et rouge. Sensible à l'énergie vitale des formes mobiles, elle essaye de les tuer afin de s'en faire un fertilisant. Après qu'un investigateur ait été dans la serre pendant 40 moins (POU+CON) minutes, la plante se tournera silencieusement vers lui. Il ne s'apercevra de ce mouvement que s'il réussit un jet de Trouver Objet Caché. S'il n'a pas conscience de la menace que représente la plante, celle-ci attaquera en émettant un nuage de gaz froid qui ne tue pas immédiatement mais qui provoque une décomposition rapide des chairs de la victime.

Si l'investigateur inhale ce gaz avant de réussir à sortir de la serre (en ne réussissant pas un jet de CONx4), en l'espace de 60 secondes il commencera à pourrir, perdant 1D3 points de vie à chaque round. Il devra supporter ainsi une intolérable douleur pendant que sa chair noircira et que sa peau se craquelera comme celle d'un fruit pourri. Cette décomposition continuera jusqu'à ce qu'il ne reste plus rien de lui qu'une bouillie brune dans laquelle on pourra apercevoir les objets métalliques qu'il portait éventuellement sur lui. Toute personne témoin d'une scène pareille perdra 1/1D6 points de SAN.

Le Jardin Potager

S'il venait à l'idée des investigateurs de creuser dans le grand potager de Corbitt, ils seraient rapidement récompensés de leur initiative en découvrant les sinistres restes de ses nombreuses expériences. Des cages thoraciques pourrissantes, des têtes décomposées et, plus effrayant encore, les atroces greffons créés par ce malade mental pourrissent ainsi être mis à jour. Des corps sans tête avec des jambes à la place des bras, un tronc humain avec six pieds sortant des côtes, un grand nombre de membres et d'indéfinissables parties de corps humains couvertes de boue provoqueront chez les fouilleurs une perte cumulative de 0/1D4 points de SAN.

La fouille de la maison

Finalement, les investigateurs devraient en venir à vouloir jeter un coup d'oeil dans la maison elle-même. De toutes façons, il faudra bien qu'ils le fassent s'ils veulent collecter les lettres de l'homme d'affaires absent. En approchant de la maison, ils entendront un bruit de vitre brisée et un raclement de meubles venant de la fenêtre de la cave donnant sur la rue. S'ils regardent par cette fenêtre, ils apercevront une forme vaguement humaine qui apparaîtra pendant une fraction de seconde avant de replonger dans l'ombre. Selon toute vraisemblance, il s'agit d'un cambrioleur au travail. S'ils pensent à appeler la police, indiquez

que celle-ci n'arrivera pas assez vite pour appréhender le voleur qui aura tout le temps de fuir.

Le fruit d'une ancienne expérience de Corbitt

Afin de perfectionner son étrange art chirurgical-magique, Corbitt s'est entraîné pendant des années. Certains des résultats de ses expériences sont morts et d'autres ont dû être tués. L'un d'entre eux, pourtant, a été conservé en vie et se promène dans la maison, parce que Corbitt l'a trouvé amusant il y a quelques années. Cette créature est composée de quelques éléments de corps humains : une tête de femme avec deux bras qui sortent des endroits où il devrait y avoir des oreilles et une seule jambe humaine rattachée au cou. Cette chose est pratiquement dépourvue d'intelligence, son cerveau étant remplacé par un système digestif rudimentaire. Autorisée à se balader dans la cave lorsque Corbitt est au bureau, elle sautille et trotte un peu partout, se comportant en quelque sorte comme un chat domestique.

Les fenêtres de la cave sont fermées mais non verrouillées. Pour ouvrir l'une d'entre elles, il suffit de réussir un jet de FOR sur la Table de Résistance contre une FOR de 8. Lorsque les investigateurs se glisseront ainsi dans la cave, la porte de la pièce où ils entreront claquera comme si le voleur venait juste de s'enfuir. S'ils décident de le poursuivre, la chose terrifiée montera du mieux possible l'escalier et essaiera de forcer la porte retenue par un loquet fragile (FOR 5). Si elle réussit à le faire, elle se dirigera vers les étages supérieurs entraînant les investigateurs dans une joyeuse course-poursuite. Si elle est coincée, elle crachera et sifflera de façon menaçante, son visage demi-humain tordu de frayeur.

LA CHOSE FEMME SAUTILLANTE.

Résultat d'une ancienne expérience de Corbitt

FOR 9	CON 9	TAI 5	INT 5	POU 5
DEX 9	APP -	EDU -	SAN -	PdV 7

Déplacement : 9

Armes : Charge 30%, dommages spéciaux. La créature peut charger si elle est effrayée et acculée. Si elle réussit son attaque, il faut opposer sa FOR à la DEX de sa victime sur la Table de Résistance. Si ce test est à son avantage, on considère que sa victime chute et prend 1D3 -1 points de dommages. Avec la créature continuant à lui donner des coups de pied et à la charger, il lui faudra 1D3 rounds pour se relever.

Armure, sorts, compétences : aucun

Perte de SAN : 1/1D6

Le rez-de-chaussée

La seule pièce intéressante de ce niveau est la pièce de devant car elle contient plusieurs objets importants.

La pièce de devant : Corbitt l'utilise comme bureau. Au-dessus de sa table de travail, se trouve une collection de livres posés sur une simple étagère. Les quatre ouvrages les plus intéressants sont une version arabe du Coran, un exemplaire de *Twenty Experiments in the Occult* par le charlatan Dr. Arthur Turnley (aucun bonus au savoir ni multiplicateur de sorts), un exemplaire usé de *Magie Véritable*

par Theophilus Wenn (+6%, multiplicateur de sorts : x 2-1D8 SAN) et un grand livre rudimentairement relié en peau de cobra, portant le titre *The Key and the Gate*, écrit en sanskrit. Il y a aussi quatorze journaux intimes reliés en cuir, datés de l'époque de la première rencontre de Corbitt avec Yog-Sothoth jusqu'au moment de l'aventure. Un classeur noir à anneaux contient les notes de Corbitt au sujet de ses expériences botaniques.

Si un investigateur réussit à lire *The Key and the Gate*, il apprendra que Yog-Sothoth peut se manifester sous la forme de Ramasekva, ce démon doté de nombreux membres qui sépare les mondes pour dévorer les survivants. La lecture de ce livre ajoute 5% à la compétence Mythe de Cthulhu mais coûte 1D6 points de SAN. Il contient le sort Appeler Ramasekva qui est relativement complet et qui peut être appris en réussissant un jet d'INT x3. Pour lancer cette version particulière du sort Appeler Yog-Sothoth, il n'est pas nécessaire de construire une tour de pierre. Par contre, il faut utiliser une drogue que Corbitt sait fabriquer.

Les journaux décrivent la vie de Bernard Corbitt depuis son retour d'Inde. Il faudra 10 minutes pour feuilleter un volume. Une lecture plus approfondie est très ennuyeuse et nécessite une demi-heure par journal : voir l'encart "Les Journaux de Corbitt" pages suivantes [voir Corbitt - aide de jeu Corbitt n° 4].

Les notes de Corbitt concernant ses travaux botaniques sont compliquées, quelque peu souillées et à demi effacées mais elles peuvent être néanmoins comprises, en réussissant un jet de Botanique. Elles décrivent ses expériences réalisées avec des drogues concoctées à partir des plantes qui poussent dans sa serre. Les investigateurs apprendront ainsi qu'il utilise les amanites tue-mouches avec des extraits de plusieurs autres de ses plantes pour produire une drogue qu'il appelle "Soma". C'est un ingrédient indispensable pour lancer le sort Appeler Ramasekva. C'est en utilisant cette drogue pour modifier son état de conscience que Corbitt réussit à contacter Yog-Sothoth incarné en Ramasekva.

Un investigateur pourra concocter correctement cette drogue en réussissant un jet de Pharmacologie. Ce ne sera peut-être pas nécessaire, car une réserve de ce produit est cachée sous un sofa de la pièce, dans une boîte indienne sculptée. Ses propriétés hallucinogènes peuvent être identifiées par un analyste compétent. Si elle est ingérée, elle coûtera, par les visions cosmiques qu'elle provoque, une perte de 1D4 points de SAN.

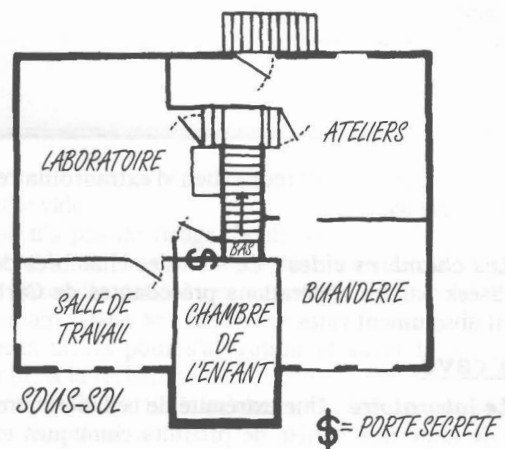
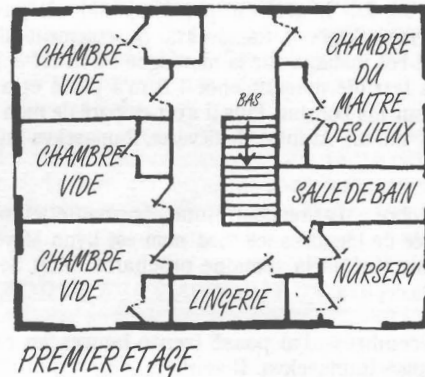
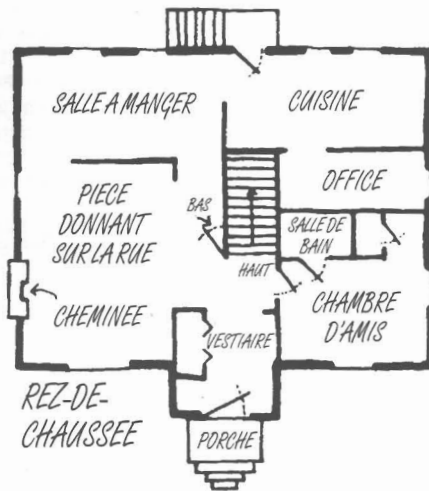
Un second jet de Botanique réussi permettra à un investigateur d'apprendre des choses utiles sur deux espèces de plantes d'origine inconnue conservées par Corbitt dans sa serre. Cela l'aidera, peut-être, à prendre conscience des dangers potentiels qu'elles présentent. Leur origine exacte est obscure, mais Corbitt prétendra que les graines lui ont été données par Ramasekva.

Il n'y a rien de particulièrement intéressant dans cette pièce. Dans un tiroir du bureau quatre coûteux dictionnaires sont rangés : un dictionnaire ancien grec/anglais, un sanskrit/anglais, un chinois/anglais et un russe/anglais. Les autres tiroirs contiennent des enveloppes, du papier à lettres, des crayons, des bouteilles d'encre et une réserve de trombones et d'élastiques.

Le premier étage

La chambre du maître des lieux : C'est la chambre de Bernard Corbitt. Elle est relativement bien entretenue. Ses vêtements n'occupent qu'un tiers du placard. Une photo

MAISON DE MONSIEUR CORBITT



encadrée de sa défunte femme trône à une place d'honneur, sur la table de nuit. Il n'y a rien de particulièrement intéressant ici (à moins que les personnages y pénètrent de nuit, lorsque Corbitt y dort).

La nursery : Cette pièce a été préparée pour accueillir l'enfant de Corbitt. Elle est entièrement vide à l'exception

LES JOURNAUX DE CORBITT

Ci-dessous sont présentés des extraits intéressants de ces journaux. Le journal n°1 date d'il y a quatorze ans, le journal n°14 est le plus récent. Les éléments dépourvus d'intérêt ne sont pas présentés car ils ne comportent que des déclarations du genre : "il ne s'est rien passé de remarquable aujourd'hui", ou "je me suis acheté un nouveau costume au cours de mon après-midi de congé".

Journal n° 1

10 septembre - Encore un trou de mémoire embarrassant aujourd'hui. Ce journal devrait m'aider à éviter ce genre de chose.

13 septembre - J'ai fait signer par ma mère le dernier des documents légaux qui officialise le transfert de la propriété de l'entreprise "Les Importateurs d'Amérique", d'elle à moi. Elle semble s'accommoder de l'institution où je l'ai placée et j'espère que je pourrai lui assurer le traitement et les attentions dont elle a besoin. Je crains que son état continue à décliner rapidement. C'est la mort de père qui a dû déséquilibrer son esprit. Si elle était au courant de mon rôle dans cette mort, bien que je ne m'en sente absolument pas responsable, je suis sûr qu'elle en mourrait. Elle ne pourrait pas comprendre la puissance de mon nouveau Seigneur, Ramasekva. Si seulement elle avait pu connaître ces instants sur la montagne où IL est apparu dans toute sa terrible magnificence ! Il m'a parlé et a laissé sa marque sur ma poitrine. Puis il s'est emparé de mon père et ils sont devenus un. Avant de le dévorer, Ramasekva lui a arraché la tête...

29 octobre - J'ai rencontré une charmante jeune femme à une soirée de bienfaisance. Son nom est Lynn Meyers. Je l'ai invitée au cinéma la semaine prochaine. Mon Seigneur, je pense, l'acceptera.

12 décembre - J'ai passé trente heures en cérémonie. J'ai localisé Ramasekva. Il veut un pont vers notre monde et a besoin de mon aide. Je lui ai donné mon accord. Mes études m'ont appris que Ramasekva est un obscur Asura, un démon de l'Inde de l'Est. On dit que les Asura sont des dieux très anciens et que ce sont eux qui dominaient le monde avant l'arrivée de Shiva. Certaines choses dont il est fait mention dans le livre de Wenn m'ont conduit à penser qu'il y aurait un lien avec une créature appelée Yog-Sothoth.

Journal n° 2

10 janvier - J'ai ressenti le désir de faire de Lynn ma femme et j'ai officialisé ce projet en le lui proposant. Elle a accepté et nous avons fixé la date du mariage au 9 mars de cette année. Ramasekva m'a assuré que c'est une bonne date.

13 mars - Nous rentrons de notre lune de miel. Lynn et moi avons décidé de conserver la demeure familiale parce que c'est un excellent endroit pour élever les enfants. En mai, si tout va bien, Lynn m'accompagnera dans mon voyage à Ceylan, à la recherche d'une nouvelle réserve de tisane. Cela risque d'être mon dernier voyage à l'étranger pour un certain temps. Un homme qui envisage de fonder une famille, doit accepter de se fixer quelque peu.

1er avril - J'ai dû envoyer Lynn rendre visite à sa mère pour pouvoir me livrer à la cérémonie. Je ne pense pas qu'elle soit déjà prête à comprendre. Ramasekva m'a annoncé qu'il veut une union charnelle. Il exige que cette union ait lieu avec ma femme. Je dois attendre treize jours, organiser une autre cérémonie plus simple et attendre. Ramasekva prendra ma place.

14 avril - J'ai organisé la cérémonie dans la matinée et Ramasekva est venu. J'ai attendu plusieurs heures dans la cave pendant qu'il était avec Lynn. Elle ne semble se douter de rien.

19 juillet - J'ai dit à ma femme de rester au lit toute la journée parce que sa grossesse la rend malade. Il m'a fallu la journée pour contacter Ramasekva. Je devrai accoucher ma femme tout seul, à la maison. Mon Maître m'a ordonné d'élever cet enfant comme si c'était le mien.

21 novembre - Malheur de malheur ! Ma vie est réduite à néant. La pauvre Lynn est descendue au laboratoire aujourd'hui et elle a expiré au cours de l'accouchement, malgré tous mes efforts pour la sauver. L'infirmière Dunlap a surgi dans la pièce au mauvais moment et lorsqu'elle a vu l'enfant, elle a perdu connaissance. Dans mes efforts pour essayer de prendre soin d'elle, il est probable que j'ai négligé Lynn à un moment critique. Quoi qu'il en soit, elle est partie et je ne peux m'en prendre qu'à moi. Un second enfant, un garçon est né mort. J'ai fait transporter les deux corps au dépôt mortuaire. J'ai caché l'enfant de Ramasekva dans la cave. Cette chose est dépourvue de membres et semble éprouver des difficultés à respirer. Je ne pense pas qu'elle pourra vivre longtemps.

d'un berceau poussiéreux. Rien d'extraordinaire ne peut être trouvé ici.

Les chambres vides : Ce sont des chambres de réserve, utilisées par les générations précédentes de Corbitt. Elles sont absolument vides.

La cave

Le laboratoire : Une extrémité de ce laboratoire est rempli de toute une variété de produits chimiques entreposés dans des bocaux, parmi des vases à bec, des cornues, des mortiers, des pilons et des balances. Plusieurs spécimens de plantes séchées jonchent la table. De l'autre côté de la pièce se trouve le matériel chirurgical de Corbitt. Des scalpels, du catgut, des aiguilles, des écarteurs, des clamps et d'autres instruments sont entreposés dans un grand meuble à tiroirs.

Lorsqu'on s'approche de ce meuble, le bruit assourdi d'un compresseur électrique peut être entendu. On peut

aussi remarquer que du tiroir du bas s'échappe un filet d'air frais. S'il est ouvert, on y découvrira un ensemble de nerfs, de tendons et de vaisseaux sanguins humains réfrigérés, sans doute destinés à un usage futur (perte de 0/1 point de SAN). Ailleurs, dans le laboratoire, se trouvent des bouteilles de glucose et de solutions salines. L'endroit est un peu déroutant car il semble servir à la fois à un chirurgien, à un chimiste et à un botaniste. Les investigateurs peuvent se demander combien coûte tout cet équipement. Plusieurs milliers de dollars : c'est quand même bien plus que ce que la plupart des hommes peuvent dépenser pour financer un simple passe-temps...

La chambre de l'enfant : Le placard au sud du laboratoire est vide, mais quiconque en ouvrira la porte sera agressé par une odeur fétide et non identifiable. Si une fouille est néanmoins entreprise, un jet de Trouver Objet Caché réussit permettra de voir que la paroi du fond est une

LES JOURNAUX DE CORBITT

25 novembre - Les funérailles de Lynn et de l'enfant ont eu lieu aujourd'hui. Ses parents avaient le cœur brisé et avaient sincèrement pitié de moi. Je les ai consolés un peu plus tard, je leur ai promis de rester en contact avec eux.

26 novembre - La cérémonie que j'ai organisée pour faire venir Ramasekva lui a permis de m'expliquer le rôle du second enfant. Il m'a dit que cette chose vivrait et que je devrai passer les dix années à venir à me préparer pour le moment où il aura besoin de moi. C'est en vue de cet événement que je dois équiper la chose pour qu'elle puisse vivre sur terre. Je dois la doter de membres et de poumons. Je ne devrai pas entrer en contact avec Ramasekva avant dix ans et un jour.

14 décembre - J'ai trouvé quelqu'un pour m'aider. Il s'appelle Randolph Tomaszewski. Il travaille à l'hôpital régional et m'a assuré qu'il peut me fournir les éléments nécessaires aux expériences que je dois conduire au cours des années qui viennent. C'est un type plutôt déplaisant mais j'ai besoin de son aide. J'ai accepté de lui fournir une petite quantité des drogues qu'il désire et lui, en contrepartie, il essaiera de satisfaire mes besoins. Il n'est pas impossible que les relations qu'il entretiendra ainsi avec moi l'aideront à s'améliorer. Il semble être un homme plein d'amertume et sans aucun esprit religieux. La semaine prochaine, j'irai faire mon premier tour à la décharge et je verrai ce que mon acolyte a été capable de trouver pour moi. Les expériences que je dois mener risquent d'être difficiles mais je suis sûr que je réussirai à apprendre surtout avec l'aide de mon maître, Ramasekva.

Journaux n° 3 à 12

Ces journaux couvrent une période sans aucune importance pour le scénario. Ils parlent des trois voyages en Orient, d'acquisition d'orchidées rares et d'autres curiosités botaniques, de la rencontre avec plusieurs vieux amis, de préoccupations professionnelles, ainsi que de nombreuses dépenses ordinaires, etc. Les "expériences" sont occasionnellement mentionnées mais Corbitt ne s'étend pas.

Journal n° 13

25 novembre - L'enfant est grand maintenant. Le moment est venu. Je suis entré en contact avec Ramasekva, au cours d'une cérémonie. Il m'a dit que lorsque le printemps sera là, il faudra que je me procure des membres frais et des organes qui seront

ajoutés à la créature. Le temps des expériences est terminé. Comme la chose est toujours un enfant, je ne devrai utiliser que des organes et des membres d'enfants. Mes expériences m'ont démontrées que les organes jeunes s'adaptent bien plus facilement que les autres. Les organes qui ne conviendront pas, devront être donnés à manger à l'enfant. Ramasekva veut ainsi développer chez lui, le goût pour ce genre de nourriture et m'a dit qu'il est temps qu'il grandisse.

Journal n° 14

19 mars - Tomaszewski prétend que j'exige trop de lui et qu'il éprouve des difficultés grandissantes à me fournir ce que je veux, car les besoins de l'enfant ne cessent de croître. J'ai renforcé la concentration des drogues que je donne à Randolph dans l'espoir que cela l'amènera à devenir plus coopératif. Je crains cependant que ces produits n'aient pour effet que d'exacerber ses troubles mentaux.

Je dois admettre que je me sens un peu coupable de l'encourager et de l'aider dans ses convictions religieuses ineptes. De toutes façons, si j'essayais de lui dire la vérité, cela ne pourrait que troubler davantage son esprit. Je vais donc continuer à faire semblant de croire en son "Maître". J'apprécie trop les services qu'il me rend pour risquer de le désorienter.

La plupart des organes de l'enfant sont maintenant en place et quelques membres ont été greffés. Les greffes prennent très bien. Mes années d'expérience ont fini par payer.

28 mars, 8 avril, 11 avril, 19 avril, 14 et 25 mai - On trouve à ces dates les mêmes déclarations que ci-dessus. Le rythme de la croissance de l'enfant qui augmente sans cesse nécessite des expéditions de plus en plus fréquentes à la décharge publique. Tout cela est une source de surprises et de plaisirs pour Corbitt.

Paragraphe supplémentaire

Si Corbitt a de bonnes raisons de soupçonner que les investigateurs complotent contre lui, il ne manquera pas de le mentionner dans son journal. S'il sait qu'il a été suivi jusqu'à la décharge ou que sa maison a été fouillée, il écrira : "Je suis suivi, je ne suis pas de taille à régler le problème tout seul. Au cours de la prochaine cérémonie avec Ramasekva, je serai obligé de demander leur destruction." Un autre paragraphe mentionne la possibilité de recourir à Tomaszewski pour se débarrasser des investigateurs.

- Corbitt - aide de jeu n° 4

fausse et qu'elle peut être aisément retirée. Si elle est manipulée, les investigateurs pourront entendre, faiblement, une espèce de gargouillis plaintif venant de l'autre côté. Ce n'est que lorsqu'ils auront ouvert ce panneau et dirigé de la lumière vers l'intérieur, qu'ils pourront voir "l'enfant". Cette horreur sortira de la pièce en titubant et se frayera péniblement un chemin vers eux. Pensant qu'ils sont des envoyés de son père venus pour lui ajouter des organes et des membres, le Man-Bagari - encore inachevé - tendra maladroitement ses multiples bras vers les personnages, en gémissant pour être nourri.

Le corps de la créature ressemble à un gros tas de mucus dense, à la consistance d'un pouding trop cuit. Son squelette peut être parfois entraperçu à travers les grands orifices bordés de lèvres fripées, par lesquels le monstre halète et respire en émettant des sifflements. C'est grâce à la dizaine de jambes humaines (toutes des jambes d'enfants de différentes couleurs et tailles) greffées sur la partie inférieure de son corps qu'il peut se déplacer. Sur la partie

supérieure, une quinzaine de petits bras se contournent, étreignant le vide.

La chose n'a pas de visage. Seule une bouche circulaire humide, visible sur la partie inférieure de son corps, gargouille et gazouille doucement comme le ferait celle d'un enfant humain. Dans ses déplacements, "l'enfant" marque de fréquents arrêts pour s'accroupir et sucer le sol avec cette bouche, à la recherche de nourriture.

Au centre de la partie supérieure de son corps, apparaît un orifice dont sort un flot pratiquement ininterrompu de matières liquides, brunes et nauséabondes. C'est par ce sphincter, qui rappelle celui des oursins, que ses excréments sont éjectés hors de son système digestif.

La créature gémissante suivra les investigateurs en recherchant de quoi manger. Si elle est nourrie (elle n'accepte que de la viande crue), elle se montrera relativement docile malgré sa maladresse. A son stade actuel de développement, elle a besoin d'être nourrie régulièrement.



Si elle ne l'est pas pendant plus de vingt quatre heures, elle deviendra méchante et s'attaquera à tout investigateur passant à sa portée pour le dévorer.

Si elle voit une porte ouverte, elle tentera de s'échapper de la maison. Elle descendra alors dans la rue avec curiosité et enthousiasme, attrapant tout ce qui passe à sa portée et essayant d'esquiver toute attaque. Elle reconnaîtra cependant son père nourricier, Monsieur Corbitt, et obéira à ses ordres aussi longtemps qu'ils seront simples et clairement énoncés.

MAN-BAGARI, la Chose-Enfant

FOR 25	CON 50	TAI 25	INT 8	POU 22
DEX 9	APP -	EDU -	SAN -	PdV 38

Déplacement : 9

Armes : Poings 50%, 1D3+2D6 de dommages. La Chose-Enfant peut donner trois coups de poings par round sur trois cibles différentes, si elle le veut.

Lutte 50%, dommages spéciaux. La Chose-Enfant ne peut porter qu'une attaque de ce genre par round et à condition de ne pas donner de coups de poings.

Morsure/succion (uniquement si la victime est étreinte ou tombée à terre) 80%, 1D8 de dommages.

Armure : aucune

Compétences : Esquiver 20%, Sentir Nourriture 90%

Sorts : aucun (pour le moment). Cependant, si les investigateurs tardent trop à tuer l'infortunée créature, il est possible qu'elle trouve un moyen d'appeler son père à l'aide...

Perte de SAN : 1/1D10

Si les investigateurs essayent de maintenir la Chose en vie, ils se rendront compte qu'il faut au moins deux kilos de viande crue, par jour, pour satisfaire sa voracité. Cette ration augmentera de 10% par semaine, comme sa taille. S'ils sont assez fous pour continuer dans cette voie, ils perdront chacun 1 point de SAN par semaine. Ils remarqueront rapidement que des changements affectent la Créature. Ses bras et ses jambes grandissent et se renforcent, sa taille augmente et elle commence à leur parler.

Ce n'est qu'au bout d'une année, à partir du début de l'aventure, qu'elle atteindra sa maturité et qu'elle s'appellera elle-même, Man-Bagari, le Pont. Toutes ses caractéristiques seront doublées et elle possèdera 10 points d'armure. Elle ne pourra pas voler mais elle sera capable de faire des bonds de 50 mètres. Sous cette forme adulte, elle pourra s'emparer d'êtres vivants, les consommant pour drainer leur énergie à la vitesse de 1D4 points de CON par round, transformant cette énergie en points de vie pour elle-même. La perte de chaque point de CON des victimes, leur fait perdre aussi 1D2 points d'APP. Voir la Créature à ce stade de développement fait perdre 1D3/1D20 points de SAN.

Toute affection qu'elle aurait pu développer envers ceux qui se sont occupés d'elle, aura totalement disparue et les investigateurs ne seront vus que comme de la nourriture potentielle. Man-Bagari sera capable d'appeler Yog-Sothoth simplement en prononçant son nom d'une voix caverneuse et en dépensant 8 Points de Magie. Il pourra aussi quitter ce plan d'existence à volonté. Son rôle est d'être le fils de Yog-Sothoth, le Héraut de l'éventuelle Ouverture de la Voie pour l'avènement du Dieu Extérieur.

LA FIN DE L'AVENTURE

Il y a plusieurs manières de mettre fin à ce scénario et un certain nombre de choses peuvent arriver aux investigateurs. Si Corbitt découvre qu'ils cherchent à contrecarrer ses plans, il essayera tout d'abord de les intoxiquer avec un de ses hallucinogènes qui peuvent produire tous les symptômes de la folie. Plus radicalement, il essayera de les séparer les uns des autres, afin de les assassiner à l'aide de poison ou de magie. Si les investigateurs ont attendu avant d'agir assez longtemps pour que "l'enfant" ait presque atteint sa maturité, Corbitt le lâchera sur eux, sachant que l'accomplissement de ses desseins est proche de toutes façons.

Si Corbitt ne soupçonne pas les investigateurs et s'ils ont connaissance de l'existence du monstre, ils ont le choix entre le détruire ou le laisser vivre. Détruire cette créature justifiera une récompense de 2D6 points de SAN simplement par le fait de savoir que l'horrible chose n'est plus là. S'ils comprennent clairement ce qui relie la Créature à Yog-Sothoth et le rôle qu'elle doit jouer dans l'éventuelle Ouverture de la Voie, la récompense sera augmentée de 2D8+2 points de SAN.

Si Man-Bagari est détruit, les quelques miettes de santé mentale de Corbitt seront balayées et son état deviendra pratiquement désespéré. Les investigateurs pourront le remettre aux autorités, mais s'ils réalisent que son état mental le rend irresponsable de ce qui s'est passé, ils peuvent décider de l'aider à reprendre sa vie normale. Une telle initiative visant à réhabiliter Corbitt méritera une récompense supplémentaire de 1D4 points de SAN.

Si les investigateurs laissent la Créature s'échapper, ils finiront par entendre des histoires de visions d'horreur et de disparitions inexplicables. Des cadavres étrangement consumés et ratatinés commenceront à être retrouvés. Ces événements continueront pendant deux semaines. On entendra 1D10 histoires en tout, retransmises par radio et diffusées par les journaux. Chaque fois qu'un investigateur aura connaissance d'une de ces histoires, il subira une perte de 0/1D2 points de SAN.

Si les personnages décident de ne pas s'occuper eux-mêmes du monstre mais d'en référer aux autorités, la police viendra fouiller la maison. Lorsque les policiers tomberont sur le monstre, l'un d'eux s'évanouira et un autre s'enfuira de la cave en hurlant. Le United States Bureau of Investigation (qui sera renommé FBI en 1935) sera contacté. Il enverra sur place des hommes compétents qui tueront la Créature, confisqueront les livres, les notes et les équipements médicaux de Corbitt, avant de faire brûler la maison. Ils se mettront alors en chasse de celui-ci (s'il vit toujours) et l'arrêteront sous un prétexte quelconque. On n'entendra plus jamais parler de lui. Laissez entendre aux investigateurs que certaines personnes, au sein même des autorités gouvernementales, sont conscientes des menaces du Mythe et pratiquent une politique de désinformation afin d'éviter de paniquer le public. Une déclaration officielle prétendra que la maison était infectée par une maladie contagieuse qui nécessitait des mesures immédiates et radicales. Il a été décidé que la seule méthode vraiment expéditive pour protéger la santé publique consistait à mettre le feu à la maison. Permettre ainsi à la police et au gouvernement fédéral de prendre la situation en main vaudra aux investigateurs une moins forte récompense en points de SAN : 1D10 s'ils n'ont pas compris les liens avec Yog-Sothoth et 1D10+3 s'ils les ont compris.



La Plantation

Où les investigateurs veulent découvrir les secrets d'un marais dans le Sud profond et descendent dans le repaire d'une créature de disposition passive mais montrant une faim insatiable.

Cette aventure est conçue pour des investigateurs possédant un minimum d'expérience en matière de Mythe de Cthulhu. Bien que des compétences d'érudition puissent s'avérer utiles, il n'est pas exclu que des confrontations violentes avec des adorateurs, des zombies, des serpents venimeux et des hommes-serpents puissent se produire. De bonnes compétences dans le maniement des armes sont donc fortement recommandées.

Le début de l'histoire est normalement prévu à Arkham, mais il se pourrait tout autant que le scénario débute, si le Gardien le désire, dans toute autre ville des Etats-Unis, à condition qu'on y trouve un collège ou une université. En effet, un des principaux personnages, le professeur Albert Gist, enseigne dans un établissement de ce genre. Mais cela n'est pas indispensable et le Gardien peut très bien en décider autrement s'il le préfère.

INFORMATIONS POUR LE GARDIEN

Les investigateurs sont sur le point de devenir, sans le soupçonner, les pions de Yig, le Grand Ancien, le dieu des hommes-serpents. Celui-ci a été fortement contrarié par une ancienne reine-sorcière du peuple des hommes-serpents qui, pendant très longtemps, a absorbé pour son propre compte l'énergie des sacrifices et des rites organisés pour sa gloire à lui. Cette femme-serpent, dépravée et boursofflée d'orgueil, se cache dans un très vieux temple souterrain, quelque part dans un marécage reculé de la Caroline du Sud. Yig en a soupé de cette indélicate gêneuse et envisage d'utiliser conjointement les investigateurs et un sorcier homme-serpent pour se débarrasser d'elle.

Les investigateurs seront embarqués dans cette aventure par un jeune homme de la Caroline du Sud qui répond au nom de Joe. Celui-ci est venu jusqu'à Arkham pour y trouver Albert Gist, le frère de Caleb Gist, propriétaire de la plantation où sa famille exploite un métayage. L'ignoble Caleb a kidnappé la sœur aînée de Joe en vue de la sacrifier au cours d'une prochaine cérémonie en l'honneur de Yig. Il prétend celle-ci consacrée à Dambala, le dieu serpent de Obeah, parce que la pratique des rites de ce culte est, dans une certaine mesure, tolérée dans quelques régions du Sud. Jusqu'à présent, Caleb a réussi à en convaincre les

autorités locales, mais il ne sait pas qu'il est, lui-même, le jouet de la sorcière. Conformément à ses habitudes, elle veut détourner toutes les énergies qui seront dégagées par les rites en l'honneur de Yig, afin de s'en nourrir pour se perpétuer. Un peu comme l'aurait fait le dieu lui-même, elle a enseigné à Caleb quelques secrets de magie en échange des rites qu'il organise, ce qui fait que celui-ci est honnêtement persuadé d'avoir affaire à Yig en personne.

Bien que les investigateurs puissent, de prime abord, être convaincus qu'il leur suffit de se débarrasser de l'infâme Caleb et de délivrer la sœur de Joe, ils déchanteront vite en se rendant compte que leur tâche est bien plus délicate en réalité. C'est, soit par l'intermédiaire des Messagers de Yig, soit par l'entremise des hommes-serpents qu'ils découvriront la véritable raison de leur présence dans la plantation.

L'aventure est présentée en cinq parties :

Partie I : des étrangers font connaissance

L'aventure commence avec un accident de circulation sans gravité. Les investigateurs se déplacent en voiture dans le dense trafic routier de l'après-midi lorsqu'un jeune garçon (Joe) surgit soudainement devant leur véhicule et est renversé. Il n'est que légèrement blessé. Il demande aux investigateurs de l'aider à se rendre au domicile d'un certain Albert Gist qui habite dans la région d'Arkham. En conduisant le jeune garçon à cet endroit, ils font la connaissance de ce personnage apparemment ordinaire et sont pris dans une fusillade organisée par les adeptes qui ont suivi Joe et assiègent la maison. C'est ainsi qu'ils sont embarqués dans l'histoire qui va les conduire en Caroline du Sud.

Partie II : le voyage vers le sud

Que les investigateurs choisissent de voyager en train ou en auto ne fera aucune différence pour les adeptes qui les filent. Un énorme zombie sera envoyé contre eux. Ils devront combattre cet adversaire de taille et le détruire.

Partie III : la Caroline du Sud

Lors de leur arrivée à Charleston, les investigateurs disposeront sans doute d'une soirée et d'une partie du jour suivant pour effectuer des recherches auprès des sources

locales (journaux, bibliothèques) avant que n'arrive l'ami du professeur Gist : Elihu Winsworthy. C'est lui qui les conduira à la plantation. En cours de route, il fera halte dans la petite ville de Walterboro. C'est au magasin Gist de cette ville que les investigateurs pourront faire la connaissance de deux alliés potentiels : Virgil Trucks, le shérif du comté de Colleton, et le révérend Isaac Hilson.

Partie IV : la plantation

Les investigateurs pourront passer la nuit dans la demeure délabrée de la famille Gist. Là, ils rencontreront Caleb Gist, sa maîtresse Elly, le contremaître Rafe Bodeen, d'innocents métayers, des adorateurs de Yig et, finalement, un vénérable et dangereux sorcier des hommes-serpents attiré ici, comme eux, pour servir les plans de Yig.

Partie V : la nuit de Yig

La cérémonie dénaturée aura probablement lieu la nuit après l'arrivée des investigateurs. Ceux-ci auront alors la chance d'assister au rituel et, peut-être, d'empêcher le terrible sacrifice de la sœur de Joe à un ancien dieu. C'est au cours de cette cérémonie que les serviteurs homoncles de la sorcière apparaîtront, se frayant un chemin dans leurs boueux tunnels pour se saisir des adeptes mis en transe par le rituel. Les tunnels conduisent directement à un temple souterrain qui est le repaire de celle que Yig a désigné comme cible de sa vengeance. Deux flics en civil de Charleston pourront être repérés et les investigateurs auront l'occasion de les gagner à leur cause.

LES PRINCIPAUX PERSONNAGES (PAR ORDRE D'APPARITION)

Joe : ce garçon de 12 ans est venu à Arkham à la recherche d'aide pour sa famille en danger. Il veut rencontrer Albert Gist, le frère de Caleb Gist, le propriétaire de la plantation. Il espère qu'il lui prêterait main forte. Bien qu'il ait peur des deux frères Gist, Joe est tout de même venu jusqu'à Arkham, inconscient du fait qu'il a été manipulé par Yig qui veut impliquer dans ses plans et l'ainé des Gist et les investigateurs. Ceux-ci feront sa rencontre lorsqu'ils le renverseront avec leur automobile.

Joe a, dernièrement, été la victime de rêves très perturbants, des rêves qui lui ont été apportés par les Messagers de Yig (voir, plus loin, l'encart concernant ce dieu). Yig veut amener Albert Gist et les investigateurs à lui donner un coup de main afin de se débarrasser de l'encombrante sorcière. Pour y parvenir, il a manipulé les rêves de Joe en lui faisant voir la plus horrible des conclusions : le sacrifice de sa sœur au cours de l'ignoble rituel prévu par Caleb Gist. Joe porte, sur le côté gauche, la Marque de Yig et il est possible, à un moment ou un autre de l'aventure, que les investigateurs découvrent qu'il est visité, au cours de son sommeil, par un des Messagers sacrés.

Le professeur Albert Gist : Albert a 44 ans. Il est intelligent et de bonne éducation. Il assure la charge de maître de conférence en psychologie à l'université Miskatonic. Il est sain d'esprit, mais instable, obsédé par les mystères des sciences occultes et les pouvoirs cachés de l'esprit humain. Ayant sa petite idée sur ce qui se passe réellement à la plantation, il a l'intention de se servir des investigateurs comme gardes du corps et assistants afin de mener tranquillement son enquête. Persuadé que Caleb peut avoir réussi à percer quelque mystère occulte, il est mu autant par la jalousie que

par la curiosité. Bien qu'il prétende se sentir concerné par le sort des métayers, ceux-ci n'ont, en réalité, que peu d'importance à ses yeux. Il partage avec son frère l'héritage familial et, comme lui, il espère secrètement entrer en contact avec les "forces de l'extérieur". Il peut même tenter de remplacer son frère au cours de la cérémonie qui se prépare.

Remarque importante : bien qu'Albert soit astreint à faire des jet de SAN et à perdre des points de SAN, il ne souffrira d'aucune forme de folie pouvant être causée par Yig et ses pouvoirs. Sa volonté obsessionnelle d'entrer en contact avec Yig est, pratiquement en elle-même, une folie à part entière.

Big Rafe Bodeen : c'est le nouveau contremaître de la plantation. Récemment engagé par Caleb Gist, c'est une grande et grosse brute de 28 ans. Il apparaîtra pour la première fois dans l'histoire lorsqu'il tentera de kidnapper ou de tuer le petit Joe, dans le Massachusetts. S'il n'est pas tué ou arrêté à ce moment-là, il réapparaîtra en Caroline du Sud pour mettre des bâtons dans les roues des investigateurs.

Le shérif Virgil Trucks : shérif du comté de Colleton, son quartier général est installé à Walterboro, sur le chemin de la plantation. Il se doute bien que Caleb prépare quelque mauvais coup, mais il hésite à intervenir parce que celui-ci est un important propriétaire dans un sud respectueux des traditions et que, grâce à cela, il a le bras long dans la région. En outre, le grand nombre d'adeptes qui se sont réunis à la plantation, ostensiblement pour y adorer Dambala, décourage quelque peu toute intervention : ceux-ci ne feraient qu'une bouchée de la petite troupe d'hommes qu'il pourrait réunir, surtout armés comme ils le sont. Cependant, le récent meurtre d'un inspecteur de Charleston a fait monter la moutarde au nez du shérif. Son rôle dans l'aventure n'est pas défini par avance, c'est pourquoi le Gardien peut l'utiliser comme il l'estime approprié. Sa simple présence dans la région devrait empêcher les investigateurs et Caleb Gist d'être trop ouvertement violents. Du moins avant la cérémonie.

Le révérend Isaac Hilson : c'est un prédicateur baptiste. Il est noir, animé d'une foi inébranlable et semble posséder des pouvoirs de guérison quasi magiques. Chrétien intégriste, il décrie toutes les religions païennes et spécialement les pratiques qui se sont tenues à la plantation des Gist. Comme le shérif, son rôle dans le scénario n'est pas précisé et le Gardien peut donc le faire intervenir comme il l'entend. Il peut, par exemple, entrer secrètement en contact avec les investigateurs qui ont besoin d'aide, ou surgir, à la dernière minute, à la tête d'une horde de chrétiens portant des torches, hurlant des hymnes à la gloire du Seigneur et venus là pour "détruire le nid du démon". Si nécessaire, il peut même intervenir à point nommé pour tirer les investigateurs d'un guépier dont ils n'auront peut-être pas trouvé le moyen de se sortir, juste au moment où tout leur semblera perdu.

Caleb Gist : c'est le frère d'Albert Gist, moins respectable que lui, mais propriétaire-exploitant de la plantation familiale. Il a 41 ans et, comme tous les Gist, il a toujours été obsédé par les mystères des sciences occultes. Depuis de nombreuses années, il est sous l'influence de la sorcière du peuple des hommes-serpents qu'il a toujours cru être Yig lui-même. C'est ainsi que, sans s'en douter, il sert les plans

de cette reine qui, en échange, lui enseigne des secrets dont il peut tirer bénéfice avec sa maîtresse Elly. La sorcière, quant à elle, se nourrit de l'énergie dégagée par les cérémonies que Caleb organise pour célébrer Yig.

Caleb hait son frère. Il ne sera pas très content de le voir, surtout si celui-ci est accompagné d'une bande d'investigateurs venant du nord pour fourrer leur nez partout. Il aimerait bien pouvoir les descendre tous et jeter leurs cadavres dans les marais, mais le temps de la grande cérémonie approche et il ne veut pas être dérangé par une éventuelle enquête du shérif. Il essaiera de rendre le séjour des investigateurs aussi inconfortable que la tradition d'hospitalité du sud - et la loi - le lui permettent, espérant avec ferveur qu'ils se tueront dans un "accident" pendant qu'ils traîneront leurs guêtres dans la maison ou dans les marais. Caleb connaît le secret de la création des zombies. Elly et lui savent aussi charmer les serpents venimeux. Si les investigateurs survivent à ces menaces et insistent tout de même pour assister à la cérémonie en l'honneur de "Dambala", il leur interdira fermement l'accès au lieu des rites, prétendant que "les hommes blancs n'y sont pas admis". Il se glissera alors discrètement hors de la maison pour rejoindre les adorateurs.

Caleb se montrera très prudent dans la réalisation de ses efforts pour se débarrasser des personnages, mais il fera preuve d'une très grande détermination pour éliminer le petit Joe à la première occasion.

Elly : cette jeune noire travaille comme servante dans la maison, mais, et c'est bien plus important, elle est la maîtresse de Caleb et la grande prêtresse du culte de Yig. Elle est rusée, très habile et parfaitement capable de concocter aussi bien des poisons que des philtres d'amour. Elle peut aussi charmer les serpents. Elle donnera un coup de main à Caleb pour s'assurer que les investigateurs ne risquent pas de déranger la cérémonie qui se prépare. En tant qu'adversaire, elle peut se montrer bien plus dangereuse que Caleb lui-même.

L'homme-serpent : l'homme-serpent rencontré dans cette aventure a pris magiquement l'apparence d'un prêtre vaudou et, comme les investigateurs, il a été amené là par Yig pour donner un coup de main à la punition de la sorcière renégate. Il sait ce que Yig attend de lui, mais il lui obéit uniquement parce qu'il n'a pas le choix. Il est fort probable que les investigateurs trouveront les termes d'une délicate alliance avec ce magicien.

Il s'est présenté lui-même comme un ami et un allié de Caleb Gist. Il l'a aidé à apporter quelques "corrections" dans ses rites. Ces corrections sont censées permettre, enfin, l'Appel de Yig, une chose que la famille Gist a tenté de faire depuis presque un siècle. Il se méfie de Caleb, comme il se méfie de tous les être humains, et il ne se sert de la plantation que pour obéir aux ordres de Yig. Il n'y a jamais rien eu d'incorrect dans les efforts de la famille Gist, ce n'est que la présence de la sorcière qui a toujours empêché l'Appel de Yig de réussir.

L'homme-serpent a inclus un sacrifice humain dans la cérémonie, prétendant que c'est un élément indispensable du rituel. Mais ce n'est qu'un mensonge : il n'a introduit cette exigence que pour s'amuser un peu. Il compte sur Caleb pour diriger la cérémonie (bien qu'Elly ou lui-même puisse le faire en cas de besoin) et c'est dans ce but qu'il interviendra pour le protéger contre les menées des intrus. Cela ne l'empêchera pas pour autant de dévoiler aux investigateurs ce qui se passe réellement (jusqu'à un certain point tout de même) et de les recruter pour lutter contre la "reine-serpent". Il peut leur expliquer que, comme lui, ils ont été

manipulés par Yig et qu'il y a peu d'alternatives à l'obligation d'aider le Grand Ancien à atteindre ses objectifs divins.

Les adorateurs humains : les adorateurs de Yig prétendent être des adeptes de Obeah et des adorateurs de Dambala, le dieu serpent. En réalité, ils adorent Yig, une entité bien plus sombre que Dambala. Ces dernières années, ils ont monté des grandes cérémonies quatre fois par an dans la plantation. Ils sont bien organisés et très violents. Comme Caleb et Elly, ils sont les dupes de la "reine-serpent". Caleb en a invité quelques 150 à venir assister à sa tentative d'Appeler Yig.

La sorcière-serpent : inconnue de tous, sauf de l'homme-serpent, vit sous le marais une grande et puissante créature, une ancienne et immense sorcière du peuple-serpent : S'ssruaxxa. Cet ignoble monstre, coupable de crimes si abjects que même les hommes-serpents ne sauraient les pardonner, a résidé pendant des millions d'années dans son ancien temple, emprisonnée là, il y a très longtemps, par d'autres membres de la race des serpents. Elle vit éternellement, à demi éveillée, à demi assoupie, préservée par sa magie et entretenue uniquement par ses serviteurs homoncules : des reptiles à taille humaine dotés d'un bec, créés à partir de sa propre chair et de son propre sang, capables de se creuser une voie jusqu'à la surface pour chasser de la nourriture pour leur créatrice. Ces homoncules sont les responsables de l'apparition de ce que les habitants de la région appelle les "trous de l'enfer" qui s'ouvrent soudainement dans le sol pour avaler des chiens, du bétail et même, à l'occasion, des hommes.

Il y a des milliers d'années, la sorcière a senti l'arrivée de créatures intelligentes - des humains - et elle a contacté ces primitifs par le biais de leurs rêves. Faussement persuadés qu'ils avaient affaire à un dieu, ces premiers hommes l'ont adorée et lui ont même élevé un autel de pierre juste au dessus de l'endroit où elle est emprisonnée. Ce n'est qu'au cours du siècle dernier que le culte de la sorcière est passé des indiens locaux aux adorateurs menés par la famille Gist, une famille qui adore Yig lui-même. Depuis ce temps là, la sorcière se nourrit des énergies magiques qui sont libérées par les rituels.

Le rôle de Yig : Yig, gravement offensé par la reine sorcière en raison de ses criminels détournements des rites magiques, manipule les événements. En utilisant ses Messagers, il a attiré le sorcier homme-serpent vers la Caroline du Sud et tente, maintenant, d'y amener les investigateurs dans l'intention de se servir d'eux tous comme instrument de sa vengeance.

Bien entendu, l'homme-serpent et les investigateurs peuvent préférer la poursuite de leurs propres intérêts plutôt qu'accepter de jouer le rôle que Yig leur a préparé. Mais une fois qu'ils seront en Caroline du Sud, ils se rendront compte qu'ils n'ont, en fait, pas vraiment le choix. Ils ont été attiré là par Yig lui-même et il entend bien qu'ils se soumettent. L'homme-serpent et ses reptiles sacrés œuvreront ensemble pour empêcher qu'ils quittent la plantation avant que la sorcière ait été découverte et punie. Yig a l'intention d'utiliser ces nouvelles recrues pour attaquer ou, tout au moins, distraire la sorcière durant la cérémonie de l'Appel de Yig. Profitant ainsi de la distraction de la sorcière, il aura la possibilité de tirer avantage du sortilège d'Appel et, par lui, il entrera dans ce monde pour y accomplir sa vengeance.

Les serpents : normaux, agressifs et charmés par magie, ils jouent un rôle important dans ce scénario. Pour une présentation détaillée de ce sujet, référez-vous à l'appendice qui se trouve à la fin de cette aventure.

YIG

Bien que les antiques écritures fassent référence à Yig comme étant un Grand Ancien, il n'est que l'une des moins dangereuses de ces terribles créatures venues d'autres mondes. Pendant des siècles, et principalement dans le sud-ouest de l'Amérique du Nord et dans les Andes, il a été adoré par toute une variété de tribus amérindiennes et même par des tribus aussi anciennes que des pré-incas, comme les Huari. Les Tolèques, les Mayas et les Aztèques lui ont aussi rendu hommage (sous les noms de Quetzlcoatl ou Kukulcan), comme de nombreuses tribus primitives d'Amérique du Nord. Mais depuis l'arrivée de l'homme blanc et la destruction des civilisations indiennes, il a été oublié par beaucoup de tribus et n'est plus adoré que sporadiquement.

Bien qu'il ait une réputation de créature relativement bienfaisante, les quelques indiens qui continuent à l'adorer connaissent sa véritable nature. Ils savent que pendant les mois d'août, de septembre et d'octobre, il est submergé par une irrésistible faim qui le pousse à rôder dans les plaines de l'Amérique du Nord à la recherche de nourriture. On raconte qu'au cours des nuits de cette période, certains membres des tribus des Pawnee, des Wichita et des Caddo savent qu'il faut battre le tam-tam sans cesse pour éloigner le dieu dévastateur et préserver leurs peuples.

Yig est servi par ses Enfants, les serpents sacrés de Yig. Ce sont de grands serpents, toujours d'une variété venimeuse existant dans la région où ils sont rencontrés. Ces spécimens sont bien plus grands que les membres normaux de leur espèce et sont aisément identifiables grâce à un croissant de lune blanc qu'ils portent sur l'arrière de leur tête. Leur venin est beaucoup plus virulent que celui de leurs semblables ordinaires et une de leur morsure provoque toujours une mort aussi rapide que

douloureuse. Ils sont très rusés et d'une intelligence très nettement supérieure à celle des serpents normaux, ce qui leur permet de jouer le rôle de Messagers de Yig. A ce titre, ils sont envoyés vers des êtres humains (et d'autres) pour introduire dans leurs rêves de vagues visions d'événements futurs. C'est en s'approchant silencieusement de leurs victimes et en introduisant leur langue dans une de leurs oreilles qu'ils provoquent ces rêves étranges. Un homme qui fait un tel rêve perd 1D3 points de SAN et se réveille avec des connaissances prémonitoires concernant certaines personnes et certains événements. Mais ce ne sont que des demi-souvenirs qui ne permettent pas de prédire le futur avec exactitude, ils ne décrivent qu'un des futurs possibles parmi d'autres. Evidemment, Yig choisit toujours une version de l'avenir qui peut pousser le rêveur à agir dans le sens qu'il désire. Ces Messagers ne peuvent être envoyés dans le monde qu'à partir d'un endroit qui est consacré à Yig, c'est ce qui explique qu'il n'ait pas contacté Gist et les investigateurs plus directement.

De temps en temps, certains individus sont choisis pour être "bénis" par Yig. Ils portent la marque du croissant de lune blanc cachée sous un bras et entretiennent des rapports particuliers avec le Grand Ancien. Ils sont immunisés contre les morsures des serpents normaux. Les Enfants de Yig ne les attaquent jamais, sauf s'ils ont été spécialement envoyés pour le faire. En échange de ces avantages, ceux qui portent une telle marque deviennent des serviteurs de Yig et ne peuvent pas agir contre ses intérêts. Il peut les obliger à lui rendre service à tout moment et en tout endroit en les contactant par le biais de leurs rêves. Celui qui n'obéirait pas sur le champ serait immédiatement poursuivi par les Enfants de Yig et éliminé.

PARTIE I : DES ÉTRANGERS FONT CONNAISSANCE

Un après-midi ensoleillé, les investigateurs sont dans leur automobile et se rendent à un endroit quelconque (une bibliothèque, une école, leur lieu de travail...) lorsque, soudain, un petit garçon noir surgit devant eux. Le conducteur de la voiture a à peine le temps d'appuyer sur les freins. Si un jet de Conduire une Automobile est réussi, il est capable de stopper son véhicule juste au moment où il entre en collision avec le jeune garçon. Celui-ci est alors projeté sur le bitume et subit pour 1D2 points de dommages d'égratignures et de contusions. Par contre, si ce jet est raté, cela veut dire que le garçonnet est bien plus durement percuté et encaisse 1D6 points de dommages (s'il encaisse 6 points de dommages, son bras est cassé et nécessite un plâtre). Dans les deux cas, l'état du petit accidenté réclame des soins et seuls les plus impitoyables des investigateurs pourraient refuser de l'aider. Si, néanmoins, ils décident d'ignorer leur victime, un policier qui a assisté à la scène se présente. Il fait allusion à des constats d'accident à rédiger, à un indispensable passage au commissariat, au futur procès, etc. Les investigateurs souhaiteront certainement éviter toute cette perte de temps et proposeront, sans doute, d'amener le blessé chez un médecin ou à l'hôpital ou même de lui prodiguer eux-mêmes et immédiatement les premiers soins. Le policier se montrera satisfait de ce genre d'initiative et, à partir du moment où ils décideront de prendre leur victime dans leur voiture, il les laissera partir.

C'est ainsi que les investigateurs pourront passer au moins une heure en compagnie du jeune blessé et qu'ils auront la possibilité d'apprendre pour quelles raisons celui-ci se trouve

à Arkham. Joe a un accent du sud très prononcé et ils pourront se demander ce qu'il fait, tout seul, si loin de chez lui.

"Ma sœur, elle a un sacré gros tas d'ennuis" dira-t-il. "J'voudrais bien trouver M'sieur Gist par ici. J'sais pas pourquoi, mais j'pense qu'y s'ra d'accord pour m'donner un coup de main".

En écoutant l'histoire du gamin, les investigateurs seront surpris d'apprendre qu'il est venu, tout seul, de chez lui en Caroline du Sud, pour essayer de trouver Albert Gist. Le plus étonnant, c'est qu'il a réussi, en train, en voiture et même à pieds, à couvrir cette immense distance d'environ 1 500 km en un peu plus d'une semaine. Les investigateurs pourront d'ailleurs remarquer que ses pieds nus sont amochés et couverts de coupures. Si on lui demande comment il sait que c'est à Arkham qu'habite Albert Gist (parce qu'il n'a même pas l'air de connaître le nom de la ville où il se trouve lui-même actuellement), il hausse légèrement les épaules en répondant : "J'sais pas. J'ai seulement d'temps en temps ce genre d'impressions et d'temps en temps ces impressions elles sont pas fausses."

Un jet de Psychologie réussi permettra de noter que le jeune garçon a l'air de s'énervner lorsqu'il parle de sa sœur. S'il est pressé de questions sur ce sujet, il se montre réticent à répondre, se bornant à dire : "Y'se passe quelque chose d'pas catholique à la maison. Faut qu'y voie m'sieur Albert Gist vite fait. M'sieur Caleb y prépare rien d'bon".

Poser d'autres questions ne permet pas de lui en faire dire plus, mais il finira par demander si on peut l'aider à trouver "m'sieur Albert Gist". Il est, de toute évidence, très anxieux et malade d'inquiétude.

Si un investigateur travaille à l'université Miskatonic ou y poursuit des études, il reconnaît le nom que le gamin a prononcé si un jet de Connaissance est réussi. En effet, Gist y



Joe

est actuellement chargé d'assurer une série de cours de psychologie. Les personnages pourront apprendre où il habite en le demandant à l'administration, sinon, ils pourront tout simplement consulter l'annuaire téléphonique. Il habite au sud ouest de la ville, à environ une dizaine de km du centre d'Arkham. Seul le plus insensible des hommes pourrait refuser d'emmener le petit Joe...

La rencontre avec le professeur Gist

(Note à l'attention du Gardien : au cours de cette rencontre, les investigateurs peuvent trouver plusieurs bonnes raisons d'intervenir dans l'histoire de Joe et d'Albert Gist. En dehors de la sympathie qu'ils peuvent éprouver pour le petit garçon, ils devraient être intrigués par ce qu'ils apprendront au sujet des activités de Caleb Gist. Et puis, ils vont essayer une fusillade - des adeptes fous qui essaient de kidnapper Joe pour le compte de Caleb - un événement qui devrait leur donner l'envie de se venger, surtout si l'un d'entre eux est blessé. Enfin, si rien de cela n'a suffi à les décider, Albert leur offrira de l'argent pour qu'ils acceptent de l'accompagner, lui et le petit Joe, en Caroline du Sud).

Trouver la ferme qu'a louée le professeur Gist n'est pas facile pour quelqu'un qui ne connaît pas la campagne au sud ouest d'Arkham, mais Joe se montre particulièrement habile pour tomber directement dessus. Il est capable d'indiquer au conducteur de l'automobile qu'il ne prend pas la bonne direction et si ses indications sont suivies, la modeste petite maison en location de Albert Gist sera vite en vue.

En ouvrant la porte, Gist paraît quelque peu intrigué en voyant le groupe d'étrangers qui se tient dans son entrée. Mais il aperçoit le petit Joe et le reconnaît immédiatement.

"Joe !", s'exclame-t-il, "qu'est-ce que tu fais ici ?"

Pendant que Joe commence à raconter son histoire, Gist examine sommairement ses blessures en demandant aux investigateurs dans quelles circonstances le gamin a été blessé. Il ne met pas leurs explications en doute et leur propose poliment : "Voulez-vous une tasse de café ? De thé ? Ca fait une sacrée trotte pour venir jusqu'ici et je voudrais vous remercier d'avoir amené le petit." Chacun pourra noter que bien que l'accent de Gist soit plus raffiné que celui de Joe, il est tout de même de la même origine.

Le professeur introduit les investigateurs dans un grand bureau aux murs couverts de livres et s'éclipse pour aller préparer les boissons. Un examen attentif des étagères permettra de remarquer que, parmi les nombreux livres de psychologie, il y a un certain nombre d'ouvrages dont les titres sont en rapport avec l'occultisme, mais aucun d'entre eux n'a l'air de couvrir de sujets concernant le Mythe de Cthulhu.

En revenant avec les boissons, Gist demande à Joe de raconter ce qui s'est passé.

L'histoire de Joe

Joe, debout au milieu de la pièce, entouré des blancs assis, s'exprime nerveusement : "C'est M'sieur Caleb. Y traîne partout dans la plantation avec un nouveau contremaître qu'est v'nu d'quequ'part dans l'sud. Lui et c'type ont fait des trucs secrets et maintenant y parlent d'faire une cérémonie spéciale dans le marais près de la vieille Pierre d'Obeah. Yz-ont ma sœur, M'sieur Albert. Y sont entrés directement dans la maison et y'l'ont embarquée, elle et ma m'man. Maintenant, Y les r'tient prisonnières. Yz-ont bien essayé d'm'attraper aussi, mais j'cours trop vite pour eux. J'ai foncé à travers l'marais et j'me suis arrêté d'courir que quand j'ai été sur la route nationale."

Joe fait une petite pause et les investigateurs peuvent noter que Gist est extrêmement attentif et que son visage est très pâle.

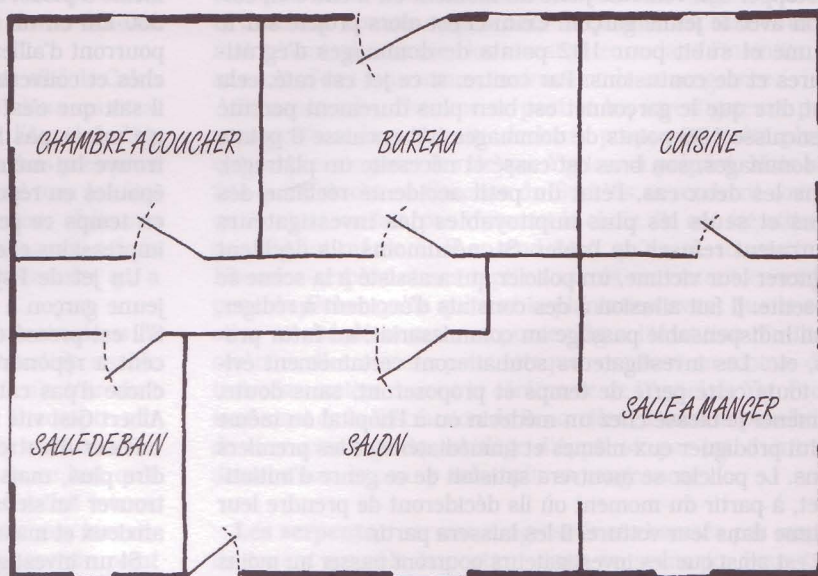
"Merci, Joe" dit-il enfin. "S'il te plaît, va attendre un moment dans la cuisine". Joe s'exécute sans discuter.

Une fois le gamin parti, Albert Gist s'excuse auprès des investigateurs : "Je suis désolé que vous ayez dû entendre cela. Si j'en juge d'après ce qu'il vient de raconter, il semblerait que mon jeune frère Caleb a commis, quelque part, une grave erreur de jugement." Il s'arrête, songeur, pendant un moment. Les personnages peuvent saisir l'occasion pour lui poser quelques questions. S'ils ne le font pas, il continue.

"Depuis longtemps, mon frère s'est amusé à étudier de très anciennes formes de magie, une marotte que je n'ai jamais pris très au sérieux, du moins jusqu'à une date récente. Bien qu'il soit du genre à ne pas s'embarrasser de scrupules, il n'avait jamais manifesté autre chose qu'un intérêt d'amateur. Et maintenant, voilà que j'apprends cette histoire..."

"La plantation des Gist appartient depuis des générations à ma famille. Joe et ses parents y sont métayers. A la suite d'une dispute qui nous a violemment opposés, Caleb

LA MAISON DU PROFESSEUR GIST





Albert Gist

l'exploite seul. Il ne doit pas en tirer grand chose. Je lui rend visite en principe une fois par an, mais les relations qui nous lient sont, disons, tendues et je ne reste jamais bien longtemps.

"Depuis un an environ, j'entends des rumeurs au sujet du comportement de Caleb, mais maintenant je suis convaincu qu'il y a quelque chose qui cloche. Je ne sais rien des événements dont Joe nous a parlés.

Il ne faut pas oublier que des gens comme lui sont très superstitieux. Il est donc prudent de ne pas toujours croire ce qu'ils racontent. Mais il n'est pas impossible que l'inconséquence et l'irresponsabilité de mon frère l'aient confronté à une situation qui lui échappe. Il est à peu près sûr qu'il s'amuse à terroriser les métayers par jeu, mais maintenant, je le crains, il a dû se laisser aller à pratiquer je ne sais quelle hérétique religion. J'ai même entendu dire qu'il avait des ennuis avec la police."

Il s'arrête et prend une profonde respiration. "Le moment est venu où il faut mettre un holà aux agissements de Caleb et je suppose que c'est à moi de le faire."

La nuit tombe. Gist se lève et appelle en direction de la cuisine, prévenant Joe afin qu'il soit prêt à partir dès le lendemain matin pour la Caroline du Sud. Joe se montre sur le

pas de la porte (il a écouté tout ce qui a été dit) et demande avec un regard implorant "ces gens vont-ils nous aider ?".

En répondant : "Non, j'ai bien peur que non." Gist demande aux investigateurs d'excuser le culot du gamin et les remercie à nouveau de s'être occupé de lui. Il reprend : "Je suis sûr que ces braves gens ne veulent pas être mêlés à nos problèmes."

Juste à ce moment, on frappe à la porte. "Ca doit être un de mes étudiants" explique Gist, "ils ont l'habitude de passer me voir sans prévenir". S'excusant, il se dirige vers la porte d'entrée, laissant les investigateurs et le jeune garçon seuls.

Une attaque vicieuse

Pendant ce temps, à l'extérieur, quatre adeptes envoyés par Caleb ont pris position, prêts à ouvrir le feu, à l'arrière de la maison. Ils sont sous les ordres de cette brute de contremaître de Caleb, Big Rafe Bodeen. Leur intention est de ramener Joe en Caroline du Sud.

Ils n'ont pas été très efficaces puisqu'ils ne sont pas arrivés à temps pour empêcher Joe de parler. Mais ils sont décidés à terminer leur travail quand même parce qu'ils ont déjà perçu la moitié de la somme qui leur a été promise par Bodeen.

Le Gardien doit s'arranger pour que les événements se précipitent dans cette scène. Cela devrait interdire aux

OBEAH ET DAMBALA

Les croyances et les pratiques religieuses apportées par les esclaves d'Afrique Occidentale dans le sud des Etats-Unis sont connues sous le nom de "Culte d'Obeah", mais, le plus souvent aussi, sous le nom de "culte Mojo". Ces croyances ont une certaine importance dans cette aventure, même si les horribles cérémonies qui s'y déroulent ne ressemblent que de loin aux véritables rituels de ces cultes et n'ont que des liens très superficiels avec l'adoration de Dambala.

Obeah est un terme très général. Les adeptes de la religion sont "Obeah", la religion elle-même est "Obeah", le monde est "Obeah". Tout ce qui existe est "Obeah". Obeah contient tout, le matériel comme le spirituel. Dans Obeah coexistent de nombreuses entités spirituelles qu'on peut appeler des dieux. Certaines sont bienveillantes, d'autres non, d'autres encore ne sont ni bonnes ni mauvaises. Obeah n'est ni bon, ni mauvais, il est neutre, amoral. C'est l'utilisateur d'Obeah qui est mauvais ou bon, selon l'usage qu'il en fait.

De nombreux noirs du Sud ne se montrent pas aussi radicalement opposés au culte d'Obeah que le révérend Isaac Hilson (qui est un prédicateur chrétien très dogmatique). Ils sont cependant conscients du fait que ce culte n'est pas sans dangers, des dangers que Caleb Gist, le propriétaire de la plantation, a ignorés dans sa poursuite acharnée d'une puissance grâce à laquelle il espère échapper à sa pauvreté.

Ces noirs savent, par exemple, qu'un sortilège d'Obeah qui ne serait pas convenablement lancé provoque un choc en retour. Le prêtre d'Obeah, appelé aussi "Houngan" ou "Mojo man", qui hésite ou n'est pas assez concentré s'expose à une douloureuse correction de la part des dieux. Ce détail peut être su de tout investigateur connaissant Obeah.

C'est le mauvais Obeah que l'on invoque dans le but de faire du mal, c'est-à-dire d'aveugler, de rendre muet, de paralyser ou même de tuer. Les rituels sont souvent organisés au milieu de la nuit, dans des cimetières où l'on tente d'attirer l'attention de dieux oubliés depuis très longtemps. C'est le mauvais Obeah qu'on invoque pour relever des morts afin d'en faire des zombies et pour appeler des monstres d'autres plans d'existence.

Les monstres ainsi Appelés obéiront aux ordres du Houngan, à condition, toutefois, d'être fréquemment nourris de chair humaine fraîche. S'ils sont trop affamés, ils s'en prendront au Houngan qu'ils n'hésiteront pas à dévorer.

L'invocation du bon Obeah permet de résoudre les petits problèmes de la vie quotidienne. Ses sortilèges apportent l'amour à celui qui n'est pas aimé, le pardon à celui qui se sent coupable. La plupart des interventions du bon Obeah sont destinées à lutter contre le mal sécrété par les dieux mauvais. Concrètement, on y parvient en lançant des sortilèges et des charmes, en portant des amulettes. De tels charmes peuvent être détournés pour servir des ambitions personnelles, comme le fera la servante noire Elly, en tant que prêtresse, vers la fin de l'aventure.

Obeah ne fait habituellement pas appel à des sacrifices humains, bien qu'il accepte fréquemment des sacrifices d'animaux.

La plupart des adeptes du sud des Etats-Unis considèrent le christianisme comme faisant partie d'Obeah. Les instruments du culte chrétien (croix, images de Jésus, bibles) sont donc souvent utilisés dans les cérémonies à la gloire de son bon côté.

Les deux aspects d'Obeah, le bon et le mauvais, forment un tout et il est parfois difficile de les distinguer l'un de l'autre. Néanmoins, dans cette aventure, il ne fait aucun doute que les adeptes pratiquent des rites en rapport avec le plus sombre des deux aspects. Tout investigateur réussissant un jet d'Occultisme se rendra compte que leurs répugnantes pratiques ne sont qu'une écoeurante perversion des rites convenables.

Les Gist et Obeah

Depuis le jour où il se lança dans l'étude des livres de son grand-père Findley, Caleb Gist ne s'est jamais écarté de la route que celui-ci avait tracée. Au début, il réunit autour de lui de nombreux Houngans, aussi bien du bon que du mauvais côté d'Obeah. Très vite ceux qui étaient du côté lumineux s'en allèrent et lorsque le vieil homme-serpent apparut, même les prêtres de l'aspect sombre s'enfuirent terrorisés.

LES REVERS DE FORTUNE DE LA FAMILLE GIST

L'appauvrissement de la famille Gist, à l'instar de celui de tant d'autres familles de l'aristocratie sudiste du coton, a commencé immédiatement après la guerre de sécession. Les Gist ont pratiquement tout perdu lorsque la Rébellion Sudiste (selon l'expression favorite du professeur) a échoué.

Dans les années 1900, la famille fut obligée de donner certaines de ses terres en métayage pour mettre du beurre dans ses épinards. La maison de Charleston fut vendue. Les études de Caleb et d'Albert engloutirent presque tout ce qui restait du patrimoine familial.

Au cours de la Première Guerre Mondiale, la hausse des cours du coton provoqua un certain regain de prospérité à la plantation. Hélas Pendant les années 20, les cours des produits agricoles plongèrent durablement vers un niveau très bas. Pire encore, le charançon du coton envahit la Caroline du Sud et dévasta les plantations. Une expression du Sud dit : "Les années 20 ont peut être été folles pour le pays, mais elles ont été démentes pour les fermiers de la Caroline du Sud."

Depuis qu'il s'est brouillé avec Albert, Caleb est le seul Gist qui vit maintenant à la plantation familiale. Bien que cette vie ne soit pas très prospère, ni pour lui, ni pour les métayers, elle lui procure l'isolement dont il a besoin.

La situation actuelle

La routine à la plantation des Gist n'a jamais été aussi tranquille qu'elle peut l'être dans les exploitations voisines, même si la pauvreté a frappé plus fort en raison de la mentalité de beaucoup de métayers. Bien avant que Findley fasse ses découvertes, la plantation était réputée pour avoir été le lieu où des indiens dégénérés venaient accomplir d'obscènes rituels. L'autel à la gloire de Yig, dans le marais, dont les premiers Gist ne soupçonnaient même pas l'existence, a été utilisé sporadiquement ces derniers temps et ce, malgré les menaces des autorités d'interdire les "messes". De toutes façons, pratiquement tous les habitants de la région savent que la magie noire et des choses encore plus inquiétantes sont pratiquées dans le coin. Seuls les bourgeois blancs instruits considèrent que tout cela n'est que le fruit d'une superstition hystérique.

Depuis les succès que Caleb a réussi à obtenir au cours de l'année, la plantation a été dominée par la terreur et la magie

noire. Quelques métayers ont vraiment pris peur. Ils ont plié bagage et sont allés ailleurs. Mais la plupart d'entre eux sont restés. Incapables de trouver du travail dans un autre endroit, fatalistes et superstitieux, ils persèverent du mieux qu'ils peuvent. Les pires d'entre eux sont devenus des adeptes. Même les contremaîtres blancs, comme Big Rafe Bodeen, ont été corrompus.

Caleb Gist et Obeah

Comme cela a été le cas pour beaucoup de fermiers de l'époque, le double choc provoqué par la baisse des cours et les charançons a poussé Caleb Gist au bord de la faillite. Il croit qu'il pourra restaurer la puissance et le prestige de sa famille en adorant Yig.

Tandis qu'Albert, à la suite de son désaccord avec son frère, s'est détourné du traditionnel intérêt de sa famille pour Yig et s'est installé dans le nord pour suivre d'autres voies occultes, Caleb, lui, a persévéré. L'année dernière, il a été contacté par un étrange homme d'Obeah (le sorcier homme-serpent déguisé) qui l'a aidé dans son étude d'un des sortilèges trouvés dans les notes de Findley : le sortilège Appeler Yig. Findley lui-même avait bien essayé de le lancer en plusieurs occasions, mais en vain. Maintenant, Caleb a l'intention de suivre les conseils qui lui ont été donnés par l'homme d'Obeah (et qui incluent un sacrifice humain au rituel). C'est lors de la prochaine Nuit de Yig qu'il sacrifiera une vie humaine et, qu'avec l'aide de plus de 150 adeptes, il fera sa tentative. En retour de cet exploit, il espère recevoir une très grande récompense. L'homme-serpent a choisi la victime du sacrifice : ce sera la sœur de Joe.

Même si Yig ne le récompense pas en lui faisant don de montagues d'or ou d'objets de valeur pour le payer du sacrifice, Caleb espère qu'en réussissant à faire venir le Grand Ancien, il obtiendra assez de prestige pour terrifier et dominer tous les métayers de la région. Cela stimulera leur ardeur au travail et, donc, le niveau de profit qu'ils tirent de la terre. Il espère même qu'avec un peu de chance il sera suffisamment craint pour extorquer de l'argent aux autres propriétaires et organiser l'élimination, une fois pour toute, de la nuisance que représente pour lui la présence du shérif dans les parages.

joueurs de mettre au point une tactique ou de trop réfléchir à ce qu'ils doivent faire. Un compte à rebours avant chaque round semble une bonne méthode pour les pousser à se décider rapidement. Ceux qui n'auront pas annoncé ce que leur personnage fait lorsque ce décompte sera terminé n'auront pas le droit d'intervenir dans le round.

L'attaque des adeptes est, en fait, une ruse ayant pour but de paniquer le petit Joe et de le pousser à se sauver. C'est un plan mis au point par Bodeen qui, par précaution et afin de ne pas se faire arrêter, disparaîtra dès le début de l'attaque.

Avant que la fusillade commence, les investigateurs peuvent entendre Albert Gist en train de se disputer avec son interlocuteur dans l'entrée. Il a l'air de ne pas être du tout d'accord avec lui. "Y va s'passer quequ'chose" dit Joe doucement, en se laissant gagner par la panique. Si un jet d'Ecouter est réussi, un personnage sera capable d'entendre la voix de l'étranger à la porte, suffisamment pour remarquer qu'il parle avec un accent du sud.

Si un investigateur jette un coup d'œil dans la pièce de devant, il pourra voir une espèce de grande brute en train de discuter vivement avec le professeur. Il est très mal habillé et prétend être un métayer de la plantation. Il

assure que Joe lui a volé de l'argent avant de s'enfuir et dit qu'il est là pour "récupérer son dû."

"J'sais qu'il est là d'dans", grommèle-t-il, "faites-le sortir tout'suite, avant qu'il devienne mauvais !"

Ce type est Rafe Bodeen, le nouveau contremaître de Caleb. Le professeur Gist ne l'a jamais vu. Joe, évidemment, n'a absolument pas commis le moindre larcin, mais connaissant la réputation de brute du contremaître, il a bien raison d'être terrifié à l'idée de ce que celui-ci pourrait lui faire s'il mettait la main sur lui.

Joe bondit soudainement vers une porte ou une fenêtre proche dans l'intention de se sauver. Au moment où il atteint cette fenêtre ou ouvre cette porte, des coups de feu se font entendre et des balles font voler les vitres en éclats avant de venir se loger dans les murs. Le gamin n'est, par chance, pas touché et retombe en arrière sur le sol avant de se glisser rapidement sous le sofa. Tout investigateur qui se trouve sur la trajectoire des balles, comme tous ceux qui tentent de barrer la voie à Joe, doit réussir un jet de Chance pour éviter d'être touché par une balle perdue et de prendre 1D6 points de dommages.

Si les investigateurs se ruent vers la porte de derrière, ils sont accueillis par un tir de barrage nourri. Comme leurs

silhouettes se découpent nettement dans le cadre de la porte parce qu'ils viennent d'un endroit éclairé, leurs assaillants bénéficient d'un bonus de +20% pour leur tirer dessus pendant ce round. Pire encore, s'ils doivent passer sans transition d'un endroit éclairé à l'obscurité totale, les personnages sont partiellement aveuglés et leurs chances de toucher sont divisées par deux pour le premier round de combat.

Les adeptes se trouvent à environ 30 mètres de la porte et ont une ligne de tir bien dégagée, à partir des arbres et des buissons derrière lesquels ils se dissimulent.

Si les investigateurs pensent à éteindre immédiatement les lumières et à plonger sur le sol plutôt qu'à attaquer, les assaillants tireront encore pendant un ou deux rounds avant de décrocher et de s'enfoncer dans l'obscurité en rechargeant leurs armes.

Il y a quatre adeptes dans la cour arrière. Chacun d'entre eux est armé d'un revolver cal.38 à canon court, aisément dissimulable. Leur chef possède, en outre, un fusil de chasse à canon scié qu'il cache sous son manteau et qu'il utilisera en cas de besoin. Ils ont tous un billet de 10\$ neuf dans leur poche. C'est ce que leur a payé Bodeen.

Celui-ci s'enfuit dès qu'il entend les premiers coups de feu et il file dans la direction opposée à celle des adeptes. Le professeur Gist, pétrifié de peur en entendant le déchaînement de violence dans sa cour arrière, ne songera même pas à retenir le contremaître.

Si un ou plusieurs investigateurs se trouvent près de la porte d'entrée, ils pourront tenter de poursuivre le fuyard. Mais celui-ci dispose d'une voiture qui l'attend au coin de la rue, une voiture dans laquelle patientent trois adeptes armés ainsi qu'un zombie aux orbites totalement évidées. S'il réussit à s'échapper, il fera un détour pour récupérer les autres adeptes qui s'enfuient à pied (les données chiffrées concernant Rafe Bodeen et les adeptes sont présentées en fin d'aventure).

Si les investigateurs veulent prendre la voiture des fuyards en chasse avec la leur, ils s'apercevront qu'on s'est occupé de celle-ci. Ils leur faudra dix minutes et la réussite d'un jet de Mécanique pour la remettre en état et démarrer. Bodeen sera loin. La Ford Modèle T de Gist est à proximité, mais elle aussi a été sabotée.

Les suites de l'attaque

Tout le monde risque d'être un peu secoué par cette attaque. Gist est particulièrement bouleversé, comme le petit Joe d'ailleurs. Que les investigateurs l'aient appelée ou non, la police arrivera sur les lieux dans les 3D10 minutes, alertée par des voisins inquiétés par les bruyants coups de feu. Tout adepte qui aurait été fait prisonnier refusera de parler et tentera, dès que possible, de se donner la mort.

Si on lui demande ce que le type à la porte voulait, le professeur répondra : "Il prétendait que Joe lui a volé de l'argent et il voulait le voir. Je n'avais pas du tout l'intention de laisser ce bandit entrer. Il était trop évident que sa manœuvre faisait partie d'un plan. Que le Seigneur soit avec Caleb."

Albert n'a aucune idée de la façon dont l'homme a pu retrouver la trace du petit Joe et il est très préoccupé par la tournure que prennent les événements. Les choses vont bien trop vite pour qu'il puisse y faire face tout seul. "J'ai toujours eu l'impression que, tôt ou tard, j'aurai besoin d'aide pour régler les problèmes dans mes rapports avec Caleb", dit-il tranquillement. "Après ce désastre, j'en suis fermement convaincu. Dieu merci, vous étiez là. Sans vous j'aurais pu être tué."

La police arrivera plus ou moins vite et il faudra faire des dépositions et permettre la rédaction des procès verbaux. Les investigateurs blessés devront être soignés. Interrogé par la police, Albert décrira l'homme avec lequel il a parlé sur le pas de sa porte du mieux qu'il le peut. Le petit Joe déclarera qu'il est sûr que ce type était Big Rafe Bodeen, le contremaître de la plantation des Gist en Caroline du Sud.

Les investigateurs seront priés par la police de rester à Arkham pendant 24 heures, le temps qu'une enquête puisse être menée. Le matin suivant, on apprendra qu'un groupe important d'hommes mal habillés et parlant avec un fort et vulgaire accent du sud - l'un d'entre eux répond à la description de Bodeen - est arrivé par le train, le soir de l'attaque. Il semble qu'on puisse imputer à ces hommes le vol d'une voiture stationnée devant la gare.

Ce que sait Albert Gist

Si les investigateurs interrogent le professeur Gist, il leur demande s'ils savent quelque chose sur le culte de Dambala, le dieu d'Obeah. Pour se souvenir de la moindre information sur ce sujet, les personnages doivent réussir un jet d'Occultisme (les informations ont été données dans l'encart d'une page précédente). Un jet de Mythe de Cthulhu réussit leur permettra, en outre, de réaliser qu'il peut exister un lien plus ou moins lointain entre Dambala et le culte bien plus ancien et dangereux de Yig. Tout investigateur qui a une expérience vécue du culte de Yig n'aura pas à réussir ce jet de dé.

Gist expliquera que son frère a été apparemment séduit par le culte primitif de Dambala, ce qui doit être à l'origine des actes criminels qu'il semble commettre.

Informations supplémentaires

Le professeur est heureux, aussi, de donner aux investigateurs une version quelque peu corrigée de l'histoire de la famille Gist (il prend soin d'omettre ce qui concerne Findley). Il est conseillé au Gardien de lire l'encart concernant les revers de fortune de la famille Gist (page précédente). Il peut y puiser toutes les informations nécessaires pour répondre avec pertinence aux questions des joueurs, mais il doit être attentif à ne pas dévoiler à quel point l'occultisme et la folie jouent un rôle important dans l'histoire des Gist. Albert est parfaitement au courant du fait que Caleb veut tenter d'Appeler Yig et, jaloux des chances de succès de son frère, il voudrait bien organiser lui-même cette tentative. Evidemment, il ne dit rien de tout cela aux investigateurs.

Il leur cache aussi ses préventions à l'égard des métayers noirs. Il essaie de se présenter à leurs yeux comme un érudit sans égoïsme, amoureux de la liberté et ami de tous les hommes. Lorsqu'il aura fini de répondre aux questions des investigateurs, il leur fera remarquer qu'il a fallu beaucoup de chance à ce petit noir illettré, qui n'est pratiquement jamais sorti de sa plantation, pour ne pas perdre son chemin et pour parcourir en quelques jours seulement une distance de plus de 1 500 km. "Je ne peux que remercier la Divine Providence pour le rôle évident qu'elle a joué dans notre rencontre", dira-t-il en tapotant affectueusement la tête de Joe. Un jet de psychologie réussit permettra de remarquer que celui-ci grimace légèrement sous le contact de la main d'Albert. Il semble instinctivement se méfier du professeur.

Que vont faire les investigateurs ?

Si, à ce moment, les investigateurs ne se sont pas encore décidés à participer à l'action, Gist fera appel à leur sens de l'honneur, rappelant que la famille du petit Joe court un grave danger et que Caleb doit, d'une façon ou d'une autre, être empêché d'agir.

Joe ajoutera ses larmoyantes supplications à cette demande. Si nécessaire, il ira même jusqu'à implorer le plus grand ou le plus impressionnant des investigateurs de bien vouloir lui prêter son arme. "Je ne vous blâme pas d'avoir les jetons, M'sieur, mais j'suis l'seul homme d'la famille. Y faut bien qu'je trouve les types qu'ont pris ma sœur et ma m'man, même si c'est la dernière chose que j'ferai.", dira-t-il avec une expression de farouche détermination assombrissant son visage.

Si cela ne suffit pas, Gist offrira de l'argent. Ses économies ne sont pas bien grosses, mais il est prêt à donner tout ce qu'il a (1 100\$) pour décider les investigateurs à l'aider.

La recherche de renseignements à Arkham

Avant de quitter la ville, les investigateurs peuvent vouloir se livrer à quelques recherches d'informations. La célèbre bibliothèque de l'université Miskatonic contient une très grande collection d'ouvrages et de publications. Il est donc possible d'étudier l'histoire, les religions et l'économie de la Caroline du Sud et même d'obtenir des renseignements sur le culte de Dambala, renseignements qui viendront corroborer ce que Joe et le professeur ont raconté. Par contre, on ne pourra mettre la main sur aucune information concernant la famille Gist.

Une enquête sur le campus ne permettra pas d'apprendre quoi que ce soit sur d'éventuelles particularités de comportement d'Albert Gist. Il semble être un professeur ordinaire, même s'il est considéré comme un érudit un peu discret.

Les résultats d'une enquête sur Gist

Si les investigateurs mènent une enquête locale sur Albert Gist, ni la police, ni l'université ne leur apporteront d'éléments négatifs sur lui. Ils apprendront, cependant, que les cours de psychologie du professeur font souvent référence à l'occultisme.

PARTIE II :

LE VOYAGE VERS LE SUD

Le voyage vers la Caroline du Sud peut être effectué en voiture, mais le train est bien plus rapide et moins fatigant, surtout lorsqu'on connaît l'état des routes secondaires du Sud. De toutes façons et quel que soit le moyen de transport qu'ils choisiront, les investigateurs seront harcelés par les adeptes.

En effet, les adeptes qui ont attaqué la maison d'Albert Gist ont reçu l'ordre de Caleb de retarder la progression vers le Sud de son frère et de ses éventuels compagnons. Les survivants de cette attaque ont obtenu le renfort de nombreux autres adeptes (certains d'entre eux étant des femmes) dont le rôle est de surveiller les gares d'Arkham et de Boston. Quant à Rafe Bodeen (s'il n'a pas été tué ou emprisonné, auquel cas un adepte prendrait sa place), il est en route pour avertir Caleb de ce qui s'est passé. Les autres

Le temps des basses plaines

A cette époque où l'air conditionné n'existait pas encore, les étés des basses plaines du Sud étaient si torrides, humides et chargés de pestilences que tous les habitants aisés de Charleston fuyaient la ville pendant les mois de juillet et août pour se réfugier vers le nord où le climat était plus doux et supportable. Si les investigateurs ne sont pas habitués à ce genre de climat, ils seront dans une situation très inconfortable en arrivant en plein été en Caroline du Sud. S'ils insistent pour accomplir des activités physiques prolongées durant les heures chaudes de la journée, ils s'exposeront à des coups de fatigue intense, à des crampes de déminéralisation et même à des coups de chaleur. Tout cela dépend de la CON de chacun. Des jets à x5, puis à x4, etc. peuvent être appropriés, particulièrement lorsque les investigateurs se battent ou pataugent dans les bruyantes profondeurs des marais. Un jet raté indique une fatigue significative qui se traduit par une réduction de compétences de -10% ou -20%.

Si vos joueurs sont vraiment de bons joueurs, ils insisteront certainement pour que leurs investigateurs, dont la chaleur de l'été draine tellement l'énergie, soient désireux, et même exigent, de faire une sieste pendant les heures les plus chaudes de l'après-midi.

Il faut noter aussi qu'en raison de la chaleur et de l'humidité, toute blessure guérira moins facilement et que le risque d'infection est bien plus grand.

adeptes doivent télégraphier les résultats de leurs interventions dès qu'ils seront à Charleston.

Les adeptes qui doivent retarder les investigateurs sont accompagnés d'un grand zombie créé par Caleb grâce aux sortilèges que lui a enseignés la reine-sorcière.

Si les personnages prennent le train, leurs adversaires y seront montés aussi. S'ils ont décidé de voyager en voiture, les adeptes voleront des autos pour les suivre. Ils tendront alors de nombreuses embuscades de nuit, attaqueront lorsqu'il n'y aura pas de témoin et lâcheront le zombie lorsque les circonstances le permettront.

Dans les années 20, le moyen de transport le plus couramment utilisé pour se rendre de Boston à Charleston était le train. Le voyage durait un peu plus d'un jour et demi. Par comparaison, le même voyage en automobile était bien plus lent et susceptible d'être allongé par des événements inattendus. Gist informera les investigateurs qu'il a un ami à Charleston (Elihu Winsworthy) qui possède une voiture personnelle. Cet ami pourra se charger de transporter tout le monde de Charleston à la plantation elle-même.

Si c'est le train qui est choisi, voyez la section "Le train", ci-après, sinon voyez la section "Les autres routes", plus loin.

Le train

Quelque temps après que le voyage ait commencé, un jet de Trouver Objet Caché réussi permettra de remarquer qu'un homme a l'air d'observer les agissements du groupe de personnages. Il ne fait qu'observer, il ne cherche pas à agir. S'il est interrogé, il niera toutes les intentions qu'on lui prête. Si les investigateurs en font toute une affaire ou le menacent, il appellera le contrôleur et lui demandera de les débarquer au prochain arrêt (pour dissuader le contrôleur d'accéder à sa demande, il faudra réussir un jet de Baratin ou de Crédit). De toutes façons, il est évident que cet homme vient du Sud parce qu'il en a l'accent et l'on peut raisonnablement présumer (à juste titre) que c'est un adepte.

Meurtre d'un inspecteur

Le corps mutilé de Jasper Galloway, inspecteur de police à Charleston, a été retrouvé hier matin par un pêcheur. Le cadavre a été découvert coincé dans un enchevêtrement de racines de cyprès dans la rivière Edisto, en aval de la propriété de Monsieur Caleb Gist. L'inspecteur Galloway menait une enquête à propos de rumeurs concernant une église sataniste qui aurait des activités à Charleston. Sa disparition remontait à plusieurs jours. Une enquête a été rapidement menée sur les terres de Gist par le shérif Virgil Trucks, du comté de Colleton, mais aucun indice n'a été découvert. Le shérif Trucks a déclaré que l'inspecteur avait sûrement été tué à Charleston et que son corps avait été ensuite jeté dans la rivière. Jasper Galloway était célibataire et laisse derrière lui son père et sa mère.

- Aide de jeu La plantation n° 1

Cet homme est accompagné d'un zombie qui se tient dissimulé dans un cercueil embarqué dans le fourgon de queue. Il y restera caché jusqu'à ce que l'adepte vienne frapper trois fois sur le couvercle selon une séquence convenue. Il surgira alors de sa boîte et attendra les ordres. Il n'obéira qu'à des ensembles simples d'ordres et une fois qu'il les aura exécutés, il errera à la recherche de sa tombe.

L'adepte tentera d'attirer les investigateurs vers le fourgon. S'il n'y parvient pas, il leur enverra le zombie pendant leur sommeil. Celui-ci se frayera un chemin jusqu'à eux en défonçant la porte de leur compartiment et, après avoir brisé la vitre de la fenêtre, il les défenestrerait l'un après l'autre (voyez dans le livre de règles le plan d'une voiture Pullman). La mission de l'adepte est simple : il n'a pas besoin d'éliminer les investigateurs, tout ce qu'il doit faire, c'est les retarder afin qu'ils n'arrivent à la plantation qu'après la nuit de Yig.

Une fois qu'il aura exécuté les ordres qu'il a reçus, le zombie sautera du train et disparaîtra dans l'obscurité. Si quelqu'un a l'idée de tirer le signal d'alarme, le train s'arrêtera et fera marche arrière pour retrouver les investigateurs.

La chute du train en marche ne sera pas forcément fatale. Cet épisode se déroulera à un endroit où le terrain est mou et marécageux. Il y a de fortes chances pour que les vêtements des défenestrés soient déchirés au delà du réparable, mais les personnages eux-mêmes ne prendront que 1D4 points de dommages s'ils réussissent un jet de Sauter. Par contre, si ce jet est raté (ou s'ils sont poussés sans s'y attendre et donc sans avoir eu le temps de préparer leur chute), ils subiront 1D8 points de dommages.

Si le train ne s'arrête pas, les investigateurs qui ont été jetés par la fenêtre peuvent suivre la voie jusqu'à la prochaine gare et prendre un autre train pour le sud le jour suivant (à condition qu'ils soient décentement vêtus et qu'ils aient de l'argent pour payer leur billet). Ils peuvent aussi sauter clandestinement dans un train de marchandises. Pour y arriver, ils doivent attendre que le train ralentisse (en montant une côte, par exemple), avant de courir et sauter dessus. Pour mener à bien cette délicate entreprise, ils doivent réussir un jet de Sauter à +25%. Une fois qu'un investigateur est monté, il peut aider les autres à se hisser. Dans le wagon de marchandises, les personnages feront la rencontre de cinq à dix hobos (nom donné aux vagabonds voyageant clandestinement par train à travers les Etats-Unis). Si l'on cherche des noises à ces hobos quelque peu

susceptibles (une simple remarque jugée désobligeante sera considérée comme une insulte par ces malodorants chemineaux), une bagarre s'ensuivra. Si les personnages sont perdants, il leur faudra à nouveau réussir un jet de sauter pour ne prendre que 1D4 points de dommages en tombant hors du train (au lieu de 1D8 points).

L'automobile

En dehors du train, le seul moyen de locomotion envisageable est l'automobile. Les adeptes tenteront évidemment de suivre et de ralentir les investigateurs. Pour régler ce genre de situation, le Gardien pourra se référer aux règles concernant les poursuites automobiles dans la dernière version des règles de *l'Appel de Cthulhu*. Parmi les divers incidents dont le voyage pourra être émaillé, l'un des plus probables se produira à plusieurs reprises sur des routes désertes : la voiture des investigateurs essuiera un feu nourri de fusils de chasse en provenance d'un véhicule qui les dépassera ou les croisera. Seuls les pneus seront visés. Si les personnages décident de passer une nuit à l'hôtel ou de s'arrêter à un endroit quelconque pour se reposer, les adeptes (à moins qu'ils ne soient plus en état d'agir...) lâcheront le zombie en lui donnant l'ordre de tuer. Pendant le combat qui s'en suivra, ils saboteront la voiture des investigateurs.

PARTIE III : LA CAROLINE DU SUD

Charleston

D'une façon ou d'une autre, les personnages doivent arriver à Charleston, une ville moyenne de 75 000 habitants. S'ils sont venus avec leur voiture personnelle, c'est dans cette ville qu'ils la perdront. En effet, les adeptes feront tout pour y mettre le feu ou pour la réduire en miettes, une fois pour toutes, retirant ainsi aux investigateurs leur moyen de transport personnel. Ils ne chercheront pas, cependant, à les attaquer personnellement.

Pendant leur court séjour à Charleston, la réussite d'un jet de Trouver Objet Caché permettra aux personnages de repérer deux individus inconnus qui observent leurs faits et gestes. S'ils sont abordés, ils s'enfuieront sans demander leur reste. S'ils sont capturés, ils nieront tout ce qu'on leur

Le 6 juin 1825

Découverte d'une cérémonie vaudou

Une descente de police, menée par le capitaine Pearson du commissariat de la ville de Charleston, a permis d'interrompre une cérémonie vaudou tenue dans les marais, au sud de la propriété de la famille Gist. Il a ainsi été mis fin à des rituels mettant en œuvre des pratiques peu catholiques. Tous les participants à cette cérémonie primitive se sont sauvés dans le marais. Plusieurs des hommes du capitaine Pearson ont été blessés pendant l'assaut.

Les forces de police ont trouvé sur les lieux de vieux objets de culte, parmi lesquels figuraient des épées, des étendards portant des runes indéchiffrables et des crânes humains.

- Aide de jeu La plantation n° 2

attribuera comme intention. Ils sont de race blanche, miséreux, vulgaires et fanatiques. Aucune menace, aucune violence ne pourra les forcer à révéler quoique ce soit. Mais il sera évident qu'ils sont psychologiquement instables et que leurs convictions religieuses sont inébranlables.

Le professeur Gist indiquera que son ami Elihu, leur chauffeur, arrivera le lendemain matin, ce qui les oblige à passer le reste de la journée et la nuit à Charleston. Il glissera habilement dans son petit discours une remarque sur le fait que "les Gist disposaient, dans le temps, d'un attelage qui attendait les invités à Charleston pour les conduire à la plantation".

Les rumeurs locales

S'il venait à l'idée des investigateurs de parler à des habitants de la ville, ils apprendraient que les environs de la plantation sont "mauvais juju". Plusieurs personnes mentionneront aussi les fameux "trous d'enfer" qui s'ouvrent soudainement sous les pieds des promeneurs pour les avaler avant de se refermer aussi vite qu'ils se sont ouverts.

Des recherches menées au journal local ou auprès des services de police confirmeront la disparition de personnes et de gros animaux dans la région de la plantation des Gist. Ce genre de disparition se produit environ quatre fois par an. La police affirmera que cela n'a rien d'anormal dans un territoire aussi vaste et pauvre que la plantation : "avec les serpents, les alligators et les sables mouvants, il est même surprenant qu'il n'y ait pas plus de disparitions."

Le journal local

Le seul journal local qui possède des archives dignes d'intérêt est le *News and Courier*. Une recherche dans ces archives permettra de découvrir un article récent qui parle de la plantation des Gist (il s'agit de l'aide de jeu n° 1). Il est daté d'environ deux mois plus tôt. Un jet d'Idée réussi par un investigateur lui fera réaliser que si l'inspecteur a vraiment été tué à Charleston, il est étrange que son corps n'ait pas plutôt été jeté dans le port de la ville, ce qui aurait été bien plus pratique.



Elihu Winsworthy



Virgil Trucks

Si les recherches sont poursuivies et un jet de Bibliothèque réussi, les personnages mettront la main sur un article intéressant bien plus vieux que le premier (voyez l'aide de jeu n° 2).

Le lendemain

Elihu Winsworthy, l'ami du professeur Gist, est en retard (après tout, c'est un vrai dilettante). Il n'arrive que vers midi dans une grande voiture toute neuve et propose immédiatement de passer à table en affirmant qu'il ne saurait prendre la route sans avoir mangé. C'est ainsi que l'après-midi sera bien avancée lorsque les personnages quitteront finalement la bonne ville de Charleston. Au cours du repas, Winsworthy ne se privera pas de faire des remarques amusées au sujet des pièces d'équipement inhabituelles des

investigateurs (fusils à éléphant, canots pneumatiques et tout autre objet de culte bizarre). Il n'est pas très chaud pour laisser monter le petit Joe dans sa belle voiture, mais un ferme rappel à l'ordre le réduira au silence sur ce sujet.

Winsworthy est blanc. Très élégant, il est habillé avec recherche et affiche des manières raffinées et des goûts dispendieux. Il dispose d'une fortune personnelle et semble être amateur d'occultisme, ce qui l'a poussé à suivre Albert dans certains de ses travaux de recherche. Il se comportera d'une manière outrageusement chevaleresque envers toute investigatrice car il se considère comme une sorte de Casanova malgré sa conversation désespérément ennuyeuse.

Il a assisté le professeur Gist dans ses précédentes recherches sur la chiromancie et la sorcellerie. Il a même pu voir - et il en garde un souvenir terrifié - une goule errer dans un cimetière. Albert lui a fait jurer de garder le secret sur ces activités, mais il est impossible de prévoir comment il réagira lorsqu'il verra de quelle façon le professeur prend en main le déroulement de la cérémonie de Yig.

Il est particulièrement fier de sa nouvelle voiture. Dans les années 20, la plupart des habitants de la Caroline du Sud ne pouvaient s'offrir qu'une Ford modèle T. Lui, il conduit une Anderson, un coûteux cabriolet fabriqué dans la région. Il sera intarissable si on l'interroge sur les origines de ce véhicule qu'il juge insurpassable et sur les agréments de sa conduite.

Premier arrêt : Walterboro

Les investigateurs se dirigeront vers l'ouest, conduits ou sous la conduite de Elihu Winsworthy qui se révélera être un chauffeur lent et précautionneux. Le premier arrêt aura lieu à Walterboro, siège administratif du comté de Colleton, à quelques 75 kilomètres de Charleston.

Gist insistera pour qu'ils se rendent au bureau du shérif du comté. Il ne fait pas confiance à Caleb et tient à s'assurer que Virgil Trucks, le shérif, saura qu'ils viennent d'arriver dans la région et qu'ils se rendent à la plantation. Les investigateurs auront ainsi la possibilité de rencontrer Trucks et de lui poser des questions. Mais il restera bouche-cousue au sujet des récents événements concernant la plantation et ne dira rien de ses soupçons sur les activités de Caleb. Il se méfie des nordistes. S'il est interrogé au sujet des "trous d'enfer", il éludera le sujet en prétendant qu'il ne s'agit que de "simples superstitions" et il ajoutera "si vous voulez mon avis, ce ne sont que des histoires de sables mouvants.". Plus tard, si les investigateurs parviennent à lui apporter des preuves tangibles concernant la disparition de l'inspecteur, il deviendra plus aimable et coopératif.

C'est reparti !

En sortant de Walterboro, la route sera bonne pendant environ une quinzaine de kilomètres avant que Winsworthy tourne vers le sud en empruntant une voie boueuse semblant rétrécir de kilomètre en kilomètre. Peu de temps après, la voiture traversera une vaste zone de marais sur une petite route surplombant à peine la surface de l'eau stagnante. Des cyprès géants, couverts d'une chevelure de mousse blanche se dressent hors de l'eau et plongent la route dans l'ombre. L'air est humide et fétide. D'étranges bruits étouffés peuvent être entendus derrière le vrombissement assourdi de la luxueuse voiture de Winsworthy. Celui-ci fait remarquer aux investigateurs qu'il y a des années

qu'il n'est pas venu dans cette région : "vous comprenez, les routes sont trop cahoteuses et s'enfoncent chaque année un peu plus dans le marais..."

Au bout d'une heure environ, ils atteignent une intersection avec une autre voie tout aussi boueuse. Une égrenouse à coton est abandonnée d'un côté du carrefour, alors que de l'autre se trouve une grande construction au toit en tôle ondulée. Ce bâtiment en bois non peint est rectangulaire et comporte une large entrée. Deux hommes blancs, en combinaison de travail, jouent aux fers à cheval juste près de ce porche devant lequel se dressent une pompe à essence avec un réservoir en verre et une pompe à kérosène avec une manivelle.

"Nous ferions mieux de nous arrêter ici", dira Winsworthy, "c'est le dernier endroit où nous pouvons faire le plein."

"C'est ici que, pendant des années, se trouvait le magasin général des Gist..." précisera le professeur en soupirant. Et, se tournant vers les investigateurs, il ajoutera : "et ça, c'est l'égrenouse des Gist. Nous ne sommes plus loin de la plantation maintenant."

Le petit Joe bondira hors de la voiture dès qu'elle se sera arrêtée. Il remerciera hâtivement le professeur et le reste du groupe pour leur aide, avant d'ajouter : "vaut mieux qu'on m'voie pas rentrer dans la plantation. M'sieur Caleb a dû m'chercher, pour sûr. Ma maison, c'est celle qu'a une porte peinte en bleu. J'vous retrouverai plus tard."

A moins qu'on ne le force à rester, il se sauvera en précisant qu'il reprendra contact ultérieurement en soirée ou le lendemain dans la matinée. Il est possible de convenir avec lui d'un signal ou d'un arrangement. Si l'un des investigateurs lui propose un pistolet ou toute autre arme, il l'acceptera en disant : "j'suis sûr qu'vous autres vous saurez arrêter m'sieur Caleb et sauver Cassy. J'ferai ce que j'pourrai pour vous donner un coup d'main."

Le magasin général

Le magasin général des années 20 apportait aux agriculteurs "toutes les choses essentielles et même la mercerie". C'était à la fois une banque, un magasin, un bureau de poste et un lieu de marché. On y trouvait de tout. Cela allait du berceau au corset, en passant par les cercueils. Il tenait à la disposition de sa clientèle un catalogue de vente par correspondance afin de lui fournir ce qui n'était pas disponible en stock. La plupart de ces magasins pratiquaient des prix élevés et accordaient des crédits à l'année, moyennant des taux d'intérêt prohibitifs. Au moment des récoltes, ils insistaient pour que leurs débiteurs paient en coton.

Le magasin général était le second centre de la vie sociale, juste après l'église. Comme il était le seul point de ravitaillement à des kilomètres alentour, la ségrégation raciale n'y avait pas sa place. Tous ceux qui passaient à proximité finissaient toujours par s'y arrêter pour y échanger des ragots, tailler une bavette, mâchouiller une chique de tabac, jouer aux échecs ou aux fers à cheval.

Si l'on part du principe que les investigateurs se comporteront normalement, ils entreront forcément dans le magasin général et pourront ainsi acquérir divers objets et équipements. Ils pourront y revenir, plus tard, pour se procurer une trousse de soin contre les morsures de serpents, des armes ou des barques. Le Gardien devrait être attentif à limiter les stocks disponibles à ce qui correspond aux besoins de fermiers des années 20 : outils, vêtements, produits de première nécessité, petites embarcations, etc.

Isaac Hilson



*Le pasteur
Isaac Hilson*

A l'intérieur du magasin, toute une faune de personnages, masculins et féminins, considèrent les investigateurs avec curiosité. Assis à l'une des extrémités du comptoir, en train de discuter calmement avec plusieurs métayers, se trouve un homme noir, d'âge indéterminé, de grande taille et d'une maigreur cadavérique. Vêtu d'une combinaison de travail, d'une chemise blanche usée mais propre, il est coiffé d'un canotier et porte des lunettes cerclées de métal. Il tient une énorme bible à la main. Toutes les personnes présentes, qu'elles soient noires ou blanches, lui manifestent un évident respect. C'est le pasteur Hilson.

C'est une vieille connaissance d'Albert Gist, mais ils ne s'entendent pas très bien. Si l'on tient compte de leurs attitudes respectives à l'égard de la magie, on comprend qu'il pourrait difficilement en être autrement. L'opinion de Hilson sur Caleb est, bien entendu, encore plus négative.

S'ils se rencontrent dans le magasin, Albert présentera poliment le pasteur aux investigateurs comme "un prédicateur jouissant localement d'une grande célébrité". Hilson se montrera cordial, mais ses propos ne dissiperont pas une certaine impression de froideur. De toute évidence, il apparaîtra que les deux hommes ne sont pas véritablement en excellents termes.

Si le pasteur apprend que les personnages sont sur le point de se rendre à la plantation des Gist, il les mettra sévèrement en garde contre cet endroit. "N'allez pas dans cet antre de Satan, pour l'amour de Dieu ! Il y a là des créatures dont il ne faut pas s'approcher et qu'il ne faut pas réveiller. Ce sont des puissances qu'il vaut mieux laisser

Les dons de guérisseur du pasteur Hilson

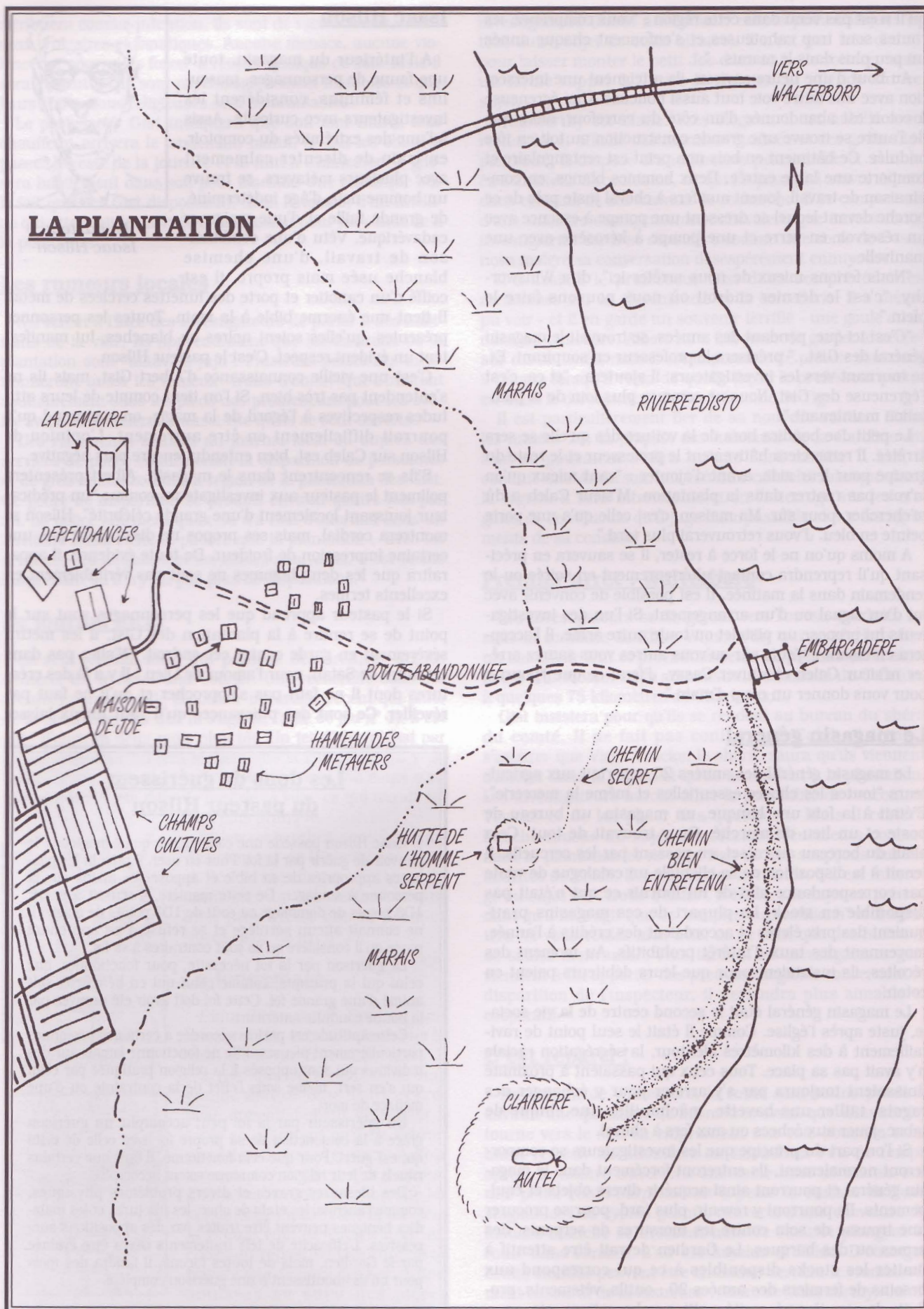
Isaac Hilson possède une compétence quasi-magique : le pouvoir de guérir par la foi. Pour en user, il prie, lit les passages appropriés de sa bible et appose ses mains sur la personne à soulager. De cette manière, il réussit à guérir 1D3 points de dommage au coût de 1D3 points de magie. Il ne connaît aucun sortilège et se refuse à en apprendre parce qu'il considère qu'ils sont contraires à sa foi.

La guérison par la foi nécessite, pour fonctionner, que celui qui la pratique, comme celui qui en bénéficie, soit animé d'une grande foi. Cette foi doit avoir été prouvée par la bonne conduite antérieure.

Cette aptitude est parfois accordée à certaines personnes particulièrement pieuses. Elle ne fonctionne jamais sur des individus qui sont opposés à la religion pratiquée par celui qui s'en sert, même sous l'effet de la contrainte ou d'une menace de mort.

Un guérisseur par la foi peut accomplir une guérison grâce à la conjonction de sa propre foi avec celle de celui qui est guéri. Pour que cela fonctionne, il faut que certains rituels de leur religion commune soient accomplis.

Des blessures graves et divers problèmes physiques, comme l'anémie, les états de choc, les fractures et les maladies bénignes peuvent être traités par des appositions successives. L'efficacité de tels traitements devra être évaluée par le Gardien, mais de toutes façons, il faudra des mois pour qu'ils aboutissent à une guérison complète.



dormir en paix si l'on accorde un tant soit peu de valeur à son âme.", dira-t-il en lançant des regards furibonds à Albert.

Si on le presse d'être plus précis au sujet de ces "créatures", il refusera d'en dire plus et se contentera d'avertir que "les choses du Méchant ne travaillent pour personne. Elles ne l'ont jamais fait et ne le feront jamais. Caleb Gist devrait le savoir." Si on lui demande à quoi il fait allusion, il dira que les "trous d'enfer" sont des exemples de ce que peuvent provoquer ceux qui traitent avec "les créatures malveillantes qui ne devraient pas être réveillées."

Hilson en connaît un bout sur Obeah, mais il ne s'y est jamais investi parce qu'il croit que ce culte est manipulé par le diable. Il est convaincu que la plantation est maintenant sous la coupe de Satan et il n'y mettra jamais les pieds, sauf si des circonstances particulièrement exceptionnelles l'y conduisaient. Son attitude n'est pas celle qui est habituellement adoptée à l'égard d'Obeah. La plupart des chrétiens noirs de l'époque ne voyaient rien d'incompatible entre le culte chrétien et celui d'Obeah. Mais Hilson sait bien que les activités de Caleb vont au-delà des pratiques normales de ce dernier.

Hilson est diplômé d'un lycée ségrégationniste et du séminaire pour noirs de Charleston. Il est intelligent et cultivé, mais il est orgueilleux et obsessivement pieu. Au cours de toute une vie passée dans les Basses Terres, il a vu bien des choses que la science ne saurait expliquer. Ce genre d'expérience a confirmé sa croyance en l'existence du démon et des œuvres de Satan. Il n'a aucune connaissance du Mythe de Cthulhu, mais il sera prêt à prêter main forte aux investigateurs contre Caleb, s'ils lui expliquent qu'ils ont besoin d'aide dans leur lutte contre les "œuvres de Satan".

Il peut se révéler comme un puissant allié. Son fanatisme lui a donné le don de guérir par la foi. Il a aussi une grande influence dans la région. Enfin, et ce n'est pas négligeable, il a un coup de poing aussi efficace qu'une ruade de mule. Il est très facile de rester en contact avec lui. N'importe quel métayer noir rencontré au magasin peut être pris comme intermédiaire fiable pour lui transmettre un message. Bien entendu, il n'oubliera pas de prévenir les investigateurs que la plupart des noirs du domaine de Caleb ne sont pas dignes de foi. Même si son aide est rejetée, il peut apparaître au dernier moment, à la tête d'une bande de métayers "vraiment chrétiens", pour tirer les personnages d'un mauvais pas.

Il ne fait pas inconsidérément usage de son pouvoir de guérir. Il n'en use pas sur les individus de peu de foi. Si un investigateur est blessé, il faudra réussir un jet d'Eloquence pour le convaincre d'intervenir. Un Baratin réussi ne suffira pas à le tromper. Il est évident qu'un don aux bonnes œuvres de son église pèsera sur sa décision.

Si les investigateurs sont restés indécis et n'ont pas encore laissé courir le petit Joe, Hilson est prêt à prendre soin de lui.

ENCORE UNE EMBUSCADE

Lorsque les investigateurs reprendront leur voyage, ils parcourront deux ou trois kilomètres avant d'être en vue des eaux troubles de la rivière Edisto. Un grand pont en planches pourra être aperçu juste devant. Il a été construit de manière rudimentaire, mais il semble relativement solide. Le professeur Gist remarquera tranquillement : "voilà le vieux pont. Lorsque nous aurons traversé la rivière, nous serons dans la plantation. Restez sur vos gardes."

La campagne et les gens de la Caroline du Sud

La moitié sud de la Caroline du Sud, appelée Basses Terres, n'est qu'à quelques dizaines de centimètres sous le niveau de la mer. Les rivières, navigables par petites embarcations, s'écoulent paresseusement entre leurs rives basses ou s'en échappent pour s'étendre dans des marécages à la végétation épaisse. L'eau, dans ces marais, n'est généralement profonde que d'une trentaine de centimètres à un mètre, mais certaines zones, appelées "trous" par les autochtones, peuvent atteindre des profondeurs de six mètres. Ces rivières et ces marais s'étendent jusqu'à la côte où ils forment un enchevêtrement extrêmement compliqué découpant des petites îles.

Dans les années 20, en raison des difficultés à construire des ponts sur des combinaisons de rivières et de marais, les comtés de la Caroline du Sud étaient aussi différents les uns des autres que des pays. Ils étaient composés de fermes et de petites communautés rurales qui n'avaient que peu de contacts avec le monde extérieur. La majorité de leur population était noire, mais c'étaient des blancs qui possédaient les terres et qui confisquaient à leur profit tout le pouvoir économique et politique.

Les métayers du sud, dont l'immense majorité était noire, se trouvaient dans une situation à peine meilleure que celle qui était la leur avant l'abolition de l'esclavage en 1865. Ils étaient illettrés et devaient donner à leur propriétaire la moitié de leurs récoltes. Comme les sols avaient été épuisés par des générations de cultivateurs de coton et qu'il était très difficile de se procurer des fertilisants efficaces, ils tiraient peu de bénéfices de leur labeur, même avant l'apparition du charançon du coton. Par familles entières, ils vivaient dans des taudis délabrés qui laissaient passer la pluie en été et l'air froid en hiver. La désespérance n'était pas une simple rumeur. Il était d'usage de dire que les joies de la triste vie des métayers pouvaient être résumées par cinq "M" : Mauvaise viande, Mauvaise bouillie (de maïs), Mélasse, Mules et Monotonie. Des visiteurs étrangers qui ont aperçu des métayers des Basses Terres à cette époque ont déclaré que ces pauvres hères vivaient comme des serfs de la Russie tsariste de 1900.

Comme la prospérité de chaque propriétaire dépendait de celle de ses métayers, si tous ou la plupart de ceux-ci avaient eu une mauvaise année, il se retrouvait dans une situation pas plus enviable que la leur. En outre, beaucoup de propriétaires n'étaient que des possesseurs de terres pauvres. Ils étaient les maîtres de grandes étendues stériles dont ils ne tiraient pas ou très peu de revenus. Caleb Gist fait partie de cette catégorie. Bien entendu, les terres humides des abords de sa plantation ne lui ont pas été totalement inutiles puisqu'elles ont été consacrées à Yig, le dieu qu'il espère Appeler.

A l'approche du pont, Winsworthy stoppera la voiture. Chacun pourra voir que plusieurs planches ont été retirées du centre de la première travée. Elles reposent au bord de la route, de ce côté-ci du pont. Il semblera évident qu'elles sont faciles à remettre en place.

"Pourquoi donc faut-il...", marmonnera Winsworthy. Puis, haussant les épaules, il ajoutera avec un aimable sourire : "les gens de la région ont dû faire quelques travaux sur le pont." Sollicitant de l'aide, il sortira alors de la voiture en disant : "ce ne doit pas être bien compliqué de les remettre en place, je suppose."

Un coup de feu retentira soudain et une balle ira s'écraser sur le flanc de la voiture, ratant de peu Winsworthy. Celui-ci plongera la tête la première dans la boue en hurlant : "Nom de dieu !" Des coups de feu continueront à se



Elly, la servante

faire entendre et les investigateurs devraient se voir accorder un temps limité pour décider ce qu'ils doivent faire.

Le tireur isolé est caché dans des buissons à quelques 25 mètres à gauche de la voiture. Il tirera quatre fois. Le premier tir est destiné à Winsworthy, mais les trois autres seront dirigés sur un investigateur, choisi au hasard, avec une précision de 45%. Le fusil utilisé est un 22 long rifle qui cause 1D6+2 de points de dommages.

Quelles que soient les actions entreprises par ses cibles, le tireur ne fera feu que quatre fois. Si les investigateurs ont riposté, ils pourront croire qu'ils l'ont touché, mais le seul moyen d'en être sûr est de s'approcher du buisson d'où les coups de feu provenaient. S'ils le font, ils découvriront le corps d'un homme blanc de classe inférieure couché sur le dos, son fusil gisant à son côté. S'ils se sont arrangés pour arriver assez vite sur les lieux, ils auront le temps d'apercevoir un gros mocassin d'eau en train de fuir. Ce serpent est un Enfant de Yig (réussir un jet de Mythe de Cthulhu pour l'identifier : il porte sur la tête le fameux croissant blanc). S'ils ne l'importunent pas, le reptile ne cherchera pas à leur faire du mal et s'en ira sans se soucier d'eux. Le simple fait de voir ainsi un Enfant de Yig, sans s'y attendre, coûte 0/1D2 points de SAN.

S'ils attendent trop longtemps pour trouver le tireur, le serpent sera parti et ils ne découvriront que le cadavre. Un rapide examen de ce corps ne montrera aucune blessure par balle et il faudra réussir un jet de Trouver Objet Caché ou un jet de Soigner Empoisonnement pour trouver les traces de la morsure du serpent, sur sa cheville gauche, juste au dessus de la bordure de sa chaussure. Le virulent venin aura déjà noirci la chair autour de la blessure. En l'espace de 24 heures, c'est toute la jambe qui aura noirci et gonflé au point d'éclater. Toute personne vivant dans la région pourra alors facilement affirmer que la mort est due à une morsure de serpent.

Ce piège n'était pas conçu pour tuer. Le tireur avait reçu l'ordre de lâcher une demi-douzaine de balles, puis de s'enfuir. On espérait ainsi ralentir quelque peu la progression des investigateurs et leur montrer de quelle puissance Caleb dispose. Il ne veut pas de visiteurs et il espère que des incidents de ce genre leur donneront envie de partir. Malheureusement, il a pris cette initiative sans tenir compte des agissements possibles de l'homme serpent au service de Yig.

Epilogue de l'embuscade

Il y aura sûrement un investigateur ou deux pour remarquer que l'attaque du serpent a quelque chose d'anormal, surtout de la part d'un mocassin d'eau qui est généralement très peureux (pour s'en rendre compte, réussir un jet de Zoologie ou d'EDUx1). Réaliser cela coûtera 1 point de SAN si un jet de SAN est raté.

A l'insu de Caleb et des investigateurs, toute la scène a été soigneusement observée par le sorcier homme-serpent qui est venu dans la plantation sur les ordres de Yig. Bien qu'il se présente habituellement sous l'apparence du mystérieux "homme Obeah", il a maintenant adopté sa véritable forme. Si un investigateur fouille plus loin que les environs immédiats du cadavre, il se retrouve très vite au bord des marais. Au loin, il pourra voir une espèce de gros animal s'enfuyant en nageant d'une manière sinueuse, comme un serpent. Cet "animal" est trop loin pour être identifié sans l'aide de jumelles ou un jet de Trouver Objet Caché. Tout personnage qui réussit à identifier cette créature perdra 0/1D6 points de SAN. Si on lui tire dessus,

l'homme-serpent plongera sous l'eau et parviendra à se cacher derrière le premier îlot qui se présentera.

Le capturer sera difficile. Si les investigateurs ont acheté un canot pneumatique au magasin général, ils peuvent tenter leur chance. Ils peuvent aussi essayer de le suivre à pieds à travers les marais. Si le Gardien décide que leurs efforts peuvent être couronnés de succès, reportez-vous à la section "le repaire de l'homme-serpent", plus loin.



Caleb Gist

PARTIE IV : LA PLANTATION

Après que les éventuelles blessures aient été pansées - et que Winsworthy se soit laissé aller à prononcer quelques jurons bien tempérés par sa bonne éducation - l'expédition pourra réparer le pont et traverser la rivière. La route s'incurve vers le sud et suit la rive en traversant des zones de marais encore plus sinistres, parsemées de loin en loin de lopins de terres cultivées. On peut voir aussi quelques cabanes rudimentaires et des huttes pourrissantes, devant lesquelles sont assises des femmes noires très maigres tenant un bébé dans leurs bras. Le professeur Gist ne manquera pas de faire un discours pompeux sur la négligence des gens du Sud qui ne se soucient pas assez des règles de la nutrition et de l'hygiène.

Les investigateurs arriveront bientôt rapidement à une section de route légèrement surélevée. Devant eux apparaîtra alors une grande plantation en bordure de rivière, dominée par une maison bâtie sur une colline basse. "Nous y sommes," dira Winsworthy en ralentissant.

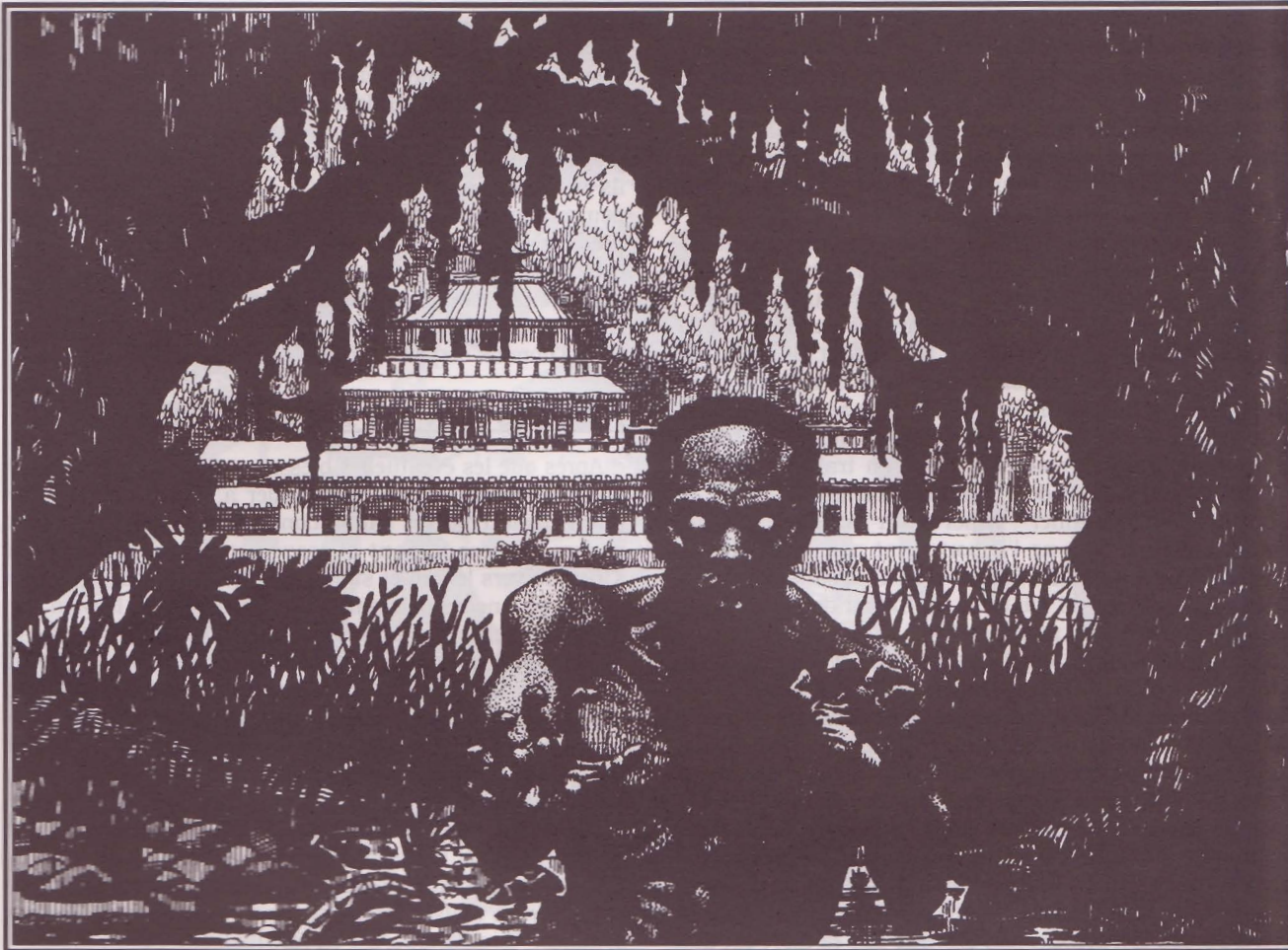
La maison a dû être, dans le passé, un parfait exemple du style architectural typique des grandes plantations du Sud. Construite sur deux niveaux, son rez-de-chaussée est entièrement entouré d'une véranda. La peinture blanche est écaillée et parsemée de taches de moisissures grises. La véranda, quant à elle, est criblée de trous. Sur le toit, plusieurs paratonnerres pointent vers le ciel et il manque manifestement de nombreux bardeaux. Quatre gigantesques chênes entourent la maison : ils sont couverts de mousse et semblent pratiquement morts.

A environ 200 mètres en contrebas de la colline s'étale un petit hameau fait de bicoques et de fermes à toit de tôle. La plupart de ces habitations sont en piteux état ; certaines se sont même écroulées. Un petit groupe de métayers, principalement des femmes et des enfants, observent en silence les nouveaux arrivants. Ils sont presque tous noirs, mais il y a quelques blancs parmi eux. La cabane de Joe, avec sa porte peinte en bleu, est facile à repérer. Il y a quatre gardes armés devant son entrée.

Le petit Joe (si les investigateurs ont réussi à le garder avec eux jusqu'ici) paniquera et, bondissant hors de la voiture, se ruera vers la forêt proche.

La rencontre avec Caleb Gist

Le groupe arrivera à la plantation tard dans l'après-midi d'une journée d'été normalement chaude et humide. Caleb, prévenu de leur arrivée imminente, les attendra dans la maison. Ils seront accueillis à la porte d'entrée par un homme noir vieillissant, portant une antique tenue de majordome, qui les invitera poliment à pénétrer à l'intérieur. "M'sieur Caleb vous attend, dans la véranda



de derrière. Suivez-moi s'il vous plaît, " dira-t-il d'une voix grave.

Caleb est un homme de grande taille. Il est bronzé et porte des vêtements d'équitation passablement usés. Il est, d'une certaine façon, élégant et a des manières autoritaires soulignées par son regard noir et brillant. "Soyez les bienvenus à la plantation, " dira-t-il en faisant une élégante courbette tout en tendant une main aussi agréable à serrer qu'un poisson mort. "Mon cher frère Albert, ça fait un sacré long bout de temps." Le professeur répondra d'une petite courbette.

Si les investigateurs sont polis et ne semblent pas menaçants, il dira, à l'adresse de son frère : "Veux-tu, s'il te plaît, me présenter à tes associés, mon cher frère."

Par contre, si les investigateurs sont renfrognés ou hostiles, ou si l'un d'entre eux laisse ostensiblement apparaître qu'il porte une arme, il fera une nouvelle courbette et dira en souriant : "la police est déjà en train de s'intéresser à ce qui se passe dans cette plantation, gentlemen, aussi j'espère que vous n'allez pas causer d'ennuis. Le shérif n'est pas tendre avec ceux qui se rendent coupables de tirs d'armes à feu inutiles dans sa juridiction."

Le personnel de maison de Caleb

Seules quatre personnes occupent la demeure pourrissante des Gist : Caleb et ses trois serviteurs noirs. Récemment encore, il y avait une cinquième personne qui occupait une chambre à l'étage, maintenant fermée à clef : l'homme-serpent. Celui-ci, en apprenant l'arrivée imminente des investigateurs a préféré se retirer dans les marais. Mais des indices de son séjour dans la maison peuvent être découverts.

La personne responsable de l'entretien de la demeure délabrée est la vieille Bess, la cuisinière, couturière et gardienne. C'est une femme âgée qui a été la "nounou" d'Albert et de Caleb. Elle ne se considère pas comme une subalterne à leur égard et continue à les voir comme les enfants qu'elle a élevés. Ils l'appellent "tante Bess". Si on engage la conversation avec elle, elle ne tarit pas d'histoires sur leur enfance ("Albert était calme. Caleb était toujours occupé à quelque chose."). Au fil des ans, Bess

Le philtre d'amour d'Elly

Concocter ce philtre prend une heure et coûte 2 points de magie. Il est pratiquement insipide (réussir un jet de POUx1 pour déceler sa subtile saveur de menthe amère) et peut être additionné à n'importe quel rafraîchissement. S'il est bu par un homme (il n'a aucun effet sur les femmes), celui-ci devient immédiatement sensible aux charmes de la première femme qu'il rencontre. Cette femme doit faire un jet sous son POUx5 (qu'elle veuille ou non séduire l'homme affecté par le philtre). Si ce jet est réussi, il devient complètement fou d'elle pendant les 1D6+1 jours qui suivent. Il sera tellement amoureux qu'il exécutera pratiquement tous les ordres qu'elle lui donnera, sauf ceux qui conduiraient à une séparation définitive ou qui pourraient lui causer du mal à lui-même (par exemple, il n'obéira pas à une ordre tel que "va-t-en et meurt.") S'il est correctement manipulé, il pourra même agir contre les intérêts de ses amis. Toute forme de folie, temporaire ou définitive, neutralisera les effets du philtre d'amour.



est devenue plus proche de Caleb que d'Albert et elle lui rapporte immédiatement tout ce qu'elle voit ou entend. Elle est trop âgée pour s'impliquer dans une quelconque forme de violence, mais elle est parfaitement capable de cuisiner un plat empoisonné si on le lui demande.

Elly, la femme de chambre, est jeune et très jolie. Elle semble anormalement sûre d'elle pour une jeune femme noire dans sa position. Le professeur Gist remarquera qu'elle doit être une récente recrue et Winsworthy glissera sournoisement un commentaire au sujet de ces "gentlemen du Sud et leurs maîtresses noires."

Le travail d'Elly n'est pas trop dur et elle accepte d'accomplir les tâches qu'il implique sans rechigner. Elle attend patiemment que la puissance de Yig libère son peuple de tous ses fardeaux afin qu'il puisse vivre, aimer et mourir comme le Grand Ancien l'ordonnera.

Caleb est très jaloux et lui a interdit de jouer de ses charmes avec ses invités. Mais ses tentatives de séduction envers un (ou plusieurs) des investigateurs dépendent bien plus de l'importance de la menace qu'ils représentent que des ordres que lui a donnés Caleb. C'est une femme fière et un agent du culte d'un rang égal au sien. Si les visiteurs ne font rien d'autre que lire quelques livres, elle les considérera comme inoffensifs. S'ils blessent Caleb ou tout autre adepte, ou s'ils montrent qu'ils sont capables d'user de magie, elle les considérera comme une menace sérieuse.

Elle est toujours armée d'un rasoir-sabre (1D3 points de dommages, empalement possible) et, caché quelque part dans ses vêtements, se tient un petit serpent corail au venin mortel. Elle sait se servir de la magie. Les autochtones ont bien plus peur d'elle que de Caleb ou de Rafe Boden. Avec ses

potions et remèdes, elle est une bonne guérisseuse. Elle peut aussi concocter des poisons mortels et de puissants philtres d'amour. Si elle parvient à la conclusion qu'un investigateur représente une menace sérieuse pour la Nuit de Yig, elle pourra tenter de lui faire boire un ou plusieurs de ces philtres. Elle essaiera de sympathiser avec lui et de le séduire afin de profiter de circonstances anodines et détendues pour lui offrir un "rafraîchissement" à base de philtre d'amour...

Le troisième membre du personnel de la maison est le vieux Ben, le majordome noir qui a accueilli les investigateurs. C'est un homme calme aux allures dignes qui est au service des Gist depuis aussi longtemps que Bess. Il est tout à fait sain d'esprit et parfaitement au courant des histoires d'occultisme qui circulent dans la plantation. En fait, il est Initié du culte de Yig. Si les investigateurs devaient se trouver en grand danger, il préférera les aider à s'en sortir plutôt que de les voir se faire tuer sous ses yeux. Il n'ira tout de même pas jusqu'à défier Caleb directement et il est bien trop faible pour être d'un quelconque secours dans une situation de combat.

Le début des investigations

Le majordome et la femme de chambre s'occuperont des bagages des invités, y compris des petites malles du professeur Gist et de Winsworthy. Il y a un certain nombre de chambres à l'étage ; toutes sentent le renfermé et n'ont pas été nettoyées depuis longtemps. Albert prendra la chambre qu'il occupe habituellement avec Winsworthy, laissant les investigateurs choisir les leurs parmi les deux qui restent libres. Une chambre est fermée à clefs et n'est donc pas disponible pour les invités.

LA BIBLIOTHEQUE DES GIST

Dans la bibliothèque de la demeure des Gist, on pourra trouver les titres suivants :

Le Culte de Kukulcan

Langue : Espagnol ; + au savoir : 6% ; Multiplicateur de sorts : x3 ; Effets sur la SAN : - 1D6.

Ce gros volume en mauvais état est écrit en espagnol archaïque. Il est l'une des rares copies restantes de l'œuvre du père Juan Martin et date du XVI^{ème} siècle. Il décrit fidèlement les cultes primitifs de l'Amérique Centrale.

Le père Juan Martin était un des premiers missionnaires franciscains du Nouveau Monde. Au cours de ses efforts pour convertir les Indiens primitifs, il a été confronté au culte du dieu-serpent Kukulcan (Yig) qu'il a étudié. Bien qu'il ait condamné ce culte comme étant une "œuvre du démon", il en a fait une observation très précise. Le dernier chapitre est une transcription mot pour mot de la liturgie de Kukulcan et il contient les sortilèges *Invoquer/Contrôler un Enfant de Kukulcan*, *Contacter Kukulcan* et, le plus puissant et le plus dangereux *Appeler Kukulcan*. D'autres sortilèges mineurs concernant Kukulcan sont disséminés dans l'ouvrage, comme *Bénir un repas*, par exemple.

Cult of Kukulcan

(traduction de l'ouvrage précédent par Findley Gist en langage courant).

Langue : Anglais ; + au Savoir : 4% ; Multiplicateur de sorts : x2 ; Effets sur la SAN : - 1D6.

Dans cette traduction littérale et grossière de l'œuvre du père Juan, les sortilèges sont soulignés et accompagnés d'une annotation en marge disant "comme papa."

Papa Shapo

Langue : Anglais ; + au Savoir : 9% ; Multiplicateur de sorts : x2 ; Effets sur la SAN : - 1D10.

Les livres trois et quatre sont tous les deux sans titre. Sur la page de garde de chacun d'eux sont écrits, dans l'ample calligraphie de Findley, les mots "Papa Shapo". Ce sont les transcriptions, par Findley, des leçons de son maître africain d'une tribu Yoruga d'Afrique Occidentale, un puissant Houn-gan de la voie de la main gauche. C'est la plus noire des magies noires et elle se réfère à Yig sous le nom de Dambala. Papa Shapo est en deux volumes, mais doit être traité comme un seul ouvrage.

Journal des expériences de Findley Gist

Ce dégoûtant ouvrage décrit une série d'expérimentations occultes aussi atroces qu'inefficaces qui ont été perpétrées sur d'infortunés esclaves noirs. On ne gagne rien à lire cet ouvrage, mais quiconque le lit méthodiquement perd automatiquement 1 point de SAN.

Nouveaux sortilèges

Les ouvrages cités contiennent les sortilèges suivants sous des formes légèrement différentes.

Commander un serpent

Le lanceur de ce sort peut hypnotiser un serpent et lui faire accomplir toute tâche qui correspond à ses capacités physiques normales, comme ramper et mordre. Il est utilisé par Elly pour créer ses serpents charmés.

Pour réussir ce sort, il faut être en vue du serpent. Le lanceur doit vaincre le POU du serpent avec le sien propre sur la Table de Résistance. Lancer le sort coûte 1 point de SAN et un nombre de points de magie égal à deux fois la TAI du serpent. Une fois que celui-ci est charmé, il exécutera les ordres qui lui sont donnés mentalement aussi longtemps

que le lanceur du sort restera à portée de vue. Si des ordres sont exécutés et qu'aucune instruction additionnelle ne lui est donnée, le serpent reviendra à ses activités normales jusqu'à nouvel ordre. La durée de son obéissance est égale, en heures, au nombre de points de magie dépensés lors du lancement du sortilège. Celui-ci peut être lancé plusieurs fois sur plusieurs serpents différents pour préparer un groupe de reptiles utilisable globalement lorsque le lanceur l'estime utile.

Envoyer un Serpent Sacré de Yig (ou Dambala, ou Kukulcan)

Ce sortilège ne peut être lancé que dans une zone consacrée à Yig par un prêtre de Yig. Les activités de la victime, sa description et son nom doivent être énoncés plusieurs fois à haute voix au cours du processus de lancement. Le lancement de ce sort coûte 1D4 points de SAN et 9 points de magie au lanceur.

Le serpent sacré est toujours un énorme spécimen du type de serpent dominant dans la région où se trouve la victime (par exemple, un homme étant attaqué en Amérique occidentale le sera par un énorme serpent à sonnettes). Ce reptile porte toujours un gros croissant de lune blanc sur la tête. Il possède aussi un venin d'une virulence inhabituellement forte (due à l'intervention de la magie), toujours suffisamment puissant pour tuer immédiatement la victime mordue.

Le serpent apparaît et frappe aussi vite que sa DEX le lui permet. La victime est automatiquement touchée si elle ne réussit pas un jet de Chance. Si le serpent rate ainsi son coup, il poursuit la victime et tente inlassablement de la mordre. La victime doit alors réussir des jets d'Esquiver pour éviter d'être mordue. La morsure du serpent sacré est toujours mortelle.

Appeler Yig (ou Dambala, ou Kukulcan)

Ce dangereux et obscur sortilège permet de convoquer Yig, le Père des Serpents lui-même. Il ne peut être lancé que dans une région adaptée aux serpents, comme un marais, la jungle ou le désert. Un certain nombre de serpents (ou d'hommes-serpents) doivent être présents sur le site afin d'apporter un total de points de POU d'au moins 100. Le sort, tel qu'il est décrit, ne fait mention d'aucun sacrifice humain.

Voyez le livre des règles de l'*Appel de Cthulhu*, page 84 pour y trouver tous les détails nécessaires sur le lancement des sorts d'Appel des divinités.

Le lancement de ce sort coûte 1D10 points de SAN et 8 points de magie. Comme c'est le cas pour tous les sorts d'Appel des divinités, le sortilège contient la formule permettant de congédier Yig.

Incantation de protection

Cette incantation est décrite comme une variété particulière d'un sortilège de protection. C'est sous cette forme qu'elle est communément utilisée par les Indiens des tribus du sud-ouest de l'Amérique. Si elle est correctement récitée, elle protège le lanceur (et son domicile) contre Yig et les Enfants de Yig.

Elle doit être répétée trois fois quotidiennement : une fois au lever du soleil ou au moment du réveil, une fois à midi et une fois au coucher du soleil ou au moment où l'on se couche. La récitation dure environ trois minutes et il faut dépenser 4 points de magie. Si ce processus est scrupuleusement respecté, la protection sera efficace contre Yig et ses serpents sacrés, mais elle sera inefficace contre les serpents normaux, qu'ils soient sauvages ou charmés par un autre sorcier. Ce sortilège ne protège pas non plus contre les hommes-serpents.

Il y a quelques heures à tuer avant que la nuit tombe et que le dîner soit servi, aussi les investigateurs peuvent-ils décider d'aller tout de suite fouiner un peu aux alentours. Mais Caleb fera son possible pour les distraire, d'abord en jouant les hôtes parfaits, puis en leur offrant de leur faire visiter la plantation.

S'ils déclinent son invitation (ou si certains d'entre eux la déclinent), ils seront autorisés à aller où bon leur semble, mais les métayers suivront de près leurs allées et venues.

Une visite guidée ?

Caleb leur offre un verre - "du thé glacé ou du mint julep ?" - avant de leur faire faire le tour de la plantation. "Après tout," dira-t-il en souriant, "vous avez fait près de mille cinq cents kilomètres simplement pour avoir la chance de voir une véritable plantation du Sud."

Si les investigateurs sont assez polis pour le laisser faire, Caleb leur fera perdre le plus de temps possible. Au cours de la visite, il expliquera que presque toutes les tâches sont encore effectuées à la main : la traite des vaches, le barattage du beurre, la cueillette du coton, le

nourrissage du bétail, la coupe du bois. "Nous tannons notre propre cuir, ferrons nous-mêmes nos mules, égrenons notre maïs et fabriquons même notre savon. La plantation est pratiquement auto-suffisante" ajoutera-t-il sans préciser qu'en ce moment elle est dramatiquement à court d'argent. Il désignera fièrement le moulin à vent, précisant qu'il l'a construit de ses propres mains au cours de la période de prospérité de la Grande Guerre. C'est ce moulin qui pompe l'eau nécessaire à la maison et à l'étable (mais cette eau n'est pas distribuée aux cabanes des métayers). A ce rythme, les investigateurs ne voyant principalement que des champs de coton et des fermes détériorées devraient s'ennuyer. C'est précisément ce que recherche Caleb.

A un certain moment, pendant la visite, les personnages pourront noter la présence d'une vieille route de terre qui mène dans les marais. S'ils questionnent Caleb à son sujet, s'étonnant de la voir aussi bien entretenue, il répondra : "elle descend vers un ponton sur la rivière, mais elle n'est plus utilisée. Elle est recouverte de végétation parce que les marais s'arrangent toujours pour reprendre le dessus." Il préviendra aussi tout le monde de ne pas l'emprunter : "les serpents et les alligators, vous savez..."

LES CRÉATURES DU MARAIS

D'une manière générale, une promenade dans les marais du Sud au cours de l'été n'est pas une expérience agréable. Les investigateurs seront mis à mal par les piqûres et les morsures de quantités d'insectes : des moustiques, des mouches, des puces, des tiques, des mites, des poux et même des scorpions. S'ils ont le courage de s'aventurer dans l'eau, ils seront effrayés par les alligators et recouverts de sangsues. Mais les dangers naturels les plus sérieux viennent, cependant, des abeilles, des guêpes, des frelons, des araignées, des tortues mordeuses et, bien sûr, des serpents, particulièrement les cottonmouths (littéralement les "gueules de coton") qui sont communs dans ces endroits.

Le Gardien peut trouver utile de distraire un peu ses joueurs avec des attaques de quelques petites créatures, citées ci-dessus, plutôt qu'avec les sempiternelles attaques de serpents et d'alligators.

Les petites créatures

Les nuages de moustiques faisaient partie intégrante de la vie dans les Basses Terres de la Caroline du Sud. Dans les maisons où les fenêtres devaient absolument être ouvertes pour laisser passer le moindre souffle d'air, les grillages et les fins filets étaient indispensables. Les moustiques constituent plus qu'un simple désagrément. Ils sont aussi, occasionnellement, les vecteurs de la malaria et de la fièvre jaune. Au cours des années 20, on savait soigner ces deux maladies et il était improbable qu'elles puissent encore provoquer la mort. La malaria, cependant, reste récurrente. Un individu qui l'a contractée une fois souffrira toute sa vie de crises occasionnelles, accompagnées de fièvre et de frissons.

Les tiques posent aussi un problème. Elles transmettent parfois la fièvre boutonneuse des Montagnes Rocheuses, une fièvre qui peut parfois être fatale. Des millions d'autres insectes - des mouches, des puces et des poux - combinent leurs efforts pour rendre la vie insupportable.

Pour se protéger de tous ces insectes, on avait coutume de porter beaucoup de vêtements dans les marais : des chemises à manches longues, des maillots de corps en coton, des combinaisons de travail, des bottes et des chapeaux de paille. S'ils devaient passer la nuit dehors, les "gens des marais" avaient

pour habitude de se passer du kérosène sur la peau exposée et de rester assis dans la fumée des feux de camp. Des remèdes naturels étaient aussi utilisés, certains d'entre eux étant très efficaces.

Si les investigateurs se précipitent sans précaution dans les marais, il y a des chances pour qu'ils rencontrent des essaims d'abeilles, de guêpes ou de frelons. Des piqûres multiples de ces insectes sont dangereuses et peuvent même être fatales.

Deux types d'araignées venimeuses se tapissent dans les marais : la recluse brune et la veuve noire. Celle-ci, marquée d'une tache rouge, est une véritable menace. Sa morsure provoquera à coup sûr un malaise et, peut-être, la mort. La piqûre de la recluse brune, bien que plus rarement mortelle, réussit à neutraliser la victime pendant une durée pouvant aller jusqu'à deux semaines.

La piqûre du scorpion des marais est douloureuse mais non fatale. Ces charmantes bestioles ont tendance à se cacher dans les vêtements, les chaussures et les literies. Les investigateurs devraient être prévenus de vérifier qu'il n'y en a pas dans leur lit, dans leurs chaussures ou dans leurs vêtements. S'ils ne sont pas suffisamment précautionneux, ils devraient être rappelés à la dure réalité par une douleur fulgurante.

Les sangsues vivent sous l'eau et s'attachent à toute partie dénudée du corps des hommes qui marchent ou qui pataugent. Si un investigateur se contente d'arracher une sangsue, celle-ci laissera sur son corps une vilaine petite blessure. La méthode traditionnelle employée pour s'en débarrasser consiste à appliquer la flamme d'une allumette directement sur la sangsue qui lâche alors prise.

Les alligators sont les créatures dont l'aspect est le plus menaçant, mais, normalement, ils ne s'attaquent jamais à l'homme (les petits enfants et les chiens, par contre, courent un réel danger). L'homme-serpent a charmé un alligator qui n'hésitera pas à s'attaquer à un homme adulte.

Les tortues mordeuses ont une carapace habituellement recouverte de mousse. Elles sont donc difficilement repérables. Elles mordront tout orteil, tout pied, doigt ou main qui passe à la portée de leur bec. Une tortue normale peut facilement sectionner un doigt, mais la gigantesque tortue-alligator est connue pour être capable de couper une main d'un seul coup de bec.

Des explorations privées

Si les investigateurs préfèrent aller et venir à leur guise, ils seront constamment surveillés. Dans la maison, les trois serviteurs noirs ne les perdront pas de vue. A l'extérieur, ce sont les métayers/adeptes qui les suivront à la trace. Les personnages peuvent choisir d'explorer "La maison", "Le hameau des métayers" ou "Le marais" (cf. les paragraphes correspondants ci-dessous).

La maison

Toutes les pièces du rez-de-chaussée sont meublées, mais la plupart d'entre elles ne contiennent rien d'intéressant. Le bureau, néanmoins, est rempli des journaux personnels et des livres amassés par des générations de Gist studieux. Beaucoup de titres sont difficiles à lire de loin et les quelques-uns qu'on peut déchiffrer sans s'en approcher concernent l'agriculture, la chasse et la pêche. On y trouve aussi une vaste collection de romans de la fin du XIX^{ème} siècle, tous d'auteurs célèbres.

Le bureau sera l'un des endroits que le professeur Gist voudra examiner en premier. Si quelqu'un l'accompagne, il le verra se diriger sans hésiter vers le fond de la pièce et commencer à examiner les ouvrages posés sur une étagère bien particulière. Il feuillitera chacun d'eux avec soin, recherchant minutieusement quelque chose. Une fois qu'il aura fini, il semblera déçu et, si son frère est présent, il dira : "eh bien, je vois que tu as maintenu notre collection intacte, Caleb." Il s'assiera alors dans un fauteuil moisisant et restera songeur pendant un moment.

En fait, il est déçu parce qu'il pensait, à entendre Joe décrire des choses magiques qui se seraient passées à la plantation, qu'il trouverait un nouveau ou des nouveaux livres pouvant être en rapport avec ces événements.

Les cinq ouvrages auxquels il s'est particulièrement intéressé sont tous couverts de la même façon et portent tous clairement le titre "Minutes de la Société Agricole du Comté de Colleton". En réussissant un jet de Trouver Objet Caché, un investigateur pourra noter que les couvertures de ces livres sont un peu trop grandes. En réalité, les œuvres qu'elles cachent sont d'une toute autre nature que celle que leur étiquette veut leur attribuer.

Si Albert, Winsworthy ou un personnage commence à lire un de ces livres en présence de Caleb, celui-ci se précipitera et emportera les quatre autres dans sa chambre. Sinon, il ne semblera pas leur accorder d'importance particulière.

Les livres en question sont les suivants (pour plus de détails, voir l'encart "la bibliothèque des Gist", page 36) :

- Une traduction par Findley Gist de l'œuvre du père Juan Martin : *Le Culte de Kukulcan*.

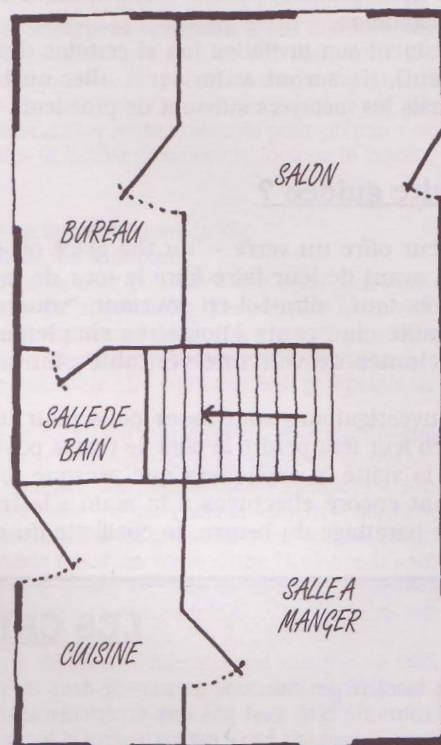
- L'original en espagnol du livre du père Juan Martin

- Un livre brun sans titre. Sur la page de garde sont écrits, dans l'ample calligraphie de Findley, les mots "Papa Shapo".

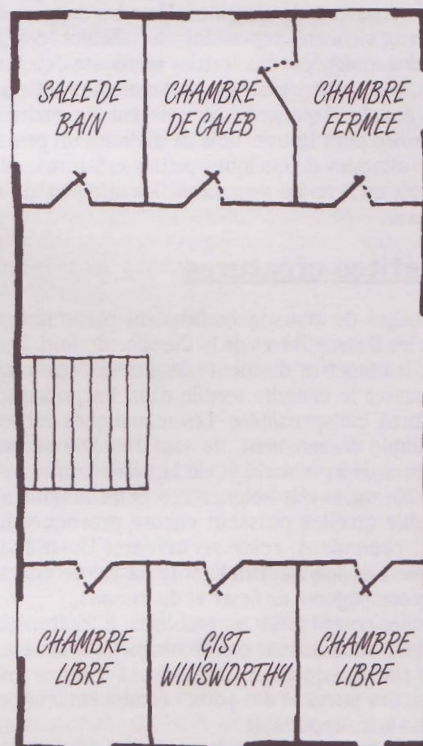
- Encore un livre brun sans titre. C'est le volume 2 de "Papa Shapo".

- Un journal d'expériences menées, il y a une centaine d'années, par Findley Gist. Les expériences décrites sont si horribles qu'il en coûte 1 point de SAN à toute personne qui lit ce livre.

LA MAISON DE LA PLANTATION



REZ-DE-CHAUSSEE



PREMIER ETAGE



Rafe Bodeen

Le premier étage

La seule pièce qui ne soit pas ordinaire au premier étage est celle où l'homme-serpent était installé. Elle est maintenant vide et sa porte est fermée à clé. En effet, lorsqu'il a appris que les investigateurs étaient sur le point d'arriver, Caleb a demandé à son "invité" d'aller s'installer temporairement dans une baraque éloignée dans le marais.

Si les personnages tentent d'entrer dans cette pièce, il faut qu'ils réussissent un jet de Mécanique pour ouvrir la porte en faisant le minimum de bruit. S'ils n'y parviennent pas, il leur est possible de la défoncer (elle a une FOR de 9).

En entrant, les investigateurs seront agressés par une odeur âcre. Un jet réussi en Zoologie ou en EDUx1 permettra d'affirmer que c'est une odeur reptilienne. Cette puanteur est gênante et inexplicablement forte, rappelant celle qui règne dans les vivarium d'un zoo. Si les personnages sont entrés de nuit, la pièce n'est illuminée que par la lueur des étoiles. Dans un coin, se tient une étrange forme basse, bien trop large et trop petite pour être celle d'une créature humaine (c'est en fait un tas de draps et de couvertures). A ce moment, le Gardien devra demander que soient effectués des jets de Trouver Objet Caché. Tout investigateur qui ne réussit pas le sien n'est pas très sûr de ce que peut être cette forme. Si le Gardien commence alors un compte à rebours, il est probable qu'un ou plusieurs des personnages pris de terreur ouvre le feu sur le tas de draps. Si, par contre, ils pensent à se parler les uns aux autres à voix basse, ceux qui savent pourront rassurer les autres.

Si la pièce est illuminée, on pourra voir un lit à deux places, dépourvu de ses draps et couvertures (ils sont jetés en tas dans un coin de la pièce), un bureau, une chaise et un coffre.

Le bureau ne contient rien d'intéressant. Le coffre n'est pas verrouillé et renferme des herbes à tisane, plusieurs flacons de verre remplis de potions aussi étranges qu'inutiles, un crâne humain, un bonnet de trappeur, un long manteau noir, un drapeau couvert d'inscriptions indéchiffrables, une grande bouteille de vin, une boîte de cigares et un sabre (vieux et rouillé). Un jet d'Occultisme réussi indiquera que ces objets peuvent être utilisés au cours des cérémonies en l'honneur de Obeah (ce coffre appartenait à l'homme-Obeah qui a été chassé de là par l'homme-serpent).

Sur le sol, juste sur le pas de la porte, gît un morceau de tissu parcheminé, de forme carrée, de trois centimètres de côté environ. Il sera repérable avec un jet de Trouver Objet Caché. La matière dont il est fait est rigide et croustillante, et si elle est tordue ou étirée avec force, elle se brise et tombe en poussière. C'est de la peau de serpent mais on ne s'en rendra compte qu'en réussissant un jet de Zoologie ou de EDUx1. Un jet de Mythe de Cthulhu permettra de l'identifier comme étant de la peau d'homme-serpent.



L'homme-Obeah

Le hameau des métayers

Le hameau présente un spectacle désolant. Des chiens affamés, des enfants rachitiques et couverts de croûtes se cachent dans l'ombre. Il s'avérera difficile d'interroger les habitants. Beaucoup de métayers sont des adeptes et se méfient des investigateurs. Ceux qui ne sont pas des adeptes les éviteront par crainte de représailles. Il est de toutes façons pratiquement impossible aux personnages de distinguer ceux qui sont des adeptes de ceux qui ne le sont pas. La seule chose qu'ils peuvent éventuellement apprendre est que l'homme-Obeah (l'homme-serpent) qui résidait dans la maison de la plantation a récemment déménagé pour un endroit indéterminé dans le marais. Il est évident, à voir les attitudes de ceux qu'ils questionnent, que ce mystérieux personnage est très craint.

Postés devant la baraque de Joe, celle qui a une porte bleu, se tiennent quatre solides métayers, deux Blancs, deux Noirs. Ils sont tous les quatre armés de fusil de chasse de cal.12 et disposent d'une grande quantité de munitions. Ils discuteront avec les investigateurs, surtout si parmi eux se trouve une femme, mais ils ne les laisseront pas regarder à l'intérieur de la baraque. "Nous avons des gens pas recommandables à l'intérieur. On peut pas laisser des visiteurs entrer." (Les caractéristiques de ces gardes sont données à la fin de l'aventure).

A l'intérieur de la mesure, se trouve Cassy, la sœur de Joe. Elle est sous la surveillance de trois gros serpents à tête cuivrée (qui ont été charmés par Elly et Caleb). Ils ont reçu l'ordre de mordre tout être humain qui passerait la porte. Caleb s'est déjà occupé de la mère de Joe.

Si Big Rafe Bodeen, le contre-maître et bras droit de Caleb, a survécu à sa première rencontre avec les aventuriers, il sera en train de rôder autour du hameau, puissamment armé et prêt à toute éventualité. Si aucun des investigateurs ne l'a vu lors de cette première rencontre, il faudra réussir un jet de Linguistique ou d'Idée pour identifier la voix de cet homme comme étant celle de l'homme avec lequel le professeur Gist s'est disputé ce soir-là, à Arkham. Si on leur pose des questions, ni Bodeen ni Caleb n'admettront avoir connaissance de cette fameuse soirée. Albert, toutefois, s'il accompagne les personnages, sera capable d'identifier immédiatement Bodeen.

Le marais

Si les investigateurs sortent de la maison au cours de la journée, ils peuvent se déplacer librement. Ils découvriront, sans doute, la vieille route qui mène vers le marais. Pendant qu'ils la parcourront, s'ils réussissent un jet de Trouver Objet Caché, ils repéreront une discrète trace qui mène jusqu'à la hutte de l'homme-serpent.

L'autel de Yig

Si les personnages suivent la route jusque dans le marais, ils finiront par tomber sur l'ancien autel de pierre. Constitué d'un gros rocher en forme de table de près d'un mètre cinquante de haut, il est couvert de symboles indéchiffrables et rongés par le temps, gravés là, il y a des milliers d'années, par des primitifs qui adoraient déjà Yig. Il est impossible d'identifier ces signes avec précision. Des traces de sang séché souillent la table de pierre mais on ne peut savoir s'il s'agit de sang humain ou de sang animal (c'est du sang animal). Un jet de Mythe de Cthulhu réussi permettra d'affirmer que cet autel est consacré à Yig.

LE PEUPLE SERPENT

Les hommes-serpents sont les ennemis de la race humaine depuis l'époque du Pléistocène, époque à laquelle ils complotaient contre le royaume de Valusia. En ce temps, déjà, ils étaient connus pour utiliser des moyens surnaturels afin de dissimuler leur véritable apparence sous une apparence humaine pour infiltrer aisément les sociétés des hommes. Beaucoup de ces hommes-serpents acquièrent le statut de prêtre et profitèrent de leur position pour essayer d'introduire le culte du Serpent Noir. Bien que les hommes aient toujours considéré leur déguisement comme le résultat d'une magie, il n'est, en fait, que le fruit de la capacité des hommes-serpents à hypnotiser, une capacité simplement exaltée par quelques moyens magiques. Cette aptitude est si performante qu'un homme-serpent de pure race a réussi à régner sur Valusia en se faisant passer pour un humain. On sait aussi qu'il existe toute une variété de méthodes permettant de mettre cette capacité en œuvre.

Depuis environ cent cinquante ans, un grand nombre d'hommes-serpents sont sortis de leur longue hibernation et se sont mélangés secrètement à la société humaine. Il est possible que leur réapparition ait quelque chose à voir avec la prophétie trouvée dans les Manuscrits Pnakotiques et reprise dans le Nécronomicon :

" En ces temps d'ultimes troubles, même les grands serpents reviendront, rampant, de leur lieu de repos sous la terre..."

Cette prophétie a été, il y a longtemps déjà, interprétée comme un présage du retour au pouvoir de la race ophidienne. La plupart des hommes-serpents qui vivent aujourd'hui croient en cette interprétation et travaillent à sa réalisation.

Le marteau de l'homme-serpent

Cette arme étrange est attachée à la ceinture de l'homme-Obeah et n'est pas camouflée par une illusion. Elle est faite d'un alliage étrange, curieusement gravé. Sa forme est adaptée au bras et à l'épaule des hommes-serpents. Quelques membres dégénérés de cette espèce (vivant en Grande-Bretagne et peut-être ailleurs) utilisent encore cette arme dans une version primitive dotée d'une poignée en bois et d'une tête de pierre.

Manié correctement, ce genre de marteau est capable d'infliger 1D8+2 points de dommages et d'empaler. Les humains qui essaieraient d'utiliser cette arme n'y arriveraient qu'avec de grandes difficultés. La répartition de son poids et son équilibrage obligent à s'en servir en balayage latéral. La compétence de base qu'un investigateur possèdera dans son maniement sera égale à la moitié de sa compétence en utilisation d'une matraque. Comme toute compétence, elle pourra être augmentée avec de l'expérience.

Le repaire de l'homme-serpent

C'est dans les profondeurs du marais que l'homme-serpent a établi son repaire. Il est venu là sur les ordres de Yig afin d'accomplir une vengeance contre la reine-serpent. Pour accéder à cet endroit, il faut être prêt à y mettre le temps et à souffrir. Les déplacements rapides à travers le marais sont impossibles hors des routes et des chemins, parce que le sol est fangeux et recouvert d'une épaisse végétation. D'immenses arbres difformes pourrissent dans les traîtresses étendues d'eau. L'odeur est nauséabonde. A la limite de l'audible, on perçoit d'étranges bruits : le vrombissement de gros insectes, le goutte-à-goutte d'une eau vaseuse, le bruissement d'un serpent, le coassement d'un alligator lointain. Dans la pénombre qui sait quel étrange ennemi est à l'affût ?

Mais d'autres problèmes peuvent se présenter. Les horribles homoncles de la reine n'ont pas perdu de vue l'homme-serpent solitaire, mais s'ils hésitent à l'attaquer, ils auront moins de scrupule à s'emparer d'un ou plusieurs des investigateurs ou d'une personne qui les accompagne pour l'entraîner dans les souterrains.

Si cela devait arriver, les autres personnages peuvent, soit tirer un trait sur le disparu et continuer leur recherche du repaire de l'homme-serpent, soit choisir de suivre immédiatement le tunnel qui mène au temple-prison de la reine-sorcière des serpents (voir Le repaire de la reine, plus loin). Dans ce cas, ils auront intérêt à réagir rapidement parce que ce tunnel s'effondrera 1D2+1 heures plus tard (un jet réussi de Géologie ou d'INTx1 permettra de s'en rendre compte).

En s'approchant du repaire de l'homme-serpent, les investigateurs pourront voir une petite hutte au sommet d'une basse colline rocheuse émergeant hors du marais. Devant cet édifice, un maigre feu survit, en produisant une épaisse fumée, au centre d'un cercle de grosses pierres. Un homme noir (l'homme Obeah) se tient devant ce feu, contemplant les flammes. Sous son manteau noir, il ne porte pas de chemise ; sa tête est coiffée d'un

haut-de-forme et à sa ceinture pend un étrange marteau de métal qui semble être une arme (voir l'encart ci-dessus : Le marteau de l'homme-serpent).

Cet homme n'est qu'une illusion créée par le sorcier-serpent qui, à proximité, observe la scène, caché derrière un gros cyprès. Il n'en intéressera pas moins les personnages qui devraient avoir de bonnes raisons de soupçonner l'homme Obeah et qui devront donc choisir de s'approcher pour lui parler ou de tirer sur lui purement et simplement.

S'ils décident de lui tirer dessus, il lèvera lentement les yeux du feu, fera une grimace dans leur direction et disparaîtra (l'homme-serpent mettant fin à l'illusion). Pouvant dès lors juger de l'état d'esprit des investigateurs, le sorcier-serpent pourra, soit s'enfuir à travers les bois pour se réfugier dans le marais, soit rester dans les environs pour continuer à les espionner, soit tenter de les approcher et d'obtenir leur aide afin de tuer la reine-serpent.

Si, par contre, ils décident de s'approcher de l'illusion et de lui parler, celle-ci se dissoudra lentement, au fur et à mesure où l'homme-serpent ayant pris l'apparence de l'homme Obeah apparaîtra de derrière son cyprès. Ce dernier s'adressera alors au groupe d'une manière péremptoire mais non hostile. A ce moment, il peut décider de révéler ou non ce qui se passe réellement dans la plantation ou ce qu'il sait des plans de Yig. En aucun cas, il ne dira tout ce qu'il sait. Bien qu'il pense que l'aide des investigateurs soit essentielle, il ne fait pas confiance aux humains et ne les aime pas. Il peut aussi leur révéler sa véritable identité.

Si les personnages ont une chance de fouiller la hutte, ils peuvent trouver une boîte métallique faite d'un étrange et ancien alliage, verrouillée par un mécanisme de conception spéciale. Elle mesure environ vingt cinq centimètres de long et sa section est triangulaire. Elle est solide mais pas à l'épreuve des balles (FOR 18).

A l'intérieur de ce coffret, se trouve un certain nombre de petites tablettes métalliques triangulaires gravées de signes. Un jet réussi en Mythe de Cthulhu permettra de comprendre qu'il s'agit là d'un "livre" tel que la race des hommes-serpents les affectionne. Si un investigateur sait

lire leur langue, il s'apercevra que les tablettes sont les pages d'un important journal d'observations scientifiques concernant une grande variété de cultures humaines contemporaines de l'Amérique du Nord. Ces observations, qui ont été apparemment faites au cours des cinq ou dix dernières années, sont relatées sur un ton scandalement insultant.

Si pour une raison quelconque l'homme-serpent devait craindre pour sa vie, il pourrait appeler silencieusement plusieurs Enfants de Yig (des mocassins d'eau) qui encercleront rapidement les investigateurs d'une manière menaçante. De plus, un énorme alligator, charmé par lui, est tapi à proximité, prêt à attaquer dès que l'ordre lui en sera donné. Mais l'homme-serpent hésitera à tuer les personnages tant qu'il est possible de faire autrement. Il a besoin de leur aide. Il préférera utiliser les reptiles à ses ordres comme une menace, comme une démonstration de sa puissance.

L'alligator charmé

FOR 25	CON 20	TAI 24	INT -	POU 10
DEX 8	APP -	EDU -	SAN -	PdV 22

Déplacement : 6/8 en nageant

Armes : Morsure 50%, 1D10+2D6 points de dommage
Coup de queue 35%, 1D6+2D6 points de dommages

Armure : 6 points de peau

Compétences : Discrétion 65% ; Se Cacher 75%.

Les activités de Caleb

Si Caleb découvre, d'une manière ou d'une autre, que les investigateurs fouinent dans la maison et surtout s'il voit qu'ils ont réussi à s'introduire dans la chambre de l'homme-serpent, il leur tombera dessus, pistolet au poing, et leur fera un numéro de propriétaire outragé, les traitant de voleurs et leur intimant l'ordre de quitter sa propriété sur l'heure (ou aux premières lueurs de l'aube) sinon il appellera le shérif.

Le Gardien devrait laisser le temps aux investigateurs de trouver une excuse plausible à leur comportement. S'ils n'en trouvent pas, c'est le professeur Gist (s'il est présent) qui dira qu'ils ont entendu un drôle de bruit dans cette pièce et qu'ils ont pensé qu'il y avait quelque chose qui ne tournait pas rond. Caleb laissera tomber en marmonnant, mais mettra les personnages en garde contre toute nouvelle transgression aux lois de l'hospitalité. Comme il ne veut pas avoir d'ennui avec les autorités, il ne tirera pas tant qu'on ne lui tirera pas dessus. S'il devait blesser ou tuer un investigateur, aucune accusation ne serait retenue contre lui. Après tout, il aura agi en propriétaire défendant son bien.

Le matin suivant leur arrivée, Caleb entreprendra une série d'efforts déterminés pour convaincre le professeur et ses amis de quitter les lieux paisiblement. Si un personnage lui assure qu'ils seront partis avant la nuit, il se rassérènera. Sinon, la chaleur de son hospitalité sudiste se rafraîchira en un instant. Cette conduite devrait montrer clairement aux investigateurs que la nuit de sorcellerie, mentionnée par Joe, est bien la nuit prochaine.

Au petit déjeuner, Caleb leur assurera qu'ils prendront bien plus de plaisir à contempler les monuments historiques de Charleston que sa "ferme marécageuse" et que, donc, ils feraient mieux de s'en aller rapidement. Si cette

suggestion est rejetée, il sortira brusquement de la maison en disant : "il y a des gens qui travaillent. Excusez-moi." S'il est suivi, on le verra se diriger vers les marais.

Lorsqu'il rentrera vers midi et s'apercevra que les investigateurs ne sont toujours pas partis, il fera des commentaires hauts et clairs au sujet de l'inutilité de gaspiller de la nourriture et d'accorder l'hospitalité à des touristes inactifs. Il posera des questions sarcastiques sur les sources de revenus de ses visiteurs, plus particulièrement à ceux qui sont habillés de manière stylée et cossue. Les investigateurs ne sont pas censés savoir que c'est ce comportement de Caleb que le professeur Gist appelle "ses manières bourruées".

Les activités d'Elly

Si Elly découvre accidentellement l'intrusion des investigateurs dans la chambre de l'homme-serpent (en réussissant un jet d'Ecouter), elle essaiera de s'approcher d'eux en silence. Un jet d'Ecouter réussi par un personnage permettra d'entendre son pas léger dans l'escalier. Si l'ordre qu'elle leur donne de partir n'est pas exécuté ou si elle est menacée, elle se ruera vers la première fenêtre pour appeler de l'aide. Très vite, 1D6 métayers nerveux et particulièrement bien armés arriveront sur les lieux (voir leurs caractéristiques à la fin de l'aventure). Elle n'hésitera pas à interroger toute personne qu'elle surprendra dans une activité suspecte.

Une fois qu'elle aura de bonnes raisons de soupçonner les visiteurs, elle essaiera d'en isoler un (ou Winsworthy) et, à l'aide de manœuvres érotiques, de lui faire boire un philtre d'amour. Elle sait qu'il y a mieux à faire que s'en prendre directement à Albert et ne fera donc rien contre lui.

Pour balayer les doutes de sa victime, elle peut boire elle-même un peu de philtre d'amour, puisque celui-ci n'a aucun effet sur les femmes. D'une autre manière et avec l'aide de Bess, elle peut mélanger les ingrédients de sa potion à la limonade ou à un plat du repas de midi. Si sa manœuvre réussit, elle ordonnera à sa victime de ne pas sortir de la maison au cours de la nuit qui vient et d'empêcher ses amis de le faire.

Si l'investigateur ne boit pas le philtre et rejoint les autres, elle le laissera partir pour s'attaquer à une autre victime dès que l'occasion se présentera.

Si elle remarque que les personnages parlent de magie ou mentionnent le nom de Yig, elle comprendra qu'ils sont là pour interférer dans ce qui se prépare et fera le maximum d'efforts pour les en empêcher quoi que puisse en penser Caleb. Lorsque l'occasion s'en présentera, elle essaiera d'attirer un investigateur dans sa chambre à coucher étonnamment grande et luxueuse. Une fois qu'il sera entré, elle fera tout ce qu'il faut pour lui faire boire le philtre d'amour.

Les activités de l'homme-serpent

L'homme-serpent, comme les investigateurs, a été entraîné ici par Yig pour lui rendre un service. Il sait que si les personnages tentent de fuir, le Grand Ancien fera tout son possible pour les détruire. Il fera jaillir sur leur chemin des enfants de Yig en quantité. Ils seront aussi soumis à des attaques d'alligators obéissant à ses ordres. L'homme-serpent, en personne, tentera de les arrêter si nécessaire. Si rien de tout cela ne les dissuade de s'enfuir, ils se retrouveront soudainement attaqués par des hordes de serpents venimeux qui jailliront du sol ou s'insinueront entre les sièges et le plancher de la voiture de Winsworthy. Même si

l'un d'entre eux réussissait à s'échapper de la plantation, il serait à jamais poursuivi par la malédiction de Yig et donc obligé de vivre dans une région où l'on ne trouve pas de serpents (le Groëland ?, l'Antarctique ?).

Tant que l'un au moins des investigateurs n'aura pas reçu la visite d'un enfant de Yig, il est fort probable que les personnages ne sauront pas exactement pourquoi ils sont là. Empêcher le sacrifice d'une jeune fille sera certainement leur principal objectif et l'homme-serpent déguisé représentera à leurs yeux un parfait suspect. A un moment ou à un autre, celui-ci sera probablement obligé de les rencontrer et de leur donner une vue d'ensemble de la situation réelle. Cette rencontre pourrait se dérouler à sa hutte ou, si cela ne se fait pas, à n'importe quel endroit de la plantation et même à l'intérieur de la maison. De toutes façons, il s'arrangera pour que cette entrevue ne puisse être connue ni de Caleb ni d'Elly. Albert Gist et Winsworthy, par contre, peuvent être inclus en toute confiance parmi ses confidents.

Donnez à cette rencontre l'importance qu'elle mérite. L'homme Obeah impressionne au point qu'on lui doit un immense respect. Et si les investigateurs soupçonnent qu'il peut être un homme-serpent, la tension devrait monter d'un cran. N'oubliez pas que cette créature, dans une grande mesure, est largement supérieure aux mammifères humains parmi lesquels elle se trouve actuellement. Leur simple odeur la dégoûte parce qu'elle est beaucoup plus âcre que le doux parfum reptilien qui l'environne. Etant le produit d'une civilisation qui a perduré pendant des millions d'années, elle est bien plus intelligente, cultivée et âgée que les personnages. Ses attitudes et ses comportements à l'égard des humains traduisent une intolérance semblable à celle que manifesterait Winsworthy s'il était soudainement obligé de s'asseoir et de se commettre avec un groupe de métayers noirs illettrés.

L'homme-serpent ne révélera aux investigateurs que ce qu'il estime utile qu'ils sachent pour accomplir la tâche qui leur est assignée. Il ne leur fait pas le moins du monde confiance et se fiche éperdument de ce qui pourra leur arriver. Il a simplement pour but de remplir une mission qui lui a été confiée par Yig. Au premier signe de trahison de la part d'un investigateur, il le tuera et s'enfuiera dès que l'occasion s'en présentera. Sa morsure venimeuse est rapide et meurtrière et les investigateurs inconscients du danger qu'elle représente devraient se le voir rappeler. Le venin provoque une mort pratiquement instantanée et il mord plus vite qu'un homme tire son arme à feu de son étui.

Assis à table en face des personnages, il leur dira ce qu'il faut faire. A un certain moment, ceux-ci pourront noter que son ombre est reptilienne, à moins que, tout simplement, il ne décide d'abandonner momentanément l'illusion qu'il entretient afin de révéler sa véritable nature. Il lui suffira, peut-être, de faire jaillir de sa bouche une longue langue fourchue pour parvenir au même résultat. L'un de ces trois événements est suffisamment surprenant pour coûter aux investigateurs 0/1D3 points de SAN.

Il leur révélera qu'ils ont été attirés ici afin d'accomplir une mission pour Yig. Sous les marais, dans un temple depuis longtemps enfoui, vit une vieille sorcière-serpent. Depuis des temps immémoriaux, elle s'est cachée là, dans une zone consacrée à Yig, afin de dévorer avidement les énergies magiques produites par les cérémonies et les rituels accomplis en l'honneur de Yig. Celui-ci veut qu'elle soit punie et, du point de vue de l'homme-serpent, il n'y a pas grand chose d'autre à faire qu'obéir.

Les plans de l'homme-serpent : Les investigateurs devront trouver le repaire de la sorcière et la tuer. Ils ne pourront probablement pas la localiser avant que la cérémonie ait lieu. L'homme-serpent leur expliquera que les "trous d'enfer" dont ils ont, sans doute, entendu parler sont causés par les serviteurs de cette créature qui, attirés par les battements cadencés des cérémonies de Yig, creusent leur chemin vers la surface pour capturer des adeptes et les amener à leur malfaisante maîtresse. Il leur précisera qu'à moins de réussir à convaincre Caleb qu'ils sont des adeptes actifs de Yig (ce qui risque d'être difficile à ce moment), il faudra qu'ils s'approchent discrètement du lieu de la cérémonie, après qu'elle ait commencée, pour l'observer de près. S'ils réussissent à se procurer les vêtements appropriés, ils pourront se déguiser en métayers blancs, venus en observateurs, comme toute personne intéressée par le culte sans en être encore l'adepte. La cérémonie sera suivie par plus de cent cinquante adeptes et les investigateurs devraient être aisément capables de se fondre dans la masse. Lorsqu'ils apercevront un trou d'enfer en train de s'ouvrir, ils devront y plonger afin de trouver la sorcière pour la tuer. S'ils expriment leur inquiétude au sujet du sacrifice de la jeune fille, l'homme-serpent les assurera qu'il ne le permettra pas (c'est un mensonge, c'est lui-même qui l'a prévu et il le considère comme une compensation à l'obligation dans laquelle il est de passer tant de temps parmi les humains). Il insistera clairement sur le fait que toute fuite est impossible et que l'interruption de la cérémonie ne pourra que provoquer la colère de Yig, ce qui équivaut à une mort certaine.

Les secrets de l'homme-serpent : Ce que l'homme-serpent ne dit pas aux investigateurs c'est que la sorcière est d'une taille gigantesque, pas plus qu'il ne les prévient qu'elle dispose de pouvoirs magiques très puissants. Bien qu'il essaye de leur faire croire qu'ils peuvent la tuer, il est pratiquement certain qu'ils ne sont absolument pas capables d'un tel fait. La véritable raison d'être de leur attaque est qu'elle distraira l'attention de la sorcière, de telle manière que l'énergie de la cérémonie puisse être utilisée par Yig pour entrer sur ce plan. Il suffira que la reine soit distraite pendant 3 rounds pour que l'énergie accumulée permette d'ouvrir la porte par laquelle Yig n'hésitera pas à entrer dans notre monde. Il se mettra alors à sa recherche et accomplira sa vengeance de ses propres mains. Bien que l'homme-serpent n'y attache aucune importance, l'apparition de Yig peut s'avérer être le seul espoir de survie des investigateurs.

Une fois que la cérémonie aura duré une heure, Yig pourra apparaître à n'importe quel moment, pour peu que l'attention de la reine ait été distraite des rites magiques. Parmi les choses dont Caleb n'a pas été mis au courant, il y a le fait que le Grand Ancien entrera dans notre monde par l'intermédiaire de son corps, une expérience qui risque fort d'être douloureuse et débilitante.

Sachant cela, les investigateurs peuvent être obligés de modifier leur plan. S'ils veulent que les vœux de Yig s'accomplissent, ils doivent s'arranger pour que la cérémonie ait bien lieu (à moins qu'ils découvrent et tuent la sorcière avant, sans l'aide du Grand Ancien). Cela veut dire que si le révérend Hilson ou le shérif Trucks se montrent dans l'intention d'interrompre les préparatifs, les personnages devront se mettre en travers de leur chemin pour les en empêcher.

Les activités d'Albert Gist

Le professeur est intensément jaloux du talent magique de son frère et peut, en secret, approcher l'homme-serpent. Si le Gardien décide que c'est bien, celui-ci acceptera de rejeter Caleb pour le remplacer par Albert qui pourra, alors, conduire la cérémonie et procéder au sacrifice. L'homme-serpent ira même jusqu'à suggérer que Caleb soit sacrifié à la place ou avec la jeune fille. Albert peut être d'accord et prévenir ou non Winsworthy de ce changement dans ses plans. Les investigateurs n'entendront certainement pas parler de cet arrangement.

Les activités du petit Joe

Le petit Joe n'a prévenu aucun métayer de son retour. Il se cache dans la bordure du hameau, dans l'espoir que les investigateurs réussiront à faire quelque chose. Le matin du second jour, il aura réuni suffisamment de courage pour essayer de les contacter. Il sait que, pour y arriver, il lui faudra éviter Bess, le vieux Ben et la dangereuse Elly. La meilleure tactique consiste à appeler discrètement un personnage par une fenêtre (les caractéristiques du petit Joe sont données en fin d'aventure).

Il racontera aux investigateurs que bien qu'il soit sûr que Cassy est retenue prisonnière dans la hutte, il a été incapable d'apprendre ce qui a pu arriver à sa mère. "Personne n'a rien vu, personne n'a rien à dire" dira-t-il, "j'me fais du souci pour ma m'man".

C'est précisément au cours de l'entretien avec les personnages que la mère de Joe reviendra - sous forme de zombie ! Tuée sans pitié par Caleb et transformée en mort-vivant, elle a reçu pour ordre de trouver et d'éliminer le petit Joe. Le Gardien doit organiser cet événement. Il ne se produira pas si Caleb ou Elly sont présents, parce qu'ils ne veulent pas être impliqués directement avec la mort ou la disparition du gamin. Le zombie peut attaquer à l'extérieur, surgissant de derrière un arbre ou un bâtiment, mais il peut aussi entrer dans une maison à la recherche de sa proie. Si les investigateurs le détruisent, ils sauveront la vie de Joe et gagneront ainsi 1D4 points de SAN à ajouter à ceux qu'ils auront gagnés pour avoir tué le monstre. Quant au gamin, mis en présence de sa mère, mort-vivant aux yeux vides qui cherche à le tuer, il perdra 1D10 points de SAN.

Le zombie essaiera d'attraper Joe pour l'emmener dans le marais, afin de le noyer. Après quoi, il retournera vers sa tombe secrète et on ne le reverra jamais plus. Caleb transformera l'enfant lui-même en zombie et le fera participer à la cérémonie, soit en aidant à la réalisation des rites, soit en le laissant errer dans la foule à la recherche des investigateurs qu'il attaquera dans l'intention de les tuer.

PARTIE V : LA NUIT DE YIG

Pendant que l'après-midi passe, les homoncules du sous-sol se préparent pour la cérémonie tant attendue. La sorcière, consciente des conjonctions astrologiques, est toujours capable d'anticiper les festivités planifiées par les adorateurs de Yig. Comme des serpents, les homoncules de S'ssruuxa sont très sensibles aux vibrations transmises par le sol. Ils peuvent déterminer avec précision le nombre de personnes qui participent à un grand rassemblement et même y choisir des victimes, tout en restant tapis dans leurs tunnels boueux.

Les travaux de la ferme semblent être négligés, cet après-midi. Le soleil est déjà bas sur l'horizon, lorsque de

nombreux métayers se réunissent devant la maison et commencent à dresser des tables rudimentaires. La vieille Bess et quelques femmes de paysans y déposent de la nourriture et des boissons simples, en quantité suffisante pour un très grand nombre de personnes.

Si le petit Joe est toujours vivant et traîne par là, il peut essayer de contacter les investigateurs. Il n'a pas de plan d'action, mais il veut absolument agir.

La nuit de Yig

Lorsque tombe la nuit de Dambala, tous les adorateurs de Yig de la région (plus de cent cinquante) viennent à la plantation. Parmi eux, il y a beaucoup de femmes et d'enfants. Ils arrivent sur des camions éreintés, sur de vieilles bicyclettes et même à dos de mules. Ils sont bruyamment accueillis par les villageois qui chantent et qui font la fête.

Une cérémonie aussi importante, prévue depuis des semaines, a laissé à la police le temps de s'organiser. Deux des adorateurs sont, en réalité, des agents de Charleston qui enquêtent sur le meurtre récent de l'inspecteur. Cela ne devrait pas être révélé aux investigateurs, à moins qu'ils ne soient précisément à la recherche de telles personnes. Si c'est le cas, un jet de Trouver Objet Caché réussi leur fera repérer deux jeunes hommes blancs aux manières soupçonneuses, à l'allure très soignée au milieu de toute cette bande de va-nus pieds et portant des vêtements usés bizarrement propres. Ces deux hommes éviteront le contact s'ils sont approchés ouvertement, mais ils sont compétents et raisonnablement intelligents. Ils accepteront de joindre leurs forces à celles des investigateurs, s'ils sont contactés discrètement (leurs caractéristiques sont présentées à la fin de l'aventure).

Tous ces adeptes se réunissent devant la maison à la tombée de la nuit. Ils allument leurs torches et partent, chantant et récitant des prières, vers les marais. Caleb explique aux investigateurs qu'il s'agit là d'une espèce de rite religieux d'arrière-pays auxquels les étrangers, y compris lui-même, ne sont pas acceptés. Il leur conseille de respecter les convictions religieuses de ces gens et de rester dans la maison cette nuit. Il sous-entend que des choses effrayantes pourraient arriver s'ils ne le faisaient pas.

Caleb se rendra dans sa chambre dont il fermera la porte à clé. Il passera immédiatement par la fenêtre et, après s'être laissé tomber sur le sol, il suivra la foule dans les marais. Si les investigateurs essaient de savoir ce qu'il fait, un jet d'Ecouter réussi leur permettra de l'entendre marcher sur le toit du porche d'entrée. Avec un jet réussi de Trouver Objet Caché, ils le verront traverser la cour juste avant de disparaître dans le noir.

La dernière embuscade

A l'extérieur de la maison, Bodeen et un groupe d'hommes armés sont à l'affût, prêts à tout faire pour empêcher les investigateurs de sortir. Si ceux-ci quittent ouvertement la maison, en armes et sur leurs gardes, ils essuieront un feu nourri. Ils peuvent avoir une idée de ce qui les attend à l'extérieur en remarquant que, juste au moment où ils ouvrent la porte, le vieux Ben se trouve une soudaine bonne raison pour courir à la cave.

Bodeen et ses hommes sont à couvert et pourront facilement tirer sur leurs cibles dont la silhouette se découpe dans les lumières de la maison. Les investigateurs devront, quant à eux, réussir un jet de Trouver Objet Caché pour

repérer la position des tireurs embusqués. En raison de l'obscurité ambiante, leurs chances de réussir ce jet sont diminuées de moitié. Rafe et ses acolytes subiront la même pénalité si les lumières de la maison sont éteintes ou si leurs cibles s'éloignent de celle-ci.

Bien que les personnages puissent se croire parfaitement piégés, après quelques rounds le feu cesse, puis quelques tirs frénétiques se feront entendre, avant que s'installe le silence. Les embusqués seront trouvés morts, mordus par des serpents, leurs cadavres commençant déjà à noircir et à gonfler. Sur la poitrine de Rafe Bodeen est lové un grand serpent portant un croissant de lune sur sa tête cuivrée.

Les adeptes

Pendant ce temps, plusieurs bateaux ont accosté près du ponton. L'un d'eux est rempli d'adeptes venus de Charleston. Ceux-ci sont accueillis par des poignées de mains, des embrassades, des claques dans le dos et des grands rires par les habitants de la plantation. Tous attendent sur place que Caleb arrive et lorsque celui-ci apparaît, il est salué par une grande clameur de triomphe. Il prend alors la tête de la foule et la conduit dans une clairière dans le marais. C'est là qu'attend l'homme Obeah.

Les prémices de la version qu'ils connaissent du sortilège Appeler Yig sont entièrement accomplies par cet homme et Caleb. Les adeptes se tiennent assis ou debout, en petits groupes, tout autour de la zone de l'autel. Ils sont silencieux mais ne sont pas particulièrement attentifs aux deux hommes, sachant que leur temps d'agir viendra bientôt. Comme ils se connaissent tous et que la zone est bien éclairée par les torches, il est fort probable que tout investigateur qui essaiera de se glisser à travers eux pour atteindre Caleb, sera immédiatement repéré.

Equilibrage de l'aventure

Si le Gardien estime que les investigateurs s'en sont trop facilement tirés jusque-là, il a à sa disposition Albert et Winsworthy pour leur créer des ennuis. Ils peuvent déranger les plans des personnages de diverses manières, allant du simple fait de se montrer bruyants à un moment inopportun jusqu'à une tentative de prendre carrément la relève de Caleb au cours de la cérémonie.

Souvenez-vous aussi que Elly, la servante et grande prêtresse de Yig, a aussi eu la possibilité de séduire un membre du groupe. Il n'est pas impossible que Winsworthy, sans que les investigateurs le sachent, ait été sa proie et obéisse à ses ordres après avoir bu son philtre d'amour.

Il se peut aussi que le shérif Trucks à la tête d'une bande de vigiles armés ou que le révérend Hilson conduisant un groupe de chrétiens fanatiques entre en scène avec l'intention évidente de mettre fin à la cérémonie. Les investigateurs seront alors obligés de trouver un moyen de neutraliser cette nouvelle menace. A moins qu'ils aient trouvé une autre solution pour détruire la reine-serpent, il est impératif qu'ils assistent à la cérémonie qui est leur seule chance de trouver un chemin pour atteindre le repaire de cette sorcière. S'ils n'y parviennent pas, ils devront affronter la colère de Yig. Bien sûr, ils peuvent aussi être inquiets pour la vie de la sœur du petit Joe. Cela ne peut qu'ajouter du sel à la situation.

Les rites de Yig

Les rites commencent aux alentours de vingt deux heures et culmineront à minuit, avec le sacrifice. Avant que celui-ci

n'ait lieu, se dérouleront divers rituels et diverses cérémonies, suivis d'une bonne heure et demi de chants et d'orgie.

A la lumière d'une vingtaine de torches fumantes, la large étendue entourant l'autel se remplit d'adeptes à moitié nus, dont la plupart sont munis d'armes rudimentaires comme des machettes. Si c'est véritablement une cérémonie en l'honneur d'Obeah, il est surprenant que tant d'adorateurs soient de race blanche.

Beaucoup d'entre eux portent des costumes bizarres faits principalement de peau de serpent. Quelques-uns possèdent des instruments de musique élémentaires comme des flûtes de roseau, des tambours, des crécelles, avec lesquels ils commencent à produire une cacophonie étrange et rythmée.

Plusieurs des femmes présentes sont très belles, plus particulièrement une grande fille souriante portant une coiffe de reine et dont les reins sont ceints de deux massifs serpents à sonnettes noirs et brillants. Elle est traitée avec un grand respect pendant qu'elle se mêle à la foule. C'est Elly, la maîtresse de Caleb et la grande prêtresse de Yig.

Etrange spectacle

La première chose anormale que les investigateurs peuvent remarquer est la sinistre apparition de milliers de serpents. Bon nombre d'entre eux appartiennent à des espèces rares et venimeuses. Ils sortent des buissons et émergent des eaux du marais. Ils se répandent parmi les adorateurs, grimpant le long de leurs jambes ou formant des tas d'une hauteur de plus d'un mètre. La vision d'un tel spectacle coûte 0/1D3 points de SAN. Le deuxième spectacle qui peut leur causer un choc est la vision de l'homme-serpent, sous son apparence normale, qui se mêle paisiblement à la foule.

Ni les serpents ni l'homme-serpent ne semblent vouloir mordre ou faire du mal à qui que ce soit. En fait, ils paraissent être bien ensemble. Quelques adeptes se jettent sur le sol, devant l'homme-serpent, le suppliant de les bénir.

Le début du rituel

Caleb Gist, vêtu d'une curieuse robe chatoyante écarlate et verte, lance les rites de la nuit de Yig en allumant plusieurs petits feux autour de l'autel. Les tambours commencent à battre doucement et régulièrement, sur un rythme qui se répercute de façon inquiétante dans l'air humide du marais.

Accompagné d'Elly et de l'homme-serpent, il s'approche de chaque feu en portant un grand chaudron contenant un mélange de pétrole, de kérosène et d'autres substances plus étranges. Ils déversent cette mixture sur les flammes, les faisant ainsi grandir et lancer des étincelles haut dans le ciel. Lorsque le chaudron est vide, ils marchent dans les flammes pour prouver qu'ils sont de véritables Houngans.

Une fois ce rituel terminé, Caleb et l'homme-serpent se tournent vers l'assemblée des adorateurs et lèvent leurs bras vers le ciel. Les préliminaires sont achevés. Les tambours entament un nouveau rythme plus rapide.

Tandis que les tambours résonnent, les membres de la foule tombent un à un sur le sol, secoués de frissons. Sous les yeux ébahis des investigateurs, ils commencent alors à ramper dans la clairière comme des serpents, comme si leur corps couvert de sueur était sans os. Ils se tordent et se contractent d'une façon qu'aucun homme normalement constitué ne pourrait reproduire. Les trois grands prêtres



La sorcière-serpent

(Caleb, Elly et l'homme-serpent) entonnent une nouvelle incantation et Appelent Yig.

Les sons et les exhalaisons qui émanent des participants qui se contorsionnent dans tous les sens créent une atmosphère de malaise. Un nuage d'effluves de serpent mélangés à la fumée des torches et à l'odeur des corps ruisselets flotte au-dessus des eaux stagnantes. De sinistres plaintes et soupirs emplissent la nuit. De profonds coassements font entendre leur écho depuis les plus sombres profondeurs du marais.

Alors que la cérémonie dégénère en une horrible orgie mêlant les hommes et les reptiles, les investigateurs doivent faire des jets de SAN et perdre 1/1D6 points de SAN. Tout personnage souffrant d'ophiophobie perdra 1/1D10 points de SAN. Cependant être témoin de tels rites permet à chacun d'ajouter 1D4 points à sa compétence en Mythe de Cthulhu.

L'un des résultats possible d'une folie temporaire, à ce point de l'aventure, pourra être que l'investigateur atteint se déshabillera et rejoindra la foule, son corps se tortillant, comme celui d'un grand serpent, sur le sol souillé. Tout personnage qui se comportera de cette manière pourra ajouter 1D2 points de plus à sa compétence en Mythe de Cthulhu.

Tout autre bruit qu'un coup de feu (hurlement, etc.) ne sera pas entendu. Cependant, toute personne qui se montre nerveuse ou qui agit avec des intentions hostiles à l'égard des adeptes, risque fort d'être mordue par plusieurs serpents ordinaires.

Les trous d'enfer

C'est à ce moment que des trous d'enfer commenceront à s'ouvrir, parce que les horribles homoncles de la reine voudront s'emparer de quelques adorateurs. Le Gardien décidera à quelle distance des investigateurs un trou apparaîtra. Winsworthy, qui se tiendra à quelques mètres d'eux, fera une parfaite victime. L'un des deux agents de police aussi. Quelle que soit la victime, il est de toute façon nécessaire qu'un trou s'ouvre pour que les personnages aient une chance d'entrer dans les tunnels.

Le sacrifice

La cérémonie continuera même si les investigateurs sont sous terre, à la recherche de leur chemin pour atteindre la reine-serpent. Il est à souhaiter qu'ils auront pensé à laisser un ou deux d'entre eux à la surface pour essayer d'empêcher le sacrifice de Cassy. S'ils ne l'ont pas fait, celle-ci risque fort de mourir, à moins que le révérend Hilson ou le shérif Trucks intervienne en force. Les policiers de Charleston pourront, eux aussi, tenter d'intervenir, mais ils ne sont que deux et il est probable que les adorateurs se jeteront sur eux pour les tailler littéralement en pièces (tout investigateur assistant à ce genre de scène perdra 1/1D4 points de SAN).

Si rien n'est fait pour les en empêcher, les adeptes transporteront Cassy à travers la foule. Si personne n'a contacté le petit Joe à ce point de l'aventure et s'il n'a pas été tué, puis transformé en zombie, il tentera une embuscade contre les gardes au milieu du marais, réussissant à en descendre deux avant de se faire tuer, sous les yeux de sa sœur. Tout investigateur témoin de cette tragédie, sans réagir, perdra 1 point de SAN.

Si Cassy est délivrée en douceur, sans que la cérémonie ne soit perturbée, les adorateurs prépareront rapidement

une autre victime qui sera tuée sans délai. Le résultat final, pour eux, sera le même. Cependant, les investigateurs gagneront, eux, 1D4 points de SAN pour avoir sauvé la sœur de Joe comme ils lui avaient probablement promis. La nouvelle victime du sacrifice sera, sans doute, un adepte (semi) consentant. Les aventuriers ne perdront que le minimum ou pas du tout de points de SAN en voyant l'adorateur déboussolé faire face à un destin qu'il mérite.

Si personne ne tente de la sauver, Cassy est placée sur l'autel dans les clameurs de la foule. Tandis que, terrorisée, elle est préparée pour le sacrifice, Caleb et l'homme-serpent prononcent quelques paroles incompréhensibles en accomplissant des passes horribles et secrètes. Elly tient ses serpents au-dessus de sa tête. Si rien ne vient interrompre le cours du rituel, Caleb lève un grand couteau et, avec un rictus, l'abat sur le corps de la victime. La foule rugit et tout investigateur présent doit perdre 1/1D6 points de SAN pour avoir assisté au sacrifice d'un être humain innocent, sans être intervenu.

LE REPAIRE DE LA REINE-SERPENT

Pour trouver le repaire de la sorcière, les investigateurs doivent absolument suivre l'un des tunnels des homoncles (ou se laisser capturer et entraîner par eux). Les trous d'enfer peuvent s'ouvrir, soit pendant qu'ils explorent le marais, soit pendant la cérémonie.

Les homoncles de S'ssruuxa portent un bec et sont des fouisseurs très expérimentés. Ils attaquent leurs victimes en creusant un tunnel sous elles, puis les attrapent par les chevilles et les tirent dans le sol boueux, les pieds en avant. Ils sont très rapides et un personnage accroché de cette manière ne pourra échapper à leur attaque que s'il réussit un jet d'Esquiver. Si ce jet est raté, il disparaîtra rapidement sous la surface de la terre. Agrippé fermement par les deux chevilles et attiré avec force, il y a vraiment peu de choses qu'il puisse faire pour se libérer. Les tunnels sont si étroits qu'ils n'offrent aucune possibilité de tirer sur les assaillants invisibles. De toute façon, ses bras seront projetés au-dessus de sa tête et il ne pourra donc pas s'en servir. Il ne pourra réagir d'aucune manière tant qu'il ne sera pas déposé dans le temple souterrain. Il disposera alors de 1D6 rounds pour tuer ses assaillants et/ou s'en libérer, avant que les homoncles qui l'attendent dans la salle centrale ne lui tombent dessus.

Si les investigateurs essayent de suivre une victime en plongeant dans le trou d'enfer, ils seront obligés de ramper dans un boyau boueux, la tête la première, et de se tortiller pour avancer dans les profondeurs, vers une destination inconnue.

La progression sera inconfortable, mais la boue étant glissante, elle sera relativement aisée. Après avoir rampé et sué pendant 3D10 minutes, ils déboucheront dans un endroit plus spacieux. Il est à souhaiter qu'ils auront pensé à apporter de la lumière.

Le temple de la reine-serpent

Si les investigateurs se sont entretenus avec l'homme-serpent ou si, d'une manière ou d'une autre, ils ont appris l'existence de la reine-serpent, ils réaliseront qu'ils se trouvent, maintenant, dans l'une des huit galeries qui partent de la grande salle centrale du temple. La haute voûte en berceau est soutenue par de massives colonnes. Tous ses éléments décoratifs sont recouverts d'une épaisse couche de mousse et de moisissure amassées au cours d'innombrables

millions d'années. Les colonnes, elles-mêmes, sont pratiquement cachées par les écoulements calcaires. L'endroit ressemble tellement à une grotte naturelle que seule sa symétrie anormale trahit son architecture artificielle. L'odeur qui règne est indéniablement reptilienne.

Ce que les investigateurs vont découvrir sera différent s'ils sont arrivés là en suivant une victime récemment kidnappée ou s'ils sont entrés dans un trou d'enfer ouvert depuis une heure environ. De plus, le fait que la cérémonie consacrée à Yig soit en cours de déroulement ou non affectera aussi la situation qu'ils vont trouver dans le repaire de la reine-serpent.

- Si les investigateurs ont suivi une victime avant que la cérémonie de Yig ait commencé, ils entendront ses hurlements venant de la salle centrale, à quelques deux cents mètres de distance.

- S'ils sont arrivés là en entrant dans un trou d'enfer ouvert depuis quelques temps, la victime pour laquelle ce trou avait été fait sera maintenant morte et dévorée. La galerie sera parfaitement silencieuse.

- S'ils sont descendus là au cours de la cérémonie, il est probable que plus d'une victime soient en train de subir les attentions des homoncles. C'est pourquoi, la galerie sera emplie des hurlements de plusieurs personnes.

Dans tous les cas, les investigateurs pourront approcher la salle centrale sans être attaqués.

S'ils sont à la poursuite d'une personne récemment kidnappée (et si celle-ci n'a pas réussi à échapper à ses assaillants), ils entendront d'horribles hurlements venant de la salle centrale. Lorsqu'ils y arriveront, ils trouveront la malheureuse victime clouée au sol par les homoncles qui lui arrachent à grands coups de bec les yeux, les oreilles, le nez et la langue. Le nombre d'organes qu'ils auront déjà réussi à extirper sera déterminé par le Gardien, compte-tenu du fait que chacun d'eux coûte 2 points de dommages. S'ssruuxa, elle-même, attend, lovée au centre de la salle, que ses enfants asexués aient terminé leur petit repas. Lorsqu'ils en auront assez, elle avalera les restes encore vivants d'une seule bouchée. Les investigateurs peuvent décider d'attaquer ou de se sauver tant qu'il en est encore temps. Les homoncles peuvent les suivre, mais il est peu probable qu'ils les poursuivent dans les tunnels.

Si les personnages sont descendus dans un trou d'enfer ouvert depuis une heure environ et qu'ils sont arrivés là avant que la cérémonie en l'honneur de Yig ait commencé, la reine-serpent sera au courant de leur arrivée et les attendra. Le temple sera presque vide. Seule, au centre de la salle, assise sur un trône de pierre placé sur un promontoire circulaire, se tient une belle femme habillée d'une robe irradieuse. Elle sourira gentiment aux investigateurs à qui il semblera qu'elle est entourée d'une faible aura lumineuse. Peut-être est-ce une déesse ?

Une voix retentira dans leur tête, la voix de cette belle femme dont les lèvres n'auront même pas bougé. Elle les invitera à s'approcher parce qu'elle veut leur dire quelque chose. Si un investigateur est assez fou pour s'approcher à moins de trois mètres d'elle, la reine-serpent l'attaquera en le mordant et en tentant de l'avaloir. Même si elle y réussit, l'illusion qui la fait paraître sous les traits d'une femme sera maintenue. Les personnages verront leur compagnon avalé d'un coup par cette étrange femme dont la taille peut être inférieure à celle de sa proie. La perte de SAN devant ce

spectacle sera de 1/1D6 points. S'ssruuxa, si elle n'est pas dérangée, continuera à maintenir son illusion et à tenter de persuader d'autres investigateurs de s'approcher. Ce n'est que si ceux-ci lui tirent dessus ou l'attaquent d'une quelconque autre manière, que l'illusion disparaîtra, laissant voir enfin sa véritable nature. Les homoncles qui se tenaient cachés derrière les colonnes voisines, entrèrent en action. La reine-serpent restera où elle est et fera usage de sa magie contre ses adversaires.

Si les investigateurs sont arrivés là au cours de la cérémonie, il y aura probablement plusieurs victimes (des adeptes) en train de souffrir les tortures des homoncles. S'ssruuxa apparaîtra sous la forme d'un immense serpent lové au centre de la salle, la tête dressée, buvant avidement l'énergie magique générée par la cérémonie qui se tient au-dessus d'elle. Ni elle ni les homoncles ne remarqueront l'intrusion des personnages et si ceux-ci agissent promptement et silencieusement, ils disposeront d'un round complet d'attaque sans que leurs adversaires ne ripostent.

Comment régler son compte à la reine-serpent ?

S'ssruuxa est un immense spécimen du peuple serpent et pèse, au bas mot, plusieurs tonnes. Cette taille, exceptionnellement importante, est le résultat de son grand âge et de l'utilisation d'une puissante et sombre magie. Confinée depuis si longtemps dans le temple, elle est devenue folle. Ses membres qu'elle n'utilise pratiquement plus, se sont atrophiés et pendent lamentablement à ses côtés. Le peu de mouvements dont elle est encore capable se résument à une lente et douloureuse reptation. Servie par ses homoncles, il lui arrive de rester au même endroit pendant des dizaines d'années. Ses yeux sont voilés par la cataracte et sa vision est très affaiblie. Mais sa morsure est toujours aussi vive et elle détient des secrets d'une magie ancienne qu'aucun membre de la race serpent, vivant ou mort, n'a jamais dominé.

A moins que les investigateurs ne soient munis de puissants explosifs (dont l'utilisation peut s'avérer très dangereuse dans ce vieux temple à la structure fragilisée), il y a peu de chances pour qu'ils réussissent à détruire ce formidable adversaire. Si la cérémonie de Yig n'est pas en cours de déroulement, le mieux qu'ils aient à faire est de prendre leurs jambes à leur cou.

Si la cérémonie de Yig est en cours de déroulement, tout ce qu'ils auront à faire sera de distraire l'attention de la reine pendant trois rounds. C'est le temps nécessaire à Yig pour récupérer l'énergie qui lui permettra d'entrer dans notre plan d'existence. Une fois qu'il y sera parvenu, il lui faudra peu de temps pour trouver la reine et se venger d'elle.

L'apparition de Yig

Yig entrera dans notre plan d'existence en occupant le corps de quiconque sera en train de diriger la cérémonie organisée pour l'appeler. Cela sera sans doute Caleb, Elly ou Albert. L'homme-serpent, quant à lui, fera tout pour éviter de tenir ce rôle. Être possédé par Yig est une expérience très douloureuse et qui peut faire perdre l'équilibre mental. Bien que dans la plupart des cas on survive à la possession, on y laisse 1D20 points de SAN et on encaisse 2D6 points de dommages à comptabiliser dès que Yig quitte le corps.

Si un investigateur reste à la surface et assiste à la possession, il verra Caleb (ou celui qui dirige la cérémonie à ce moment) commencer à respirer rapidement et devenir livide. Au fur et à mesure où Yig se déversera dans notre plan, le récepteur changera de forme, gonflant et grossissant pour lui faire la place nécessaire. Pendant tout ce temps, des milliers de serpents jailliront de dessous l'autel et recouvriront le sol. Des images de la tête reptilienne de Yig apparaîtront et disparaîtront, en alternance avec le visage terrifié de celui qu'il possèdera. Il sera particulièrement difficile d'avoir une vision claire du Grand Ancien, parce que son visage et sa silhouette changeront et vacilleront continuellement. Ce spectacle coûte 0/1D8 points de SAN.

Yig se dirigera immédiatement vers le temple souterrain, traversant magiquement le sol pour surgir dans la salle centrale. Les investigateurs engagés dans un combat avec la reine-serpent, prendront conscience de son arrivée un round avant qu'il n'apparaisse, parce que le sol se recouvrira d'un tapis grouillant de serpents. Ceux-ci ne les attaqueroient pas s'ils ne sont pas eux-mêmes attaqués. Par contre, toute personne qui leur manifesterait son hostilité, sera immédiatement mordue par des dizaines d'entre eux et, dans l'espace d'un round ou deux, complètement couverte de serpents venimeux piquant sans relâche en se tortillant. Dans ces conditions, la mort arrivera en une minute ou deux. La perte de SAN provoquée par l'émergence du tapis de serpents n'est que de 1/1D3 points, mais tout personnage qui deviendra fou lorsque ce tapis sera présent, risque fort de vouloir s'y attaquer et donc de perdre sa vie.

Yig se manifestera au round suivant sous une forme toujours aussi vacillante, alternant entre l'image de son hôte infortuné et celle d'un gigantesque serpent aussi gros que la reine elle-même. Son apparition provoquera une perte de 0/1D8 points de SAN. S'ssruuxa repérant son approche, cessera d'attaquer les investigateurs et lui accordera toute son attention. Ses homoncules se jèteront, eux-aussi, sur lui.

Les balayant rapidement sur le côté en les tuant sans difficulté, intouchable par les attaques magiques lancées contre lui par la reine, il s'approchera de celle-ci et l'agrippera. Les investigateurs seront alors oubliés et pourront assister à la lutte titanessque entre ces deux immenses reptiles. Ils peuvent décider de s'enfuir et de remonter à la surface en empruntant un tunnel, mais ils peuvent aussi rester jusqu'à la fin du combat. Ceux qui choisiront de rester, seront choqués lorsqu'ils comprendront, après un round ou deux, que Yig ne cherche pas à tuer la reine mais à s'accoupler avec elle !

La vision de cette horrible scène causera une perte de 1/1D4 points de SAN. De plus, quel que soit le résultat de ce jet de SAN, chaque investigateur présent se sentira soudainement pris de faiblesse et sombrera dans un rêve.

Le rêve

Les investigateurs se retrouveront dans le même rêve. Ils se verront debout, observant l'accouplement monstrueux entre les deux serpents et en train de réciter doucement les incantations d'un rituel, depuis longtemps oublié, du peuple serpent. Ils seront vêtus de longues robes sombres et tiendront devant eux des bougies d'où émane une lumière surnaturelle. Ils continueront leurs incantations jusqu'à ce que l'accouplement soit terminé. Ils verront alors, surpris, comment Yig, quelques instants après, ouvrira le ventre de la reine pour en retirer un unique oeuf luisant de

près d'un mètre de long. Il se tournera vers eux et sans prononcer la moindre parole, il commencera à leur distribuer sa "bénédiction".

Il parlera par télépathie aux personnages et ceux-ci pourront lui répondre. Tous ceux qui auront volontairement fait ce qu'il attendait d'eux, sans se plaindre ni hésiter, recevront les faveurs du Grand Ancien sous la forme de 1 point de POU supplémentaire et de l'enseignement des sortilèges Invoquer/Contrôler un Enfant de Yig et Appeler Yig. Ils obtiendront, en outre, le titre de Fils de Yig et porteront la Marque de Yig, un croissant de lune blanc semblable à une marque de naissance atténuée, sous leur bras gauche. Un Fils de Yig est invulnérable à tout venin de serpent ordinaire et possède l'aptitude à communiquer avec les Enfants de Yig, y compris ceux qui sont envoyés contre lui par un ennemi. Il pourra faire usage de cette aptitude tant qu'il n'agit pas contre les plans de Yig et elle le mettra à l'abri de toutes les attaques de ces créatures.

Les investigateurs qui auront été moins enthousiastes, recevront le point de POU supplémentaire, mais rien d'autre. Ceux qui, par contre, auront été des serviteurs récalcitrants, ne recevront rien du tout. Mais le pire sera réservé à ceux des investigateurs qui n'ont pas voulu l'aider, mais qui, maintenant que tout est fini, essaient de tirer parti de la situation. Yig ne sera pas trompé et ces personnages recevront sa "suprême bénédiction" : ils seront transformés en Enfants de Yig à qui l'ordre sera donné de pénétrer dans les tunnels pour ne jamais plus en ressortir. Ils deviendront ainsi, à jamais, des serviteurs obéissants du Grand Ancien. Lorsque toutes les "bénédictions" auront été distribuées, Yig et son œuf luisant s'estomperont de la vue des personnages qui reprendront alors conscience.

Ils se réveilleront allongés sur le sol du temple, la reine expirant lentement près d'eux des suites de la blessure béante de son ventre. Les investigateurs peuvent l'achever ou, s'ils sont convaincus qu'elle va de toutes façons mourir, l'abandonner à son triste sort. Dans les deux cas, ils mériteront une récompense de 1D10+4 points de SAN, plus une augmentation de 1D6% de leur compétence en Mythe de Cthulhu (uniquement s'ils ont participé au rêve). S'ils se dépêchent, ils réussiront à ramper jusqu'à la surface dans les étroits tunnels avant que ceux-ci ne s'effondrent. Une récompense supplémentaire de 1D8 points de SAN leur sera accordée s'ils ont participé au sauvetage de Cassy. Si celle-ci a été sauvée sans leur aide, ils gagneront quand même 1D4 points de SAN en apprenant qu'elle a échappé au sacrifice.

Le petit Joe, fuyant devant le mal

FOR 8	CON 13	TAI 7	INT 13	POU 13
DEX 15	APP 11	EDU 4	SAN 62	PdV 10

Bonus aux dommages : -1D4

Armes : Poing 65%, 1D3

Compétences : Camouflage 75% ; Discrétion 70% ; Ecouter 80% ; Esquiver 65% ; Grimper 75% ; Se Cacher 85%.

Professeur Albert Gist, spécialiste de l'occultisme

FOR 9	CON 12	TAI 10	INT 16	POU 16
DEX 8	APP 10	EDU 20	SAN 25	PdV 11

Bonus aux dommages : 0

Armes : Poing 45%, 1D3

Sorts : Entrer en contact avec des Goules.

Compétences : Anthropologie 50% ; Archéologie 50% ; Bibliothèque 90% ; Mythe de Cthulhu 6% ; Latin 65% ; Psychologie 75% ; Occultisme 85% ; Se Cacher 45%.

Rafe Bodeen, contremaitre malfaisant

FOR 15	CON 15	TAI 16	INT 9	POU 8
DEX 11	APP 8	EDU 5	SAN 20	PdV 16

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Poing 80%, 1D3

Coup de pied 70%, 1D6

Coup de tête 90%, 1D4

Revolver cal.38 55%, 1D8

Fouet 75%, 1D3 plus entrave

Compétences : Conduire Automobile 55% ; Discretion 45% ; Mythe de Cthulhu 3% ; Se Cacher 60% ; Suivre une Piste 75% ; Trouver Objet Caché 60%.

Dix terrifiants adeptes

	FOR	CON	TAI	POU	DEX	PdV
1	14	11	12	9	11	12
2	10	13	15	11	10	14
3	7	12	11	9	15	12
4	15	14	16	9	11	15
5	11	10	12	11	10	11
6	13	12	11	13	9	12
7	9	15	14	10	10	15
8	16	15	17	12	13	16
9	11	16	12	11	14	14
10	10	12	15	10	11	14

Armes : Poing 55% + 1D20%, 1D3

Coup de pied 25% + 1D20%, 1D6

Coup de tête 20% + 1D20%, 1D4

Matraque 25% + 1D20%, 1D6

Pistolet (habituellement cal.22 ou 38) 20% + 1D20%, 1D6 ou 1D10

Fusil de chasse (cal.12 ou cal.16) 35% + 1D20%, 4D6

Le zombie

FOR 16	CON 15	TAI 14	INT -	POU 1
DEX 8	APP -	EDU -	SAN -	PdV 15

Déplacement : 6

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Etreinte 65%, 1D6 plus défenestration

Masse 40%, 2D8+1D6

Armure : aucune, mais les armes empalantes ne font aucun dégât

Perte de SAN : 0/1D6

Elihu C. Winsworthy, dilettante

FOR 7	CON 9	TAI 11	INT 11	POU 9
DEX 8	APP 15	EDU 13	SAN 45	PdV 10

Bonus aux dommages : 0

Armes : Canne ou trique 35%, 1D6

Compétences : Anglais 65% ; Crédit 50% ; Conduire automobile 55%.

Virgil Trucks, shérif du conté de Colleton

FOR 15	CON 14	TAI 15	INT 11	POU 10
DEX 11	APP 10	EDU 8	SAN 77	PdV 15

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Revolver cal.38 65%, 1D8

Fusil de chasse cal.12 85%, 4D6

Poing 75%, 1D3

Coup de pied 80%, 1D6

Coup de tête 80%, 1D4

Compétences : Camouflage 55% ; Comptabilité 25% ; Droit 65% ; Ecouter 55% ; Premiers Soins 55% ; Psychologie 65% ; Soigner Empoisonnement 65% ; Suivre une Piste 75% ; Trouver Objet Caché 60%.

Isaac Hilson, prêcheur

FOR 17	CON 15	TAI 16	INT 15	POU 19
DEX 14	APP 11	EDU 15	SAN 90	PdV 15

Bonus aux dommages : +1D6

Armes : Poing 80%, 1D3

Sorts : Possède une aptitude magique : Guérison par la Foi (cf : encart dans le texte de l'aventure).

Compétences : Baratin 40% ; Botanique 40% ; Chanter d'une voix de basse 75% ; Diagnostiquer Maladie 40% ; Discussion 65% ; Eloquence 91% ; Marchandage 40% ; Monter à dos de Mule 40% ; Mythe de Cthulhu 5% ; Occultisme 90% ; Prédire le Temps 50% ; Premiers Soins 60% ; Théologie Chrétienne 97% .

Caleb Gist, propriétaire de la plantation

FOR 12	CON 13	TAI 12	INT 14	POU 18
DEX 13	APP 14	EDU 14	SAN 0	PdV 13

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Pistolet cal.38 70%, 1D10

Sabre 70%, 1D8+1

Sorts : Appeler Yig ; Charmer serpents ; Créer zombie ; Malédiction d'Azathoth.

Compétences : Anglais 70% ; Discretion 50% ; Ecouter 50% ; Espagnol 60% ; Mythe de Cthulhu 13% ; Soigner empoisonnement 30% ; Trouver Objet Caché 50%.

Elly, grande prêtresse de Yig

FOR 10	CON 10	TAI 9	INT 14	POU 19
DEX 12	APP 17	EDU 5	SAN 0	PdV 10

Bonus aux dommages : 0

Armes : Rasoir 85%, 1D3 plus empalement

Sorts : Charmer serpents ; Flétrissement.

Compétences : Discrétion 75% ; Ecouter 85% ; Mythe de Cthulhu 13% ; Occultisme 60% ; Soigner empoisonnement 50% ; Soigner maladie 50% ; Trouver Objet Caché 90%.

Serpent corail sacré de Elly

FOR 1	CON 10	TAI 1	INT -	POU 5
DEX 17	APP -	EDU -	SAN -	PdV 6

Armes : Morsure 50%, 1 point de dommages + venin, toxicité 14

Compétences : Discrétion 90% ; Se Cacher 95%.

Ben, majordome de la maison

FOR 9	CON 10	TAI 12	INT 11	POU 11
DEX 10	APP 11	EDU 6	SAN 20	PdV 11

Bess, cuisinière

FOR 11	CON 13	TAI 14	INT 12	POU 12
DEX 12	APP 12	EDU 5	SAN 25	PdV 14

L'homme-serpent (appelé aussi homme-Obeah)

FOR 12	CON 16	TAI 13	INT 16	POU 16
DEX 15	APP -	EDU -	SAN -	PdV 14

Bonus aux dommages : +1D4 (avec des armes tenues en main seulement)

Armes : Marteau de l'homme-serpent 80% 1D8+2 plus empalement

Morsure 65%, 1D8 + poison, toxicité 16

Armure : 2 points d'écailles

Sorts : Appeler Yig ; Contacter Yig ; Invoquer/Contrôler : Enfants de Yig/Maigres Bêtes de la Nuit/Byakhee/Horreurs Chasseresses ; Terrible Malédiction d'Azathoth ; Flétrissement et sans doute bien d'autres.

Perte de SAN : 0/1D6

Jeremiah Monroe, agent de police incognito

FOR 14	CON 11	TAI 11	INT 12	POU 11
DEX 14	APP 8	EDU 12	SAN 66	PdV 11

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Automatique cal.45 65%, 1D10+2

Compétences : Baratin 65% ; Droit 70% ; Premiers Soins 55% ; Sauter 75% ; Se Cacher 80% ; Suivre une Piste 65% ; Trouver Objet Caché 75%.

Elias Crawford, agent de police incognito

FOR 11	CON 14	TAI 14	INT 13	POU 12
DEX 12	APP 7	EDU 12	SAN 70	PdV 14

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Automatique cal.45 55%, 1D10+2

Compétences : Baratin 45% ; Discrétion 75% ; Droit 75% ; Ecouter 50% ; Occultisme 20% ; Premiers Soins 65% ; Sauter 65% ; Se Cacher 75% ; Trouver Objet Caché 55%.

S'ssruuxxa, la reine-serpent

FOR 42	CON 45	TAI 50	INT 29	POU 30
DEX 12	APP -	EDU -	SAN -	PdV 48

Déplacement : 1

Armes : Morsure et engloutissement 90%, peut avaler jusqu'à 20 points de TAI en une seule fois.

Armure : 12 points de muscles et de graisse

Sorts : Connait pratiquement tous les sortilèges présentés dans le livre de règles.

Perte de SAN : 1D4/1D20

Les homoncules

Description : Ce sont les serviteurs que la reine-serpent a créés à partir de sa propre chair et de son propre sang. Ils ont une taille humaine et sont dotés d'un bec. Ils sont capables de creuser un tunnel à la vitesse de cinq mètres par tour. En raison de la nature du sol particulièrement humide sous les marais, ces tunnels s'effondrent après 1D3 heures. Lorsqu'ils rampent à travers un tunnel déjà creusé, leur vitesse de déplacement normale est de 12.

HOMONCULES

Caractéristiques		Moyenne
FOR	3D6+2	12-13
CON	3D6	10-11
TAI	3D6	10-11
INT	2D4	5
POU	2D4	5
DEX	3D6	10-11

PdV : 10-11

Déplacement : 6/12 dans les tunnels

Armes : Etreinte 75%, tient la victime
Coup de bec 85%, 2 points de dommages + la perte d'une oreille, d'un œil, du nez ou de la langue.

Armure : 3 points d'écailles et de peau

Sorts : aucun

Perte de SAN : 0/1D6.



LES SERPENTS

DANS UNE GRANDE PARTIE DE L'ACTION de cette aventure, interviennent des serpents ordinaires ou magiques. Ce n'est pas que les adeptes humains du culte de Yig soient plus efficaces qu'habituellement, mais ils sont, ici et pour des raisons faciles à comprendre, secondés par de gros reptiles venimeux et par un homme-serpent conçus spécialement pour terroriser les investigateurs. A la fin de l'aventure, on voit même un serpent géant, ainsi que Yig en personne, intervenir.

Conseils

Des investigateurs avertis devraient, au début de l'aventure, manifester un certain scepticisme sur les dangers que présentent réellement les serpents en Caroline du Sud. Ils devraient probablement savoir qu'aucun reptile ne se nourrit de chair humaine et que ce n'est que s'il est menacé ou attaqué qu'il se décide à mordre. Cependant, les serpents de ce scénario sont souvent contrôlés par une magie malveillante. Les personnages devraient donc vite apprendre à se méfier de tous les endroits dans lesquels un serpent pourrait se cacher, comme par exemple une bibliothèque mal éclairée ou un tronc d'arbre évidé.

Les aventuriers qui seraient sévèrement blessés par morsure de serpent ou qui seraient témoins d'horribles spectacles impliquant l'intervention de reptiles magiques, pourront finir par être atteints d'ophiophobie : la phobie des serpents. Ce qui devrait ouvrir de belles perspectives à ceux qui aiment interpréter un rôle.

Comment combattre les serpents

Comme les serpents sont des cibles sveltes et agiles qui peuvent se déplacer à toute vitesse, les chances de les toucher en tirant sur eux avec des armes de poing ou des fusils sont diminuées de moitié. Seuls les fusils de chasse conservent leur entière efficacité. Les armes de corps à corps qui nécessitent un coup d'estoc (comme une canne-épée, par exemple) voient leur chances de réussite réduites, elles-aussi, de moitié.

Le Gardien ne doit pas oublier que les serpents ne peuvent attaquer qu'à très courte portée. C'est pourquoi, ils s'arrangent toujours pour tendre une embuscade ou pour prendre leurs cibles de côté ou par derrière. Une fois qu'ils ont été repérés, le Gardien doit se souvenir qu'il faut qu'il double les chances des personnages de les toucher à "bout portant" (ce qui correspond au tiers de leur DEX exprimée en mètres).

Les morsures de serpent

La plupart des serpents des marais de la Caroline du Sud ne sont pas venimeux. Mais, heureusement pour le Gardien, il y en a quand même quelques-uns qui le sont : serpents-coraill, têtes-de-cuivre, dos-carrelés, mocassins d'eau, etc.

Les investigateurs se rendront vite compte que certaines morsures sont des blessures mortelles. Bien qu'elles soient, sur le moment, moins douloureuses qu'une balle ou un coup de couteau et qu'elles permettent à leur victime de continuer à agir pendant quelques instants, elles finissent par avoir des effets redoutables. C'est pourquoi, nous suggérons au Gardien d'appliquer les procédures suivantes :

1) Détermination du succès de la morsure

Dans l'ordre de la DEX du serpent ou de l'homme-serpent, lancez les dés pour déterminer s'il réussit sa Morsure. S'il est déjà enroulé autour de la victime ou si celle-ci est immobile, il réussit automatiquement.

Si le serpent ou l'homme-serpent se trouve à plus d'un mètre de distance, il ne peut pas attaquer au cours du round et doit avancer vers sa victime ou attendre que celle-ci s'approche (ce que celle-ci peut faire vers la fin du round).

Si la victime est consciente de la présence du serpent, elle peut tenter d'Esquiver. Parer une attaque de serpent veut simplement dire que le membre qui sert à parer a été touché.

Même la morsure d'un petit serpent est suffisamment puissante pour traverser la peau humaine. Cependant, si la victime porte des

vêtements épais ou une protection quelconque, les crocs peuvent ne pas pénétrer. Un jet de chance pourra s'avérer utile pour le déterminer.

2) Jet de résistance

Si la tentative de morsure réussit et traverse les bottes, vêtements, etc. qui auraient pu protéger la victime, un jet doit être fait sur la Table de Résistance, en opposant la toxicité du venin à la CON de la victime.

Si le venin surpasse la CON de la victime, celle-ci encaisse un nombre de points de dommages équivalents à la toxicité du venin. Dans le cas contraire, les dommages infligés sont réduits de moitié.

Notez secrètement sur une feuille de papier le nombre de points de dommages infligés par le poison.

3) Application graduelle des dommages

Les dommages causés par une morsure de serpent ne sont pas immédiats et sont très différents de ceux qui sont provoqués par des armes. Il faut environ cinq à trente minutes avant que la victime ne ressente les effets du venin, effets qui ne peuvent aller qu'en empirant à partir de ce moment. C'est pourquoi, un personnage peut continuer à agir après avoir été mordu. Il est aussi possible qu'il ne se rende pas compte qu'il a été piqué. Avec un peu de chance, même les investigateurs touchés à mort peuvent avoir le temps d'exprimer leurs dernières volontés, de descendre un dernier monstre ou de se comporter, une ultime fois, en héros.

Le Gardien peut s'arranger pour que les effets d'une morsure apparaissent à un moment dramatique. C'est la façon la plus simple de faire intervenir des dommages à effet retard. Il suffit d'annoncer à la victime que la morsure commence à produire ses effets, tout en lui demandant de se retirer quelques points de vie. Un peu plus tard dans l'aventure, il lui sera demandé de s'en soustraire encore quelques-uns et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les dommages de la morsure aient été encaissés.

Il peut être nécessaire de lancer les dés pour déterminer aléatoirement le moment où la morsure produit ses effets. Opter pour 3D10 minutes après la morsure semble réaliste. Alternativement, le Gardien peut déterminer un pourcentage pour qu'à tout moment de l'action, ces effets apparaissent. Il peut choisir, par exemple 10%, et lancer les dés, de temps à autre, pendant que l'action progresse. Il peut, enfin, exiger qu'un jet de CON soit fait. S'il est raté, le personnage commence à prendre des dommages et continuera à en encaisser à chaque fois qu'il ratera un jet de CON effectué au moment que le Gardien jugera judicieux.

Si la victime d'une morsure est assez inconsciente pour entreprendre une activité qui accélère considérablement la circulation du sang, comme courir ou se battre, il est évident que les effets de cette morsure apparaîtront plus vite et pourront même être plus forts. C'est au Gardien de décider ce qui est logique dans une telle situation.

4) Description des symptômes (option)

Le Gardien peut souhaiter, pour augmenter l'horreur de la situation, décrire précisément les symptômes étranges et graduellement alarmants que subit la victime. Même des détectives endurcis, habitués à être blessés par balle ou par couteau, risquent de paniquer en voyant se développer les effets d'une morsure de serpent-coraill. En outre, les symptômes décrits peuvent limiter la liberté d'action des personnages.

Quels sont les symptômes réels d'une morsure de serpent ? Parmi tous les serpents rencontrés dans cette aventure, seul le venin du rare serpent-coraill produit des effets neuro-toxiques qui se traduisent par une agitation mentale, une perte de la vue, des vertiges et des halètements. Une défaillance respiratoire apparaît au moment où les dommages encaissés atteignent ou excèdent le nombre de points de vie de la victime. Les effets à long terme d'une telle morsure peuvent infligés au survivant une perte permanente d'INT et/ou de DEX.

La morsure des têtes-de-cuivre, des mocassins d'eau et des dos-carrelés produit un empoisonnement du sang qui se manifeste par

de violentes douleurs, des suées, des crampes et la nécrose des tissus entourant la plaie (cette nécrose sera d'autant plus étendue que la morsure est grave). Ce genre de morsure est rarement mortelle, la mort étant généralement causée par toute une variété de complications déplorables, comme la gangrène ou, dans le cas d'une morsure grave, un arrêt cardiaque. Il faudra dans la plupart des cas, environ un an pour que les séquelles disparaissent. Pendant tout ce temps, la victime n'aura pas l'usage normal de la partie du corps qui a été mordue.

La gravité des symptômes décrits ci-dessus varie en fonction du nombre de points de vie de la victime. Ainsi, une petite femme en bonne santé peut résister aux dommages aussi bien qu'un homme grand de CON égale, mais elle souffrira davantage que lui une fois qu'elle aura été mordue.

Les dommages d'une morsure qui atteignent les deux tiers ou plus des points de vie d'un personnage, devraient réduire sa capacité de déplacement et l'efficacité de certaines de ses compétences.

Les morsures de serpents magiques

La morsure de Yig ou celle d'un Enfant de Yig est systématiquement mortelle. Aucun jet de résistance n'a besoin d'être fait.

CARACTERISTIQUES DES SERPENTS

Vous trouverez, ci-dessous, les caractéristiques des quatre types de serpents que les investigateurs rencontreront au cours de cette aventure. Celles des hommes-serpents sont données ailleurs.

Tout personnage possédant quelques connaissances sur les serpents devrait savoir ce qui est présenté ici. De telles connaissances ne pourront que rendre plus effrayant le comportement vicieux des serpents charmés qui interviennent dans le scénario.

Notez que la virulence du venin et la quantité injectée sont représentées par sa toxicité dans les descriptions qui suivent. Souvenez-vous aussi que les morsures de serpent, même si elles ne sont pas toujours mortelles, peuvent assommer des personnages ou les neutraliser.

TETE-DE-CUIVRE

Ces serpents communs et très agressifs sont responsables de la plupart des morsures répertoriées en Amérique du Nord. Bien qu'ils ne soient pas particulièrement grands et que leur venin soit très rarement mortel, ils peuvent représenter une gêne importante pour les investigateurs.

FOR 1D4	CON 2D6	TAI 1D3	INT -	POU 1D6
DEX 3D6	APP -	EDU -	SAN -	PdV -

Déplacement : 7

Armes : Morsure 50%, venin toxicité 1D10

Compétences : Discrétion 90% ; Se Cacher 80%.

SERPENT-CORAIL

Contrairement aux autres serpents venimeux de la région, le serpent-corail injecte un venin neuro-toxique similaire à celui du cobra-royal, de la vipère de la mort et d'autres serpents redoutés. Heureusement, il n'est que le membre le moins dangereux de la famille des cobras. Il a peu tendance à mordre et on peut survivre à sa morsure (il n'y a que 10% de chances pour qu'elle soit fatale). Ses victimes doivent s'aliter pour plusieurs jours. Un antidote à son venin n'est pas très facile à trouver dans la région de Charleston, au cours des années 20.

L'une des choses les plus diaboliques en ce qui concerne la morsure de ce serpent - et cela cadre parfaitement avec l'esprit de L'Appel de Cthulhu -, c'est qu'elle peut très bien être invisible et indolore, et ne produire aucun effet local. Aussi, prise dans le feu de l'action, la victime peut très bien ne pas la sentir et la repérer trop tard.

FOR 1D3	CON 2D6	TAI 1D2	INT -	POU 1D6
DEX 3D6	APP -	EDU -	SAN -	PdV -

Déplacement : 6

Armes : Morsure 30%, venin toxicité 2D8

Compétences : Discrétion 90% ; Se Cacher 80%.

MOCASSIN D'EAU ou GUEULE DE COTON

C'est un grand serpent à l'air dangereux, mais son venin est comparativement moins puissant que bien d'autres et ses morsures sont rarement mortelles. Il nage bien et son habitat de prédilection se trouve dans les marais. On peut souvent le voir lové dans les branches ou en train de se laisser porter par des courants langoureux. En général, il bat en retraite lorsqu'il est dérangé, mais il lui arrive de ne pas vouloir céder un pouce de terrain : il se dresse alors de façon menaçante, gueule grande ouverte. C'est parce que l'intérieur de sa gueule est blanc, qu'on l'appelle aussi "gueule de coton".

FOR 1D8	CON 2D6	TAI 1D6	INT -	POU 1D3
DEX 3D6	APP -	EDU -	SAN -	PdV -

Déplacement : 6/4 en nageant

Armes : Morsure 40%, venin toxicité 2D6

Compétences : Discrétion 80% ; Se Cacher 70%.

SERPENT A SONNETTES ORIENTAL A DOS BRILLANT

C'est le plus gros des serpents à sonnettes et certainement le plus agressif. Il peut atteindre une taille de trois mètres. Ses morsures sont souvent mortelles parce qu'il peut injecter des doses massives de son venin. Heureusement pour les habitants du Sud, il est relativement rare dans leur région.

FOR 2D6	CON 2D6	TAI 2D4	INT -	POU 1D8
DEX 3D6	APP -	EDU -	SAN -	PdV -

Déplacement : 7

Armes : Morsure 50%, 1D2 + venin toxicité 3D6

Compétences : Discrétion 80% ; Se Cacher 70%.

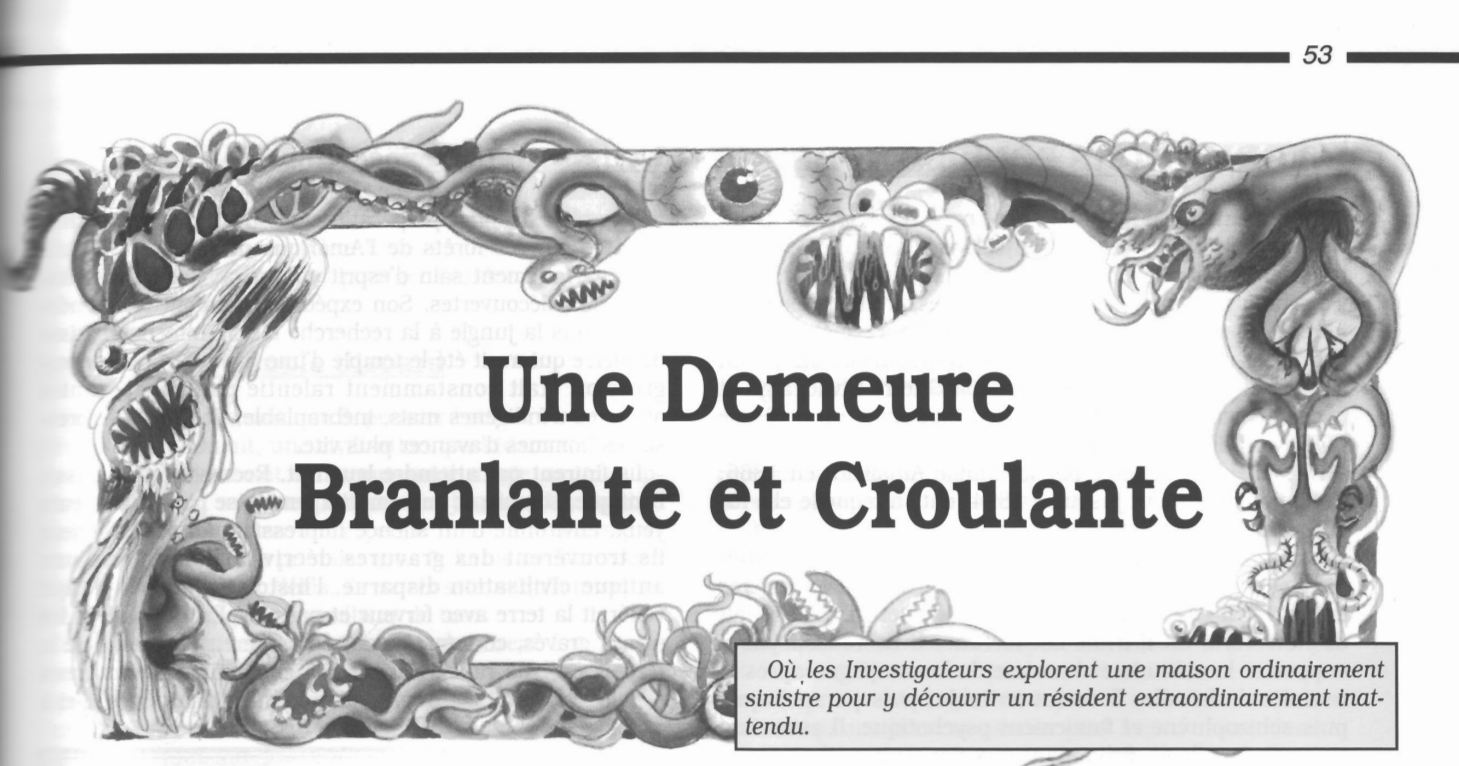
Comment traiter les morsures de serpent

Premiers Soins : Si un jet de Premiers Soins est réussi avant que le venin ne fasse sentir ses effets, les dommages causés sont diminués de 1D3 points. En matière de morsures de serpent, les premiers soins consistent à presser ou à sucer le sang empoisonné, à appliquer, si c'est possible, un garrot et à mettre la victime dans une position de repos dans un environnement calme. C'est pour ces raisons qu'il est difficile d'intervenir efficacement, pour soigner une victime, en situation de combat.

Soigner l'empoisonnement : Si un jet est réussi avant que le venin n'ait produit ses effets (voir ci-dessus) et uniquement si un anti-venin est disponible, le corps de la victime est "purgé" de 2D6 points de dommages.

L'utilisation de cette compétence sans anti-venin est totalement sans effet. Les premiers anti-venins sont apparus vers 1896 et c'est à Charleston qu'on peut en trouver un correspondant aux morsures de chaque type de serpent de la région où se déroule l'aventure. Il est possible de se procurer, sur place, un antidote contre les morsures de vipères (serpents à sonnettes, gueules de coton et têtes de cuivre), mais les effets de ce produit local se limitent à neutraliser 1D8 points de dommages.

Si une trousse anti-venin a spécialement été préparée à l'avance pour faire face le plus rapidement possible aux morsures, les chances de succès du jet de Traiter l'empoisonnement sont augmentées de 20%.



Une Demeure Branlante et Croulante

Où les Investigateurs explorent une maison ordinairement sinistre pour y découvrir un résident extraordinairement inattendu.

La demeure des Fitzgerald - soixante ans plus tôt

Johnny s'en est revenu, hurrah !, s'en est revenu en chantant de la guerre. Il était parti pour défendre l'honneur de la famille. Son frère Billy, lui, n'est pas revenu en chantant. Les Confédérés lui ont farci les tripes de mitraille à Bull Run et c'est ainsi qu'il a fini. Ce n'est pas que Johnny s'en soit tiré sans une égratignure : il s'est pris une balle dans la tête à Appomattox. Ça ne l'a pas fichu par terre, mais ça l'a tout de même secoué. La plupart des gens racontent que c'est pour ça que, quand il est rentré chez lui, il a nettoyé son fusil, il a tué toute sa famille et s'est tué lui-même. Hurrah.

La demeure des Fitzgerald - trente ans plus tôt

Il s'était accroupi dans le noir, réconforté par la proximité de ce qu'il tenait dans ses bras. Murmurant joyeusement, il passa un doigt le long de la lame brillante. Sans y penser, il mit le doigt dans la bouche et le lècha. Slurp. Invisible dans l'obscurité de la pièce, il s'arrêta pour écouter, la tête penchée sur le côté, comme le font les chiens. Pas un bruit. Ils étaient enfin partis. Il gloussa. Il était sûr qu'ils ne pouvaient pas le trouver, pas ici.

Il pouvait encore entendre leurs cris lorsqu'ils avaient découvert son joli travail d'artiste dans la cuisine... et dans la salle à manger... et dans la chambre à coucher... sur les murs, et sur les meubles, et au plafond... Il gloussa encore une fois. Ils l'avaient bien mérité. Essayer de le tromper avec cette femme et ces enfants ! Les imbéciles ! Comme ils avaient bien hurlé. Encore un gloussement, un son creux dans sa gorge desséchée.

Il était temps de partir. Il se leva, s'étira, écouta encore. Rien. Il passa la main sur le panneau à la recherche de la fêlure. Elle devait se trouver là, exactement à cet endroit. Mais où était-elle ? Où était la fente ? Le faux mur derrière la cheminée, qui devait être là... Parti ! Ils l'avaient emporté ! Non ! Il était piégé. Pas de nourriture, pas d'eau, pas de lumière, non, non, non. Il balança son arme, des éclats volèrent. Piégé ! Non, non, non, il balança la hache encore une fois, violemment. Le manche était glissant de cervelle, il lui

échappa et la hache s'envola dans l'obscurité. Je dois sortir... je dois utiliser mes mains... non, non, non... après tout ce qu'ils lui avaient fait souffrir, maintenant ce... je dois... creuser... sortir...

Sans se soucier des éclats qui s'insinuaient sous ses ongles, il hulula tout en grattant le mur comme un forcené.

La demeure des Fitzgerald - un mois plus tôt

L'homme ouvrit brutalement la porte de la chambre à coucher et se rua à l'intérieur, sa robe de chambre s'agitant follement autour de son corps, ses chaussons claquant bruyamment sur les lames du parquet. Il s'agenouilla précipitamment, vida ses poches, laissant tomber les cartouches à même le sol. Rapidement, il commença à les rassembler. La solution était enfin à portée de main. Il était vraiment heureux. Pour la première fois depuis des mois. Il serait bientôt libre ! Il siffla en vidant les cartouches, assis sur les pierres de la froide cheminée. Il était si absorbé par son travail qu'il n'entendit pas le petit gloussement derrière lui. Pas avant qu'il ne soit trop tard...

La demeure des Fitzgerald - aujourd'hui

La maison est maintenant sombre et calme. le silence n'est troublé que par les occasionnels craquements et grincements des lattes qui travaillent, libérant des plaques de plâtre s'effondrant sur le sol à grand bruit. Pour le moment, personne ne vit ici. La maison est maintenant sombre et calme. Elle attend.

Une demeure branlante et croulante est une aventure qui a été utilisée pour animer un tournoi à Phantastacon, en 1984, à Melbourne en Australie. Elle a été publiée dans le numéro 3 de la revue *Multiverse* en 1984. La version présentée ici a été amplement révisée.

Le scénario commence normalement en février 1925 (cela peut être modifié, mais 1925 est une année qui correspond, chronologiquement parlant, avec ce qui s'est passé en 1865 et en 1895). L'action se situe à Gamwell, une ville fictive du Massachusetts, qui se trouve à l'est de Boston, à mi-chemin entre cette ville et Albany.

INFORMATIONS POUR LE GARDIEN

La demeure des Fitzgerald se trouve à l'extérieur de Gamwell. Son histoire est ensanglantée par deux tragédies ; une troisième est actuellement en train de se dérouler.

La bâtisse a été édifée en 1805. Les premiers propriétaires - ceux qui l'ont construite - étaient les membres de la prospère famille Fitzgerald. Ils disparurent en 1865, lorsque le jeune John, revenant de la Guerre Civile, aigri et complètement psychopathe, les tua tous dans un accès de rage avant de se suicider.

Elle fut alors achetée par la famille Ainsfield, en 1866. Cette famille y vécut jusqu'en 1894, date à laquelle elle fut obligée de la revendre pour payer des dettes importantes.

Le propriétaire suivant fut Arthur Curwen qui s'y installa avec sa jeune famille, dans l'intention d'élever ses enfants dans un environnement idyllique et rural. Il venait de New York, où il avait fait fortune. Il ne réussit pas à supporter la solitude et le calme de la campagne après le tumulte de la ville. Il devint irritable, puis paranoïaque, puis schizophrène et finalement psychotique. Il assassina toute sa famille et, échappant aux poursuites, il se cacha dans une cellule au premier étage de la maison. Il fut incapable d'en sortir. Ses restes moisissent toujours au même endroit.

Après cela, la maison resta vide pendant trois ans. En 1898, un vieux couple, les Franklins, l'acheta. Martha Franklins mourut en 1911. Henry lui survécut sept ans et mourut en 1918.

En 1919, c'est Arthur Cornthwaite, un archéologue brillant et riche, qui en fit l'acquisition. C'est dans cette maison qu'il passa de longues mais heureuses heures à faire des recherches pour préparer ce qu'il espérait être sa plus grande expédition pour découvrir les secrets d'une tribu perdue d'Amérique du Sud. Mais, à nouveau, le mal qui planait au dessus de la maison finit par frapper, d'une étrange manière cette fois, d'une manière qui permit au Mythe de s'introduire dans l'histoire.

La solution de cette aventure ne nécessite pas de compétences spéciales, ni de connaissances particulières en magie, c'est pourquoi elle est bien adaptée à des joueurs débutants. Elle peut être entreprise par un nombre quelconque d'investigateurs.

LE MYSTERE CORNTHWAITE

L'archéologue a disparu. Il a été tué par une étrange et rusée créature venue des plus sombres jungles de l'Amérique du Sud. Cette créature erre toujours dans les murs et les fondations de la demeure des Fitzgerald, affamée...

INTRODUCTION DES JOUEURS

Par une froide journée de février 1925, une lettre arrive. L'investigateur à qui elle est adressée devrait, idéalement, être un détective privé travaillant dans la région de la Nouvelle Angleterre. Cette lettre vient d'un avocat. Une intéressante coupure de presse y est jointe (voir l'encadré ci-contre ainsi que les aides de jeu "La Demeure Branlante" n° 1 et n° 2). Des recherches sur les frères Dodge ne permettront pas de trouver des informations utiles : leur cabinet est modeste mais respectable. Des recherches sur le passé de Cornthwaite révéleront qu'il était réputé dans sa spécialité, qu'il obtenait de bons succès et qu'il était obsédé par les tribus et les civilisations perdues, obsession qui avait fait de lui un véritable reclus.

La désastreuse expédition

À la suite de longs préparatifs, Arthur Cornthwaite prit le départ pour les forêts de l'Amérique du Sud en 1923. Il était parfaitement sain d'esprit et espérait faire de sensationnelles découvertes. Son expédition s'enfonça profondément dans la jungle à la recherche d'une immense bâtisse de pierre qui avait été le temple d'une tribu perdue. La progression était constamment ralentie par d'incessantes attaques d'indigènes mais, inébranlable, Cornthwaite pressa ses hommes d'avancer plus vite.

Ils finirent par atteindre leur but. Recouvert de mousse, l'antique, sombre et immémorial temple se présenta à leurs yeux, environné d'un silence impressionnant. À l'intérieur ils trouvèrent des gravures décrivant l'histoire d'une antique civilisation disparue, l'histoire d'un peuple qui vénérât la terre avec ferveur et passion. En effet, selon les signes gravés, ce temple avait été érigé en l'honneur de la terre-mère. Ils précisaient aussi comment de nombreux efforts avaient été entrepris dans le but d'amener celle-ci à

Dodge Frères
Avocats à la Cour
14, Main Street, Gamwell
Le 30 janvier 1925

Cher Monsieur,

C'est un ami commun qui nous a donné votre nom et adresse. Je suis avocat et je tiens à savoir ce qui est arrivé à notre client Mr. Arthur Cornthwaite disparu récemment. Notre relation commune m'a donné votre nom en précisant que vous êtes spécialisé dans la recherche de personnes disparues, et plus particulièrement de personnes exerçant le même métier que Mr. Cornthwaite. C'est pour cela que j'ai pris la liberté de vous contacter.

J'appartiens à un cabinet d'avocats de Gamwell. Mr. Cornthwaite est un de nos fidèles clients et nous détenons pour son compte un certain nombre de documents. Or, il apparaît que Mr. Cornthwaite est parti sans nous indiquer son itinéraire. Cela nous laisse dans l'expectative quant à la façon dont nous devrions gérer ses biens en son absence sans autorisation expresse de sa part. Nous aimerions que vous localisiez Mr. Cornthwaite afin de lui demander de bien vouloir nous en donner mandat précis ou, à défaut et c'est préférable, de bien vouloir nous contacter. S'il devait apparaître, Dieu nous en garde, que Mr. Cornthwaite n'est plus parmi nous, il serait indispensable que nous en obtenions une preuve sérieuse afin de procéder à la liquidation de sa succession, conformément à ses dernières volontés. Nous espérons que ceci n'est qu'une contingence fort improbable, mais nous devons néanmoins l'envisager en raison de la légèreté dont a fait preuve Mr. Cornthwaite lors de son départ.

J'espère que vous êtes dans la possibilité d'accorder une immédiate attention à cette requête et je vous prie de bien vouloir considérer mon invitation expresse à un nécessaire entretien, aussitôt que possible dans nos bureaux, pour discuter des détails de la situation tout autant que du montant de vos honoraires.

Dans l'attente de votre prompt réponse,

À votre disposition,

Walter Dodge

Pièce jointe : un article de la Gamwell Gazette

La Demeure Branlante - aide de jeu n° 1

se manifester aux yeux de ses adorateurs. Ces efforts avaient, apparemment, dû être quelque peu couronnés de succès, mais l'histoire s'arrêtait brutalement. Les signes les plus récents, gravés en toute hâte, étaient incompréhensibles et semblaient vouloir protéger l'édifice dont ils couvraient tout le pourtour.

Le secret du peuple disparu

Des millénaires avant que le premier homme blanc mit le pied sur le continent, une civilisation, possédant une grande culture et disposant d'une puissante magie, se développa et s'épanouit au plus profond des jungles. Un sombre jour, les fiers chamans de ce peuple tentèrent d'invoquer les forces de la nature primale, sous la forme de leur vision naïve de "terre-mère". Hélas, ils ne réussirent qu'à invoquer Shub-Niggurath... pour le malheur de tous.

Beaucoup d'entre eux périrent ou devinrent fous, mais les plus puissants des chamans présents réussirent à repousser l'immonde déesse au plus profond du temple et à l'empêcher d'en sortir en installant des signes protecteurs un peu partout sur les murs. La tribu s'est alors enfuie dans la jungle et n'est jamais revenue.

Incapable de poursuivre ce peuple qui l'avait invoquée, la Chèvre Noire des Bois aux Mille Chevreaux se matérialisa et s'en alla, laissant derrière elle ses pestilences et ses déjections. De celles-ci naquit un sous-produit vivant qui se construisit lui-même sa propre vie, grandissant dans l'obscurité au long de nombreux siècles, se nourrissant de ce qui passait à sa portée. Les descendants de la tribu maudite n'en surent rien car aucun d'eux ne se hasarda jamais dans les environs.

L'ABSENCE D'UN MILLIONNAIRE DE GAMWELL

Le fils le plus prospère de Gamwell, Arthur Cornthwaite, ne sera pas visible à l'église au cours des quelques prochaines semaines. Il a, apparemment, quitté la région pour un moment, sans doute pour prendre quelques vacances ou pour une affaire en relation avec son travail.

Un certain mystère entoure le brutal départ de Mr. Cornthwaite car personne n'avait été mis au courant. Cependant, une inspection de sa demeure et de ses terres par le shérif Whitford n'a révélé aucune raison de s'alarmer. La dernière personne ayant parlé à Mr. Cornthwaite a été son avocat, Mr. Walter Dodge, le 7 de ce mois. A cette date, il n'avait donné aucune indication concernant son imminent départ, mais, selon Mr. Dodge, il paraissait très préoccupé, sans doute par les préparatifs de son voyage.

Nous savons tous, qu'en dehors du fait qu'il est un propriétaire terrien de Gamwell, Mr. Cornthwaite est aussi un millionnaire, un érudit, un philanthrope et un explorateur. Il peut tout aussi bien être parti pour préparer le terrain d'une prochaine et intéressante expédition, qu'être simplement en train de se reposer quelques temps à New York. Les citoyens de notre charmante petite ville ne manqueront pas de remercier chaleureusement Mr. Cornthwaite pour ses généreux dons aux œuvres de charité locales et à la bibliothèque municipale et nous nous joignons à eux pour lui souhaiter un tranquille et heureux voyage.

- Article de la Gamwell Gazette du 17 janvier 1925

La Demeure Branlante - aide de jeu n° 2

Le sort de Cornthwaite



Arthur Cornthwaite

Cornthwaite et les membres de son expédition n'accordèrent aux signes de protection pas plus d'attention qu'ils n'en auraient accordé à toute autre pittoresque légende locale. Ils s'aventurèrent profondément dans les boyaux qui serpentaient sous le temple et ils finirent par tomber sur le sombre rejeton de Shub-Niggurath, une masse gélatineuse de très grande taille, une énorme flaque de matières organiques indistinctes. D'étranges bouches sans lèvre et des yeux noirs ne cessaient de se former et de se dissoudre dans cette ignoble forme de vie visqueuse et nauséabonde.

Certains membres de l'expédition furent capturés par cette chose. D'autres se jetèrent volontairement à sa rencontre, préférant disparaître plutôt que de survivre en sachant qu'une horreur pareille peut exister même dans le monde rationnel. D'autres encore s'enfuirent, mais ils tombèrent dans les embuscades que leur avaient préparées les indigènes de la surface, soucieux qu'ils étaient de ne laisser aucun survivant trahir le terrible secret de l'existence de cette chose. D'autres encore se perdirent dans la jungle. Un seul réussit à rejoindre la civilisation : Arthur Cornthwaite.

Il laissa l'horreur loin derrière lui, rangea tout son matériel d'expédition dans un coffre au grenier qu'il ferma soigneusement et jura de ne jamais plus voyager au sud du Mexique. Avec le temps, ses mauvais souvenirs s'estompèrent.

Cet explorateur était donc revenu sain et sauf. Mais il avait planté les graines qui allaient sceller son sort. Dans ses vêtements, en effet, il avait transporté sans le savoir des spores de la chose. C'est ainsi que, à l'abri dans l'obscurité du grenier, un rejeton s'éveilla, grandit et devint robuste au point de devenir un petit monstre capable de ramper dans les murs à la recherche de nourriture.

Rapidement, la viande et les autres aliments vinrent à disparaître de la cuisine. Puis, au fur et à mesure que la chose grandissait, ce furent les insectes, les rats et les souris qui pâtinèrent de son appétit, juste avant qu'elle ne s'en prenne à tous les petits animaux assez imprudents pour passer près d'elle. Sa taille augmenta encore, ainsi que sa voracité. Bientôt, ce fut un animal domestique qui disparut. Un jour, le jardinier qui avait l'habitude de faire la sieste sous un arbre ne réapparut pas. Ainsi donc, la chose en était venue à se nourrir d'êtres humains. A partir de ce moment, elle se mit à les chasser furtivement, leur tendant des embuscades ou les surprenant dans la nuit.

Dans un premier temps, Cornthwaite considéra que la mystérieuse disparition du jardinier et des serveurs était due à une cause naturelle. Mais il fut obligé de réviser son opinion lorsqu'il remarqua d'étranges fentes dans les murs et des plaques de moisissures et de mousse un peu partout dans la maison. Ces signes avertisseurs vinrent trop tard. Le jour du nouvel an de 1925, il était le seul survivant de la demeure. Son incapacité à protéger son personnel le plongea dans le désespoir. Il n'osait plus quitter la maison, même pour un court moment, par peur que la créature ne s'échappe. Il n'osait pas, non plus, demander l'aide de quelqu'un, car il ne voulait pas que d'autres encore meurent à cause de ses erreurs passées. Il décida de faire face et de se battre jusqu'à la mort.

La chose et lui jouèrent un moment au chat et à la souris dans la maison, jusqu'à ce que, de façon purement accidentelle, il réussit à trouver une faiblesse dans le comportement

du monstre : une aversion contre le sel. Mais avant qu'il ait pu exploiter cette faiblesse, il fut happé par une projection de matière visqueuse qui l'entraîna derrière la cheminée.

Depuis ce temps, tout est resté relativement calme. La chose, bien nourrie, est devenue très grande. Elle vit dans la cave et dans les espaces inter-muraux, se glissant bruyamment d'un endroit à l'autre à la recherche de nourriture. La vieille maison est en train de pourrir en raison de son humidité, elle se craquèle et se déforme, tombant progressivement en morceaux sous les coups de l'horreur qui s'y tapit.

Il ne reste plus rien à manger dans la maison. Les insectes, rats, souris et autres petites créatures ont disparu des environs. Maintenant, la chose n'hésite plus à s'aventurer à l'extérieur lorsque sa faim est plus forte que sa prudence (elle a récemment avalé un cheval qui somnolait dans un pré voisin). Elle continue d'espérer que de la nourriture va apparaître dans son repaire. C'est à ce moment là que les investigateurs vont entrer en scène.

La créature

La créature se déplace doucement, mais insidieusement. Elle est capable de rester parfaitement immobile pendant des heures - des jours même ! - à l'affût de ses proies. Elle n'est pas impétueuse mais rusée. Faites-en quelque chose de très mystérieux. Tirez-en tout le parti possible. Intriguez vos joueurs avec des murs qui craquent et des flaques de mucosités qui apparaissent ça et là. Vous trouverez, ci-dessous, tous les matériaux dont vous pourriez avoir besoin pour présenter correctement la maison, mais c'est à vous de décider quand la chose frappera. C'est à vous de vous arranger pour passer d'une ambiance de malaise croissant à des pointes d'horreur insupportables.

LA VILLE DE GAMWELL

Gamwell est à l'écart des routes fréquentées. C'est un endroit où vous pourriez décider de faire un crochet pour vous acheter une glace en allant vers une autre ville, mais c'est tout. De grandes propriétés terriennes parsèment le paysage en lui donnant une allure très plaisante. La ville elle-même est de petite taille. Elle n'est là que pour répondre aux besoins essentiels des gentlemen farmers qui possèdent les terres sur des kilomètres alentours. En ville, on peut trouver une pension de famille, une mairie, un poste de police, une station de pompiers, un cabinet d'avocats, un bureau de presse, une bibliothèque municipale et divers magasins.

La pension de famille

Cet établissement propre et bien entretenu est exploité par un sympathique couple : Hank et Edith Haggarty. C'est un endroit respectable : on n'y chique pas de tabac, on n'y boit pas d'alcool, on n'y fume pas et les couples non mariés ne sont pas admis. On n'y plaisante pas non plus. Les investigateurs pourront facilement y trouver des chambres, mais s'ils se livrent à des allées et venues nocturnes, ils seront aimablement priés de quitter les lieux. Les Haggarty sont une excellente source d'informations sur la région, ses habitants, son histoire, ses sites de pique-nique, etc. Ils connaissent Mr. Cornthwaite comme un homme attentionné et généreux, qui a été légèrement souffrant, pendant un moment, d'un mal qu'il a dû contracter en Amérique du Sud et dont il ne semble pas pouvoir se débarrasser (c'est Cornthwaite lui-même qui leur a raconté cela : il n'était pas

malade physiquement, mais nerveusement, il était au bord de la dépression). Ils connaissent bien sûr l'histoire de la demeure des Fitzgerald, mais ils ne se réjouissent pas particulièrement d'en faire mention. Un jet d'Eloquence s'avèrera nécessaire pour desceller leurs lèvres sur ce sujet.

Le cabinet d'avocats des frères Dodge

Reginald, Herbert et Walter Dodge sont trois respectables gentlemen chargés par Cornthwaite de veiller sur ses intérêts. Ce sont trois petits bonhommes bien propres, dans des costumes gris irréprochablement nets, d'un comportement discret et timide. Ils ont fait appel aux investigateurs pour ne pas avoir à se mêler directement de la disparition de leur client. De cette manière, si quelque chose devait mal tourner, ils ne seraient pas impliqués et pourraient s'en laver les mains avant de vendre la vieille demeure pour leur propre et juteux profit. Ils veulent retrouver Cornthwaite, mais les pathétiques tentatives qu'ils ont entreprises pour y parvenir se sont limitées à se rendre jusque devant la maison et, sans y entrer, à demander : "Y-a-t-il quelqu'un à l'intérieur ?"

Ils ont fixé deux buts à l'enquête : premièrement, ils veulent que soit découvert l'endroit où se cache Cornthwaite ou que sa mort soit établie de façon irréfutable ; deuxièmement, ils veulent limiter au maximum les dégradations que subit la propriété de leur client. Pour eux, démolir la maison ou creuser dans les terres attenantes pour y trouver un cadavre n'est envisageable qu'en dernier ressort. Les investigateurs ne seront payés que s'ils atteignent ces deux buts.

Les frères Dodge tiennent la comptabilité de Cornthwaite et conservent ses divers titres de propriété et son testament. Fidèle à leur déontologie, ils ne permettront pas que l'on prenne connaissance des dernières volontés du disparu, mais les investigateurs pourront librement consulter les livres comptables. Ceux-ci détaillent les revenus et les dépenses engagées aussi bien pour l'entretien de sa propriété que pour l'organisation de ses expéditions à l'étranger.

Un examen de ses revenus, doublé d'un jet de Comptabilité réussi, permettra de réaliser que Cornthwaite est vraiment un homme riche (qui devrait le rester parce qu'il a investi sagement son argent dans des placements sûrs qui ne peuvent qu'augmenter sa fortune).

L'étude des dépenses, doublée d'un jet de Comptabilité réussi, devrait permettre de découvrir que sa dernière expédition à l'étranger s'est déroulée en Amérique du Sud en 1923. Des écritures mentionnent le recrutement d'hommes et le transport d'équipements divers, mais il faudra qu'un jet d'Idée soit réussi pour qu'on remarque que seule une place à été réservée lors du retour.

Le livre relatif aux dépenses domestiques ne fait pas mention des serviteurs de Cornthwaite. Si on le leur demande, les Dodge expliqueront que leur client préférerait s'occuper lui-même de la gestion de son personnel et qu'ils se contentaient de lui remettre l'argent de la paie. Il engageait toujours des gens n'habitant pas Gamwell.

Il y a encore une information intéressante qui peut être tirée d'un examen approfondi de ces livres. Si un jet de Comptabilité ou de Trouver Objet Caché est réussi, on pourra découvrir que la dernière écriture fait mention de la commande d'un plein camion de sel à livrer à la demeure. Cette commande n'a



Walter Dodge



Stan Artemis

été exécutée (les Dodge n'avaient pas fini de la rédiger lorsque Cornthwaite disparut). Si les investigateurs insistent pour qu'elle soit tout de même envoyée, ils parviendront à se faire obéir des frères Dodge s'ils réussissent un jet de Baratin ou de Discussion. Les avocats insisteront sur le fait que cette curieuse initiative de leur client est une preuve de son déséquilibre mental et que son exécution devrait être suspendue "jusqu'à plus ample information".

Ils peuvent aussi demander à Reginald de leur parler de sa dernière entrevue avec Cornthwaite, mais il ne pourra pas leur dire grand chose de plus que ce qui a été relaté dans le journal. Il précisera pourtant qu'il avait l'air tendu et stressé, mais que la politesse interdisait qu'on lui demande pourquoi.

Les investigateurs se verront remettre deux clefs de la demeure, celle de la porte de devant et celle de la porte de derrière. Ils recevront aussi l'autorisation d'y dormir. En attendant qu'ils se décident à le faire, des chambres leur seront réservées (et payées) à la pension de famille. Ils seront priés de ne causer aucun dommage à la demeure au cours de leur enquête : elle est certes en mauvais état, mais elle a toujours de la valeur.

Les Dodge sont disposés à verser aux investigateurs une somme de 100\$ s'ils réussissent à localiser Cornthwaite, avec une prime de 100\$ supplémentaires s'ils y parviennent en moins d'une semaine. Un jet de Marchandage réussi peut permettre d'augmenter cette rémunération de 100\$ de plus.

La Gamwell Gazette

Le bureau de l'hebdomadaire de Gamwell ("The Gamwell Gazette : Established in 1877") est petit et en pagaille. Le rédacteur en chef, un homme proche de la cinquantaine, outrageusement habillé et très sociable, s'appelle Stan Artemis. Il porte un costume à carreaux rouge et vert vif et un panama. Il est exagérément loquace et il acceptera très volontiers de bavarder avec les investigateurs tout en essayant de leur tirer les vers du nez pour y trouver matière à remplir son prochain numéro.

En dehors de Stan qui se charge de la mise en page et de la typographie, seul Joe Virelli travaille à la Gazette. C'est normalement lui qui fait les reportages et qui prend les photos. Mais Stan n'oublie pas de réunir, lui aussi, des matériaux.

Les investigateurs obtiendront très facilement la permission de consulter les anciens numéros de l'hebdomadaire qui sont conservés dans des cartons déformés. Ils y trouveront de constantes références à Cornthwaite depuis son arrivée dans la région en 1919 : ses participations à des fêtes, à des goûters et des thés, ses donations à l'église, ses victoires aux tournois de bridge, ses dons de livres à la bibliothèque municipale, etc. S'ils remontent plus loin dans le temps en recherchant des articles en rapport avec la demeure des Fitzgerald, ils pourront trouver, à condition de réussir un jet de Bibliothèque, un article de 1895 (voir "La demeure Branlante - aide de jeu n° 3, ci-contre).

Le cimetière

Certains pressentiments peuvent conduire les investigateurs à cet endroit. Tous les anciens propriétaires de la demeure y sont enterrés. Il sera donc possible de se

promener entre les pierres tombales de Elma Fitzgerald (1865), Albert Fitzgerald (1865), Simon Fitzgerald (1865), Grace Fitzgerald (1865), Gloria Curwen (1895), Harold, Sarah et Susan Curwen (1895), Martha Franklin (1911) et Henry Franklin (1911). Des fleurs fraîches sont déposées sur les tombes des enfants tout au long de l'année. John Fitzgerald, le meurtrier, est là aussi, mais sa tombe est anonyme.

Le bureau du shérif

Le shérif s'appelle Whitford. Il est conservateur. Il a fait quelques étincelles en 1895, lorsqu'il a vu les enfants Curwen assassinés. Il fait son boulot, mais pas d'une manière exagérément amicale. Les gens le respectent cependant. Il n'aime pas du tout ce qui a un rapport avec la demeure des Fitzgerald, il n'aime pas Cornthwaite et il n'aime pas les investigateurs non plus. Il n'apprécie pas du tout leur irruption dans sa juridiction et il les préviendra de ne pas s'éloigner de la légalité. Il ne manque pas de moyens pour leur rendre la vie difficile.

Il se montrera brusque et réticent à parler de Cornthwaite. Un jet d'Eloquence sera nécessaire pour l'amener à s'ouvrir. Il a jeté un coup d'œil rapide dans la maison mais, de toute évidence, le propriétaire n'y était pas. Il n'y avait pas, non plus, le moindre indice de kidnapping ni la plus petite trace de combat. Cornthwaite avait licencié ses domestiques un à un au cours des semaines qui ont précédé sa disparition ("tous étaient des gens étrangers à la ville", dira le shérif d'un air méprisant). Il est clair qu'il avait prévu son départ depuis un moment. Il avait tout l'argent nécessaire pour faire ce qu'il voulait et il n'avait pas besoin que son avocat le tienne par la main pour prendre de telles décisions. Toute cette affaire ne tient pas debout.

UNE FAMILLE DE GAMWELL DECIMEE PAR UNE TERRIBLE ATTAQUE

La mère et les trois enfants ont été tués

La police est à la recherche du père disparu

Une horrible tragédie aux proportions particulièrement odieuses s'est révélée aujourd'hui à Gamwell avec la découverte des corps de Mrs. Gloria Curwen et de ses trois enfants (Harold, 5 ans, Sarah, 3 ans et Susan, 2 ans) sauvagement assassinés dans leur propriété au nord de Gamwell, la célèbre demeure des Fitzgerald.

C'est le shérif Whitford, du poste de police de Gamwell qui a fait cette triste découverte au cours d'une inspection de routine. "Je n'ai jamais rien vu de pareil", a-t-il déclaré, encore sous le choc, à notre reporter, "ils étaient tous morts." En effet, c'est toute la famille qui a été sauvagement et lâchement assassinée à coups de hache acharnés. Même la petite Susan, pourtant si jeune, n'a pas été épargnée.

L'arme du crime n'a pas été découverte. Mr. Arthur Curwen, le chef de famille a disparu. Il est activement recherché par la police pour être interrogé, bien qu'on craigne aussi pour sa sécurité.

- La Gamwell Gazette du 17 mai 1895

La Demeure Branlante - aide de jeu n° 3



Le shérif Whitford

Un jet de Psychologie réussi permettra de remarquer le profond dégoût que Whitford ressent envers la demeure des Fitzgerald. Si les investigateurs lui posent des questions au sujet des Curwen, il pincera les lèvres très fortement et grommèlera qu'il espère bien que Arthur Curwen est bien toujours en vie quelque part, parce qu'il est toujours à sa recherche pour lui faire subir le sort qu'un chien de son espèce mérite. Une lueur vrai-

ment sauvage dans ses yeux pourra indiquer aux personnages qu'il est temps de lui ficher la paix.

Il se montrera très préoccupé pendant toute la durée de l'entretien et, à un certain moment, il commencera à poser des questions sur l'emploi du temps des investigateurs la veille au soir avant de leur demander s'ils ont des témoins pour corroborer ce qu'ils prétendent. Si ceux-ci lui demandent pourquoi il est si curieux et s'ils réussissent un jet de Discussion ou un jet similaire (parce qu'il ne les aime vraiment pas du tout), il déclarera que Seb Watkins, un fermier de la région, a perdu un cheval au cours de la nuit précédente. C'était un animal de valeur. Whitford sait qu'il a été volé au cours de la nuit parce que la rosée a été particulièrement dense ce matin et elle a tenu jusqu'après midi, ce qui fait que si le forfait avait été commis à ce moment, des traces visibles auraient été laissées. Watkins et son chien n'ont rien entendu. Si les investigateurs pensent à le lui demander, ils apprendront que la propriété du fermier jouxte les terres de la demeure des Fitzgerald (c'est, évidemment, la créature qui a emporté le cheval ; la "dense rosée" n'est, en fait, que les traces de bave qu'elle a laissées derrière elle).

La mairie

C'est un édifice en bois où se tiennent les réunions du conseil municipal et où sont conservés les registres de l'état civil. Un jet de Droit peut être requis pour convaincre le poussiéreux employé de la compétence des personnages, mais une fois qu'ils l'auront convaincu, ils auront accès à tous les documents légaux conservés là.

Parmi ces documents, ils trouveront des actes de naissance et des certificats de décès, ainsi que le double du titre de propriété de la demeure des Fitzgerald. Celui-ci repose sur une haute étagère, enroulé d'un ruban rouge passé, et abrite une énorme et furieuse araignée, complètement inoffensive, mais qui descendra à toute vitesse le long du bras de l'investigateur qui s'emparera du rouleau. Ce titre mentionne la construction de la maison en 1805 par les Fitzgerald, ainsi que les différents transferts de propriété au bénéfice des Ainsfield en 1866, des Curwen en 1894, des Franklin en 1898 et de Cornthwaite en 1919. Il n'y a pas de plan de la maison.

La bibliothèque municipale

C'est un petit bâtiment plein à craquer de livres. La bibliothécaire est Mrs. Susan Arwell, une personne très serviable. Il n'y a rien qui ressemble à un ouvrage sur Gamwell, mais elle avoue qu'elle songe à en écrire un depuis longtemps.

La bibliothèque contient toute une variété de livres, mais un nombre anormalement grand d'entre eux ont pour sujet l'archéologie et l'anthropologie. Mrs. Arwell expliquera que ces ouvrages sont des dons faits par Cornthwaite et qu'ils ne

représentent qu'une petite partie de l'ensemble de sa donation (le reste est encore dans des caisses parce qu'il n'y a plus de place en rayon pour les y installer). Curieusement, il est venu pour en emprunter un au cours du mois de novembre ; il ne l'a toujours pas rendu, mais elle pense qu'il serait malpoli de le lui réclamer. Le titre de l'ouvrage qu'il a emporté est *Les peuples disparus*, par Thomas Pratt. Un jet d'Anthropologie réussi révélera que les œuvres de Pratt sont unanimement considérées comme étant à la limite de la science officielle.

Un jet réussi en Bibliothèque ne permettra pas de trouver grand chose dans cet endroit, bien que certaines annotations aient été portées au crayon de papier par Cornthwaite dans les marges de certains vieux livres. Ces annotations permettront néanmoins de déduire qu'il était intéressé par la recherche d'un "grand temple" décrit par des légendes indigènes d'Amérique du Sud.

LA DEMEURE DES FITZGERALD

Après avoir exploité les pistes qui viennent d'être décrites, les investigateurs ne pourront pas faire grand chose d'autre que se rendre sur place. La maison est située à une quinzaine de kilomètres de Gamwell, dans un district paisible mais isolé. Elle est entourée d'un jardin envahi par les ronces et ceinte d'un haut mur de pierres couronné de pointes de fer. La propriété couvre une surface de vingt acres (environ deux hectares). Lorsqu'ils en approcheront en voiture, le ciel sera progressivement envahi de nuages noirs et gris et un vent glacial se lèvera.

Les propriétés voisines

La propriété Fitzgerald est située loin de la ville. Elle n'est pas la seule. Il y a d'autres grandes propriétés à proximité. Si les investigateurs pensent à aller interroger les voisins de Cornthwaite, ils n'obtiendront pas beaucoup d'informations. Ils s'entendront dire que celui-ci est un homme affable et cultivé, mais qu'il avait semblé malade depuis qu'il était rentré d'un voyage en Amérique du Sud.

Le seul événement récent qui mérite mention est la disparition d'un cheval de la propriété d'un fermier moins riche. Si les personnages passent une après-midi à fouiller les terres de la demeure des Fitzgerald et de celle qui la jouxte, ils pourront découvrir quelques gros os étrangement écrasés. Un jet de Zoologie réussi permettra d'affirmer que ce sont des os de cheval.

Le portail

Le portail d'acier qui donne accès à l'allée carrossable est fermé par un cadenas. Les frères Dodge n'ont pas pensé à en donner la clef aux investigateurs. Ils peuvent tenter de le crocheter en réussissant un jet de Mécanique/2 ou de le briser en surmontant sa FOR de 30. S'ils ne font ni l'un l'autre, ils seront contraints de laisser leur voiture à l'extérieur de la propriété et, après avoir escaladé le portail (un jet de Grimper réussi), ils pourront accéder à la maison à pieds. Ils peuvent aussi retourner en ville et demander la clef du cadenas.

De la large allée carrossable qui mène vers la maison partent des petits chemins mal dessinés. Ils conduisent vers divers endroits du



Susan Arwell

jardin délaissé. Un jet de Trouver Objet Caché réussi permettra d'apercevoir le toit d'une remise ou d'un appentis derrière les arbres, sur la droite de l'allée.

Le jardin ornemental

Dans l'immense jardin qui entoure la propriété, on peut voir plusieurs bancs de pierre, des serres et même une fontaine. Diverses variétés exotiques d'arbres sont représentées, parmi lesquelles se distinguent quelques saules. Sans entretien depuis des mois, il s'est transformé en une sorte de jungle, les plantes ayant poussé sans contrôle, enchevêtrées, menaçantes. Un jet en Mythe de Cthulhu réussi pourrait permettre à un investigateur particulièrement paranoïaque de lier cette exubérance végétale à l'influence néfaste de la Chèvre Noire des Bois. C'est vraiment un endroit sombre, inquiétant, humide et dégoulinant.

Comme il est possible que n'importe quoi soit dissimulé dans cet endroit, les investigateurs pourront avoir l'idée d'organiser une fouille. Il leur arrivera alors divers incidents étranges. L'un d'eux, par exemple, se coince le pied sous une racine qui, il pourra le jurer, n'était pas sur son chemin au moment où il a mis le pied par terre. Un autre prendra une branche en pleine figure alors qu'il avançait dans un endroit où aucun obstacle ne semblait vouloir gêner sa progression. A un certain point, un gros tronc d'arbre creux couvert de champignons, tombé en travers du chemin, obligera les personnages à l'escalader ou à sauter par dessus (en se salissant certainement). A un autre endroit, une grosse flaque de boue les obligera à avancer précautionneusement (jet de DEX x 3) pour ne pas glisser et s'étaler de tout leur long dans la glaise collante.

En fait, le jardin est parfaitement inoffensif, mais le Gardien ne devrait pas résister à l'envie de le faire apparaître aussi menaçant et mystérieux que possible. Les investigateurs ne devraient en sortir que boueux et contents de s'en être tirés à bon compte.

Un jet de Botanique réussi révélera que tout y est naturel, sauf certaines plantes qui sont d'origine exotique et ne se rencontrent habituellement pas hors des régions tropicales. Un jet d'Idée réussi permettra de remarquer l'absence totale d'oiseaux et de vie animale, ce qui est pour le moins étrange.

L'appentis

Cette petite construction de bois, sans fenêtre est badigeonnée d'une peinture verte qui s'écaille. Sa porte est légèrement entr'ouverte. N'hésitez pas à intriguer et à effrayer vos investigateurs avec cet endroit : dites-leur qu'ils peuvent sentir quelque chose de sinistre, de presque satanique.

Dans l'obscurité gît un tas de feuilles et d'ordures. Il y a aussi divers outils de jardin : des râteaux, un rouleau à gazon, des bèches, quelques taille-haies, une fourche, une scie, etc. Beaucoup d'entre eux sont tombés sur le sol. Ils sont tous sans entretien, un peu sales, un peu rouillés. On ne voit pas de hache, bien qu'un Jet de Trouver Objet Caché puisse révéler qu'il y a un emplacement de rangement prévu pour ce genre d'outil.

Au cours de recherches menées dans cette remise, toute personne qui ne réussira pas un jet de DEX x 5 butera contre divers ustensiles. Elle pourra ainsi être coupée au menton par une bêche, se faire une estafilade sur une joue avec un râteau, s'écraser un orteil avec le rouleau à gazon, etc. Si elle panique, elle ne fera qu'aggraver la situation et buter encore contre d'autres objets. Dans le faible éclairage,

avec le vent qui siffle en tournoyant autour de la cabane, faisant bruire les feuilles mortes, il semblera que les outils sont mus par des intentions meurtrières qui leur sont propres. Si un jet de Trouver Objet Caché est raté à ce moment, il faudra faire un jet de SAN (0/1 point).

Les abords de la maison

La maison aux volets fermés est silencieuse et menaçante. Recouverte de lierre, elle est masquée par des arbres, caressée par le vent. Elle est grande et de conception solide, avec des plafonds hauts, des murs épais, de grandes fenêtres et portes. De l'extérieur, un investigateur soupçonneux (ou imaginatif) pourra remarquer que l'ensemble de cet édifice semble être légèrement de guingois. Les fondations, si elles sont examinées de plus près, paraîtront pourtant bien solides : c'est la maison elle-même qui est bizarrement assise.

La demeure ne comporte qu'un étage. Elle a une porte sur le devant et une issue ouvrant sur l'arrière. Une volée de marches de pierre donne sur l'entrée principale dont la porte est en chêne sculpté, avec un heurtoir en cuivre froid au toucher. Cette porte donne sur le hall d'entrée. L'issue arrière, moins impressionnante, donne sur la cuisine. Il est aussi possible de pénétrer dans la maison par les fenêtres, bien que les volets soient fermés. La seule autre voie d'entrée possible est par la cave : une porte en bois à deux battants s'ouvre sur la réserve de bois en sous-sol (voir n. 22, ci-dessous). Un jet de Suivre une Piste réussi permettra de remarquer des traces de pneus près de cet endroit (des camions ont manœuvré pour y déverser du bois et du charbon). L'un des battants comporte un orifice à travers lequel pointent quelques branches de vigne vierge.

L'INTÉRIEUR DE LA DEMEURE

On se sentirait mieux chez soi

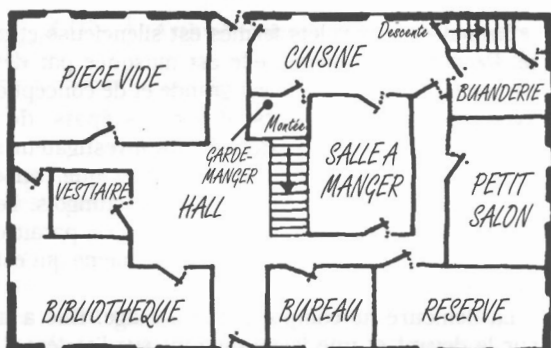
La maison devrait devenir la base des investigateurs pendant leurs recherches. Encouragez-les à y amener quelques affaires. Lorsqu'ils arriveront, ils seront sans doute fatigués et affamés. Ils seront aussi probablement très nerveux. Insistez sur ce genre de détail.

Le mieux serait qu'ils décident de dormir sur place. S'ils veulent absolument aller dormir en ville, la créature aura peu de chances de les surprendre et risque de préférer commettre des déprédations dans les propriétés voisines. Par contre, s'ils décident de camper dans le jardin, votre travail n'en sera que plus aisé parce que la chose peut facilement se glisser hors de la maison et, en passant sur les gazons, elle pourra encercler un ou plusieurs d'entre eux au moment le plus fort de l'aventure.

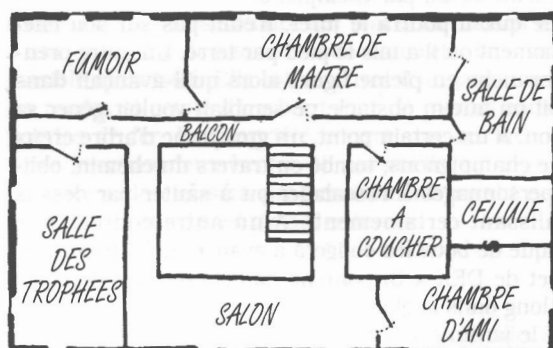
Quand ça se dégingue

La demeure est en très mauvais état, un état qui empire par manque d'entretien. En y entrant, les personnages remarqueront tout de suite de larges fentes qui se creusent en s'élargissant dans les murs. Des dommages causés par l'eau sont visibles dans de nombreuses pièces, bien que les gouttières soient rares à ce qu'ils pourront en juger puisqu'il pleuvra lorsqu'ils arriveront. Des plaques de plâtre couvrent le sol à la base des murs. Elles sont tombées par petits morceaux tout aussi bien que par pans entiers. Les papiers peints se décollent, les tableaux penchent bizarrement, les

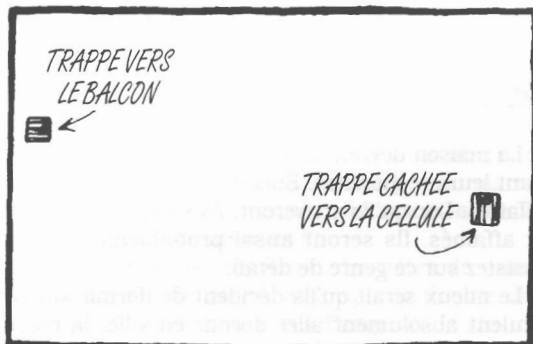
LA DEMEURE DES FITZGERALD



REZ-DE-CHAUSSEE



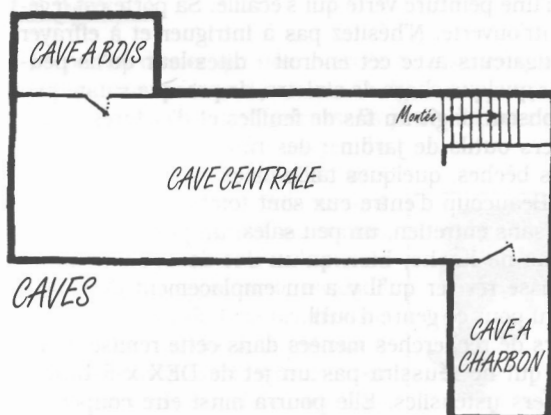
PREMIER ETAGE



GRENIER

\$ = PORTE SECRETE

☐ = TRAPPE



CAVES

tringles des rideaux ne sont pas parallèles avec le sol, le plancher est enfoncé par endroits : un véritable cauchemar pour un décorateur d'intérieur.

Lorsque les investigateurs pénétreront pour la première fois dans la maison, les planchers du rez-de-chaussée ne grinceront pas, mais ceux du premier étage couineront fortement (c'est parce que la créature est cachée sous le sol du rez-de-chaussée). Ce détail ne sera repéré que par un personnage qui réussira et un jet d'Ecouter et un jet d'Idée.

A en juger aux apparences, Cornthwaite s'est absenté précipitamment (ou est encore dans la maison). En effet, ses effets personnels sont placés bien en évidence (voyez la description des diverses pièces pour plus de détails).

Comme tous les volets sont fermés, l'intérieur de la maison est humide et moisi. Une odeur de moisissure et d'humidité est légèrement perceptible.

Quand ça craque

Faites votre possible pour rendre cette maison menaçante. Les investigateurs ne savent pas où est Cornthwaite, ni pourquoi il a disparu. Tout ce qu'ils savent, c'est que cette maison est peut-être hantée, ou maudite, ou vivante... Arrangez-vous pour créer une atmosphère angoissante. Vous trouverez dans les descriptions sommaires ci-dessous des éléments qui devraient vous y aider.

Des visites

Les investigateurs recevront plusieurs visiteurs pendant leur exploration de la maison. L'ordre d'apparition de ces invités inattendus est laissé à votre discrétion.

Le shérif Whitford passera par là pour s'assurer que "ces étrangers ne font pas de bêtises". Il entrera sans prévenir et l'arme au poing. Il a cette maison en horreur et déteste devoir y entrer, mais depuis l'entrevue qu'il a eu avec les personnages, il est maladivement convaincu qu'ils ne sont là que pour provoquer des problèmes. Il essaiera de les épier sans se faire remarquer et sa soudaine apparition devrait les faire sursauter (0/1 de perte de SAN). S'il est sûr qu'aucun dommage n'est causé à la propriété, et qu'aucun vol n'a été commis, il s'en ira en roulant des épaules et en marmonnant les pires avertissements. Dans le cas contraire, il insistera pour que les personnages quittent les lieux sur le champ. Il faudra alors réussir un jet d'Eloquence ou de Baratin pour le faire revenir à des idées moins gênantes.

Joe Virelli, le reporter dégingandé de la Gazette de Gamwell, viendra, lui aussi jeter un œil. C'est Stan qui l'aura envoyé pour voir ce qui se passe. Ce boulot ne le réjouit pas trop : la maison lui donne la chair de poule. Il commencera par faire un petit tour dans le jardin où il découvrira une hache rouillée dans un buisson. Pensant que cet outil peut être important pour le déroulement de l'éventuelle enquête de police, il l'emportera avec lui (en fait, cette hache est sans intérêt, elle a simplement été oubliée là par un jardinier).



Joe Virelli

Il se décidera ensuite à monter l'escalier de l'entrée (un jet d'Ecouter est nécessaire pour l'entendre arriver de l'intérieur de la maison) et frappera nerveusement à la porte, suffisamment fort pour la faire bouger de ses chambranles et provoquer une chute de plâtre. Au moment où

un investigateur ouvrira cette porte, un violent courant d'air la poussera grande ouverte et il se retrouvera face à une grande silhouette armée d'une hache ! (0/1 perte de SAN). Que feront alors les personnages ? Toute attaque soudaine laissera Joe complètement désarmé et le fera tomber en arrière dans un rosier. S'ils le retirent de là en s'excusant abondamment, il pourra éventuellement se laisser convaincre de se joindre à eux. Ce qu'il acceptera de faire est laissé à votre discrétion, mais il est une première victime toute trouvée pour le monstre.

Un dernier visiteur n'entrera pas dans la maison mais sera, peut-être, simplement aperçu par une fenêtre pendant qu'il déambulera dans le jardin. Il s'agira d'une silhouette marchant rapidement, habillée d'un uniforme bleu et armé d'un fusil. Il disparaîtra sur le côté de la maison, hors de vue. On ne le verra plus. Si des recherches sont faites à l'endroit où on l'a vu marcher, un jet de Suivre une Piste ne révélera aucune trace. Si, en plus de ce jet, un jet d'Idée est réussi, il apparaîtra évident que des traces devraient être visibles, mais que pour une raison inconnue ce n'est pas le cas. Une telle constatation fera perdre 1 point de SAN à celui qui l'a faite. En réalité, c'est le fantôme de Johnny Fitzgerald qui sort de temps à autres de sa froide tombe isolée et sans nom, afin de "rentrer à la maison"...

La chose qui craque dans le noir

Les allées et venues des investigateurs sont suivies lentement, très lentement. Le prédateur est patient et extraordinairement rusé. Il connaît parfaitement les recoins de son piège (la maison). Il sait comment se dérober à la vue de sa proie afin d'attendre le bon moment. C'est une hideuse créature venue d'ailleurs, constituée de bave visqueuse recouverte d'excroissances mycéliennes, une sorte de molle limace informe comme notre terre ne saurait en produire. Née des spores d'une version bien plus grande qu'elle-même qui sévit en Amérique du Sud, elle s'est élevée toute seule dans les boyaux de la demeure des Fitzgerald et s'est parfaitement adaptée à cet environnement.

Elle est énorme, boursouflée. Dans le centre de son corps on peut voir flotter les restes de ses plus récentes victimes, à demi liquides et partiellement digérées, avec leurs os écrasés, et se transformant lentement en un liquide vaseux avant d'être excrétées. Son corps ne comporte pas de noyau, ni de paroi extérieure. C'est une masse humide et dégoulinante qui laisse des traces mouillées partout où elle passe (ce qui explique les divers dégâts causés par l'eau un peu partout dans la maison). Elle laisse aussi, mais c'est plus difficile à repérer, une fine trace de bave translucide qui sèche très rapidement après son passage.

Par nature, elle est intelligente mais craintive. Son intelligence fonctionne selon des lois incompréhensibles à un terrien. Tout ce qu'un homme peut en comprendre, c'est que cette chose est mue par sa voracité et sa volonté de grandir.

Habitudes et comportement : Lorsqu'elle est en état d'endormissement, sa masse se soumet à la loi de la gravité et se répand, comme une flaque liquide, dans la cave principale qu'elle remplit entièrement. Seuls quelques pseudopodes filiformes infestent le rez-de-chaussée de la maison. Mais lorsqu'elle est en mouvement, elle peut prendre une grande envergure et couvrir une zone étendue. Elle peut ainsi se répandre dans toute la demeure si le besoin s'en fait sentir ou couvrir d'une fine couche plusieurs hectares de terre. Elle préfère ne pas sortir de la maison, mais ces derniers temps cela a été nécessaire et risque de le devenir



Une victime endormie se réveille au moment où la créature s'insinue doucement dans sa chambre.

à nouveau, si les investigateurs décident de ne pas passer les nuits sur place.

Elle ne se déplace que la nuit, se laissant glisser lentement et silencieusement hors de la cave et se répandant sur le sol. C'est de cette manière qu'elle a réussi à encercler et à capturer le cheval dont il a été question plus haut.

Elle préfère ne pas pénétrer dans les pièces et se cacher dans les cavités des cloisons. C'est en s'infiltrant par les fentes des murs, en se laissant glisser le long des poutres, en se répandant sous les parquets et en se propulsant dans les tuyauteries qu'elle peut avoir accès, si elle le veut, à toutes les pièces et les remplir.

Elle attaque ses victimes avec de puissants pseudopodes lui permettant d'attraper n'importe quoi, même jusqu'au milieu des pièces.

Elle peut aussi former sur son corps des organes semblables à des bouches ressemblant étrangement à celles des Sombres Rejetons de Shub-Niggurath. Si un investigateur voit une de ces bouches, un jet réussi en Mythe de Cthulhu lui révélera cette étrange ressemblance, ce qui est le seul indice concernant l'origine de la créature. Ces bouches ne sont là que pour le spectacle, elles ne causent pas de dommage particulier.

Preuves de sa présence et observations : Ses déplacements affectent la maison : le plâtre tombe en plaques, des taches de moisissure et des traces de bave s'accumulent, des portes restent coincées, d'autres qui étaient hermétiquement closes s'ouvrent aisément. De temps à autres, ses mouvements provoquent la chute de quelque chose (un jet d'Ecouter réussi permettra d'entendre une chute lointaine).

Toute personne se trouvant dans une pièce qu'elle est en train d'explorer sentira les murs et le plafond graduellement frémir et gonfler. C'est une expérience indéfinissable, mais éprouvante, qui coûtera 0/1 point de SAN.

Conseils tactiques pour le Gardien : La créature se déplace lentement, mais elle connaît les faiblesses de sa nourriture. Celle-ci est peut être rapide, dangereuse et bruyante mais, tôt ou tard, elle se fatigue et baisse sa garde : c'est ce moment qui est le meilleur pour l'attaquer.

Pendant que les investigateurs procéderont à leurs fouilles, la créature sera extrêmement prudente et se contentera de les jauger. Ils pourront éventuellement percevoir des signes de sa présence, mais ils ne verront pas son corps. Quand bien même ils apercevraient une infime partie de sa masse dans une fente ou dans une pièce, ce ne serait pour eux qu'une étrange trace de moisissure ou, au mieux, un amas inerte de bave, pas un monstre.

Ils pourront soupçonner la maison d'abriter une menace, mais vous devriez vous arranger pour qu'ils croient que cette menace est d'origine fantomatique plutôt que réellement physique. Insistez sur le fait que tous les événements qui animent la bâtisse sont dus à son vieillissement : son âge, les boiseries qui pourrissent, la moisissure et l'eau qui s'est infiltrée dans les fondations sont les responsables de ce qui se passe. Il n'y a pas de monstre...

S'ils réussissent à découvrir une partie de la créature, ils en prélèveront sans doute des échantillons avant de brûler ou de détruire le reste. Dans un premier temps, la chose acceptera de subir ce genre d'atteinte à son intégrité physique et restera sans réagir parce qu'elle peut perdre des pans entiers de sa masse sans grand dommage. L'analyse des échantillons permettra de découvrir qu'il s'agit d'une matière végétale que la science n'a pas encore bien identifiée. Des jets de Botanique réussis certifieront qu'il s'agit d'une sorte de mycélium,

bien qu'on puisse penser que c'est une matière très proche de celle qui constitue certains lichens.

Une fois que les investigateurs se mettront à la recherche de moisissures, ils en trouveront des traces partout dans la maison. Mais, initialement, la créature rétractera son corps et ses pseudopodes aussi vite que c'est possible si elle est approchée agressivement. Si les personnages finissent pas déterminer où le plus gros de son corps se trouve et en viennent à défoncer une porte derrière laquelle elle se trouve ou à démolir un mur dans lequel elle est en train de se glisser, elle attaquera. Si les investigateurs ne sont pas préparés à cela et ne connaissent pas son point faible, ils seront sans doute tous tués, à moins qu'ils ne se séparent rapidement. Les armes ordinaires ne lui font pratiquement aucun mal. Elle traînera le corps de ses victimes dans les conduits des cheminées ou entre les interstices des murs extérieurs, ce qui fera croire qu'ils ont, purement et simplement, disparu. Il faut noter que sa méthode de chasse ne fait pas saigner ses proies.

N'oubliez pas de rappeler aux personnages que la demeure, bien que craquelée et branlante, a encore une grande valeur aux yeux des frères Dodge qui espèrent pouvoir la réparer afin de la vendre à un bon prix. Aussi, il serait inacceptable de les laisser démolir des cloisons ou de se livrer à des travaux de gros œuvre.

Au moment où ils réaliseront que les traces de moisissures et les amas de bave sont en réalité les traces laissées par une gigantesque créature et ses pseudopodes, ils devront faire un jet de SAN (0/1D4 points de SAN).

D'autres détails concernant la créature sont donnés ci-dessous, dans la section relative à la cave principale et dans la partie "caractéristiques" en fin d'aventure.

UN DÉTOUR EN AMÉRIQUE DU SUD

Il n'est pas impossible que les investigateurs envisagent de suspendre leurs recherches dans la maison afin de suivre la piste de Cornthwaite en Amérique du Sud. Une solution pour les en empêcher consiste à faire intervenir les frères Dodge qui seront absolument opposés à ce genre d'initiative : "bien entendu, gentlemen, vous ne vous permettriez pas d'aller cavalier dans un pays étranger en espérant que nous vous payerions pour cela, n'est-ce pas ? Si vous le faites, considérez notre contrat comme violé", diront-ils dès qu'ils auront eu vent de ce genre d'intention. Aucun jet d'Eloquence, ni de Discussion ne réussira à les convaincre qu'un voyage en Amérique du Sud est nécessaire. Si les personnages passent outre, ils perdront leur job et le shérif s'assurera qu'ils quittent les lieux immédiatement (ils ne leur a jamais fait confiance). La créature étendra son terrain de chasse et grandira lentement. Il faudra, peut-être, attendre des années avant qu'elle soit découverte.

LA MAISON

Ci-dessous vous trouverez les descriptions des pièces présentées sur le plan de la maison. Ces descriptions ont été réduites au minimum et n'apporte que des éléments en relation avec l'intrigue ou susceptibles d'ajouter à l'ambiance. Le Gardien peut y ajouter tous les détails réalistes qu'il estime nécessaires.

Les portes de la demeure sont extrêmement solides et dotées de lourdes serrures de la meilleure qualité. Les meubles et autres éléments de décoration sont très nombreux.

Les investigateurs seront à la recherche d'un cadavre caché. Bien que la maison soit grande, ses murs ne sont pas suffisamment épais pour qu'on puisse y dissimuler un



La créature, dans son repaire, la cave.

cadavre, à moins qu'il ne soit découpé. Néanmoins, il sera tout de même possible de découvrir un corps : la cellule (voir plus loin) en contient un, mais ce n'est pas celui de Cornthwaite. La présence de cette pièce secrète peut être déduite par un architecte compétent ou par des heures de mesures et d'études approfondies de la répartition des pièces.

En dehors de la cellule, les seules pièces intéressantes sont la Chambre de Maître où Cornthwaite a été happé et la pièce préférée de la créature, la cave centrale qui est de grande taille et ne contient que peu d'objets (voir plus loin).

Le rez-de-chaussée

Le hall d'entrée : au moment où les investigateurs pénètrent dans le hall, une grande plaque de plâtre humide se fragmente et tombe en pluie sur eux. Tout le plafond est mouillé et sombre.

Le vestiaire : il y a une grande silhouette sombre armée d'une hache à l'intérieur - mais non, ce n'est qu'un pardessus.

La cuisine : au dessus du fourneau, sur une étagère, on peut voir toute une série de boîtes en métal (farine, sucre, thé, café, etc.). Il est évident qu'il en manque une (le sel : un jet d'Idée pourrait aider les investigateurs s'ils ne le devinent pas tout seuls). La porte donnant sur la cave ne bougera pas (la créature est en appui sur elle, de l'autre côté). Un jet de Suivre une Piste réussit permettra de repérer une mince ligne de cristaux blancs à la base de cette porte (c'est du sel). Les robinets de l'évier de fonctionnent pas (les conduites sont bouchées).

La pièce vide : elle est grande et dépourvue d'ameublement. Son parquet est ciré (c'est une piste de danse). Les bords en sont détériorés par des flaques d'eau.

La garde manger : une atroce odeur de pourriture en émane. Elle vient des restes de nourriture qui se décomposent dans la glacière.

La buanderie : on y trouve des vieux tubs dans lesquels traînent de bizarres sédiments. Il y a une armoire à linge. Celui qui l'ouvrira recevra une avalanche de serviettes, de draps, etc. Là aussi, les robinets ne fonctionnent pas. Le plafond est endommagé par l'eau.

Le petit salon : de confortables sièges attendent patiemment d'invisibles invités.

La salle à manger : la table est mise pour une personne, avec des couverts en argent. Sur le sol on peut voir les fins débris d'un poivrier en verre (pas la moindre trace d'une salière). Les murs sont craquelés et humides.

La réserve : Elle est pleine de cartons, de boîtes, de cageots, de caisses, etc. Une grande zone humide et moisie peut être vue au centre du plancher. Cette partie du sol est affaiblie et s'effondrera sous les pieds d'un investigateur imprudent, le faisant tomber directement dans la cave à charbon. La chute causera 1D6 points de dommages, la moitié seulement si un jet de Sauter est réussi. Toute source lumineuse sera éteinte et celui qui est tombé se retrouvera les quatre fers en l'air dans l'obscurité la plus totale. Il sentira peut être quelque chose d'énorme s'approcher en salivant abondamment... Jet de SAN (0/1).

LE PEUPLE DISPARU

La tribu avalée par la jungle

par Thomas Pratt

Publié en 1913 à Oxford, Angleterre

Résumé : Ce livre concerne une tribu d'Amérique du Sud, très ancienne, dont l'existence est attestée par la présence de nombreuses ruines, mais dont la disparition reste inexplicable. Il a été écrit à partir de légendes et de découvertes archéologiques. Pratt note la ferveur religieuse particulière de cette tribu et conjecture qu'elle a sûrement été décimée par une guerre de religion. Il mentionne, en particulier, un "Grand Temple", dont des représentations apparaissent sur certains objets d'art et gravures. Il pense que cet édifice était en pierre et qu'il est probablement toujours debout, recélant en ses flancs les derniers secrets du peuple disparu.

La Demeure Branlante - aide de jeu n° 4

Le bureau : ouvert sur la tablette d'un bureau à cylindre se trouve un livre : *Le peuple disparu : la tribu avalée par la jungle*, par Thomas Pratt. Il est en mauvais état, il porte des taches bizarres et certaines pages se sont détachées (Cornthwaite l'a lu un peu trop fiévreusement). Il peut être parcouru en une heure environ si un jet de Lire l'Anglais est réussi (si ce jet est raté cela veut dire que tout n'a pas été parfaitement compris), ou lu en détail en trois heures environ (voir *La Demeure Branlante - aide de jeu n° 4*).

La bibliothèque : on y trouvera des livres sur les explorations, l'archéologie, l'histoire, l'anthropologie, etc. Il y a de nombreux trous dans les rangées et un jet de Bibliothèque combiné avec un jet d'Idée permettra de remarquer qu'il n'y a pas le moindre ouvrage sur l'Amérique du Sud dans l'ensemble des rayons (Cornthwaite les a jetés ou les a donnés après son retour).

Un jet réussi de Trouver Objet Caché permettra de repérer un nœud bizarrement proéminent dans les panneaux de bois d'un mur. Ce nœud peut être retiré avec un jet de DEX x 3 et donner accès à un trou cylindrique à l'intérieur duquel est bourré un morceau de papier jauni. Il est couvert, recto-verso, de gribouillis très serrés. Il a mal supporté les outrages du temps et est pratiquement illisible ; seule la signature peut être facilement déchiffrée : A.C.

Un jet réussi de Psychologie permettra de détecter le sérieux déséquilibre mental de son auteur (cette calligraphie délirante est de Curwen).

De la moisissure et des taches d'humidité sont visibles sur les livres, mais la plupart d'entre eux restent parfaitement lisibles. Encore une fois, des dommages ont été causés par l'eau sur les murs et au plafond.

Le premier étage

Le balcon : la rampe est fragile, ce qui pourrait causer bien des désagréments à qui serait assez imprudent pour s'y appuyer.

Le salon : les grandes fenêtres offriraient une vue panoramique sur le jardin, si les volets n'étaient pas, pour le moment, fermés. Des traces de moisissure sont visibles sur les bords des murs.

La chambre d'ami : le fond de la cheminée est une porte secrète donnant accès à la cellule.

La cellule : sur le sol gisent les pauvres restes de Curwen, complètement recroquevillé sur lui-même. Le cadavre n'a plus de doigts de pied et plus de doigts à la main gauche. Une vieille hache traîne dans un coin, les traces de coups dans la paroi d'accès permettent de comprendre qu'il s'en est servi pour tenter de sortir de là. La vision de cette scène fera perdre 1/1D4 points de SAN. La porte qui s'ouvre du fond de la cheminée est conçue de telle manière qu'une fois refermée elle ne puisse pas être ouverte de l'intérieur. La réalisation de ce détail (et la compréhension de ce qui est arrivé à Curwen) fera perdre 1/1D3 points de SAN supplémentaires. La seule manière de sortir de cette cellule est de passer par la trappe qui se trouve dans le plafond et qui conduit vers le grenier. Curwen est mort de faim sans se douter que la voie de la liberté était juste au dessus de sa tête.

La chambre à coucher : des traces noires ayant la forme de petites mains sont visibles sur le sol. Un jet de Suivre une Piste réussi permettra de voir qu'elles conduisent sous le lit. Un jet d'Ecouter réussi permettra d'entendre un léger grattement venant de là. En effet, sous le lit se trouve une horrible bête noire, d'une cinquantaine de centimètres de long avec des yeux cerclés de rouge et des mains ressemblant à des mains d'homme. Un jet de SAN est nécessaire (0/1D2). En fait, ce monstre n'est qu'un raton-laveur qui, visiblement, est tombé par le conduit de la cheminée. Si les investigateurs ne lui viennent pas en aide, il sera, tôt ou tard, dévoré par la créature.

La salle des trophées : elle est fermée à clef. A l'intérieur, couvert de poussière, il y a le butin résultant du pillage des tombes du monde entier : des poteries, des statuettes, des vases, des gravures, des instruments de musique, des idoles, etc. Certaines statues semblent fixer et toiser les investigateurs. Une ou deux d'entre elles tomberont des étagères sans aucune raison apparente. D'autres se sont déjà fracassées sur le sol en une multitude de fragments méconnaissables. Elles ont toutes un regard outragé, des yeux grands ouverts et pleins d'hostilité à l'égard des hommes qui les ont soustraits à leur ancestrale demeure. La Gardien devrait être capable de faire naître la crainte d'une malédiction émanant de cet endroit, une malédiction venant d'un objet que Cornthwaite a ramené inconsidérément ici, au lieu de le laisser reposer en paix sous terre. Un jet d'Archéologie réussi permettra de déterminer l'origine sud américaine de tous ces objets, la plupart étant des reliques funéraires.

La salle de bain : les investigateurs seront probablement très contents lorsqu'ils verront cette luxueuse et spacieuse salle de bain, surtout s'ils ont traîné un moment dans le jardin, mais ils seront très déçus lorsqu'ils s'apercevront qu'il n'y a pas d'eau aux robinets (c'est la créature qui bouche les conduites ; elle est fort capable de sortir par les robinets du lavabo ou de la baignoire, par la cuvette des toilettes ou par la chasse d'eau. C'est au Gardien d'en décider, mais il serait préférable qu'il ne la fasse intervenir de cette façon que lorsque les personnages auront une idée plus précise du monstre qu'ils doivent combattre).

Si l'un des investigateurs se regarde dans le miroir, il apercevra quelque chose qui a été écrit sur la couche poussiéreuse qui le recouvre. Quelqu'un (Cornthwaite) a gri-bouillé hâtivement le message suivant : "NaCl", ce qui est la formule du sel. Toute personne possédant au moins quelques rudiments de chimie (jet d'Idée réussi) pourra le comprendre.

Le papier froissé (trouvé dans l'âtre)

A ceux que cela peut intéresser,

J'écris ce testament pour le cas où j'irai rejoindre dans la mort mon équipe et les membres de mon expédition. Je, soussigné Arthur Cornthwaite, sain de corps et d'esprit

Pas de temps à perdre pour les formalités ou les procédures. Il faut que je vous parle de la chose. Qu'est-ce que la santé mentale lorsqu'on est confronté à ça ? J'ai cru que j'avais réussi à lui échapper dans cet enfer vert, ce temple maudit, mais d'une manière ou d'une autre, elle m'a suivi jusqu'ici. Je connais les signes, il ne peut pas y avoir d'erreur. Elle est après moi. C'est une chose si intelligente, si terrible que

MELODRAMATIQUE ! C'est complètement idiot ! Voilà que je m'écris des mots à moi-même dans une maison vide ! Qui-conque lira ce mot sait, ou saura de quoi je veux parler, mais vous devez aussi savoir que la chose a une faiblesse, elle est vulnérable à quelque chose de si simple, de si

La Demeure Branlante - aide de jeu n° 5

Le fumoir : un fusil de chasse est accroché au râtelier mural. Il y a un morceau de papier froissé dans l'âtre de la cheminée (réussir un jet de Trouver Objet Caché pour le repérer). Les investigateurs peuvent le prendre et le déplier (voir La Demeure Branlante - aide de jeu n° 5).

La chambre du maître : cette chambre richement meublée contient beaucoup de vêtements et d'effets personnels, mais peu d'indices. Des investigateurs peu scrupuleux pourront s'emparer de quelques objets de valeur comme un étui à cigares en plaqué-or ou une épingle de cravate ornée d'un diamant.

Le plafond est humide et des gouttes d'eau tombent, de temps à autres, au centre de la pièce. La cheminée porte, elle aussi, des traces de moisissure sur les côtés.

Eparpillés près de l'âtre, on peut trouver les restes de neuf cartouches de fusil de chasse : la poudre et les plombs en ont été prélevés et réunis en deux petits tas bien nets. Juste devant la cheminée attend une paire de chaussons en peluche bleue. Un jet de Trouver Objet Caché réussi permettra de noter la présence d'une ligne de petits cristaux blancs (du sel) le long du bas des portes et des bordures de fenêtres. Un jet de Trouver Objet Caché réussi en observant la cheminée permettra de repérer une tache translucide. Un second jet de même nature aidera à trouver une salière en cristal sous le devant du foyer (elle vient de la salle à manger). Un troisième jet réussi permettra de mettre la main sur le pot de sel qui manquait dans la cuisine (il a roulé sous le lit).

Le grenier

Cet espace ouvert contient de nombreux rebuts venant des familles qui ont successivement vécu dans la maison : des coffres, un cheval à bascule, un miroir brisé, une armoire fermée à clef, un mannequin de couture, diverses pièces d'ameublement, etc. Il y a une petite flaque d'eau près du mur sud, mais pas de sérieux dommages causés par l'eau comme partout ailleurs.

Les investigateurs pourront remarquer un coffre qui a littéralement explosé et dont les parois se sont affaissées autour du centre. Eparpillés un peu partout autour, ils pourront trouver un costume de jungle, un casque colonial, une boussole, un revolver de calibre 45, une machette, etc. En

réussissant un jet de Trouver Objet Caché, l'un d'eux pourra remarquer qu'une des poches du pantalon a été violemment arrachée. Bien plus, il pourra voir que tout le contenu du coffre brille légèrement et refléchit la lumière des torches bien que rien ne soit mouillé (c'est la seule trace laissée par la créature qui est venue d'Amérique du Sud sous forme de spores cachées dans la poche du pantalon de Cornthwaite).

S'ils retournent les restes du coffre, ils pourront y voir les étiquettes et les stickers qui l'identifient comme appartenant à Arthur Cornthwaite et qui attestent de son voyage aller-retour en Amérique du Sud.

Il y a une trappe dans le sol. Elle est couverte de poussière (il faut réussir un jet de Trouver Objet Caché pour la repérer). Comme elle a été très affaiblie par le temps, quiconque marchera dessus la fera s'effondrer dans la cellule dessous en subissant 1D6 points de dommages (1D3 seulement si un jet de Sauter est réussi). Se retrouver, de cette manière, nez à nez avec le cadavre de Curwen coûtera 1D2/1D6 points de SAN.

Les caves

La cave à charbon : elle est pleine de charbon. La porte qui mène à la cave centrale est fermée à clef et ne bougera pas. Elle peut être défoncée (FOR 18). Des dégâts ont été causés par l'eau, ici.

La cave à bois : on y accède de l'extérieur par une trappe en bois à deux portes. A l'intérieur on trouvera une grande quantité de bois et de sciure sur lesquels des excroissances végétales inhabituelles poussent. Un jet réussi en Botanique permettra d'affirmer que ces végétaux sont d'origine sud-américaine et qu'ils ne devraient pas pousser sous le climat local.

La porte qui mène à la cave centrale est fermée à clef et ne peut pas être forcée. Tout l'endroit est humide et les dégâts causés par l'eau semblent considérables (encore des traces du passage de la créature).

La cave centrale : la porte qui mène à cette cave n'est pas extraordinairement épaisse, mais elle est verrouillée. De plus, la créature se tient derrière elle et la maintient fermée. En elle-même, cette porte a une FOR 18.

Normalement, cette pièce est occupée par l'énorme masse boursoflée de la créature (voyez l'illustration quelques pages ci-avant). Elle est remplie de mur à mur d'une espèce de dégoûtante soupe ou gelée translucide, dans laquelle évoluent les corps liquéfiés et désossés de ses victimes : des rats, des oiseaux et autres petits animaux. Mais le pire, c'est qu'y flottent aussi les restes du raton-laveur du premier étage (s'il n'a pas été sauvé), du cheval du voisin, des domestiques et... d'Arthur Cornthwaite lui-même, encore partiellement vêtu de sa robe de chambre, avec une expression de surprise toujours discernable sur ce qui lui reste de son visage à demi dissout.

La porte de la cave ne peut pas être ouverte si la créature ne le veut pas. Sa masse la consolide et la maintient close. Des investigateurs déterminés peuvent réussir à la découper à coups de hache ou à la sortir de ses gonds en plusieurs rounds (un jet d'Idée réussi devrait leur permettre de se souvenir que les frères Dodge ont insisté sur le fait qu'il ne faut pas causer de dommages à la maison).

Si les personnages se lancent à l'assaut de cette porte dès le début de l'aventure, la créature se retirera immédiatement dans les murs et les fondations, ne laissant derrière elle que des indices étranges, certes, mais insuffisants pour en déduire sa présence dans la demeure. Dans la cave ils ne trouveront alors que des ballots de magazines complètement déchirés,

plusieurs outils rouillés ainsi que quelques meubles anciens écrasés et détrempés. Ils verront que l'eau a fait des dégâts partout. Les traces translucides de la chose recouvriront les murs et des ossements de ses victimes pourront être découverts dans les coins. Ils pourront même trouver des restes de la matière constituant la chose elle-même s'ils réussissent un jet de Trouver Objet Caché. Tout le sol de la cave est craquelé et affaissé, visiblement en raison d'une inondation.

Il est possible de creuser sous les fondations de la maison. Il faudra environ 1D3 heures pour parvenir à faire un contrôle complet de leur état. Naturellement, la créature aura depuis longtemps quitté les lieux.

Le shérif sera impressionné par la nature étrange des traces qui ont été découvertes dans la cave. La présence des os, dira-t-il, est bien une preuve qu'il s'est passé quelque chose de pas très catholique. Mais il lui sera évident que le meurtrier s'est échappé depuis longtemps.

Plus tard au cours de l'aventure, la chose peut décider d'être un peu moins précautionneuse et de créer une bulle d'air près de la porte de façon à ce qu'elle puisse être facilement ouverte. Elle attendra que quelqu'un se présente pour lui couler dessus. Une fois sa victime saisie, elle refermera la porte. La meilleure chose que puissent faire les investigateurs une fois qu'ils ont ouvert et vu la créature, c'est de claquer la porte immédiatement (ils y parviendront en réussissant un jet de DEX x 5 avant que le monstre n'ait le temps de glisser vers eux). Mais s'ils veulent la bagarre, ils auront la bagarre.

LE PAROXYSMES

Voici une fin qui devrait marcher si les investigateurs ne vous échappent pas des mains. Si ce n'est pas le cas, elle peut toujours vous donner quelques idées.

Les personnages iront sans doute fouiller le premier étage après avoir fait le tour du rez-de-chaussée. C'est une progression naturelle. C'est ainsi qu'ils devraient en apprendre un peu plus long sur l'horreur qui se tapit dans la maison et sur sa faiblesse : sa vulnérabilité au sel. Lorsque toutes les pièces du puzzle auront été mises en place, un investigateur isolé devrait être attaqué par un pseudopode. Il est à craindre que cette victime ne puisse rien faire contre une telle attaque et disparaisse purement et simplement (c'est pourquoi Joe Virelli ferait une excellente première victime ; "la dernière fois que je l'ai vu, il était assis près de la cheminée, en train de prendre des notes...").

Cependant, si une surveillance attentive est instaurée et si la créature échoue dans plusieurs de ses tentatives d'embuscade, elle deviendra trop vorace pour rester précautionneuse. Elle leur apparaîtra constamment dans les fentes des murs, dans les cheminées, dans les conduites et les aérations, etc - et souvent dans plusieurs endroits à la fois. Cela sera sûrement beaucoup trop pour les investigateurs, à moins qu'ils ne se soient préparés à lancer une attaque généralisée avec du sel. N'oubliez pas que la chose peut avoir simultanément accès à toutes les pièces de la maison.

Les personnages peuvent aussi préférer fuir que combattre. S'ils descendent l'escalier dans l'espoir de se sauver, ils vont tomber sur une scène qui va leur faire subir une expérience vraiment horrible. S'attendant à un tel repli des intrus, la créature est montée de la cave et recouvre entièrement le sol du rez-de-chaussée sur une épaisseur de 1,5 à 2 mètres. Ceux qui ne réussiront pas un jet de SAN plus un jet de DEX x 5 éprouveront un tel choc qu'ils s'effondreront dans l'escalier et le dévaleront irrésistiblement. Splash ! La seule façon de s'en sortir est de remonter à l'étage, de défoncer les volets d'une fenêtre et de sauter à l'extérieur.

Si les investigateurs décident de ne pas sauter et de descendre lentement et prudemment le long des murs, la créature s'insinuera à travers les ouvertures du rez-de-chaussée et remontera les parois pour venir à leur rencontre. Il ne leur restera alors plus qu'à sauter. S'ils ont déjà réussi un jet de Grimper, le Gardien pourra considérer qu'ils sont un peu plus près du sol et ils ne subiront donc qu'un dommage de 1D6 (1D3 s'ils réussissent un jet de Sauter). Par contre, si ce n'est pas le cas, ils subiront un dommage de 2D6 (réduit à 1D6 si un jet de Sauter est réussi). Quiconque se montrera assez malin pour essayer de tomber sur un buisson en réussissant un jet de DEX x 5 pour bien viser, ne prendra que la moitié des dommages (1D3/1D2 ou 1D6/1D3).

La créature les poursuivra dans le jardin, mais une telle masse gélatineuse n'est pas très rapide. Naturellement, personne ne voudra croire l'histoire que les personnages raconteront une fois qu'ils auront atteint la ville et la cave sera vide lorsque la police les accompagnera éventuellement sur les lieux.

S'ils veulent en finir avec cette chose immonde, ils pourront revenir tranquillement et la guetter avec des quantités et des quantités de sel. Tôt ou tard, le monstre relâchera sa vigilance ou deviendra somnolent en digérant sa dernière victime (Virelli ?).

Le meilleur plan dans ce cas est de déverser soudainement un plein camion de sel dans la cave à bois, contre la porte de la cave centrale, de faire exploser celle-ci et de bourrer le sel à l'intérieur. Même de cette manière, il y aura sans doute un petit combat à organiser.

Lorsque cette confrontation aura lieu, lorsque les investigateurs déverseront une pluie de sel sur la créature, celle-ci se débattrra et entrera en fureur. Sous ses coups de boutoir et ses tremblements, de larges fissures apparaîtront dans les murs, des tuiles voleront du toit, des planches seront éjectées vers l'intérieur des pièces, des volets s'ouvriront et battront violemment, des meubles seront projetés à travers les fenêtres, toutes les vitres éclateront, des poutres s'effondreront et pencheront. Quiconque se trouvera là prendra 1D8 points de dommages en raison des débris qui volent partout (la moitié si un jet d'Esquiver est réussi).

Si la créature est blessée à mort, dans ses derniers soubresauts, elle projettera des débris à une bonne centaine de mètres d'altitude. Ces débris retomberont sur tous les véhicules garés à proximité et sur les investigateurs qui ne seront pas assez rapides dans leur fuite. Finalement, la maison s'effondrera sur les restes de la chose dans un grand nuage de sel. Des jets de vapeur et de fumée siffleront en jaillissant des décombres.

Pour avoir repéré et détruit la créature, chaque investigateur gagnera 4D6 points de SAN. Il est peu probable que les personnages perçoivent la prime convenue non seulement parce qu'ils sont apparemment les seuls responsables de la destruction de la maison, mais aussi parce qu'ils auront bien du mal à convaincre les avocats que leur client a été dévoré par un champignon gélatineux géant venu d'Amérique du Sud. Bien entendu, les frères Dodge essayeront de les poursuivre en justice pour obtenir réparation de leur inexorable vandalisme. Le shérif Whitford, quant à lui, se tiendra à l'écart de tout cela parce qu'il est secrètement soulagé de voir que la demeure a été balayée de la surface de la terre. En se montrant particulièrement habile et éloquent (quelques jets de Discussion et de Droit seront nécessaires), les investigateurs parviendront, peut-être, à offrir aux avocats une explication plausible à ce qui s'est passé (une fuite de gaz, quelque part dans la maison...).

Par n'importe quel moyen, il faudra bien que les personnages se tirent de ce mauvais pas. Mais certaines choses ne disparaissent jamais. Là-bas, en Amérique du Sud, sous des ruines oubliées, la créature initiale continue d'attendre. Et cette année-là, les abeilles vont découvrir un étrange et nouveau pollen sur les fleurs qu'elles butineront aux environs des décombres de la vieille demeure branlante et croulante...

CARACTÉRISTIQUES

WILL WHITFORD, shérif du comté

FOR 14	CON 12	TAI 15	INT 13	POU 9
DEX 11	APP 12	EDU 12	SAN 30	PdV 14

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Poing 70%, 1D3
Révolver cal.45 50%, 1D10+2

Compétences : Discrétion 55%, Droit 55%, Ecouter 60%, Trouver Objet Caché 70%

JOE VIRELLI, reporter

FOR 12	CON 10	TAI 18	INT 11	POU 11
DEX 10	APP 14	EDU 14	SAN 55	PdV 14

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Hache rouillée 20%, 1D6

Compétences : Baratin 25%, Ecouter 45%, Photographie 20%, Trouver Objet Caché 30%

LA CREATURE, chose gélatineuse venue d'ailleurs

Description : une masse flasque et gélatineuse, un amas cauchemardesque de bave verdâtre translucide dans laquelle évoluent des poches d'air formant des bulles, des traînées de pus immonde, les restes en décomposition des cadavres désossés de ses dernières proies. D'ignobles orifices en forme de bouche, des semblants d'yeux noirâtres se forment et se dissolvent lentement et constamment sur la surface amorphe de ce tas de matière gluante (voir l'illustration de couverture). Ces bouches et ces yeux imitent vaguement ceux de l'horreur dont la créature est parente : Shub-Niggurath. Elle ne voit pas le monde comme les hommes le voient, mais cela ne l'empêche pas de repérer ses proies et d'éviter les pièges.

Notes : Ci-dessous sont présentées deux aspects de la créature : son corps et ses pseudopodes. Les caractéristiques et données concernant ceux-ci sont à utiliser lorsque la créature attaque une proie individuellement dans la maison, alors que celles qui concernent le corps ne seront à utiliser que lorsque les investigateurs seront confrontés à la masse entière de la chose.

Celle-ci s'est, dans un premier temps, nourrie de petites créatures, comme des insectes ou des rats, parce que la quantité de sel que contenait leur corps n'était pas assez importante pour l'affecter. De plus gros animaux, comme des animaux de compagnie ou des chevaux, ainsi que des hommes, ne lui sont pas faciles à digérer mais ce sont avérés extraordinairement nourrissants, comme l'atteste l'énorme taille qu'elle a atteinte. Il lui faut des semaines pour digérer de telles proies et elle ira donc se retirer dans un coin paisible pour s'engraisser tranquillement du corps de ce qu'elle a réussi à attraper.

Elle se sert de ses pseudopodes pour localiser ses proies par leur chaleur et les attaquer. Le seul signe de son approche que pourrait entendre sa victime est une espèce de gargouillis qu'elle émet lorsqu'elle s'insinue par une fissure d'un mur ou du parquet. Elle se sert d'un ou plusieurs pseudopodes pour envelopper ses proies. Celles-ci ne résistent pratiquement jamais puisqu'elle les attaque au moment où elles se reposent. Le contact de ces pseudopodes n'est pas en lui-même douloureux parce que les acides digestifs qu'ils contiennent ne sont pas très actifs, mais il constitue tout de même une expérience pour le moins éprouvante.

Pendant le premier round où elle est engloutie, la victime doit réussir un jet de CON x 5 pour retenir sa respiration. Un jet de FOR contre FOR est nécessaire pour échapper à l'étreinte du monstre (plusieurs investigateurs ne peuvent pas combiner leur FOR pour y parvenir parce que la créature est trop gluante). Les pseudopodes s'insinuent dans les oreilles, les yeux, le nez et la bouche de la victime dès que la créature s'est assurée une bonne prise. Au cours des rounds suivants, il faudra réussir un jet de CON x 4, CON x 3, etc, pour échapper à son étreinte.

Dès qu'un jet de CON est raté, la victime faiblit ou se relâche pendant un instant et la créature en profite pour insinuer un pseudopode dans sa gorge et dans son corps dans lequel elle se répand puissamment et violemment (comme si des racines s'étendaient à grande vitesse). Cette invasion fait éclater les organes et brise les os pour ne laisser de la proie qu'un sac de peau rempli de chair et de liquides prêts à être absorbés. La mort est lente et terriblement douloureuse, à moins que la victime ne sombre dans l'inconscience par étouffement. Les os trop solides pour être écrasés sont expulsés du corps. La vision d'un tel spectacle coûte 0/1D6 points de SAN. Une fois que la proie est totalement immobile, la créature en ressort ses pseudopodes et l'absorbe dans sa masse. Des enzymes se mettent alors au travail pour la dépecer et en neutraliser le sel. La digestion prend des semaines.

LA CREATURE, le corps

FOR 110	CON 60	TAI 120	INT 13	POU 15
DEX 1	APP -	EDU -	SAN -	PdV 90

Bonus aux dommages : elle n'en possède pas vraiment en raison de la nature flasque et liquide de son corps sans os, mais elle est tout de même très forte (voir ce qui concerne ses attaques par pseudopodes ci-dessous).

Déplacement : 3 (mais lorsqu'elle se déplace à l'extérieur elle peut s'aplatir sur une surface relativement étendue pour ressembler, de loin, à un étang ou un petit lac ; lorsqu'elle s'étend ainsi sans qu'il y ait d'espace clos à remplir, elle conserve une épaisseur d'environ 1 mètre).

Attaque par le corps : 75%. Réussir un jet d'Esquiver pour l'éviter. Attaque suffocante si elle n'est pas évitée (utiliser les règles concernant la noyade si la victime tombe dans la masse de la créature ou si celle-ci lui passe dessus ou la recouvre).

Attaque par pseudopode : la créature peut former 1D6 pseudopodes par round jusqu'à un maximum de 10 (voir ci-dessous leurs caractéristiques). Ils peuvent atteindre une longueur de 10 mètres.

Armure : toutes les armes ne lui causent qu'un minimum de dommages.

La créature n'aime pas la lumière et essaiera d'éviter le feu. Celui-ci lui causera des dommages normaux s'il lui est appliqué directement sur le corps, mais toute flamme plus faible que celle d'un lance-flammes sera rapidement éteinte par son humidité. Ainsi, une torche de taille moyenne lui causera 1D6 points de dommages pendant un ou deux rounds avant de s'éteindre. De toutes façons, allumer du feu dans une vieille maison de valeur n'est peut-être pas une très bonne idée.

La chose est vulnérable au sel et le craint. Une simple ligne de sel sur le sol permet de la détourner. Vous trouverez, ci-dessous, les dommages qui lui seront causés par diverses quantités de cette substance. Lorsqu'on veut lui en jeter à distance, il faut réussir un jet de Lancer, sinon seule la moitié de la quantité lancée l'atteint et elle ne prend donc que la moitié des dommages. Bien sûr une benne de camion convenablement déversée sur elle ne peut pas ne pas lui faire de dommages.

Pincée : 1 point de dommage

Une salière : 1D4

Une poignée : 1D8

Un tir de fusil de chasse cal.12 chargé avec des cartouches remplies de sel : 2D6

Une pelletée : 3D6

Un seau : 6D6

Une benne de camion : blessure mortelle en quelques minutes.

Compétences : Sentir la lumière et la chaleur 95%, Sentir les mouvements 80%, Trouver Objet Caché 30%

Perte de SAN : 1D3/1D20

LA CREATURE, un pseudopode

Description : un tentacule flexible, dégoulinant, humide, de gel translucide sombre se formant et se reformant avec une souplesse effrayante (voir les illustrations).

FOR 18	CON 20	TAI 8	INT -	POU 11
DEX 3	APP -	EDU -	SAN -	PdV 14*

*Il faut aussi soustraire les dommages pris par un pseudopode au corps même de la créature.

Bonus aux dommages : +1D4 (uniquement lorsque le pseudopode applique une force de constriction ou d'écrasement).

Déplacement : 8

Armes : Engloutissement (voir plus haut). Doit réussir un jet de Lutte pour attraper sa victime si elle n'est pas au repos. Suffocation et écrasement par l'intérieur du corps (voir plus haut), 1D6 + 1D4 de dommages par round, plus les dommages causés par la "noyade".

Lutte 50%, dommages spéciaux

Armure : toutes les armes ne lui causent qu'un minimum de dommages. Le feu lui cause des dommages normaux (une torche de taille normale lui cause 1D6 points de dommages). Très vulnérable au sel (voir plus haut).

Compétences : Sentir la lumière et la chaleur 50%, Sentir les mouvements 50%

Perte de SAN : 0/1D6



Le Sanatorium

Un séjour de quelques jours chez un vieil ami, sur une île au large des côtes, peut sembler être une façon idéale de se détendre, mais les vacances ne sont pas toujours aussi reposantes qu'on l'aurait souhaité.



Dr Henry Tiller

Cette aventure se déroule sur une petite île au large des côtes de la Nouvelle Angleterre, un endroit où a été construit un sanatorium (ou "maison de repos") réservé exclusivement à une clientèle fortunée. Ce lieu de soins a été fondé par le Dr Aldous Brewer, brillant praticien réputé pour ses théories peu orthodoxes sur la psychologie humaine.

Ce médecin a invité les investigateurs à venir passer un moment sur l'île. On peut facilement trouver un

prétexte à cette invitation. Si l'un des personnages est un professionnel de la médecine, il peut avoir fait ses études avec le Dr Brewer ou avoir partagé un cabinet avec lui. Il est aussi possible, si un ou plusieurs des investigateurs sont des journalistes, de considérer que l'invitation leur a été adressée afin qu'ils puissent rédiger un article sur ses travaux. Enfin, il est tout simplement possible de considérer que le Dr Brewer est un ami ou un parent de l'un des personnages et qu'il l'a invité pour qu'il puisse venir se détendre quelques temps sur cette île magnifique et à l'écart de la civilisation. Les autres personnages seront alors les invités de celui (ou ceux) qui a (ont) été contacté(s) par le médecin.

Bien que cela ne soit pas absolument indispensable, un bon niveau de compétence en Psychologie, Psychanalyse, Diagnostiquer maladie et Soigner maladie pourrait s'avérer utile pour cette aventure. Si le Gardien le désire, les investigateurs peuvent se faire accompagner du Dr Henry Tiller, un excellent psychanalyste dont les caractéristiques sont données en fin de scénario et qui possède un très bon niveau dans les compétences requises.

Extraits d'une lettre du Dr Brewer

Mon cher,

Je suis très heureux que vous ayez pu accepter mon invitation à venir me rendre visite. Je suis si impatient de vous faire part des derniers développements de mes recherches.

Je suis aussi pressé de vous mettre à jour sur les résultats de mes expériences. J'ai fait bien des découvertes passionnantes depuis la parution de mon article dans le "Journal de la Société Américaine de Psychologie", il y a quelques mois (je suis sûr que vous l'avez lu). Je vous réserve aussi quelques petites surprises - vous pouvez me faire confiance.

Mon isolement est relativement supportable. Mon équipe et moi-même, nous nous considérons comme une petite famille. Le vieux Ebenezer (c'est à lui que vous vous adresserez pour faire la traversée) est toujours prêt à nous transporter sur le continent si nous éprouvons le besoin de rentrer en contact avec cette bonne vieille civilisation. Cet été nous avons eu la chance d'avoir un convive régulier à notre table en la personne de Mr Shelly, un étudiant diplômé de l'université de Princeton. Il a installé sa tente sur la plage nord de l'île où il conduit des études ornithologiques. Je suis sûr que vous le trouverez agréable et intelligent.

Dans l'attente de vous voir,

Dr Aldous Brewer

Le Sanatorium - aide de jeu n° 1

INFORMATIONS POUR LES INVESTIGATEURS

Donnez la lettre d'invitation du Dr Brewer (Le Sanatorium - aide de jeu n° 1) aux joueurs. Les investigateurs savent que ce médecin travaille au sanatorium de l'île depuis sept ans. C'est une entreprise très saine sur le plan financier. Les patients payants sont tous issus de familles riches et bien connues. La plupart d'entre eux ont été placés là pour mettre leur indisposition - et parfois aussi leur étrange comportement - à l'abri des yeux avides du public et de la presse. Les importants honoraires que Brewer leur demande lui ont permis de prendre en charge quelques patients infortunés sur lesquels il a pratiqué des psychothérapies expérimentales. Les résultats de ces expériences - dont certains ont été publiés récemment dans un journal professionnel - lui ont valu de nombreuses critiques.

Un ou plusieurs des investigateurs peuvent avoir lu ce journal (ceux qui exercent une profession médicale doivent réussir un jet d'EDU x 5, les autres, un jet d'EDU x 1 pour se voir

Extraits de l'article du Dr Brewer

Si nous acceptons, pour un moment, l'idée que c'est l'inconscient collectif qui est la source de tous les mythes, nous pouvons nous demander s'il ne serait pas possible d'exploiter consciemment cette source. Certaines expériences menées sous hypnose, parfois combinée avec l'utilisation de puissantes drogues, nous ont apporté des preuves qui nous ont amené à le penser.

Le sujet A n'a montré qu'une faible sensibilité à tous les traitements, mais le sujet B a eu des réactions relativement positives. Non seulement des zones insoupçonnées de connaissances ont été révélées au cours des séances, mais de temps à autres, le sujet a semblé posséder une personnalité entièrement différente. Sous cette personnalité, pendant les rares occasions où il l'a manifestée, il a utilisé une syntaxe archaïque, presque biblique, ce qui laisse à penser qu'une véritable forme archétypale a été atteinte. L'émergence de cette personnalité était très puissante et pratiquement irrésistible, ce qui nous a conduit à imaginer que ce sont sans doute des phénomènes de ce genre qui sont l'explication des cas de "possession" du Moyen-Age ou des cas de transe induits, de nos jours encore, par les pratiques vaudou des Caraïbes.

Bien que n'ayant jamais atteint le niveau archétypique de B, le sujet C n'a pas manqué d'être aussi intéressant. Plusieurs types de personnalités sont montés en surface, l'une d'entre elles affirmant avoir vécu dans l'Égypte des Pharaons. Étonnamment, le sujet démontra une connaissance d'ensemble assez complète de l'histoire de cette civilisation depuis longtemps disparue (bien que des recherches ultérieures ont démontré que la plupart de ses affirmations n'étaient que pure fantaisie).

Les trois sujets ont montré une sorte de communauté dans la forme mythique qu'ils exprimaient, bien qu'il faille admettre que leurs affirmations étaient parfois difficiles à déchiffrer.

Le Sanatorium - aide de jeu n° 2

remettre l'aide de jeu n° 2). Dans son article, le Dr Brewer parle d'obscurités, mais fascinantes personnalités mythiques qui ont émergé du subconscient de certains patients. Bien qu'il ait été accueilli avec enthousiasme par certains scientifiques, cet article a été violemment décrié par beaucoup.

Ayant prévu des bagages pour un séjour de cinq jours, les investigateurs commenceront l'aventure à bord d'un petit canot à moteur barré par le vieux Ebenezer Waite, en direction de North Island (l'île où se trouve le sanatorium).

INFORMATIONS POUR LE GARDIEN

Les investigateurs sont en train de naviguer vers un cauchemar. Ils arriveront avec la nuit sur l'île. Ebenezer leur montrera les chaudes lumières du sanatorium, là-haut, sur la falaise et restera sur le ponton pour arrimer son bateau. L'établissement semble avenant. Cependant, lorsqu'ils frapperont à la porte, ils ne seront pas accueillis par le Dr Brewer mais par les pensionnaires. L'un d'entre eux les attaquera immédiatement. À l'intérieur, ils découvriront que la plupart des membres de l'équipe médicale, y compris le médecin lui-même, ont été sauvagement assassinés et que tous les pensionnaires rôdent en toute liberté dans la maison. Au même moment, le vieux Ebenezer est tué et le bateau - seul moyen de quitter l'île - est détaché de ses amarres et coulé. Un maniaque meurtrier - le seul survivant de l'équipe du sanatorium - erre, armé d'une hache, à la recherche de victimes sacrificielles pendant qu'une horreur embryonnaire est en train de grandir et de monter des plans dans un phare abandonné.

Ce qui s'est passé

Peu après avoir ouvert le sanatorium, le Dr Brewer a commencé à mener ses expériences personnelles avec un grand sérieux. Plusieurs patients non payants, extirpés d'asiles et même de prison, ont été amenés sur l'île et y ont subi d'intensifs traitements conçus par lui-même. Les traces de mythe apparues au cours de ces thérapies s'étant avérées en rapport avec le mythe de Cthulhu, il s'est débrouillé pour mettre la main sur un ouvrage obscur, le Manuscrit de Castro, afin d'y trouver des informations susceptibles de l'aider dans ses recherches. L'article qu'il a publié ne révèle qu'une infime partie de ce qu'il soupçonnait. Un de ses patients non payants, un poète nommé Allen Harding, était harcelé par des voix intérieures et sujet à d'horribles visions nocturnes. C'est lui qui, la nuit précédant l'arrivée des investigateurs, a construit un Portail sur un mur de sa chambre en utilisant son propre sang. C'est à travers ce Portail qu'est venue la créature qui l'avait importuné depuis si longtemps. À la vision de ce monstre, l'équilibre mental de Harding a vacillé et il est resté bouche bée et bavant sans pouvoir s'interposer à l'invasion de notre monde.

La créature est composée de bulles lumineuses semi-solides. Elle souhaite rester quelques temps sur notre terre pour se nourrir des formes de vie comestibles qu'elle y trouvera et, lorsqu'elle sera prête à passer à son prochain stade de développement, elle s'en ira.

Bien qu'elle soit capable de se nourrir directement des formes de vie terrestres, cette créature est très sensible aux éléments de notre planète. Dans le but de se soustraire à la lumière du soleil et à l'air salé, elle préfère qu'un "serviteur" organise des sacrifices rituels en son honneur. De cette manière elle peut se nourrir de la force vitale (leur POU) qui s'échappe des victimes au moment où elles meurent. C'est dans ce but qu'elle avait conçu le dessein de prendre le contrôle d'un assistant nommé Charles Johnson. Elle envisageait de se servir ainsi de ce pauvre hère pour chasser les hommes qu'elle désire se voir sacrifier.

Malheureusement ce serviteur s'est révélé tout à fait inutilisable, son esprit ayant été complètement bouleversé par la vision de son nouveau dieu. En effet, lorsque Johnson, homme de grande taille doué d'une grande force, est entré dans l'aile du bâtiment réservée aux patients pour y déterminer l'origine des étranges bruits qu'il y avait entendus, il se trouva confronté à la créature dont la vue le rendit totalement fou. C'est ainsi, qu'il en est devenu l'esclave plutôt que le serviteur.

Les thérapies

Le mot "thérapie" est utilisé dans ce scénario pour désigner les divers traitements que subissent les patients du sanatorium.

Ils peuvent prendre la forme d'une psychanalyse ou d'un traitement par médicaments ou encore être une combinaison des deux. La psychanalyse peut, ou non, être renforcée par l'utilisation de l'hypnose (une compétence décrite plus loin). Si les investigateurs envisagent de tirer les vers du nez des patients, il leur sera nécessaire de déterminer la thérapie qui est adaptée à chacun d'eux. Ils peuvent, dans un premier temps, user de Psychologie pour définir leur état mental (psychotique, maniaco-dépressif, suicidaire, etc). Dans certains cas, cet état mental est la conséquence d'un problème physique (sénilité, alcoolisme, etc), ce qui peut être décelé par un jet de Diagnostiquer maladie. Tous ces renseignements peuvent aussi être trouvés en consultant les fiches que Brewer tenait sur ses patients.

Hypnotiser, une nouvelle compétence

L'aptitude à hypnotiser les pensionnaires du sanatorium de North Island sera un atout précieux pour les investigateurs. Si le Gardien a l'intention de leur autoriser l'utilisation de cette compétence, il doit tout d'abord vérifier qu'ils la possèdent. Tout personnage exerçant une profession médicale a une chance égale à son EDU x 5 de posséder cette compétence à un niveau de 30+1D20%. Les autres ont une chance égale à leur EDU x 1 de la posséder à un niveau de 15+1D20%.

Pour réussir à mettre une personne en état d'hypnose, il faut que cette personne soit consentante et qu'un jet d'Hypnotiser soit réussi.

L'hypnose n'est efficace que sur un individu à la fois. Le sujet doit être proche de l'hypnotiseur. Si le jet d'Hypnotiser est raté cela veut dire que non seulement ce sujet n'est pas hypnotisé, mais que l'hypnotiseur n'y parviendra jamais. Si, par contre, le jet est réussi, cela veut dire que le personnage a réussi et réussira chaque fois que le sujet sera d'accord pour s'y prêter.

L'hypnotisme peut être utilisé de plusieurs manières.

Comme un adjuvant à une psychanalyse : Si un investigateur possède la compétence Hypnotiser à un niveau d'au moins 10% et qu'il réussit à hypnotiser un sujet, il pourra ajouter 25% à sa compétence en Psychanalyse s'il veut psychanalyser ce sujet ensuite.

Comme un moyen de suggestion hypnotique : Le sujet accomplira une action simple sans y opposer la moindre résistance. Encore faut-il que la suggestion qui lui a été faite ne soit pas contraire à son comportement normal ou à ses désirs.

Comme une aide à l'exploration de la mémoire : Des souvenirs fragmentés ou profondément enfouis dans la mémoire peuvent parfois être ramenés à la surface grâce à l'hypnose. Quelqu'un qui est devenu temporairement fou pour avoir vu quelque chose bouger dans le fond d'un puits sombre ne se souviendra probablement pas de ce qu'il a vu. L'hypnose peut l'aider à s'en souvenir, mais au cas où il aurait perdu de la SAN lors de la rencontre, il perdra à nouveau la même quantité de SAN en revivant l'événement.

Comme un moyen de soulager : L'hypnose peut temporairement débarrasser un patient des douleurs qu'il ressent, mais la douleur elle-même le rend plus difficile à hypnotiser : elle oblige à réussir un jet de POU contre POU sur la Table de Résistance en plus du jet d'Hypnotiser.

C'est lui qui est responsable du massacre sur lequel les investigateurs sont tombés. Après avoir tué Bobby Birch, le bras droit de Brewer et Catherine Ames, l'infirmière, il est monté à l'étage pour y sacrifier le Dr lui-même, selon la manière prescrite pas la malfaisante créature venue d'ailleurs.

Pendant ce temps, celle-ci avait rampé dans la cave du bâtiment à la recherche d'une sortie. Melba, la servante, se trouvait dans la buanderie où elle se cachait, terrifiée, lorsqu'elle fut accidentellement effleurée par le monstre. Son énergie vitale fut ainsi aspirée de son corps avant que la chose n'ouvre la porte de derrière et ne disparaisse dans la nuit. Elle se dirigea alors vers le nord, en direction d'un vieux phare abandonné où elle savait qu'elle pourrait trouver un abri. C'est pendant son déplacement qu'elle récupéra l'énergie vitale du Dr Brewer dont le sacrifice s'accomplissait lentement. Cela la fit luire plus chaudement. Elle s'est maintenant installée au premier étage du phare, dans l'attente de son prochain "repas".

Après avoir assassiné Brewer dans son bureau, Johnson délivra tous les patients. Puis, toujours vêtu de sa blouse blanche souillée de sang, il sortit du bâtiment en emportant une hache qu'il avait trouvée dans la remise. Il se cache maintenant dans les bois, attendant que la nuit tombe pour, sur les ordres du monstre, partir à la recherche de nouvelles victimes.

Ce qui va se passer

Les investigateurs vont probablement découvrir rapidement que le vieux Ebenezer a été assassiné et que son bateau, leur seul moyen de quitter l'île, a été détaché de ses amarres et sabordé. Il n'y a pas de radio disponible et ils sont donc, pour le moment, piégés sur place. Les gardes-côtes finiront certainement par se montrer, mais pas avant plusieurs jours.

La nuit de leur arrivée, Johnson sacrifiera Shelly, le jeune ornithologue qui campe sur la plage nord. Les personnages entendront probablement les chants rauques qui accompagnent le rituel et les hurlements d'agonie de la victime. Il tournera alors son attention vers le sanatorium qui reste dorénavant la seule source de victimes. Les pensionnaires lui font confiance. C'est pourquoi, si les investigateurs n'interviennent pas, il pourra facilement les faire sortir ou même les kidnapper pour les immoler aux appétits de la créature. Si l'occasion lui en est offerte, il n'hésitera pas à sacrifier un investigateur parce qu'il préfère tout de même tuer des étrangers que ceux dont il avait la charge.

Il ne devrait pas être trop difficile de capturer ou de tuer Johnson, mais ce sera alors que la véritable épouvante se mettra en place. Craignant la lumière du soleil, mais avide de se nourrir pour atteindre son stade de développement idéal, la créature reste dans le phare jusqu'à la nuit tombée. C'est à ce moment qu'elle se glisse par une fenêtre pour rôder sur l'île entière, absorbant toutes les formes de vie qu'elle rencontre avant d'encercler le sanatorium en y piégeant tous ceux qui sont à l'intérieur.

Il existe des moyens de détruire cette créature. Si elle n'est pas arrêtée, elle continuera à se nourrir jusqu'à ce qu'elle ait atteint le stade à partir duquel elle se transformera en quelque chose d'autre. Les éventuels survivants qui resteraient sur l'île à ce moment courent le danger d'être tués par cette violente transformation.

Le Gardien devrait régler la fréquence des sacrifices pour donner un rythme à l'aventure : Johnson ne peut raisonnablement commettre qu'un ou deux meurtres par nuit. Le but de ce genre d'événements est de meubler les trois ou quatre jours que les investigateurs doivent au moins passer sur l'île avant que le paroxysme intervienne.

Les pensionnaires

Les membres du personnel sont morts ou disparus. Les pensionnaires errent librement dans le sanatorium. Avant même de pouvoir faire le tri des divers indices et cadavres, les investigateurs doivent s'occuper des patients du Dr Brewer. Le fichier disponible dans son bureau décrit les troubles de chacun d'eux et le traitement préconisé. Certains sont dangereux, d'autres non. Certains peuvent apporter de l'aide, d'autres ont besoin d'une médication ininterrompue pour ne pas causer de troubles. Tous, encore sous le choc du massacre auquel ils ont assisté, ont tendance à nier qu'il se soit passé quelque chose d'anormal. Les gens qui ont été tués sont simplement "en train de dormir", ou ils sont en train de "travailler ailleurs" ou "en balade sur le continent". Il sera difficile de leur faire décrire ce qui s'est passé la nuit précédente. Cela nécessitera des thérapies adaptées. Ce sont pourtant eux les seuls témoins et l'un d'entre eux, une jeune femme nommée Darlène, peut même leur révéler des informations encore plus secrètes. Ils constituent la principale source de renseignements.

LES PENSIONNAIRES

Les patients, dont Brewer avait la responsabilité, résident sur deux niveaux du sanatorium. Au rez-de-chaussée, ce sont les malades payants qui sont installés dans des chambres confortables d'une aile du bâtiment. Ce sont des malades "normaux", c'est-à-dire souffrant de troubles possibles à diagnostiquer. Le sous-sol abrite les malades "spéciaux", c'est-à-dire les patients indigents et les cas désespérés sur lesquels Brewer a expérimenté des traitements de son cru.

Tous ces pensionnaires peuvent être joués par le Gardien comme il le veut. A tout moment, si un peu d'action (ou de complications) doit être introduite dans le déroulement de la partie, l'un d'entre eux peut tenter de s'évader, attaquer un investigateur ou un autre pensionnaire, ou même tenter de se suicider, tout cela en fonction de sa personnalité telle qu'elle est décrite ci-dessous.

Les patients normaux

Ils sont hébergés au rez-de-chaussée et viennent tous de famille riches et connues. S'ils sont traités convenablement, ils ne posent pas de problèmes particuliers, à condition toutefois qu'on prenne constamment soin d'eux. S'ils sont le moins du monde négligés, ils ne tardent pas à faire savoir leur mécontentement scandalisé. Comme on peut s'y attendre, ils ont tous un faible niveau de SAN et sont donc fort susceptibles de devenir fou à la première confrontation avec la créature.

Blanche Goddard Richmond, infanticide

Blanche vient d'atteindre la soixantaine et mesure environ 1,60 m. Ses cheveux sont gris et complètement ébouriffés. Elle est toujours vêtue d'une robe imprimée informe. Elle est loquace et sociable. Elle n'a jamais causé le moindre problème et, depuis des années, elle a été autorisée à circuler librement à l'intérieur et aux abords du sanatorium durant la journée. Si elle reste enfermée pendant un certain temps, elle se met en colère et donne de la voix, puis elle devient très calme.

Elle est paranoïaque et elle peut, sans aucune raison, commencer à considérer que les investigateurs sont ses ennemis. Elle peut alors leur mentir et même essayer de les tuer. Elle parle constamment de ses trois grands enfants (deux fils et une fille) en les accusant de l'avoir "enfermée ici pour pouvoir poser leurs pattes avides sur mon argent". En réalité, sa fiche mentionne qu'elle les a tués tous les trois en 1922, au cours de la nuit de Noël. Déclarée légalement folle, elle a été confiée aux

bons soins du Dr Brewer. Sa pension est payée par un fonds de garantie mis en place par les avocats de sa famille.

Elle connaît bien la routine de l'établissement. Si elle décide d'aider les investigateurs, elle est capable de faire la cuisine, d'organiser les équipes de nettoyage et, de façon générale, de s'occuper de toutes les petites contingences qui pourraient, sans son intervention, causer des problèmes supplémentaires aux pensionnaires. Néanmoins, si elle estime qu'on ne l'écoute pas ou qu'on ne prend pas assez soin d'elle, elle se retirera dans sa chambre en boudant, refusant d'apporter son aide. Si on la laisse livrée à elle-même, elle deviendra paranoïaque et commencera à croire que les investigateurs sont ses enfants devenus adultes qui, déguisés, sont venus pour la tuer. Elle essaiera alors de commettre à nouveau le terrible crime qu'elle a commis quelques années plus tôt. Comme elle n'a jamais posé le moindre problème au Dr Brewer, celui-ci lui avait confié les clés des placards et cagibis dans lesquels sont entreposés les instruments de cuisine et de nettoyage, y compris les couteaux.

Elle connaît aussi la combinaison du coffre du Dr Brewer, mais elle n'en dira rien tant qu'elle n'y sera pas contrainte par les pires circonstances... ou tant qu'elle ne sera pas sous l'effet d'un traitement.

Psychologie : elle nie inconsciemment la mort des membres du personnel et cache un sombre secret en rapport avec son passé.

Psychanalyse : elle n'a pas été témoin du massacre et n'a pas vu le monstre. Le premier traitement réussi de Psychanalyse lui fera réaliser que les membres du personnel ont été tués (et ne sont pas en train de dormir). Les traitements suivants lui feront dire la vérité au sujet de la mort de ses enfants. Cette compétence peut être utilisée pour la convaincre de ne pas mettre à exécution ses idées de meurtre.

Diagnostiquer maladie : elle est en excellente santé.

(suite au verso)



Blanche Richmond

La traversée vers l'île

Les investigateurs feront la traversée vers l'île de North Island dans le petit bateau piloté par Ebenezer Waite. Cet octogénaire a passé pratiquement toute sa vie en mer ou au bord de la mer. Dans sa jeunesse, il a parcouru le monde et vu bien des choses étranges (c'est, du moins, ce qu'il prétend). Il est en semi-retraite maintenant et effectue un certain nombre de bricolages et de petits travaux pour la sanatorium. Il vit au rez-de-chaussée.

Si on l'interroge, il n'a que du bien à dire au sujet du Dr Brewer, du personnel et de l'établissement. Il est bien payé, bien traité et n'a pas à se plaindre. Il fera des allusions au sujet des choses étranges qu'il a vues en mer ou dans des ports étrangers. Encouragé, il débitera de longues histoires qui commencent toutes comme des contes mythologiques, mais qui tournent en anecdotes relativement ordinaires. Des "sirènes" qui, de prime abord, peuvent apparaître comme des Profonds, ne sont en fait que des sirènes. Une longue et éprouvante expédition au plus profond d'une épaisse jungle à

la recherche d'un "fantastique temple, rempli d'or et habité par un dieu", devient tout simplement un périple aboutissant à un comptoir commercial établi par un aventurier au milieu d'une tribu de primitifs qui croient qu'il est d'origine divine. Ebenezer a de la ressource et il peut facilement parler comme cela pendant les deux heures que durent la traversée.

Il est intéressant de noter que, sous plusieurs couches de chemises, il porte autour du cou un Signe des Anciens gravé sur un coquillage et suspendu à une chaîne. Il ne sait rien des pouvoirs de ce symbole, c'est un de ses vieux amis qui lui en a fait cadeau (voir Le Sanatorium - aide de jeu n° 9). Ce petit gri-gri n'est pas repérable et le vieux marin n'en parlera pas.

L'arrivée sur l'île

Ebenezer accoste en douceur et sans heurt. Sautant lestement sur le ponton, il arrime l'embarcation suffisamment court pour permettre à ses passagers de mettre pied à terre sans risque. Il fait presque nuit et une légère brume se forme, comme c'est habituel chaque soir à cette époque de l'année. Le rivage s'élève

Henry Adam Barber, héritier et inadapté social

Henry a 28 ans. C'est lui l'héritier de la fortune de la Barber Paper Company. Il a posé tellement de problèmes à son père que celui-ci s'est vu dans l'obligation de le confier aux bons soins du Dr Brewer. Henry est un travesti maniaco-dépressif aux inclinaisons suicidaires. Et, comme si cela ne suffisait pas, il affiche toute une panoplie de tendances antisociales. En de rares occasions, il peut se montrer poli et prévenant, mais la plupart du temps, il se drape dans ses propres problèmes et considère tout le monde de très haut, comme de la saleté dans laquelle il aurait pu marcher... Il n'est, cependant, dangereux que pour lui-même. S'il venait à perdre beaucoup de SAN, il tenterait de se suicider, soit en se jetant du haut d'une falaise, soit en se donnant volontairement en pâture à la créature.

Psychologie : il est maniaco-dépressif avec des tendances suicidaires.

Psychanalyse : lui fera réaliser que le personnel a été assassiné. Peut aussi lui sortir de la tête ses idées de suicide.

Diagnostiquer maladie : en dehors du fait qu'il est très maigre en raison de mauvaises habitudes alimentaires, il est en bonne santé.

Soigner maladie : des sédatifs doux devraient suffire, mais s'il est en période suicidaire, il faudra lui en administrer toutes les quatre heures.

Colonel Crandall Billings, vieille ganache

Il a 92 ans. C'est un vétéran de la guerre de Sécession. Il souffre de sénilité profonde et a été placé au sanatorium par



Henry Adam Barber Le colonel Crandall Billings Mrs Carla Randolph

ses petits enfants. Il n'est pas vraiment guérissable, et dans un cas comme le sien, l'établissement rend les services d'une maison de retraite. Il ne pose aucun problème, mais il doit être nourri à la cuillère, etc. Il peut à peine marcher et passe l'essentiel de son temps dans sa chambre, assis dans sa chaise roulante. Il est tellement sénile que même s'il voit la créature, il ne perdra aucun point de SAN.

De temps en temps, il revit la bataille de Bull Run et dévale le couloir principal dans sa chaise roulante, chargeant des ennemis invisibles en brandissant un sabre imaginaire et en hurlant "A mort les rebelles !"

Psychologie : pas de traumatisme important.

Psychanalyse : inutile.

Diagnostiquer maladie : il souffre de sénilité profonde. Il n'y a pas de traitement efficace pour cet état. Il suffit de le nourrir correctement et de le maintenir propre.

Mrs Cecil (Carla) Randolph, personnalité fortunée

Elle a 48 ans. Elle est la femme d'un magnat de la presse bien connu. Alcoolique depuis très longtemps, elle souffre d'intenses hallucinations. Elle est maintenue sous sédatif. Si ses médicaments ne lui sont pas administrés régulièrement, elle a des hallucinations et hurle en prétendant que d'horribles monstres s'ébattent dans sa chambre, passent à travers ses fenêtres et vivent sous les planches du parquet. Après quelques crises de ce genre, les investigateurs ne la croiront plus, même si elle voit vraiment la créature.

Psychologie : elle souffre d'intenses hallucinations provoquées par une sévère paranoïa.

Psychanalyse : bien qu'elle puisse être de quelque secours, elle n'empêche pas Cecil de retomber dans son état hallucinatoire normal dès que la séance est terminée.

Diagnostiquer maladie : complètement alcoolique.

Soigner maladie : nécessite une sédation douce et continue (à administrer toutes les quatre heures).

(suite ci-contre)

rapidement dès le bout du ponton et on peut voir les chaudes lumières du sanatorium, tout là-haut. Cette situation au sommet de la falaise du sud de l'île met la bâtisse de style anglais de l'époque du roi George à l'abri de la mer et des tempêtes.

Ebenezer s'excuse de ne pas accompagner les investigateurs. Il doit rentrer le bateau dans le hangar prévu pour cela. Une volée de marches taillées à même le roc dans la falaise mène au sanatorium. L'escalier est récent et facile à grimper, quoiqu'un peu fatigant. Le vieux marin propose de monter plus tard les bagages des personnages s'ils ne veulent pas s'en encombrer pour la montée.

LE SANATORIUM

La porte principale

Le fait de frapper à cette porte provoque une réponse de la pensionnaire Blanche Richmond : "Restez sur vos chevaux, j'arrive, j'arrive !" Au moment où sa chevelure grise apparaîtra

dans l'entrebâillement de la porte, Léonard Hawkins, qui était en train de rôder dans la partie nord du bâtiment, arrivera à toute vitesse et essaiera d'attraper (jet de Lutte) un des investigateurs (du genre féminin si possible). C'est un piètre lutteur et, même s'il réussit à se saisir d'un personnage, il ne pourra pas lui infliger grand chose comme dommages avant d'être neutralisé par les autres. Si, avant qu'il n'apparaisse, un des investigateurs réussit un jet d'Ecouter, cela voudra dire que son approche est repérée et que des dispositions peuvent être prises pour l'empêcher de nuire. La moindre action agressive à son égard stoppera net son attaque. Par contre, si ce jet est raté, son approche ne sera pas repérée et il y aura peu de chances pour qu'on ait le temps de l'empêcher de se jeter sur un membre du groupe.

De toutes façons, Léonard devrait être facilement neutralisé et Blanche le tancera sévèrement avant d'introduire les investigateurs dans le bâtiment. "Le Dr Brewer fait un petit somme au premier étage. C'est moi qui suis la responsable en son absence", expliquera-t-elle, "vous pouvez attendre là". Elle montrera alors la bibliothèque avant de conduire

LES PATIENTS SPÉCIAUX

Ce sont ces pensionnaires qui sont à la base des très controversées recherches du Dr Brewer. Ils ont été récupérés dans un certain nombre d'établissements publics et, dans un cas, en prison. De toute évidence, ils sont la preuve de l'esprit charitable du médecin, mais ils ont aussi été pour lui des cobayes sur lesquels il a pu librement se livrer à des expériences. Ils souffrent tous les trois d'illusions fondées sur des mythes et présentent tous des tendances psychotiques.

Allen Harding, poète possédé

Harding est un poète, un alcoolique et un drogué. C'est lui qui a favorisé les meilleures découvertes du Dr Brewer, mais c'est aussi lui qui a ouvert le Portail par lequel la créature s'est engouffrée dans notre monde. Sa découverte, en 1923, a donné l'impulsion initiale aux recherches actuelles du médecin. Il fait des rêves intensément horribles et entend des voix dans sa tête. En plusieurs occasions, alors qu'il était en train de subir activement une thérapie spéciale, il a semblé être "possédé", adoptant d'étranges façons de parler avec une voix qui était très différente de la sienne. Il est complètement fou au moment où le scénario commence et son état ne s'arrangera pas...

Psychologie : il est définitivement dérangé.

Psychanalyse : bien que ce pensionnaire soit complètement fou, on peut tenter une séance de psychanalyse par jour qui, si elle est réussie, lui fera dire l'une des choses suivantes :

N° 1 "Je ne l'ai pas fait entrer ! J'aurais jamais fait une chose pareille ! Je l'ai appelé et j'ai fait la porte, mais quand je l'ai vu j'ai pas pu lui venir en aide. C'est l'autre qui l'aide maintenant ! C'est de sa faute ! Maintenant on va tous mourir !"

N° 2 : "Il ne veut pas rester ici, mais il faut qu'il se nourrisse avant de repartir. Il vous veut, vous, vous aussi, et vous, et moi !"

N° 3 : (si Johnson a été tué) "Vous croyez que vous l'avez arrêté, mais vous avez tort ! Maintenant ça va être pire, pire pour nous tous !"

N° 4 : "Il arrive ! Il arrive !"

Le Gardien devrait utiliser ces textes en fonction de la façon dont l'aventure se développe. Il doit se sentir libre d'inventer lui-même des indices ou d'apporter des réponses concernant les mythes en exploitant les compétences de Harding.

En cours de thérapie, il y a 40% de chances pour que celui-ci soit possédé par l'esprit de la créature venue d'ailleurs. Elle parlera ainsi directement aux investigateurs, les menaçant d'une mort certaine et se vantant de sa puissance éternelle. Avant de quitter le corps du pauvre poète, elle le détruira sous les yeux des personnages, histoire de démontrer à quel point elle est puissante. La peau de Harding se couvrira de cloques et de brûlures pendant que son abdomen commencera à gonfler. Ses organes internes, engorgés et noircis, jailliront de son corps en une pluie de sang et de viscères. Tout témoin de ce dégoûtant spectacle perdra 2/1D6+1 points de SAN.



Allen Harding

Diagnostiquer maladie : Harding souffre d'un affaiblissement par les drogues et l'alcool.

Soigner maladie : seuls les sédatifs les plus puissants sont efficaces. Lorsqu'ils sont administrés, il faut réussir un jet de Pharmacie pour éviter l'overdose accidentelle. Si ce jet est raté, le poète peut en mourir, si le Gardien l'estime nécessaire.

(suite au verso)

Léonard vers l'aile des pensionnaires. Lorsqu'elle aura atteint la porte de cette partie de la maison, elle se retournera et dira : "Si l'un d'entre vous, restez à l'écart du salon. Je crains que nous n'ayons eu un petit accident là-bas." Si personne ne bouge pour l'en empêcher, elle disparaît dans l'aile des pensionnaires, suivie de Léonard.

Le rez-de-chaussée

Le vestibule : un sol magnifiquement carrelé, un lustre suspendu depuis le plafond du premier étage, deux escaliers s'envolant gracieusement vers le premier dans le plus pur style Fédéraliste, c'est un endroit très joliment décoré. Les murs, comme dans toute la maison, sont agrémentés de frises en plâtre représentant des guirlandes de fleurs, des festons et des médaillons. Les hauts plafonds et les larges manteaux de cheminée sont ornements de la même façon.

La salle à manger : ordinaire, avec une longue table et assez de chaises pour recevoir douze convives.

La cuisine : des installations largement suffisantes pour faire la cuisine à plus d'une douzaine de personnes. Tous les ustensiles sont rangés dans un cagibi fermé à clef (c'est Blanche qui a la clef).

La réserve : une grande quantité de vivres.

La bibliothèque : de nombreux livres garnissent les rayons. La pièce est confortablement meublée. Darlène est assise sur un sofa, absorbée dans la lecture d'une version illustrée de l'Enfer de Dante. Si on lui adresse la parole, elle dira : "chut ! Nous sommes dans la bibliothèque" et refusera de parler davantage.

La salle de séjour : encore de beaux meubles. Les investigateurs remarqueront immédiatement que des objets ont été jetés à bas des tables. Émergeant de derrière un sofa, ils pourront voir deux jambes habillées de bas blancs, les pieds tournés vers le sol.

Ces jambes appartiennent à Catherine Ames, dont le cadavre est à plat-ventre. Une large flaque de sang coagulé imbibé le tapis autour de sa tête, mais la cause de sa mort n'est pas immédiatement évidente. Ce n'est que lorsque les investigateurs auront retourné son corps qu'ils pourront voir les anneaux d'une petite paire de ciseaux qui sortent de son orbite gauche. Ce spectacle fait perdre 1/1D3 points de SAN.

L'aile des pensionnaires du rez-de-chaussée

Le débarras : ce grand placard dans lequel on peut entrer sert à entreposer les couvertures, les draps, la papeterie, etc.

La réception : il y a un bureau en bois et un fauteuil qui sont utilisés aussi bien par les patients que par le personnel. Le siège est actuellement occupé par le cadavre de Bobby, l'infirmier. Le corps est affaissé et la tête est complètement



Darlène

Darlène, la femme aux nombreux passés

Darlène est une indigente qui a été ramassée dans les rues de New York. Son nom de famille est inconnu. Elle semble être d'un âge proche de la trentaine et elle est relativement jolie. Elle a été témoin de l'arrivée de la créature, mais sa mémoire a bloqué ce souvenir. Elle parle rarement. Sous l'effet d'une thérapie adaptée, elle révélera des preuves attestant qu'elle a vécu différentes vies avant celle qu'elle vit présentement. Une soi-disant princesse égyptienne est la plus intéressante du lot de personnages qu'elle prétend avoir été dans le passé. Cette personnalité (en fait, la princesse Annephis) a déjà été confrontée à des monstres comme la créature et sait comment il faut s'y prendre pour s'en débarrasser. Voyez le paragraphe "Comment contacter la princesse Annephis" pour plus de détails.

Psychologie : elle souffre d'une profonde, peut-être irréversible, amnésie.

Psychanalyse : lui fait admettre la mort des membres du personnel et révéler ce qu'elle a vu dans le sous-sol. Traitée avec des drogues correctes ou hypnotisée, elle régresse jusqu'à prendre l'une de ses anciennes personnalités, peut-être même celle de la princesse égyptienne avec laquelle un entretien risque d'être très instructif. Les drogues qu'il faut utiliser, ainsi que leur dosage exact, sont décrits dans les notes de Brewer qu'il suffit donc d'étudier sérieusement.

Diagnostiquer maladie : elle est relativement en bonne santé.

Léonard Hawkins, prophète de l'apocalypse

Léonard est un ancien comptable qui, après avoir été blessé à la tête, a commencé à faire l'expérience d'illusions messianiques. C'est ainsi qu'il a rapidement perdu son emploi, puis sa famille. Il a été arrêté dans la rue à la suite d'une agression d'un agent de police et jeté en prison. Sa femme l'a confié aux bons soins du Dr Brewer. Depuis ce moment, lorsqu'il est passé par des épisodes intensément psychotiques, il a plusieurs fois menacé de la tuer. Léonard est le plus violent des pensionnaires et ce sont surtout les investigateurs du genre féminin qui seront sujets à son hostilité.

Il a vu passer la créature dans sa cellule. C'est un événement qui a aggravé sa folie. Il peut devenir violent à n'importe quel moment (du moins lorsqu'il rate un jet de SAN) et, lorsque sa SAN atteindra 0, il restera définitivement agressif.

Psychologie : il souffre d'illusions messianiques et est paranoïaque au point de devenir violent. Sa misogynie est évidente.

Psychanalyse : peut l'amener à comprendre ce qui s'est passé et donc à raconter ce qu'il a vu de sa cellule au sous-sol. Bien que l'utilisation de cette compétence puisse réfréner ses tendances à la violence, il retrouvera celles-ci 2D4 heures après la séance.

Diagnostiquer maladie : il souffre d'une faiblesse cardiaque probablement due à un stress permanent. Son ancienne blessure à la tête est évidente.

Soigner maladie : des sédatifs légers, administrés toutes les quatre heures, peuvent calmer ses tendances à la violence.



Léonard Hawkins

retournée vers l'arrière. Elle pend sous un angle étrange. Aucune compétence n'est nécessaire pour se rendre compte que le cou a été brisé. Ce spectacle fait perdre 0/1D3 points de SAN.

Le placard à balais : on y trouve tous les produits et les instruments de nettoyage. Punaisé à l'intérieur de la porte, il y a un planning. Tous les pensionnaires valides sont supposés participer aux travaux de nettoyage et de cuisine.

Les chambres des pensionnaires : elles sont spacieuses et confortables. Chacune d'elles est équipée de ses propres toilettes, lavabo et baignoire. La plupart des pensionnaires y ont apporté des meubles personnels (y compris, parfois, des œuvres d'art), ainsi que leurs vêtements. Autorisés à se déplacer librement dans le bâtiment au cours de la journée, les pensionnaires sont généralement bouclés dans leur chambre à partir de 22 heures. Les portes sont blindées (FOR 22) et munies d'une vitre renforcée de grillage ; les fenêtres donnant sur l'extérieur sont bardées de solides barreaux (FOR 40). Si un pensionnaire a besoin de quelque chose au cours de la nuit, il lui suffit d'appuyer sur un bouton qui fait sonner une cloche dans la chambre de Johnson au sous-sol et dans celle du Dr Brewer au premier étage.

• N° 1 - Chambre de Blanche.

• N° 2 - Quartiers du colonel Crandall Billings. Il ne quitte pratiquement jamais cet endroit. Il y est actuellement.

• N° 3 - Libre.

• N° 4 - Chambre de Henry Barber qui est, actuellement, en train d'y faire la sieste.

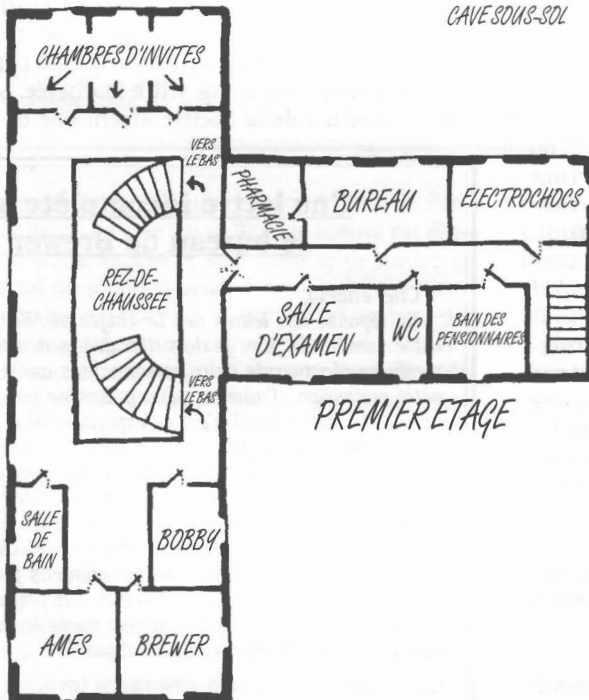
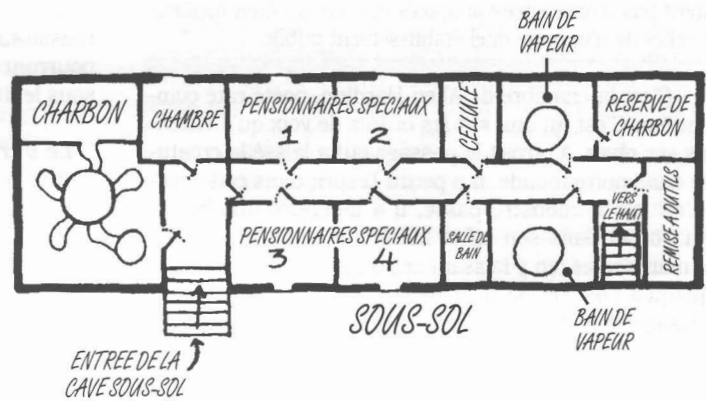
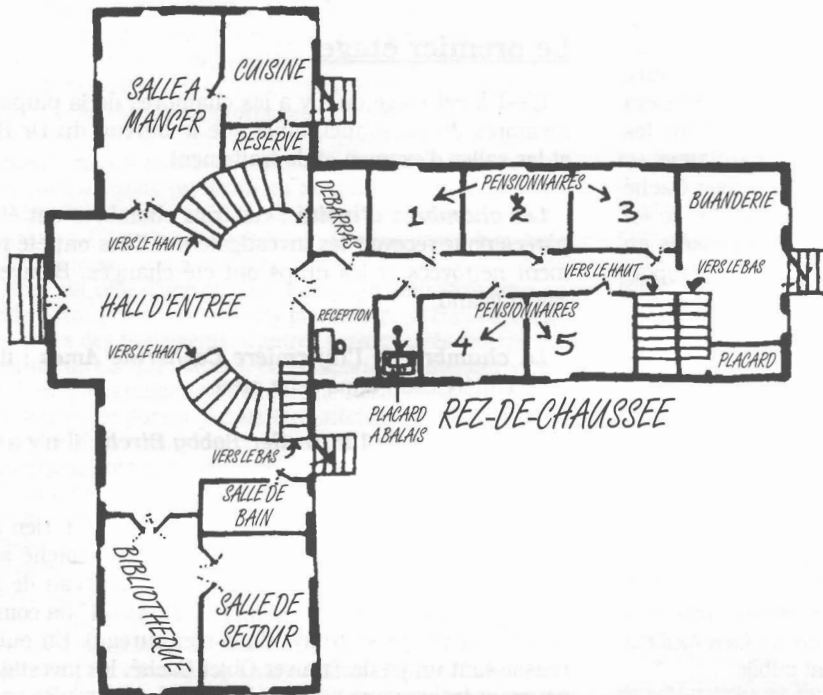
• N° 5 - Chambre de Mrs Randolph. Elle est assise dans un fauteuil, près de la fenêtre et contemple l'extérieur. En voyant les investigateurs, elle se dressera soudainement et commencera à leur balbutier des phrases au sujet de créatures ressemblant à des chauve-souris qui volent près de sa fenêtre. Elle n'a pas pris son médicament à temps et va devenir hystérique rapidement si on ne le lui donne pas tout de suite.

Les portes qui isolent l'aile des pensionnaires du hall d'entrée et de la buanderie sont de constitution très solide (FOR 20) et fermées par de solides serrures. La porte qui interdit l'accès au premier étage est de conception similaire. Lorsque les investigateurs arriveront, ils trouveront la porte donnant sur la buanderie verrouillée.

La buanderie : cette pièce contient une grande machine à laver-sécher le linge et un placard fermé à clef (FOR 12) contenant des camisolos de force, des sangles et d'autres équipements. La porte du fond a été sortie de ses gonds et gît, déformée, sur le sol.

Melba, la femme de chambre, est assise à même le sol contre la grosse machine à laver. Ses yeux regardent fixement devant elle et sa bouche est grande ouverte. La partie supérieure de son corps semble en bon état, mais ses jambes et ses pieds ont l'apparence de bouts de bois tordus et noirs : des membres desséchés qui se sont ouverts comme du vieux cuir pourris pour exposer les os. Il n'y a

SANATORIUM DE NORTH ISLAND



pratiquement pas de sang sur ses blessures parce que les vaisseaux ont été cautérisés par l'effet brûlant de l'attaque de la créature. Quiconque voit ce spectacle sans s'y attendre perdra 1/1D4+1 points de SAN, mais seulement 1/1D2 dans le cas contraire. Melba a été accidentellement touchée par la créature qui ne faisait que passer. Elle mourra avant l'aube en ne prononçant pas la moindre parole. Si un jet de Psychanalyse est réussi, elle hurlera des choses incohérentes parmi lesquels reviendront les mots : "Lui ! Lui !", avant de mourir d'un arrêt cardiaque.

Un examen minutieux et des jets de Trouver Objet Caché révéleront de légères marques de roussi sur la porte, le sol et les escaliers, seules traces que le monstre a laissées en passant. Si les investigateurs sortent du bâtiment, reportez-vous aux paragraphes sous le titre "L'extérieur".

Le sous-sol

A ce niveau se trouvent de grandes chaudières, des cagibis, des cellules pour pensionnaires, des installations spéciales pour patients à problèmes et la chambre maintenant inoccupée de Johnson, l'assistant de Brewer qui a basculé dans la folie.

Les chambres des pensionnaires : ces chambres ne sont pas aussi sympathiques que celles de l'étage supérieur (entre autres, elles ne sont pas équipées de toilettes particulières), mais elles n'en restent pas moins mieux adaptées et dans un bien meilleur état que celles de n'importe quel établissement public.

- N° 1 - C'est la chambre de Allen Harding, poète raté complètement fou. C'est lui qui, sur les ordres de voix qu'il entendait dans ses rêves, a ouvert le passage qui a laissé la créature entrer dans notre monde. Il a perdu l'esprit dans cette opération. Une fois le monstre passé, il a détérioré une bonne partie du Portail dans son effort frénétique pour le refermer avec ses mains nues (en y laissant ses ongles et le bout de ses doigts jusqu'à l'os). Il est à présent recroquevillé dans un coin, le visage strié de traces de sang laissées par ses mains blessées tout autant que par le sang qu'il a dû verser pour réussir à ouvrir le Portail. Il a perdu 4 Points de Vie et a besoin d'être soigné. L'infection va rapidement se manifester.

Il y a des indices dans la pièce. De minuscules traces de roussi laissées par la créature peuvent être trouvées en réussissant des jets de Trouver Objet Caché. Un jet réussi de Mythe de Cthulhu ou d'Occultisme permettra d'identifier les restes du symbole sanglant inscrit sur le mur comme étant ceux d'une sorte de Portail (si un investigateur a une quelconque expérience de ce genre de passage, il le reconnaîtra immédiatement).

- N° 2 - Cette chambre est vide.

- N° 3 - C'est la chambre de Léonard Hawkins. En observation depuis sa propre cellule, il a vu la créature lorsqu'elle est apparue dans le Portail et s'est introduite dans notre monde. Après que Johnson ait libéré tous les pensionnaires, il s'est sauvé par la porte de derrière. Il n'est pas allé bien loin puisqu'il est resté dans le parc de l'établissement jusqu'à ce que les investigateurs arrivent.

- N° 4 - C'est la chambre de Darlène. De cet endroit, elle n'a pas pu assister à la construction du Portail, mais elle a vu la créature passer devant sa porte.

Cellule de contention : c'est une cellule capitonnée destinée aux patients à problème. Il y a des toiles d'araignée un peu partout.

La chambre de Johnson : il n'y a aucun indice dans cette pièce, rien que ses vêtements de grande taille et ses objets personnels. Ils peuvent constituer, pour les investigateurs, les premières preuves de l'existence de Johnson

Le premier étage

C'est à cet étage qu'il y a les chambres de la plupart des membres du personnel, ainsi que le bureau du Dr Brewer et les salles d'examen et de traitement.

Les chambres d'invité : ces trois chambres ont été préparées pour recevoir les investigateurs. Elles ont été récemment nettoyées et les draps ont été changés. Bienvenue à North Island.

La chambre de l'infirmière Catherine Ames : il n'y a rien d'intéressant dans cette pièce.

La chambre de l'infirmier Bobby Birch : il n'y a rien à trouver dans cette pièce.

La chambre du Dr Brewer : il n'y a, a priori, rien d'intéressant à découvrir dans cette pièce. Mais, scotché sous le tiroir du haut de la commode, il y a un morceau de papier sur lequel sont inscrits les nombres "32-46-21" (la combinaison du coffre qui se trouve dans son bureau). En outre, en réussissant un jet de Trouver Objet Caché, les investigateurs pourront trouver une petite culotte de femme roulée en boule sous le lit. Elle appartient à Catherine, l'infirmière.

Le bureau du Dr Brewer : c'est dans cette pièce que se trouve le corps mutilé du Dr Brewer, sacrifié à la créature par Johnson pour apaiser son appétit. Les meubles ont été repoussés contre les murs et la victime a été apparemment liée, par les mains et les pieds sur le sol. Un symbole indéchiffrable a été dessiné sur son front et il est évident que ses membres ont été découpés, un à un, avec la scie de boucher ensanglantée qui gît maintenant à terre. Le médecin a aussi été éviscéré et une large flaque de sang souille le coûteux tapis oriental qui garni le centre de la pièce. Perte de SAN : 1/1D6 points.

Sur le bureau, il y a une lettre inachevée, adressée à l'éditeur du Journal de la Société Américaine de Psychologie, le

Une lettre incomplète sur le bureau de Brewer

Cher éditeur,

En réponse aux lettres des Dr Hagen et Allen parues dans votre numéro de juin, je dois dire que je m'attendais à une meilleure réaction de deux personnalités aussi en vue dans notre profession. J'admets qu'on puisse ne pas être d'accord avec moi ; mon travail n'est qu'expérimental et tout résultat, comme j'ai bien pris soin de le préciser clairement dans mon article, n'est, pour le moment, que purement spéculatif par nature. Je ne prétend rien, je me contente d'établir des observations.

Depuis le temps où cet article a été écrit, j'ai approfondi mes expériences et les résultats obtenus semblent confirmer mes précédentes observations. Néanmoins je ne publierai plus rien tant que je n'aurai pas réuni des preuves concrètes, des preuves qui pourront convaincre même les plus fossilisés des sceptiques. Je ne m'abaisserai pas à...

Le Sanatorium - aide de jeu n° 3

Extraits du dossier de Darlène

Elle a été initialement placée par la police dans un établissement public de soins après avoir été trouvée, errant complètement nue, sur une avenue de la basse ville de Boston. Au cours des années, de nombreuses tentatives ont été faites pour l'identifier, mais elles ont toutes échouées et on ne connaît toujours pas son nom de famille. Elle approche probablement de la trentaine.

Les thérapies traditionnelles se sont montrées impuissantes à l'atteindre, mais il semble qu'elle ait mieux réagi à l'hypnose ou à des combinaisons particulières de médicaments (liste plus loin). Des traitements répétés ont fini par faire apparaître ce qu'on a pensé être la personnalité de Darlène, mais, à la suite d'interrogatoires serrés, on s'est aperçu que la personnalité dévoilée était celle d'une certaine Fanny qui prétendait vivre en Irlande. Étrangement, cette Fanny précisait qu'on était en 1862.

Au cours des traitements, d'autres personnalités émergèrent et, en fin de compte, la liste en comporte maintenant vingt-sept, bien que certaines d'entre elles ne soient apparues qu'une seule fois et ne purent jamais être atteintes de nouveau. La plus vieille d'entre elles, et certainement la plus intéressante, est Annephis qui serait, si on croit ce qu'elle prétend, une princesse d'Égypte qui serait morte depuis plus de 3 000 ans. Sous cette personnalité, Darlène a fait montre d'une étonnante connaissance de l'histoire égyptienne, y compris d'un certain nombre de faits que j'ai été incapable de vérifier quelle que soit la précision de mes recherches. Parmi tout ce qu'elle a dit, ce qui est sans doute le plus surprenant, c'est sa prédiction concernant la découverte de la tombe de Tout Ankh Amon. Elle a fait cette prédiction après avoir lu dans le journal un article indiquant dans quelle région l'expédition avait l'intention de faire des recherches.

La plus grande partie de la mythologie dont "Annephis" parle rappelle les possessions dont souffre le patient Harding et semble en rapport aussi avec les délires occasionnels de Hawkins. Cela indique peut-être qu'il existe une racine commune aux mythes de tous les hommes et permettra de consolider la théorie de l'existence d'un inconscient collectif.

Le Sanatorium - aide de jeu n° 5a

Extraits du dossier de Allen Harding

Au moment de la publication de son premier (et unique) recueil de poèmes, il a disparu et on n'a jamais réussi à savoir ce qu'il avait fait pendant les six mois suivants. On pense qu'il a passé tout ce temps dans un état d'hébétéude induit par une

utilisation intensive d'alcool et de drogues, état dans lequel on l'a retrouvé.

La détérioration de son mental est telle, qu'elle rend l'utilisation de médicaments inutile parce que, sans doute, sans effet. Il est, cependant, relativement sensible à l'hypnose. Il n'a pas, comme Darlène, révélé de multiples personnalités, mais une seule, vers laquelle il retourne systématiquement. Cette personnalité parle d'une voix grave et péremptoire très différente de celle de Harding. Parfois, elle ne parle pas, mais sa présence est trahie par les modifications de la physionomie et du visage de Allen. Ce qui lui donne l'air d'observer, de contempler quelque chose. Lorsqu'on réussit finalement à la faire parler, elle préfère faire des déclarations plutôt que répondre aux questions. Ces déclarations sont généralement de la plus sombre espèce. Ce sont des prédictions d'apocalypse agrémentées de l'annonce de la venue de "Celui qui attend".

Le Sanatorium - aide de jeu n° 5b

Extraits du dossier de Léonard Hawkins

Il a mené une vie tout à fait normale et tranquille jusqu'à sa soudaine dépression. Il est resté dans l'inconscience pendant plus d'une semaine avant de reprendre conscience en manifestant une très intense paranoïa. Au cours des quelques jours suivants, il fut dans l'incapacité de reconnaître même sa femme, mais toute sa mémoire lui est revenue dans les deux mois qui suivirent.

Peu de temps après avoir repris son travail (comptable dans une grande entreprise) il a commencé à montrer des signes d'une conversion religieuse et, rapidement, il s'est engagé dans une secte baptiste ultra-conservatrice. Sa femme et ses enfants furent obligés d'y adhérer aussi, contre leur volonté. Quelques temps plus tard, il fut sérieusement admonesté par son supérieur parce que son prosélytisme continuait sur le lieu de son travail commençant à devenir irritant pour les autres employés. Deux semaines après, il a quitté sa secte en l'accusant d'être stupide et a commencé à prêcher dans les rues. Sa famille se retrouva vite dans le besoin parce qu'il perdit son emploi. Il quitta le domicile familial et, plusieurs mois plus tard, il fut arrêté pour avoir agressé plusieurs agents de police.

Il manifeste une violente haine, avec des tendances à la violence ouverte, à l'encontre de sa femme, une haine sans doute motivée par le fait que c'est elle qui a demandé son placement au sanatorium. Il refuse de parler des sources de sa connaissance de "la venue de celui qui attend", mais il continue à prêcher sa foi dans cette prédiction.

Le Sanatorium - aide de jeu n° 5c

magazine qui a récemment publié une communication de Brewer (voir *Le Sanatorium - aide de jeu n° 3*). Si le bureau est éloigné du mur et les tiroirs fouillés, il sera possible de mettre la main sur son journal personnel, journal dans lequel il fait mention de ses craintes les plus intimes et parle d'un ouvrage du Mythe qui est maintenant dans son coffre (voir *Le Sanatorium - aide de jeu n° 4*). Dans les autres tiroirs, il y a un trousseau de clefs complet pour ouvrir toutes les portes du sanatorium ainsi qu'un revolver cal. 38 chargé et une boîte de 50 balles.

Il y a relativement peu de livres sur les rayons (la plupart sont des ouvrages spécialisés, aucun n'a le moindre intérêt pour l'aventure). Mais les investigateurs qui prendront le temps de bien regarder (et réussiront un jet d'Idée) se rendront compte qu'il y a une prépondérance de livres dont les titres sont en rapport avec l'ancienne Égypte. Aucun d'entre eux ne contient des indices, mais s'ils sont feuilletés, une coupure de journal y sera trouvée (voir *Le Sanatorium - aide de jeu n° 8*). Parmi les autres livres, ils pourront aussi trouver (jet de Trouver Objet Caché) un recueil de poèmes de Allen Harding. La lecture de cet ouvrage coûtera 1D3

points de SAN et ajoutera 3% à la compétence en Mythe de Cthulhu du lecteur. Ils découvriront, en outre, de nombreux numéros du Journal de la Société Américaine de Psychologie, parmi lesquels plusieurs exemplaires du numéro où est paru l'article du Dr Brewer (voir aide de jeu n° 2).

Un meuble à dossiers à quatre tiroirs se dresse dans un coin de la pièce. Il contient les dossiers personnels des patients aussi bien que des employés. Ils sont très complets et pleins des notes prises au cours des séances de traitement. Il faut au moins trois heures pour lire le dossier de chacun des patients (et il faut réussir un jet d'INT x 5 pour déchiffrer les notes gribouillées à la hâte par le Dr Brewer, sauf si on est membre d'une profession médicale). Les dossiers des pensionnaires normaux apprendront peu de choses aux investigateurs, mais ils leur procureront des informations sur leur histoire personnelle et, dans le cas de Mrs Randolph, ils les préviendront qu'elle a besoin de doses régulières de sédatif. Ceux des pensionnaires spéciaux contiennent des renseignements en rapport direct avec l'aventure (voir aides de jeu n° 5a, 5b et 5c).

Extraits du journal de Brewer

Si ces imbéciles de Hagen et Allen pouvaient entendre ce que j'ai entendu, je suis sûr que ça les ferait tomber de leur haut perchoir. Je ne sais pas encore dans quoi j'ai fourré mon nez, mais la puissance de la voix de H. lorsqu'il est sous l'influence de cette personnalité, est étonnante. Jameson, de Londres, a trouvé un bouquin - un très vieux bouquin - dans lequel il prétend qu'il y a des références similaires à bien des choses mentionnées par H et D. Il m'a promis de me le faire parvenir très vite après sa dernière lettre. Cet ouvrage est censé être une copie d'une transcription faite par un moine espagnol du XVème siècle. C'est un recueil des délires d'un homme condamné à mort par l'Inquisition.

Le livre est arrivé hier et j'ai passé un long moment avec lui. La plus grande partie est incompréhensible et semble complètement absurde, mais Jameson avait raison. Les pages qu'il a eu la gentillesse de marquer sont indéniablement en rapport avec beaucoup des choses auxquelles H et D ont fait référence, et occasionnellement aussi avec celles que Hw mentionne. La lecture de ces pages choisies m'a donné un frisson inquiétant. C'était comme si j'entendais la voix de H une fois de plus, une expérience qui n'a jamais manqué de m'affecter réellement.

Le Sanatorium - aide de jeu n° 4

Les dossiers des employés les font apparaître comme compétents et qualifiés. Un jet réussi de Comptabilité permettra de se rendre compte qu'ils étaient très bien payés et que les livres comptables étaient très bien tenus. La vérification de ces dossiers révélera l'existence de Charles Johnson. Son dossier peut présenter un intérêt tout particulier (voir Le Sanatorium - aide de jeu n° 6).

Il y a aussi un coffre-fort dans un coin. Il est fermé et probablement impossible à forcer (à moins que les investigateurs ne soient particulièrement créatifs). La combinaison peut être trouvée sur un morceau de papier scotché sous un tiroir d'une commode dans la chambre de Brewer. A l'intérieur se trouvent divers documents administratifs, des contrats, des titres d'investissement et un exemplaire du *Manuscrit de Castro* (voir aide de jeu n° 7).

La Pharmacie : toujours fermée à clef (FOR 18). Elle contient des médicaments, des seringues, etc.

La salle d'examen : du matériel médical et même de chirurgie avec une table d'examen, un pèse-personne, etc.

Extraits du dossier personnel de Charles Johnson

Cher Dr Brewer,

Je peux chaudement vous recommander Mr Johnson. Son travail à l'institution a été exemplaire et je suis sûr que vous trouverez ses services plus que satisfaisants. Peut-être est-ce le fait qu'il ait été lui-même malade pendant plusieurs années qui a développé chez lui une si bonne compréhension des patients. Je l'ai vu plusieurs fois se rendre maître des pensionnaires les plus violents d'une façon très efficace et en limitant au maximum les blessures. Bien entendu, il ne m'est pas nécessaire d'insister sur le fait que sa taille et sa force plaident aussi en sa faveur.

Le Sanatorium - aide de jeu n° 6

Une page marquée dans le Manuscrit de Castro

Et il est dit que lorsque "Ceux Qui Attendent" vinrent dans le pays du Pharaon, ils semèrent la désolation dans le pays jusqu'à ce qu'ils furent arrêtés et détruits par Annephs, la prêtresse du temple de Bast. Qu'ils se déplaçaient de nuit, craignant Ra tout autant que l'eau du ciel. Et que les pierres furent faites par elle et qu'ensemble, transportés par la prêtresse, ils jetèrent les créatures dans le Nil qui les emporta vers la mer où ils furent détruits. Qu'Annephs est morte de ses blessures et qu'avec elle disparut le secret des pierres. Qu'elle fut enterrée dans une tombe à un endroit qui reste encore aujourd'hui à découvrir.

Le Sanatorium - aide de jeu n° 7

La salle d'électro-chocs : un matériel à la pointe du progrès, qui rend la pratique de cette forme de thérapie absolument sans danger et efficace.

Les abords

Le chat crevé : c'est Cicero, un animal de compagnie du sanatorium. Il était en train de miauler devant la porte pour qu'on le laisse entrer, lorsque la créature a défoncé la porte et a absorbé sa force vitale. Son cadavre est tanné et desséché, la plus grande partie de sa fourrure est complètement roussie. Il pèse moins d'une cinquantaine de grammes et s'effrite très facilement entre les doigts. Une inspection minutieuse des environs permettra de trouver des quantités de petits animaux et d'insectes morts et desséchés. En moins de deux jours, toutes les plantes qui ont été touchées par la créature noirciront et se rabougriront, faisant ainsi apparaître très clairement le chemin suivi par le monstre pour se rendre au phare.

Les quartiers de la femme de chambre : c'est là que vivait Melba, la femme de chambre. Il n'y a rien d'intéressant à trouver ici.

Une coupure de journal trouvée dans le bureau de Brewer

LE CAIRE - Une découverte archéologique inhabituelle a été annoncée aujourd'hui par l'expédition privée Huntsford. Effectuant des recherches à une trentaine de kilomètres à l'ouest de la Vallée des Rois, les membres de cette expédition ont mis à jour les ruines d'un temple et plusieurs statues de dimensions colossales. On espère que cette découverte permettra de répondre à bien des questions que l'on se pose sur l'histoire de l'Egypte.

L'une des premières pièces mises à jour a été une stèle brisée érigée en l'honneur de la princesse Annephs. Inconnue jusqu'alors, Annephs qui aurait vécu aux alentours de 1 400 av. J.C., a apparemment été responsable de la déroute d'ennemis qui menaçaient alors le peuple égyptien. Ces ennemis ne sont pas identifiés sur la stèle, mais les spéculations les plus solides avancent l'hypothèse qu'il pourrait s'agir des Hyskos ou, peut-être même, du mystérieux Peuple de la Mer mentionné par d'autres découvertes archéologiques.

Les travaux sur ce nouveau site devraient durer au moins encore deux années entières, si ce n'est plus.

Le Sanatorium - aide de jeu n° 8

Le Manuscrit de Castro

On suppose que ce livre a été écrit par un moine espagnol du XVème siècle (dont on ne connaît pas le nom) et qu'il est la transcription des délires d'un dément (Castro) condamné à mort par l'Inquisition. Il avait été frappé de cette peine parce qu'on le croyait possédé alors qu'en réalité il était victime des mêmes troubles de multi-personnalités et d'amnésie que Darlène. La plus grande partie du texte est incohérente, mais une page a été marquée par le Dr Brewer. Cette page peut être lue sans craindre une perte de SAN, mais si c'est tout le livre qui est lu, il faudra subir une perte de 1D6 points de SAN avant de gagner 5% en Mythe de Cthulhu. Dans cet ouvrage se trouve la description du processus permettant la création d'un Signe des Anciens (pour le comprendre il faut y passer 6 heures et pour l'apprendre, réussir un jet d'INT x 2).

La cabane d'Ebenezer : c'est une cabane semblable à celle de Melba, mais il y flotte une odeur de transpiration et de tabac. Une boîte en tôle contient environ une douzaine de lettres reçues d'amis et de parents. La plupart d'entre elles sont très vieilles et sans intérêt. L'une d'elle, cependant, datée d'il y a plus de trente ans, peut présenter quelque importance (voir aide de jeu n° 9).

L'atelier et la réserve : c'est dans cet appentis que sont rangés les outils et toutes les choses qui sont nécessaires pour maintenir le sanatorium en état de marche. Vingt-deux bidons de 15 litres d'essence destinée aux générateurs sont entreposés là.

La cabane des générateurs : elle renferme un ensemble de gros générateurs à essence qui fournissent l'électricité et

Une lettre trouvée dans la cabane du vieux Ebenezer

Le 13 octobre 1896,

Cher Ebenezer,

Je laisse cette lettre à des amis dans le port et je suis sûr qu'ils te la remettront à ton retour. Je serai probablement parti à ce moment et je ne sais pas quand je te reverrai, aussi faut-il que je te souhaite bonne chance dès maintenant.

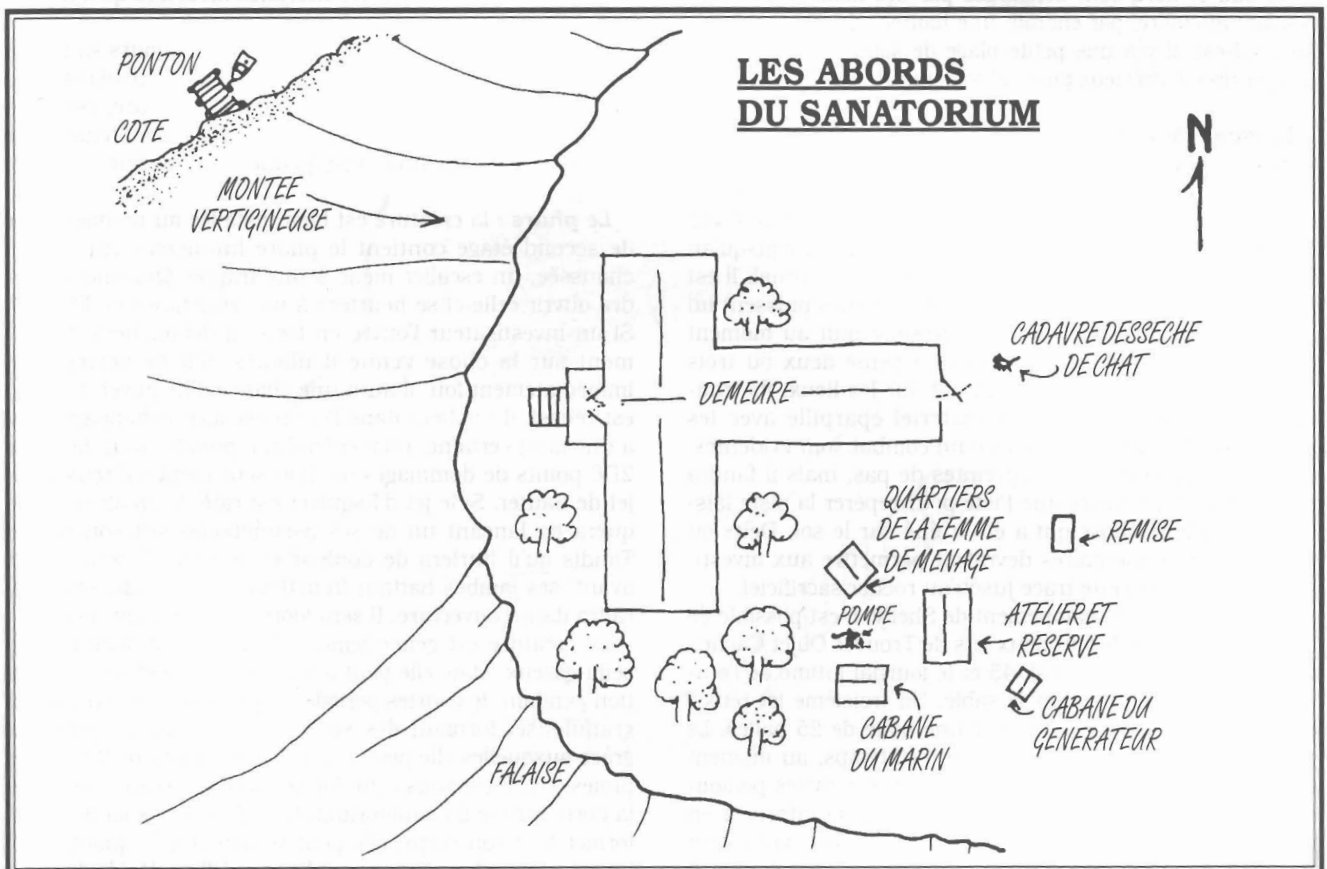
Dans cette enveloppe, tu trouveras un petit présent. C'est un gri-gri qui m'a été donné par un de ces Canaques sur lesquels nous sommes tombés dans les îles. Je ne sais pas s'il est un tant soit peu efficace, mais je l'ai toujours porté, spécialement quand je suis allé dans ces îles. On dit que certains des navires qui quittaient Innsmouth avaient quelque chose de similaire attaché à leur fond. Je ne sais pas quelle sera mon adresse lorsque je serai à Cincinnati. Je t'écirai pour te la communiquer.

Ton ami,
William

Le Sanatorium - aide de jeu n° 9

l'eau courante au sanatorium. Ils vont se retrouver à cours de carburant (et il cesseront donc de fonctionner) à une heure du matin, la nuit où les investigateurs sont arrivés. Il faudra refaire le plein et les redémarrer, ce qui nécessite la réussite, soit d'un jet d'Electricité, soit un jet d'EDU x 1.

Les arbres : si la créature encercle la maison, un investigateur peut tenter de sauter directement d'une fenêtre de l'étage





Charles Johnson

supérieur sur une branche de l'un de ces chênes. Il lui faudra réussir un jet de Sauter qui, s'il est raté occasionnera 2D6 points de dommages, sans compter une chance non négligeable de tomber sur la créature.

Les falaises : elles sont hautes et escarpées. L'endroit rêvé pour un suicide.

Le ponton : c'est par là que les investigateurs arriveront. Johnson

les observera, à leur insu, posté derrière un rocher proche. Dès qu'ils seront entrés dans le sanatorium, il sortira de sa cachette pour aller écraser la tête du vieil Ebenezer. Il laissera le corps gisant sur le ponton, des gouttes de sang tombant dans la mer pendant qu'il détachera le bateau après l'avoir sabordé. Si les investigateurs reviennent sur ces lieux, ils ne manqueront pas de trouver le cadavre du vieux marin (perte de 1/1D2 points de SAN) et de voir le bateau en train de couler à une centaine de mètres du rivage. S'ils avaient laissé leurs bagages dessus, ils pourront leur dire adieu.

Par contre, s'ils ont pris la précaution de laisser l'un d'entre eux pour garder leurs affaires, c'est lui qui sera attaqué en premier par Johnson. Ce n'est que lorsqu'il sera abattu que l'agresseur se retournera contre Ebenezer. Bien que celui-ci ne puisse pas survivre à sa blessure, l'investigateur, lui, ne sera qu'assommé.

Le reste de l'île

North Island est une île relativement petite. Elle fait à peine un kilomètre et demi de long sur 750 mètres de large. Les côtes sud et nord sont défendues par des falaises abruptes pouvant atteindre, par endroit, une hauteur de trente mètres. Au nord-est, il y a une petite plage de sable. Tout à fait au nord se dresse un vieux phare abandonné depuis longtemps.

Le camp de l'étudiant : cette grande tente a été plantée là pendant tout l'été. Elle abritait Shelly, un étudiant de l'université de Princeton et tout son matériel d'ornithologie. La nuit où les investigateurs arriveront, il sera attaqué par Johnson qui s'en rendra maître avant de le traîner jusqu'au rocher sacrificiel pour le tuer conformément au rituel. Il est extrêmement improbable que les investigateurs puissent lui rendre une visite parce qu'il fera presque nuit au moment où ils accosteront et qu'il sera tué à peine deux ou trois heures après. Lorsqu'ils se rendront sur les lieux, ils trouveront la tente abattue et le matériel éparpillé avec les papiers sur la plage. Les traces d'un combat sont évidentes. On voit parfaitement les empreintes de pas, mais il faudra réussir un jet de Suivre une Piste pour repérer la piste laissée par quelque chose qui a été traîné sur le sol. Deux ou trois jets supplémentaires devraient permettre aux investigateurs de suivre cette trace jusqu'au rocher sacrificiel.

Dans les restes du campement de Shelly, il est possible de découvrir (en réussissant deux jets de Trouver Objet Caché), un pistolet automatique cal. 45 et le journal intime de l'étudiant, à demi enfouis dans le sable. Un troisième jet réussi permettra de mettre la main sur une boîte de 25 balles. Le journal a été commencé à la fin du printemps, au moment où Shelly est arrivé sur l'île. Il y décrit ses activités personnelles. Il y a mentionné les employés du sanatorium en notant qu'ils sont très gentils et il raconte son exploration en détail des bois, des falaises et du phare abandonné. Il

note également la présence d'une vieille épave, partiellement émergée à la suite des violentes tempêtes du printemps et qui gît à une centaine de mètres à l'est de son campement.

L'épave : c'est ce qui reste d'un baleinière qui a été drossée sur la plage par une tempête, il y a plus de cent ans. Comme elle a été déposée trop loin sur le sable, son propriétaire a décidé de l'abandonner et elle a finalement été partiellement recouverte. Les parties exposées se sont vite détériorées et il ne reste maintenant plus qu'une partie de la coque et du pont, écrasés l'un contre l'autre par le poids du sable. Un morceau de la proue émerge maintenant d'à peu près une cinquantaine de centimètres de la surface de la plage. Si les investigateurs décident de creuser à cet endroit, ils mettront à jour un disque de plomb sur lequel est gravé un Signe des Anciens. Ce disque avait été attaché à la coque, sous le niveau de la mer, soi-disant pour protéger le bateau pendant ses longs périple.

Le rocher sacrificiel : c'est une pure abomination. Ce rocher plat a été choisi par Johnson afin d'y accomplir le rituel nécessaire pour nourrir la créature. Il est long de plus de deux mètres et a une forme de table, ce qui correspond parfait à l'usage qui en est fait. Il est luisant de sang et toute une variété de pièces d'anatomie humaine en garnissent les abords. Des insectes, des oiseaux et des petits mammifères ont été attirés là en grand nombre. La simple vision de cet endroit coûtera 1/1D4 points de SAN.

La cachette de Johnson : celui-ci se cache dans les bois, dans un coin sombre, où les pins laissent à peine passer la lumière tant ils sont denses. Il ne se déplace que la nuit et reste à cet endroit toute la journée. Il ne dort jamais. Son esprit a été dérangé par la créature et il a été tellement bouleversé par les horribles meurtres qu'il a commis qu'il est devenu définitivement fou.

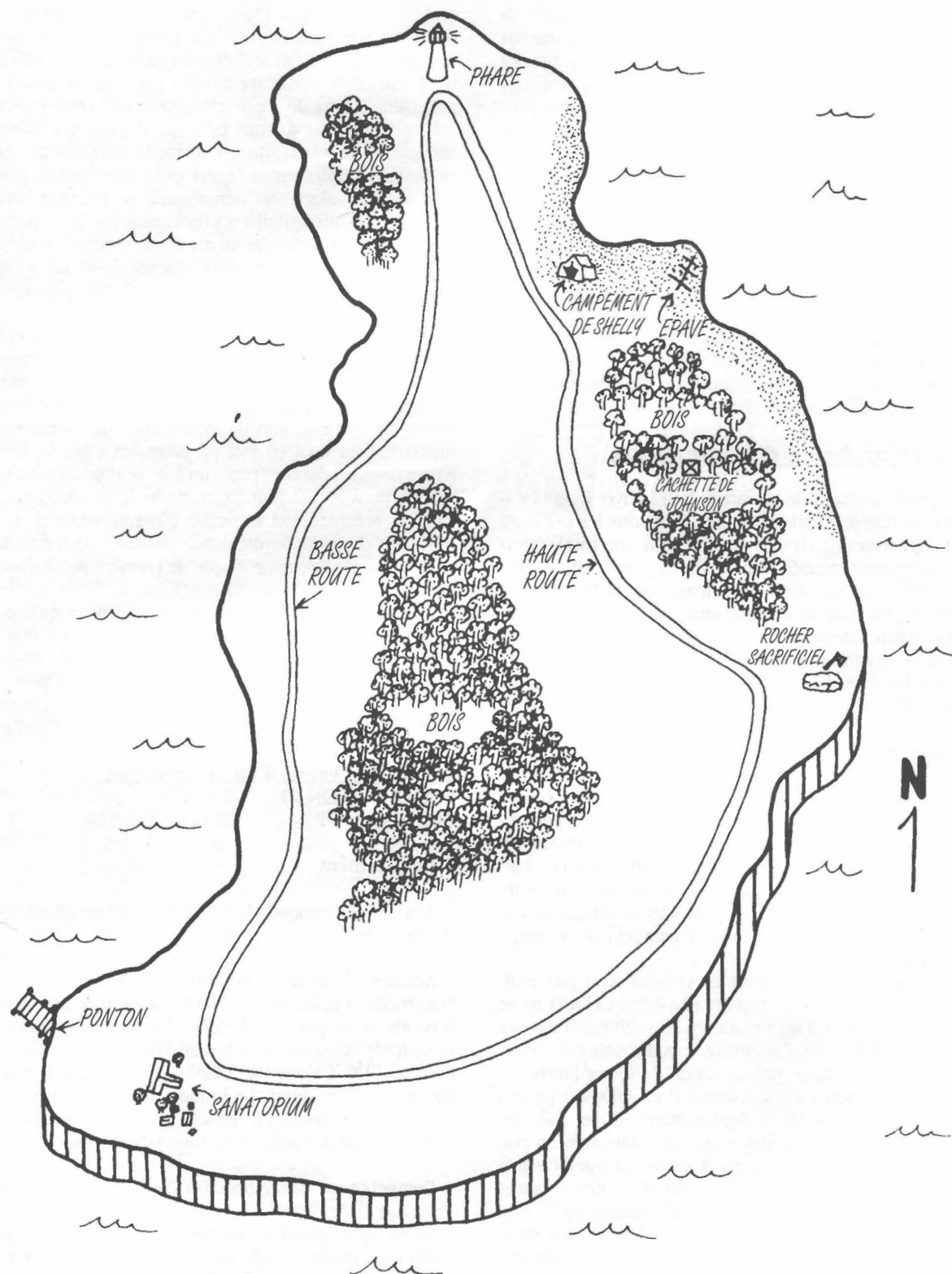
Il est très sale et tout échevelé. Il porte toujours sa blouse blanche maculée de boue, de sang et d'autres matières organiques. Depuis qu'il a été touché par la créature, certaines de ses aptitudes ont été augmentées et il a maintenant une excellente vision de nuit ainsi qu'une ouïe très fine.

Le phare : la créature est bien installée au premier étage (le second étage contient le phare lui-même). Au rez-de-chaussée, un escalier mène à une trappe. Quiconque voudra ouvrir celle-ci se heurtera à une résistance de FOR 14. Si un investigateur l'ouvre en force, il débouchera directement sur la chose venue d'ailleurs. S'il ne devient pas immédiatement fou, il aura une chance d'Esquiver. Si ce jet est réussi, il tombera dans l'étroit escalier, échappant ainsi à une mort certaine. Bien entendu, il prendra tout de même 2D6 points de dommages ou 1D6 seulement s'il réussit un jet de Sauter. Si le jet d'Esquiver est raté, la créature l'attaquera en lançant un de ses pseudopodes sur son visage. Tandis qu'il hurlera de douleur et de peur, il sera tiré en avant, ses jambes battant frénétiquement le vide, et disparaîtra dans l'ouverture. Il sera alors définitivement perdu.

La créature est généralement dans un état semi-liquide, semi-gazeux. Mais elle peut altérer sa masse et sa constitution pendant de courtes périodes et prendre une consistance granuleuse, formant des sortes d'excroissances pâteuses grâce auxquelles elle peut agir en force, atteindre et tirer des proies, etc. C'est sous cette forme qu'elle a réussi à défoncer la porte arrière du sanatorium. Elle n'a pas besoin de transformer tout son corps, elle peut se limiter à la quantité qui lui est nécessaire pour accomplir ce qu'elle a décidé de faire.

NORTH ISLAND

1,5 km du nord au sud



A la lumière du jour, elle se présente sous la forme d'une masse roulante de sphères vitreuses, presque transparentes, mais à l'intérieur desquelles apparaissent et disparaissent d'étranges iridescences. Lorsqu'elle rôde la nuit, elle est pratiquement invisible et on ne voit d'elle que quelques petites veines de lumière qui vacillent dans sa masse lorsqu'elle se nourrit de l'énergie vitale des petits animaux et des insectes qu'elle trouve sur son passage.

N'étant qu'à moitié matérielle, elle évolue en glissant à la manière d'une gigantesque limace. Elle est parfaitement silencieuse en elle-même, mais un investigateur qui réussit un jet d'Ecouter pourra l'entendre approcher grâce aux légers crépitements et aux bruits d'éclatement qu'elle provoque en absorbant l'énergie vitale des petites formes de vie qu'elle rencontre sur son chemin. Elle peut prendre une forme d'hémisphère d'un diamètre d'environ vingt mètres ou n'importe quelle forme qu'elle estime utile, y compris celle d'un anneau lui permettant d'encercler le sanatorium.

Tant qu'elle est sous une forme embryonnaire, elle est vulnérable au feu (2D6 points de dommages par bidon de 15 litres d'essence), à l'exposition à la lumière du soleil (6D6 points de dommages par heure d'exposition) et à l'immersion dans l'eau de mer (mort quasiment instantanée). Elle est aussi sensible au Signe des Anciens et, bien qu'elle ne subisse aucun dommage par son contact, elle fera tout son possible pour l'éviter.

Une suite probable d'événements

A un certain moment de la nuit de leur arrivée (juste lorsqu'ils auront réussi à installer et à calmer tous les pensionnaires), les investigateurs entendront un hurlement humain provenant manifestement de la partie est de l'île. C'est le début d'un sacrifice. Accompagnant cet horrible cri, ils pourront percevoir la voix presque inhumaine de Johnson qui entonne l'incantation nécessaire au rituel. Cet événement dure environ une dizaine de minutes. Le simple fait d'entendre les cris d'agonie de la victime coûtera 1/1D3 points de SAN. Si un investigateur réussit un jet d'Ecouter suivi d'un jet de Mythe de Cthulhu, il sera capable de reconnaître une partie de l'incantation et de dire qu'elle est utilisée, généralement, dans une cérémonie destinée à "nourrir" quelque chose. En réussissant un jet de Trouver Objet Caché pendant qu'il observe l'obscurité, un personnage pourra détecter une légère lueur rouge venant du phare. Cette lueur est le signe que la créature est en train de se nourrir. Il est fort improbable que les investigateurs réussissent à atteindre le rocher sacrificiel avant que la victime soit morte et que Johnson ait eu largement le temps de disparaître.

Ces sacrifices se reproduiront au rythme d'un par nuit, tant que Johnson n'en aura pas été empêché. Celui-ci ne se déplace que de nuit et il sera vraiment très difficile à trouver dans le noir et la brume. Par contre, la silhouette des investigateurs sera découpée par la lueur de leurs lampes à pétrole (il y en a plein au sanatorium) et Johnson pourra donc facilement suivre leurs déplacements et les harceler par des attaques surprises avec sa hache. Mais avec un peu de chance, ils finiront par réussir à suivre sa trace jusqu'à sa cachette et à se rendre maîtres de lui. Il est encore assez conscient pour se rendre, s'il se rend compte que toute résistance est inutile. Une fois capturé, il sombrera dans une profonde dépression et, s'il est ramené au sanatorium, il faudra le mettre dans la cellule capitonée pour l'empêcher de se faire du mal. La capture de Johnson vaut, à ceux qui y ont participé, une récompense de 1D8 points de SAN.

Au cours de la journée, il est possible de forcer la créature à sortir du phare en allumant un feu au rez-de-chaussée. La chaleur l'obligera à s'échapper par une des étroites fenêtres. Si personne ne l'arrête, elle se dirigera vers les sombres bois les plus proches pour échapper à la lumière du soleil.

Une fois Johnson maîtrisé, il sera plus facile de faire sortir la créature du phare. Dès que la nuit sera tombée, celle-ci, sachant que son esclave a été capturé, se glissera hors de sa cachette. Elle attaquera toutes les formes de vie qu'elle rencontrera sur son chemin vers le sanatorium et absorbera leur énergie vitale. Une fois arrivée près du bâtiment, elle l'encerclera et tentera de s'emparer de tous ceux qui se tiendront trop près d'une fenêtre du rez-de-chaussée ou du premier étage.

Une fois qu'ils auront pris conscience du danger, les occupants du sanatorium pourront éviter ces attaques en se tenant simplement à l'écart des ouvertures. La créature s'en prendra alors aux pensionnaires enfermés dans leur chambre, les attaquant en s'insinuant par les fenêtres. Les sentant prisonniers, elle en aura vite terminé avec eux. En entendant leurs hurlements d'agonie, les investigateurs perdront 1/1D2 points de SAN pour chaque personne qu'ils laisseront mourir de cette horrible façon.

Les autres pensionnaires (ceux qui ne sont pas enfermés) peuvent réagir d'une façon tout à fait stupide, après avoir totalement perdu la raison en voyant la créature. Ils peuvent, par exemple, se ruer pour ouvrir une porte extérieure et se prosterner devant elle afin de manifester leur soumission. Le monstre, bien qu'il en soit parfaitement capable, hésitera à entrer dans le bâtiment parce qu'il ne veut pas s'y faire piéger.

Pour pouvoir atteindre son stade de développement suivant, la créature doit absorber l'énergie vitale de 9-12 victimes (au choix du Gardien), soit par suite d'un sacrifice, soit en la prenant elle-même. Si elle ne parvient pas à s'approcher assez facilement de ses victimes (ou si elle le préfère), elle peut tenter de posséder un personnage pour qu'il devienne son serviteur dévoué (confrontation POU contre POU sur la Table de Résistance). Un investigateur ou même un pensionnaire peut faire l'affaire. Le personnage ainsi possédé fera tout son possible pour procurer de la nourriture à la créature. La durée de la possession est à la discrétion du Gardien.

La créature venue d'un autre monde

FOR 40	CON 40	TAI 32	INT 5	POU 38
DEX 16	APP -	EDU -	SAN -	PdV 36

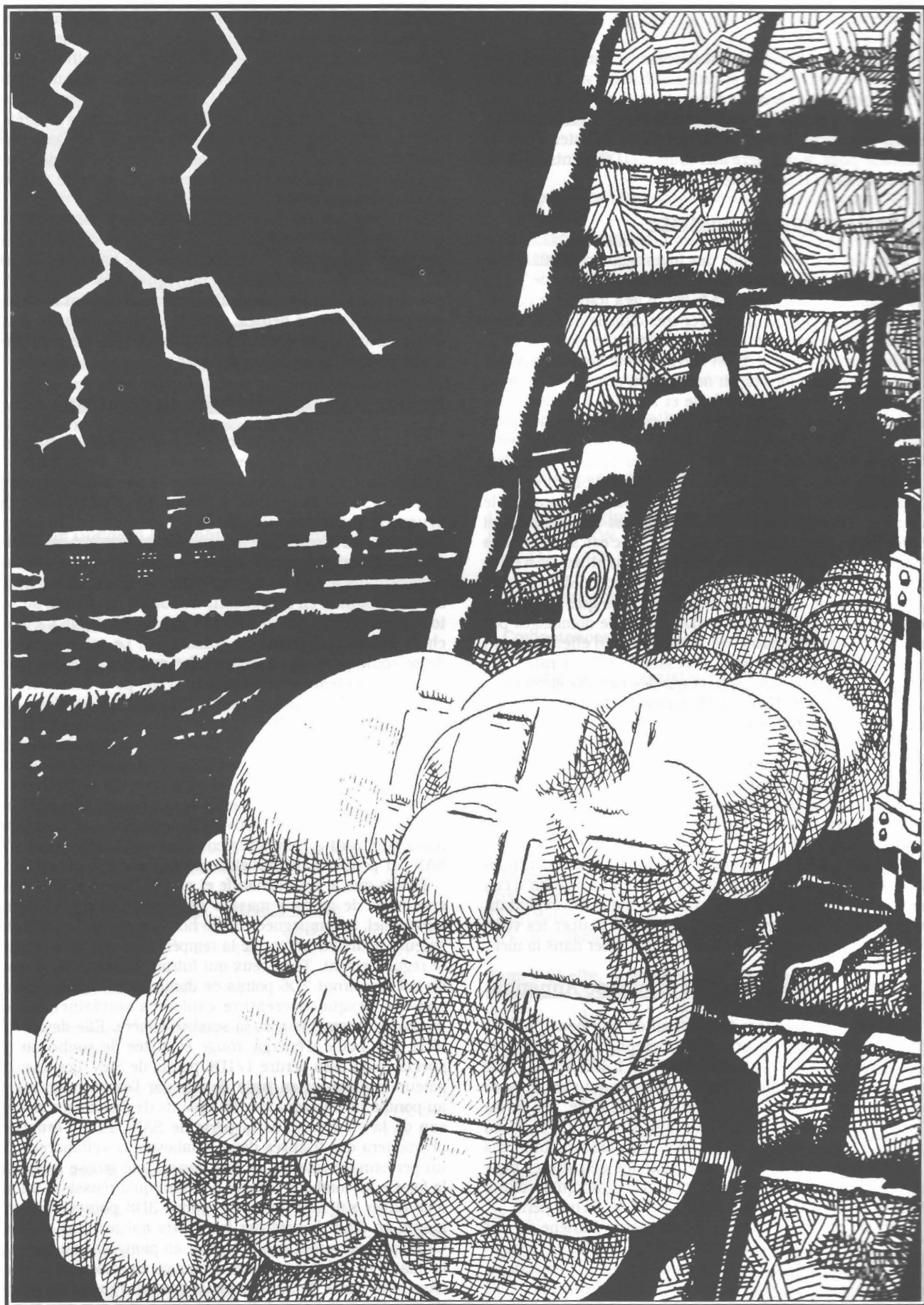
Déplacement : 6

Armes : Pseudopode 95%, 1D8 points de dommages plus 4 points de POU par round*

Armure : le monstre est insensible à tout, sauf au feu, à l'électricité, à la lumière du soleil et à l'eau de mer. Il régénère 6 points de vie par round. Le feu lui cause des dommages de la manière suivante : une torche 1D2, un bidon d'essence de 15 litres 2D6. L'électricité à 220 volts lui inflige 4D6 points de dommages par round. La lumière du soleil lui impose 6D6 points de dommages par heure d'exposition et l'eau de mer, 8D6 points de dommages par round d'immersion.

Compétences : Discrétion 80%, Se Cacher dans le noir 90%

Sorts : peut posséder un personnage et le soumettre à sa volonté en gagnant une confrontation POU contre POU sur la Table de Résistance. La personne possédée peut alors lui servir de serviteur ou de porte-parole afin de parler directement aux investigateurs.



Le monstre sort de sa cachette.

Perte de SAN : 1/2D6

* Une fois que la victime est touchée, le monstre l'agrippe avec une FOR 40 tout en suçant son énergie vitale. La victime commence rapidement à noircir et à se rabougrir pendant que des éclairs d'énergie ressemblant à de l'électricité relient son corps à celui de la créature. Assister à un tel spectacle pour la première fois coûte 1/1D6 points de SAN, et seulement 0/1D2 ensuite.

La destruction du monstre

Le feu est le meilleur allié des investigateurs. Bien que le monstre puisse régénérer rapidement la plus grande partie des dommages qu'il subit par le feu, il fera tout pour échapper aux flammes. Il peut s'avérer très difficile de le détruire de cette façon, mais on peut le faire pour le forcer à sortir du phare ou des bois. S'il est correctement piégé, les investigateurs peuvent former un mur de feu autour de lui pour le confiner au bord d'une falaise et l'obliger à tomber dans la mer. Ils peuvent aussi utiliser un cercle de flammes pour l'empêcher de s'échapper pendant la journée et l'obliger à subir les dégâts que peut lui infliger la lumière du soleil, jusqu'à ce qu'il crève. Il est aussi possible de l'attirer dans le sanatorium, puis de l'y enfermer avant d'incendier le bâtiment. Pourtant, seule l'eau de mer est le moyen de lui infliger une mort quasi-instantanée et c'est sûrement la façon la plus sûre de le tuer. En réussissant un jet d'Electricité, un investigateur peut trouver un moyen de brancher une grille sur le circuit électrique. Une fois que le monstre sera sur cette grille, il subira 4D6 points de dommages par round et sera incapable de se détacher d'elle. Mais un second jet d'Electricité sera nécessaire. S'il est raté, cela indiquera qu'il y a surcharge et que les circuits électriques lâcheront dans les 1D6 rounds suivants. Le monstre peut être détruit ou non lorsque cela arrivera. Cette surcharge n'endommagera pas les générateurs et d'autres tentatives de la même nature pourront être faites ultérieurement.

La créature est aussi sensible au Signe des Anciens et elle ne franchira pas une issue gardée par un tel symbole. Si un investigateur en tient un devant lui et gagne une confrontation POU contre POU sur la Table de Résistance, il la forcera à l'éviter. Plusieurs personnages peuvent associer leur POU dans cette confrontation, mais chacun d'eux doit porter son propre Signe des Anciens. En exploitant cette méthode au mieux, il est possible de couper les voies de retraite du monstre et de le forcer à tomber dans la mer.

Entrer en contact avec la princesse Annephiss

L'une des nombreuses personnalités que peut prendre Darlène est celle de la princesse Annephiss, une princesse égyptienne ayant vécu aux alentours de 1 400 av. J.C. Elle était prêtresse du culte de Bast. C'est elle qui s'est dressée contre les mystérieux envahisseurs de l'Egypte, ces envahisseurs qu'on a appelés "Ceux qui Attendent". C'est en priant sa déesse Bast et en obtenant son aide qu'Annephiss a appris comment il fallait faire pour les détruire et pour fabriquer des Signes des Anciens grâce auxquels elle a réussi à les repousser jusque dans le Nil où ils ont péri.

Pour contacter la princesse, il faut mettre Darlène en état d'hypnose ou lui administrer un cocktail spécial de médicaments. Elle régresse alors en passant par toute une série de personnalités, avant d'atteindre enfin celle d'Annephiss. S'ils ne réussissent pas à l'hypnotiser, les investigateurs peuvent essayer de lui donner les médicaments dont la liste est

consignée dans son dossier. Brewer a essayé de nombreuses combinaisons avant d'aboutir au bon résultat et ses notes, gribouillées et raturées, sont difficiles à déchiffrer. Pour comprendre la formule efficace, il faut réussir, soit un jet de Pharmacie, soit un jet d'INT x 1. Les membres d'une profession médicale peuvent tenter un jet d'EDU x 3 s'ils préfèrent. Le jet ne doit pas être fait avant que les médicaments aient été administrés et s'il est raté, Darlène plonge dans un profond coma qui durera 2D4 heures. Si le score obtenu avec les dés est de 95-00, elle meurt d'overdose.

Si elle est contactée, Annephiss se montrera plus que désireuse d'aider les investigateurs à détruire la créature. Elle peut leur donner des informations sur ses habitudes et ses faiblesses. Elle peut même fabriquer des Signes des Anciens. Mais Darlène ne peut rester dans cet état régressif que pendant quatre heures, juste le temps nécessaire pour fabriquer un Signe des Anciens. Et Annephiss ne peut être contactée qu'une seule fois par jour.

Ne pas réussir à détruire la créature

Si la créature amorce sa transformation, il n'y a plus rien d'autre à faire que fuir pour sauver sa vie. Cette transformation dure deux à trois minutes et a des effets très destructeurs. L'air commence à se charger d'une espèce de brume jaunâtre et, s'il fait jour, la lumière du soleil s'estompe. La créature se met alors à grossir et à se solidifier, tandis qu'une grande sphère sombre se forme soudainement dans le ciel au dessus d'elle, en émettant un bruit assourdissant et en provoquant un souffle qui jettera au sol tout investigateur qui ne réussira pas un jet de DEX x 5 (la chute inflige 1D2 points de dommages). Le sol entreprend de se soulever et de se boursouffler pendant que des morceaux de la créature se détachent d'elle pour fuser vers la sphère. Des branches d'arbres cassent et s'envolent. De larges et profondes fissures s'ouvrent dans le sol. Si la métamorphose se déroule à proximité du sanatorium, le bâtiment commence à se balancer et à craquer de façon sinistre. Il s'effondre ensuite et tous ceux qui se trouvent à l'intérieur subissent 2D6 points de dommages s'ils réussissent un jet de Chance, 3D6+2 s'ils le ratent. Les investigateurs survivant à l'effondrement perdront 1/1D2 points de SAN par pensionnaire qui était enfermé dans sa chambre.

Tandis que le sol s'échauffe et que la terre continue à se craqueler, de grosses masses de lumière rouge se ruent vers le ciel, accompagnées d'une horrible odeur. Les investigateurs pourront noter que la température de l'air augmente régulièrement. Tous ceux qui fuiront la scène au niveau du sol prendront 2D6 points de dommages en raison de la chaleur lorsque la créature explosera soudainement et fusera en fragments vers la sombre sphère. Elle deviendra alors une boule d'énergie rouge et agitée de soubresauts, spectacle qui fera perdre 1/1D6 points de SAN. Les investigateurs qui seront en train de fuir par l'escalier qui mène au ponton ne subiront que 1D6 points de dommages en raison de la chaleur (plus la perte de SAN), mais l'éruption provoquera des fissures dans la falaise qui s'effondrera. Si un personnage rate un jet de Chance, une grosse partie de la falaise lui tombera dessus. Il faudra qu'il réussisse un jet d'Esquiver s'il ne veut pas prendre 3D8 points de dommages en étant heurté par les débris qui arrivent sur lui. Ceux qui essayeront de s'échapper en plongeant du haut de la falaise ne subiront aucun dommage en raison de la chaleur, ni de perte de SAN, mais ils devront réussir un jet de Sauter pour survivre à leur plongeon et un jet de Nager pour ne pas être emportés par un courant marin.

La Bénédiction de Bast, nouveau sortilège

Ce sortilège était connu des grandes prêtresses de Bast au temps de l'Égypte pharaonienne. Il faut dépenser 4 points de magie pour le lancer. Il guérit immédiatement 1D6 points de dommages, tout en redonnant simultanément 1D6 points de SAN. Cependant, pour en bénéficier, le récipiendaire doit réussir à prier Bast. Pour cela, il doit apprendre la prière qu'Annephis lui enseignera et réussir un jet de POU x 5 pour convaincre la déesse de sa sincérité. Ce sortilège n'est utilisable que par les prêtresses consacrées à Bast et ne peut donc pas être appris par les investigateurs.

La récompense du succès

Réussir à détruire la créature avant qu'elle se transforme vaudra aux investigateurs une récompense de 1D10+4 points de SAN. Tout personnage qui survit à la transformation recevra une récompense sous forme de 1D6% à ajouter à sa compétence en Mythe de Cthulhu.

CARACTÉRISTIQUES

Blanche Goddard Richmond, mère aimante

FOR 8	CON 11	TAI 8	INT 13	POU 11
DEX 11	APP 7	EDU 14	SAN 25	PdV 10

Bonus aux dommages : - 1D4

Compétences : Cuisiner des repas bien équilibrés 85%.

Henry Adam Barber III, jeune homme violent

FOR 12	CON 13	TAI 14	INT 13	POU 8
DEX 11	APP 10/6*	EDU 15	SAN 12	PdV 14

* en vêtements de femme

Bonus aux dommages : + 1D4

Compétences : Discussion 75%, Manières brusques 75%, Parler de manière insultante 85%.

Colonel Crandall Billings, patriote sénile

FOR 5	CON 6	TAI 8	INT 7	POU 5
DEX 5	APP 9	EDU 14	SAN 11	PdV 7

Bonus aux dommages : - 1D4

Compétences : Brailler fortement 95%, Piloter une chaise roulante 15%.

Mrs. Cecil (Carla) Randolph, épouse alcoolique

FOR 7	CON 6	TAI 9	INT 9	POU 5
DEX 10	APP 7	EDU 14	SAN 12	PdV 8

Bonus aux dommages : - 1D4

Compétences : Botanique 55%, Chanter 20%, Discrétion 65%, Emettre des exigences irraisonnables 85%, Parler de façon arrogante 85%, Se plaindre 90%.

Allen Harding, poète maudit

FOR 11	CON 10	TAI 14	INT 15	POU 13
DEX 11	APP 9	EDU 14	SAN 0	PdV 12

Bonus aux dommages : + 1D4

Compétences : Mythe de Cthulhu 22%, Réciter poèmes de Yeats 95%.

Darlène, femme mystérieuse

FOR 10	CON 12	TAI 10	INT 14	POU 11
DEX 12	APP 12	EDU 10	SAN 35	PdV 11

Compétences : Répondre obliquement aux questions 80%.

Princesse Annephis, prêtresse de Bast morte depuis longtemps

FOR 10	CON 12	TAI 10	INT 16	POU 18
DEX 12	APP 14	EDU 22	SAN 85	PdV 11

Sorts : Invoquer/contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Bénédiction de Bast, Créer Signe des Anciens, Flétrissement, Terrible Malédiction d'Azathoth.

Compétences : Anthropologie 55%, Archéologie 65%, Astronomie 85%, Discrétion 85%, Eloquence 80%, Histoire 65%, Mythe de Cthulhu 14%, Occultisme 75%, Premiers Soins 65%, Se Cacher 65%, Trouver Objet caché 65%.

Léonard Hawkins, comptable en colère

FOR 14	CON 15	TAI 12	INT 14	POU 10
DEX 11	APP 10	EDU 14	SAN 19	PdV 14

Bonus aux dommages : + 1D4

Compétences : Comptabilité 90%, Misogynie 90%.

Charles Johnson, assistant fou

FOR 18	CON 17	TAI 18	INT 7	POU 9
DEX 12	APP 6	EDU 6	SAN 0	PdV 18

Bonus aux dommages : + 1D6

Armes : Hache de bûcheron 75%, 1D8+2+1D6
Poings 55%, 1D3+1D6
Lutte 35%

Compétences : Discrétion 80%, Ecouter 35%, Esquiver 25%, Grimper 35%, Mythe de Cthulhu 3%, Pharmacologie 15%, Sauter 20%, Se Cacher 65%, Trouver Objet Caché 80%, Voir dans l'obscurité 85%.

James Shelly, une rencontre improbable

FOR 10	CON 12	TAI 13	INT 15	POU 14
DEX 12	APP 13	EDU 15	SAN 72	PdV 13

Armes : Pistolet 45%, 1D10+2

Compétences : Archéologie 20%, Bibliothèque 65%, Botanique 25%, Histoire 50%, Se Cacher 55%, Trouver Objet Caché 75%, Zoologie 75%.

Dr Henry Tiller, un PNJ utile

FOR 9	CON 11	TAI 11	INT 15	POU 13
DEX 10	APP 13	EDU 20	SAN 70	PdV 11

Compétences : Anglais 80%, Chimie 65%, Crédit 85%, Diagnostiquer Maladie 80%, Discrétion 35%, Discussion 55%, Ecouter 45%, Hypnose 50%, Latin 25%, Pharmacologie 80%, Premiers Soins 90%, Psychanalyse 80%, Soigner Empoisonnement 65%, Soigner Maladie 80%, Trouver Objet Caché 55%.



La Demeure de l'Epouvante

Où les investigateurs visitent la maison d'un riche collectionneur d'œuvres d'art et trouvent sa collection de peintures étrange mais fascinante. Ces toiles donnent-elles des indices sur ce qui va se passer ?

Les investigateurs vont être embarqués dans cette aventure lorsqu'on leur demandera de s'intéresser à la disparition d'un homme d'affaires de Boston. Andrew Keetling a été kidnappé par sa maîtresse, Joséphine Garsetti, qui le retient captif dans la maison de son enfance à Muskrat Rapids en Pennsylvanie. Elle a l'intention de le sacrifier à une étrange créature des Contrées du Rêve, connue sous le nom de La Chose Suspendue Dans Le Néant. Zeke Crater, un gangster de Boston, essaie, lui aussi, de retrouver la trace de Garsetti. Elle est, en effet, en possession de la Pierre Noire, un objet magique qui lui appartient et qu'il veut récupérer. Incapable d'y parvenir tout seul, il convaincra probablement les investigateurs de l'aider, leur promettant une coquette prime s'ils lui rendent sa Pierre Noire. Mais Garsetti et Crater sont, tous les deux, complètement fous et les personnages décideront probablement de ne laisser l'objet magique dans les mains d'aucun d'eux.

Cette aventure est présentée en trois parties :

Partie un : L'enquête

Cette portion de l'aventure se déroule totalement à Boston. En partant de la maison de Keetling, les investigateurs suivront une longue suite d'indices qui peut les amener à se rendre au poste de police, au musée artistique de Boston, à l'université, à un speakeasy connu sous le nom de Club du Loup de Mer et aux archives du Boston Globe. Ils auront une chance de rencontrer l'ex-meilleure amie de Joséphine, Andrea Pentargon, ainsi qu'un mystérieux gangster : Zeke Crater.

Tout au long de cette partie de l'aventure, ils peuvent aussi tomber plusieurs fois sur un étrange habitant des Contrées du Rêve, moitié goule, moitié homme, qui, alternativement, les aidera et leur mettra des bâtons dans les roues (voir la section intitulée "La goule des rêves").

Partie deux : La maison des rêves

Exploitant les indices qu'ils ont trouvés à Boston, les investigateurs se rendent à Muskrat Rapids en Pennsylvanie, la ville natale de Joséphine Garsetti. Avec un peu de chances, ils réussissent à délivrer Keetling et, soit à tuer, soit à capturer Joséphine.

Bien qu'ils puissent mettre la main sur la Pierre Noire, ils ne l'auront sans doute pas longtemps en leur possession. Crater a

envoyé quelques-uns de ses hommes dans le coin et ils essaieront de la racheter (de force si nécessaire). Si les personnages réussissent, d'une façon ou d'une autre, à se débarrasser des gangsters et à conserver la Pierre Noire, Crater enverra d'autres hommes, d'autres étrangers pour la leur arracher.

Mais le pire c'est que, pendant qu'ils sont en Pennsylvanie, les personnages risquent de tomber sur La Chose Suspendue Dans Le Néant qui se cache maintenant si près du monde réel qu'elle peut même être rencontrée dans une des pièces de la maison de Joséphine.

Partie trois : Aux troussees de Crater

Dans cet épisode final, les investigateurs retournent à Boston pour s'en prendre au roi de la pègre de Boston, Zeke Crater, le malade mental complètement dépravé. Il est plus que probable qu'ils voudront lui reprendre la Pierre ou se venger d'une des choses qu'il leur aura fait subir. C'est dans sa sombre maison (presque) déserte que l'horreur les attend avec les derniers secrets de l'affaire.

Trois méchants

Ce scénario est construit autour des ambitions de trois antagonistes : Joséphine Garsetti, Ezekiel Crater et La Chose Suspendue Dans Le Néant.

Joséphine Garsetti : née et élevée dans une maison isolée à l'extérieur de Muskrat Rapids en Pennsylvanie, elle a été contactée, alors qu'elle était encore une toute jeune fille, par la Chose qui a rapidement pris possession de son esprit. Soumise à la volonté de ce monstre, elle est allée poursuivre des études dans une école de Beaux Arts à Boston, sans cesser de chercher un mystérieux objet (la Pierre Noire). La Chose, de sa résidence dans les Contrées du Rêve, pouvait en effet vaguement en sentir la présence. Joséphine localisa finalement cet objet et, en usant d'une sombre magie, elle réussit à le soustraire à son possesseur, le gangster Zeke Crater. Elle procéda alors à une série de sacrifices humains, noyant la pierre dans le sang de ses victimes. Ces sacrifices devaient permettre à la Chose de s'approcher davantage du monde réel.

LA PIERRE NOIRE

La Pierre Noire est un morceau de cristal brun foncé, long d'une quinzaine de centimètres et sculpté pour vaguement suggérer la forme de La Chose Suspendue Dans Le Néant. Elle a été confectionnée pendant la préhistoire par un prêtre de Lémurie qui avait été touché par cette entité. Cette pierre, une fois imprégnée du nombre prescrit d'âmes humaines, permettra à la Chose de s'approcher du monde réel, afin de se nourrir des âmes humaines dont elle aime se régaler. Après avoir découvert les ignobles visées de leur prêtre, les Lémuriens l'ont tué. Ils ont ensuite enterré la Pierre très profondément dans le sol et ils ont détruit tous les objets qui pouvaient rappeler son existence, ainsi que celle du prêtre lui-même. Elle resta enfouie pendant des millénaires, jusqu'à ce qu'un archéologue amateur la découvre au siècle dernier et la vende à un collectionneur vivant en France. A la mort de celui-ci, elle fut léguée à l'université Miskatonic avec d'autres objets, mais elle tomba accidentellement dans les mains de Zeke Crater. Elle est maintenant en possession de Joséphine Garsetti. La Chose Suspendue Dans Le Néant, après avoir attendu des millénaires et des millénaires, va tenter de réaliser son plan.

La Pierre Noire est remplie de POU, au point où on peut presque voir les pulsations provoquées par l'énergie magique qu'elle a stockée. Cela peut être ressenti par pratiquement tout le monde. C'est pour cela aussi que, la première fois qu'on la voit, on subit une perte de 0/1D2 points de SAN.

Un investigateur qui réussit un jet de Mythe de Cthulhu peut identifier cette pierre et en donner le nom exact, mais tant qu'il n'aura pas lu *Le Royaume des Ombres*, il ne pourra pas en dire grand chose.

Les aptitudes et les pouvoirs de la Pierre Noire

Le possesseur de la Pierre peut profiter de pouvoirs spéciaux. L'exacte nature de ces capacités ne peut être connue qu'en lisant *Le Royaume des Ombres* ou en procédant par expérimentation. De vagues idées surgiront toutefois dans son esprit après quelques heures de contact avec elle.

Tout d'abord, son POU et ses points de magie sont augmentés de 10 points, qu'il porte la Pierre sur lui ou non.

Il lui deviendra difficile, après quelques temps, de renoncer à elle. Une certaine réticence se manifestera en lui s'il essaie de s'en débarrasser. C'est pourquoi, tout investigateur qui a possédé la Pierre pendant plus de 24 heures doit réussir un jet de POU x (5 moins le nombre de semaines pendant lesquelles, elle a été à lui) pour s'en départir. Par contre, s'il ne l'a possédée que pendant une durée inférieure à 24 heures, il ressentira une vague réticence, réticence qui sera facilement surmontée. Pour que l'influence de la Pierre puisse être dominée, il faut qu'elle soit clairement remise à quelqu'un d'autre. Le simple fait de la déposer dans un endroit sûr ou quelque chose de similaire, ne constitue pas un renoncement à sa possession et ne l'empêchera pas de faire sentir ses effets. En faire donation à l'université

Miskatonic ou à une autre institution similaire peut s'avérer le meilleur moyen de se soustraire à son influence.

La Pierre ne peut pas être détruite. La science des années 1920 n'en connaît pas le moyen.

Finalement, le possesseur est immunisé contre l'Horrible Regard de La Chose Suspendue Dans Le Néant (mais en contrepartie, il devient sensible à son aptitude à lui envoyer des rêves).

Parce que la Chose se trouve actuellement très près du monde réel, le possesseur de la Pierre court un grave danger. Dans les deux ou trois jours qui suivent, Elle va tenter de lui "envoyer" des rêves. Ces rêves donneront toujours une impression de bien-être au cours d'une conversation avec un vieil ami à tête d'animal, dans un endroit confortable et sûr, comme un vallon boisé ou la terrasse d'un café en pleine lumière. Le type d'animal dont l'ami aura la tête dépendra des préférences profondes de l'investigateur (la Chose pourra les connaître grâce à son pouvoir de lire dans les esprits) : un chat de gouttière, un daim aux grands yeux, un adorable petit lapin blanc. Dans ces conversations, cet ami ne cessera de presser l'investigateur "d'étendre son invitation à l'Unique" (c'est-à-dire d'inviter la Chose à venir s'installer chez lui).

Celui qui fait l'expérience de ce rêve peut toujours refuser "d'étendre son invitation" en réussissant un jet de POU x (5 moins le nombre de semaines pendant lesquelles, la Pierre a été à lui). Si ce jet est raté, cela vaudra dire que La Chose Suspendue Dans Le Néant apparaîtra dans sa maison, dans une pièce quelconque.

Les sorts de la Pierre Noire

Ces sortilèges ne pourront être appris par le possesseur de la Pierre uniquement s'il lit *Le Royaume des Ombres* ou s'il a établi un contact rapproché avec La Chose Suspendue Dans Le Néant. Celle-ci ne lui enseignera les sorts ci-dessous que lorsqu'elle se sera introduite dans sa maison et lui aura réduit sa SAN à 0.

Drainer la jeunesse : Coût : 8 Points de Magie et perte de 1D6 points de SAN. Ce sortilège permet de retirer définitivement 2D6 points de CON, FOR ou APP (au lanceur de choisir) à la victime. Une confrontation Points de Magie contre Points de Magie doit être gagnée sur la Table de Résistance.

Noyer l'esprit : Coût : 4 Points de Magie et perte de 1D3 points de SAN. Pour chaque Point de Magie supplémentaire dépensé, une autre cible peut être affectée. Si le lanceur réussit à surmonter ses Points de Magie, la cible tombe dans l'inconscience pendant une durée de 1D20 x 10 minutes. Elle se réveille dans un état nauséux qui réduit temporairement toutes ses aptitudes physiques de moitié. Si elle réussit à résister au sortilège, elle reste consciente, mais elle a l'impression de tomber dans un puits sans fond et elle est affectée par la nausée pendant 1D4 x 15 minutes.

Chaque cible du sort peut résister séparément.

Dénoncée par sa meilleure amie, Andrea Pentargon, la secte de Joséphine fut démantelée par la police qui en captura ou en tua pratiquement tous les membres. Joséphine s'échappa et retourna à sa maison natale à Muskrat Rapids, non sans emmener avec elle son amant du moment, le pauvre Andrew Keetling, dans le but de le sacrifier aussi vite que possible à la Chose.

Zeke Crater dit "l'obsédé" : c'est un gangster de Boston connu depuis longtemps. Il dirige un vaste trafic d'alcool à partir d'un speakeasy sur le front de mer à l'enseigne du Club du Loup de Mer. Il y a quelques années, il est tombé accidentellement sur la Pierre Noire et en a découvert au

moins un des pouvoirs. Bien qu'il ait toujours eu une réputation d'homme à femmes, sous l'influence de la Pierre, ses appétits décuplèrent et la rumeur prétendit qu'il organisait de terribles orgies dans sa maison isolée sur la côte.

Joséphine Garsetti, cherchant toujours inconsciemment la Pierre, commença à participer à ces activités, se rapprochant ainsi graduellement du gangster. Lorsqu'elle réussit finalement à l'entraîner dans une liaison plus intime, elle profita d'un de ses moments d'abandon pour lui lancer un sort qui, s'il ne l'a pas tué, a laissé des traces très profondes sur sa physiologie. Depuis que son physique a été horriblement altéré, Zeke Crater reste enfermé dans sa maison maintenant presque déserte, ne sortant que la nuit, caché dans les volumineux piles d'une



Sarah Keetling

longue cape. Il pense qu'il a trouvé un moyen d'annuler les effets du sort, mais il a besoin de la Pierre Noire pour que la transformation soit possible. Comme Joséphine se protège magiquement de lui, il va demander aux investigateurs de récupérer la Pierre pour lui.

La Chose Suspendue Dans Le Néant : cette entité étrange et malfaisante n'est mentionnée que dans un petit nombre d'ouvrages en relation

avec le Mythe. Résidant dans les Contrées du Rêve, elle se régale d'âmes humaines dont, en fait, elle est elle-même composée. Le site de la maison de Garsetti, à Muskrat Rapids, est l'endroit le plus proche de sa résidence. Elle s'est arrangée pour pénétrer dans les rêves de Joséphine lorsque celle-ci n'était encore qu'une jeune adolescente, avant de prendre complètement possession de sa vie. Elle l'a, depuis ce temps, subtilement contrôlée et elle s'en est servie pour rechercher la Pierre Noire. Les sacrifices qui ont été accomplis par Joséphine en son honneur lui ont permis de se rapprocher du monde réel. Elle sera bientôt capable d'entrer dans les rêves de tous les habitants de Muskrat Rapids et de provoquer une nuit de folie et meurtres, une nuit qui lui procurera un grand nombre d'âmes humaines dont elle pourra se régaler.

La Pierre est maintenant imbibée de sang et reliée à la Chose. Si celle-ci le désire, elle peut la suivre partout dans le monde réel et apparaître dans sa proximité immédiate. Si Crater reprend possession de cet objet, il ne faudra pas longtemps pour que la Chose apparaisse dans sa maison et s'installe dans une chambre à coucher vide, avant de prendre complètement le contrôle de son pauvre esprit déjà dérangé. De même, si elle tombe dans les mains d'un investigateur, c'est lui qui deviendra l'hôte involontaire du monstre.

Informations destinées aux investigateurs

Andrew Keetling, un homme d'affaires grand amateur d'art de 28 ans, a disparu. La police a été incapable de trouver la moindre piste et sa sœur, Sarah, craint le pire. Elle contacte les investigateurs dans l'espoir qu'ils pourront retrouver son frère.

Les personnages, ou au moins l'un d'entre eux, doivent être des amis ou d'anciens camarades de classe de l'un des Keetling. Sinon, ils peuvent avoir été présentés à Sarah par un ami commun.

Ils savent que les Keetling de Boston ont la réputation établie de longue date d'être une famille conservatrice et sans histoire. Ces personnalités sont rarement mentionnées dans les bottins mondains, sauf pour leurs activités caritatives ou pour les événements civiques qu'ils ont aidé à financer.

PARTIE UN : L'ENQUETE

La résidence des Keetling

Cette grande maison est située dans un des quartiers les plus riches de la ville. Elle a été le domicile de toute la famille, et depuis que les parents de Sarah et Andrew sont morts, ceux-ci y sont restés. Les investigateurs seront accueillis à la porte par Sarah (il n'y a pas de domestiques à temps plein) qui les priera d'entrer.

C'est une femme âgée d'environ trente-cinq ans. Comme elle est d'une nature directe, elle commencera à raconter son

Un billet caché entre les pages d'un livre

Mon Andrew chéri, retrouve-moi, s'il te plaît, au Club du Loup de Mer, ce soir à onze heures. N'y manque pas. J'ai absolument besoin de te parler. Un important moment de notre vie à tous deux est en train d'approcher. - Amour, J.G.

La Demeure de l'Epouvante - aide de jeu n° 1

histoire immédiatement, sans le moindre préambule. Andrew, dira-t-elle, a toujours été un homme tranquille et responsable, du moins jusqu'à une date récente. En effet, il y a quelques mois, il s'est acoquiné avec un groupe de jeunes artistes avec lesquels il a très vite passé plus de temps qu'à la maison. Au début, elle n'a rien dit, pensant que son frère se lasserait vite de ces jeunes bohèmes et reviendrait à sa vie normale. Mais, le temps passant, Andrew était de plus en plus loin de la maison et elle a commencé à suspecter qu'il était tombé sur de "mauvaises fréquentations".

"Je me suis alors rendue compte que Andrew avait tiré des chèques d'un montant vraiment important à l'ordre de personnes que je ne connaissais pas", précisera la méfiante Sarah. Lorsqu'elle en a parlé à son frère, il s'est fâché et a refusé d'en discuter. "Il s'est excusé plus tard et m'a expliqué que ces sommes avaient été dépensées dans l'achat de toiles avec lesquelles il avait l'intention de décorer son bureau" ajoutera-t-elle. C'est lorsqu'il apporta ces toiles à la maison qu'elle devint vraiment soupçonneuse. Elles étaient toutes l'œuvre d'un inconnu et ne valaient pas, de toute évidence, les sommes folles que son frère avait payées pour les acquérir. "Les trois peintures étaient carrément atroces", gémit-elle, "non seulement elles avaient été peintes par un parfait inconnu, mais leur sujet était complètement effrayant. Certainement pas le genre d'œuvre que vous aimeriez voir suspendue aux murs de votre maison, ni même aux cimaises d'une galerie d'art.

"Nous nous sommes alors disputés au sujet de ces horreurs, mais Andrew était absolument convaincu de leur qualité. Il prétendit que, dans un futur proche, cette Garsetti serait reconnue comme un des maîtres de l'art moderne et que ces trois toiles vaudraient alors une petite fortune. C'est quelques jours après qu'il est sorti en soirée pour ne plus réapparaître. Il y a deux semaines de cela."

Sarah a, bien sûr, prévenu la police, mais rien n'a été découvert concernant la disparition de son frère. C'est l'inspecteur Patrick Devlin qui est chargé de l'enquête. Comme c'est un débutant, elle est certaine qu'il ne fait pas du bon boulot.

Elle donnera aux investigateurs une photo récente d'Andrew : ils pourront y voir un homme mince d'une trentaine d'années aux cheveux blonds.

Elle ajoutera aussi qu'elle pense que son frère a rencontré la femme auteur des fameuses "œuvres d'art" au musée des Beaux Arts de Boston où elle semble être relativement bien connue. Elle ne sait rien de plus sur ces toiles, ni sur le musée lui-même.

Le bureau d'Andrew

Lorsqu'on entre dans le bureau, on est obligé de remarquer immédiatement les trois grandes toiles entourées de cadres de grande valeur. Elles sautent aux yeux. L'une d'elles est suspendue au dessus du bureau, alors qu'une autre est accrochée au bord d'un rayon de la bibliothèque, masquant une bonne quantité de livres. La troisième est fixée au mur en face de la bibliothèque.

Chacune des toiles est identifiée par une petite plaque d'argent sur laquelle est gravé son titre. Dans le coin inférieur droit de chaque tableau, on peut voir la signature de l'artiste : "Garsetti".

Première toile : intitulée *Celui qui vit dans le Néant*, elle représente une grande silhouette humaine suspendue dans un champ distordu de couleurs. Le personnage est mince, malformé et arbore un air sombre. Il semble momifié, desséché.

L'œil est irrésistiblement attiré par ce personnage. Plus on regarde la toile, plus on se rend compte qu'il est composé de visages tordus aux airs torturés. S'il ne réussit pas un jet de POU x 4, le spectateur voit soudain son propre visage parmi ceux qui sont représentés, ce qui lui fait perdre 1/1D3 points de SAN.

(Cette peinture est un "portrait" de La Chose Suspendue Dans Le Néant).

Deuxième toile : intitulée "Nuit Sylvestre", elle représente une magnifique femme blonde, nue et écartelée sur une grande pierre grossièrement taillée. Dans le fond, on peut voir des silhouettes de pins se découper sur un ciel sombre. Au dessus de la cime de ces arbres, une masse tourbillonnante s'est formée, apparemment à partir de l'air lui-même. Il y a quelque chose de très perturbant dans l'expression provocante de la femme et il en coûtera 0/1 point de SAN la première fois qu'on la verra.

(C'est un auto-portrait de Joséphine Garsetti, la maîtresse de Keetling).

Troisième toile : intitulée "L'observation", elle montre une maison isolée, une espèce de grande demeure au bord de la mer. Lorsqu'on la regarde, on voit des petits points de lumière rouge dans chacune des nombreuses fenêtres du bâtiment, ainsi que dans ses fissures. Progressivement, ces petits points deviennent la partie la plus attirante de la peinture et il faut réussir un jet de POU x 4 pour pouvoir en détourner le regard. Si ce jet est raté, ce n'est plus une maison que voit le spectateur, mais le visage aux multiples yeux d'une immense créature, chaque point rouge représentant un œil observateur à la recherche de quelque chose. La vue de cette toile coûte 0/1 point de SAN.

(La maison représentée est pratiquement identique à celle que possède Ezekiel Crater sur la côte).

Autres objets : un examen de la bibliothèque permettra d'y voir des guides touristiques, quelques ouvrages de géographie et divers manuels concernant la construction de bateaux. Il y a aussi des livres d'art : une vingtaine de gros livres contenant les reproductions des œuvres de maîtres bien connus. On ne trouvera aucun livre concernant l'occultisme.

Par contre, en réussissant un jet de Trouver Objet Caché, un investigateur pourra découvrir quelques papiers, glissés entre les pages d'un ouvrage sur l'orfèvrerie pré-raphaélite. Entre les pages 22 et 23, il y a plusieurs lettres écrites d'une main de femme. Ce sont des lettres d'amour écrites par Joséphine Garsetti (voir La Demeure de l'Épouvante - aide de jeu n° 1). Aucune de ces lettres n'est datée.

Si Sarah est questionnée sur ces mots doux, il sera évident qu'elle n'en connaissait pas l'existence. Elle sera, en outre, très surprise d'apprendre que Andrew voyait une femme. Elle implorera les investigateurs de ne pas oublier que son frère a toujours été très timide et réservé avec les représentantes du sexe faible. Elle n'a jamais entendu parler du Club du Loup de Mer.

La plupart des tiroirs du bureau ne sont pas fermés à clef. Ils contiennent de la papeterie et de quoi écrire (des

stylos, de l'encre, des plumes), rien de vraiment intéressant.

Par contre, le tiroir en bas à droite, lui, est verrouillé (FOR 8). Sarah n'a pas la clef, mais si un investigateur réussit un jet de Mécanique à +25%, il pourra crocheter la serrure sans l'endommager. Il contient les livres de comptes d'Andrew. Un rapide examen permettra d'apprendre qu'il a récemment procédé à des importations de laine d'Islande, de plats cuisinés européens en boîte et de livres en langues étrangères. Une étude plus approfondie nécessite un jet de Comptabilité. Elle permettra de se rendre compte que tout est parfaitement en ordre et de remarquer que plusieurs gros chèques ont été tirés à l'ordre d'une certaine Joséphine Garsetti.



Patrick Devlin



L'inspecteur Flannigan



Madeline DuMort

La police de Boston

Le policier responsable de l'enquête sur la disparition de Keetling est l'inspecteur Patrick Devlin, un homme tourmenté d'environ quarante-cinq ans. Il est de forte corpulence, son teint est cireux et ses cheveux clairsemés. Son front est constamment parsemé de petites gouttes de transpiration. Il est généralement vêtu d'un costume uni de couleur claire, d'une taille légèrement trop petite pour lui. Une bande enroulée autour de sa main gauche couvre une blessure qu'il a reçue au cours d'une descente qu'il a dirigée contre le Club de la Nuit Sylvestre.

A son avis, Andrew en a eu assez de la vie que lui faisait mener sa dominatrice de sœur et il a fait une fugue. "Il reviendra quand il le voudra", dira-t-il. Un jet réussi de Psychologie permettra de s'assurer qu'il croit vraiment à ce qu'il dit.

S'il est interrogé au sujet du Club du Loup de Mer, il indiquera la direction de cet établissement localisé sur le port de Boston. L'endroit est bien connu de la police. Il est même protégé par elle, grâce à des pots-de-vin payés au commissariat. Devlin se sentira néanmoins obligé de rappeler que les activités de ce club sont illégales.

S'il est questionné sur la descente au Club de la Nuit Sylvestre, il deviendra notablement plus sérieux et gardera la bouche close. Il hésitera à confier des détails à des étrangers et il racontera l'histoire de la même manière qu'un article de journal l'aurait fait. Ce n'est que si les investigateurs réussissent un jet de Discussion, d'Eloquence ou de Droit (ou parviennent à établir des rapports plus chaleureux avec lui), qu'il consentira à faire mention des détails les plus sombres concernant la secte et les nombreux meurtres qu'elle est soupçonnée avoir commis. Il sait que la dirigeante de cette secte, une certaine Joséphine Garsetti, a réussi à s'enfuir et doit se cacher dans la région de Boston. Il ne se doute absolument pas que cette femme a quelque chose à voir dans l'enlèvement de Keetling. Il faudra que les personnages l'en informent.

Il possède des photos floues des six victimes et des relevés précis des lieux où elles ont été retrouvées : des indices que

LA GOULE ONIRIQUE

Elle n'apparaîtra dans l'aventure que lorsque le Gardien le désirera. Elle n'est qu'une projection onirique semi-corporelle de l'infortuné Andrew Keetling qui a été kidnappé et rendu temporairement fou. Pur produit de son subconscient, dont l'existence est renforcée par la proximité de La Chose Suspendue Dans Le Néant, cette goule onirique ne cesse d'osciller entre les Contrées du Rêve et le monde éveillé. Elle suit les investigateurs de près et, lorsque la personnalité de Keetling domine, elle tente de les aider. Mais lorsque la Chose aura pris un plus grand contrôle sur elle, elle les attaquera et essaiera de les tuer. En effet, au fur et à mesure du déroulement de l'aventure, la Chose prendra un ascendant de plus en plus grand sur elle et elle deviendra donc de plus en plus dangereuse. Toute violence exercée contre elle, sauf si elle est en train d'attaquer, la fera devenir transparente et disparaître dans un tremblement.

Rencontrer la goule onirique

Les investigateurs, à pieds, la nuit, auront la sensation d'être suivis. Ils remarqueront que, qui que soit la personne qui les suit, elle est extraordinairement silencieuse (même un jet d'Ecouter réussi ne permet pas de l'entendre se déplacer) et que, lorsqu'elle veut se dérober aux regards, elle ne fait pas preuve de beaucoup d'astuce. Quel que soit le moment où un investigateur se retourne, elle est là, à une distance d'environ cinquante mètres, à moitié dans l'ombre, à moitié dans la lumière. Le visage dissimulé par le bord de son chapeau, elle porte un costume et un manteau apparemment de grande valeur.

Si un investigateur réussit un jet d'Idée, il remarquera que la silhouette ressemble vaguement à celle de Andrew Keetling, telle qu'il a pu la voir sur la photo remise par Sarah. Même les vêtements sont similaires. Si ce jet est raté, il sera néanmoins possible de remarquer que cette personne marche d'une manière anormalement courbée et que ses pieds n'ont pas l'air d'être tout à fait normaux.

Si les personnages décident de faire face à cette ombre, ils parviendront facilement à la coincer dans une allée ou dans l'encoignure d'une porte. Elle restera alors silencieuse, reniflant de temps en temps, sans pratiquement bouger. Lorsqu'un investigateur s'en approchera, elle retirera son chapeau, dévoilant un visage souriant méchamment, une face de goule à la chair grise, fripée et couvertes de petits poils, avec des trous vides et humides à la place des yeux (perte de 0/1D6 points de SAN). Si, après quelques instants, les personnages réalisent qu'il s'agit d'une version déformée du visage d'Andrew Keetling (en réussissant un jet d'Idée), ils perdront 1 point de SAN supplémentaire.

Après avoir été démasquée, la goule gloussera ignoblement, remettra son chapeau et, poussant sur le côté tout investigateur qui se trouve sur son chemin, elle se ruera vers la bouche d'égout la plus proche. Elle se transformera alors en une sorte de brouillard gris et disparaîtra à travers les petits trous d'aération de la plaque couvrant cette bouche d'égout. Toute attaque qui serait tentée contre elle la fera disparaître de la manière déjà décrite.

Interroger la goule

La goule réapparaîtra ensuite sur le pas de la porte du domicile de l'un des investigateurs. Le premier signe de son arrivée sera une forte odeur de charogne semblant venir de la porte d'entrée sur laquelle elle frappera quelques petits coups. Si elle réussit à entrer dans l'appartement ou dans la maison (sans qu'un groupe d'investigateurs paranoïaques ne s'y oppose), elle ira s'asseoir quelque part et enlèvera son chapeau.

Si les personnages lui posent alors des questions, elle leur répondra d'une voix chuintante, ponctuée par des raclements de gorge et des reniflements. Elle s'exprimera toujours de manière allusive. Voici, ci-dessous, quelques questions et réponses typiques :

Q : "Qui êtes-vous ?"

R : "Je suis le rêve de l'amant de ma maîtresse, en partie moi-même, en partie Keetling, en partie une chose plus grande que cela."

Q : "Qu'est-ce que vous faites ici ?"

R : "Keetling a besoin de votre aide. Celui du Néant veut votre âme. Je sais ce que je veux."

Q : "Qui est celui que vous appelez 'Celui du Néant' ?"

R : "Celui Qui Attend". "Celui qui a faim depuis si longtemps".

Q : "Où est Andrew Keetling ?"

R : "Dans la nuit, rêvant de baisers, rêvant de la mort."

Q : "Pourquoi voulez-vous nous aider ?"

R : *La goule marque une pause. Elle roule follement des yeux et un gargouillis émane de sa gorge, comme si elle était en train de lutter contre elle-même.* "Suis-je une chose du rêve qui rêve qu'elle est un homme, ou un homme rêvant qu'il est une chose du rêve ?"

Q : "Où est Joséphine Garsetti ?"

R : "Elle est dans sa vraie maison, obéissant à Celui du Néant, rêvant des jours à venir."

Finalement, la goule refusera de répondre à d'autres questions. Elle se lèvera et, après s'être transformée en un gaz argenté, elle disparaîtra dans les interstices du sol.

Combattre la goule

A un certain moment, probablement lorsque les investigateurs seront en route vers Muskrat Rapids, la goule deviendra hostile. Ses soudaines apparitions et ses attaques seront imprévisibles. Si des questions lui sont hurlées, elle s'arrêtera un instant en titubant, se prenant la tête à deux mains, avant de redoubler d'hostilité.

Si les investigateurs voyagent en train, elle les attaquera dans leur couchette. S'ils préfèrent se déplacer en voiture, elle les agresse dès qu'ils feront halte pour la nuit. S'ils décident de faire le trajet d'une seule traite, elle les attaquera dans la voiture, provoquant peut-être ainsi un accident fatal.

Au cours des attaques, les personnages se déplaceront avec une lenteur de plomb. Ils se battront avec une vitesse diminuée de moitié alors que la goule, elle, agira à sa vitesse normale, frappant toujours la première au cours de chaque round.

Si elle est "tuée", son corps tremblotera et perdra forme. Il deviendra complètement insubstantiel, avant de disparaître dans le sol. A ce moment, on pourra entendre, venant de l'endroit où elle a disparu, la voix de Andrew Keetling implorant qu'on vienne le "délivrer du pouvoir de la Chose".

Une fois la goule défaite, les investigateurs se rendront compte que les dommages qu'ils ont subis sont bien moins importants qu'ils l'avaient cru et leurs pertes en points de vie seront diminuées de moitié (arrondir par excès). Les blessures visibles s'estomperont rapidement et disparaîtront pour ne laisser qu'une petite tache qui démange. Ceux qui auront été assommés ou "tués" se réveilleront avec 3 points de vie. Les Premiers Soins se révéleront absolument impuissants à traiter ces dommages décidément anormaux.

Après cela, les attaques se répéteront tous les quelques jours. Elles ne cesseront pas tant que les investigateurs n'aient pas trouvé et sauvé Andrew Keetling. A ce moment, la goule onirique disparaîtra définitivement.

LA GOULE ONIRIQUE

FOR 20	CON 10	TAI 14	INT 11	POU 11
DEX 12	APP -	EDU -	SAN -	Pdv 12

Déplacement : 9

Armes : Griffes 30%, 1D6+1D4*

Morsure 30%, 1D6+1D4* (s'accroche, FOR contre FOR pour s'en défaire)

* Tous les dommages pris sont diminués de moitié après le combat, lorsque les investigateurs se réveillent.

Armure : aucune, mais les armes à feu ne lui causent que la moitié des dommages.

Perte de SAN : 0/1D6 (+1 si Andrew Keetling est reconnu).



La Goule Onirique

les cœurs tendres feraient bien d'éviter de regarder. Des résumés sont inscrits, au crayon à papier à mine grasse, au dos des photos et des plans : ils indiquent le nom des victimes, décrivent l'endroit où elles ont été trouvées, donnent des détails techniques, etc. Chacun précise la cause de la mort qui est toujours la même : "blessure de couteau dans la gorge, suivie de mutilations post-mortem par morsures humaines."

Devlin est aussi en possession du nouveau nom et de la nouvelle adresse d'Andrea Pentargon, un ancien membre de la secte qui a spontanément dit tout ce qu'elle savait à la police. Elle est actuellement sous la protection de celle-ci. Il est peu probable que l'inspecteur, qui est responsable de sa sécurité, divulgue volontiers sa localisation. Les investigateurs ne disposent pas moins de moyens qui leur permettront d'obtenir cette information. S'ils réussissent à convaincre Devlin qu'elle peut aider à trouver Keetling, il leur dira où elle vit maintenant et sous quel nom (Myra Smith).

Si les personnages l'interrogent sur Zeke Crater, il pourra leur dire qu'il dirige un important trafic de drogue et d'alcool et que son quartier général est probablement le Club du loup de Mer. Il a aussi entendu dire qu'il est récemment tombé malade et qu'il serait même en train de mourir. Il sera incapable d'affirmer si ces rumeurs sont fondées ou non. Il pourra aussi préciser que son surnom "l'obsédé" lui a été donné en raison des parties fines qu'il avait l'habitude d'organiser dans sa maison, quelque part sur la côte.

Zeke Crater "arrose" un certain nombre d'agents de police, parmi lesquels le moindre n'est pas l'inspecteur Dave Flannigan, dont le bureau est tout près de celui de Devlin. De là il peut entendre tout ce que les investigateurs disent. C'est pourquoi, une fois qu'ils auront quitté le commissariat, il ne faudra pas longtemps pour que leur intérêt dans l'affaire du Club de la Nuit Sylvestre et/ou la disparition de Keetling arrive aux oreilles de Zeke.

Le musée des Beaux Arts de Boston

Ce musée se trouve dans le haut de l'avenue Huntington, en pleine ville. Fondé en 1870, il occupe le même bâtiment depuis 1909. Les bijoux de la collection qu'il expose sont des œuvres qui étaient auparavant présentées à l'Athenæum de

Boston. Les toiles sans doute les plus célèbres sont les portraits de George et Martha Washington par Stuart. En dehors des peintures, on peut aussi y admirer des sculptures et des moulages, une collection de tapisseries, un ensemble de très fines pièces orientales et une variété très étendue de céramiques et d'objets en métal. L'entrée est gratuite.

Le directeur du musée, Bradley Carrier, connaît le nom de Keetling, mais il ne peut pas donner beaucoup d'informations le concernant. C'est pourquoi, il enverra les investigateurs à Madelaine DuMort, une de ses assistantes responsable des expositions. Elle travaille dans un bureau se trouvant à l'arrière du bâtiment.

Madelaine est une jolie femme de taille moyenne. Elle est rousse et toujours habillée de façon classique mais élégante. Elle sera assise derrière un bureau couvert de photos de peintures, de programmes de galeries d'art, de petits objets d'art et de plusieurs magazines artistiques. Son accent de la haute société de Boston est beaucoup moins prononcé que celui du directeur.

Elle saura déjà que Andrew a disparu et semblera relativement affectée. Elle dira aux investigateurs qu'elle l'a rencontré pour la première fois il y a un an, alors qu'il était venu visiter le musée. Elle a été attirée par lui lorsqu'elle l'a vu s'intéresser en connaisseur à l'une de ses toiles préférées, une œuvre impressionniste de Degas. Après avoir fait connaissance, ils avaient pris l'habitude de déjeuner ensemble au moins une fois par semaine, avant de passer l'après-midi à se balader dans le musée. Pour autant que Madelaine puisse le savoir,

Une jeune fille kidnappée perd la vie au cours d'une cérémonie occulte interrompue par la police

Une âpre fusillade se solde par plusieurs décès

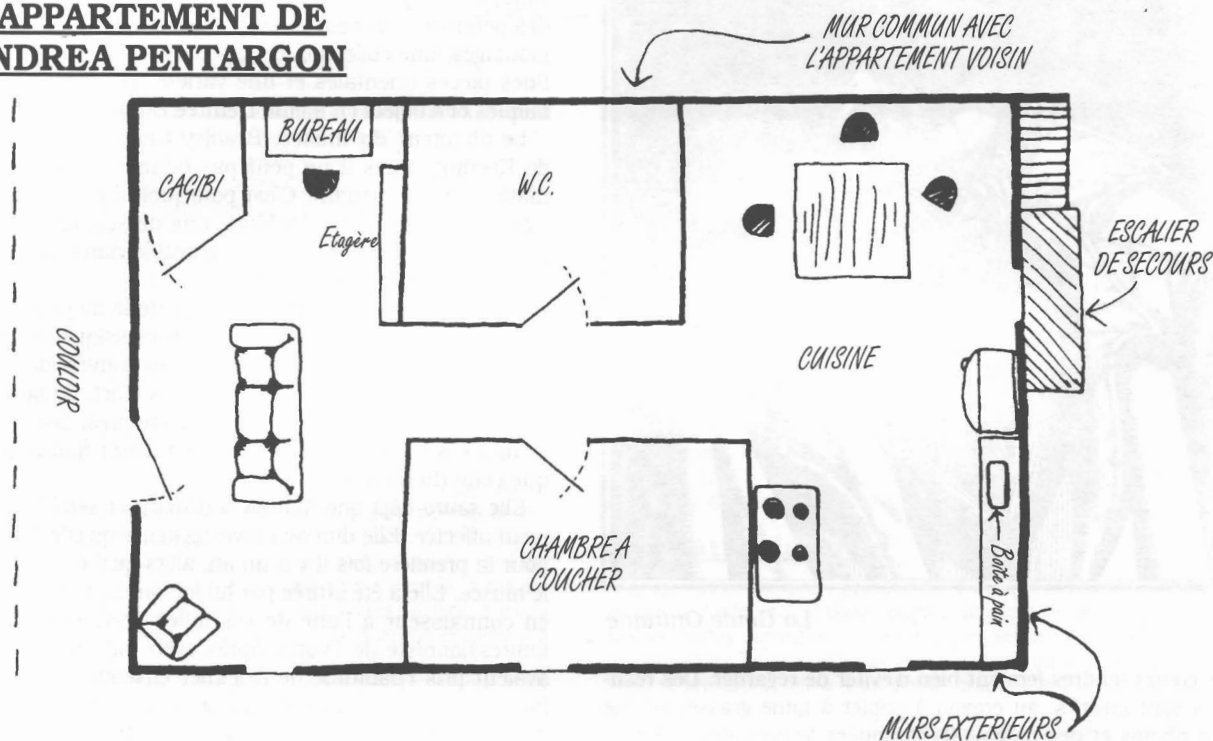
Tôt ce matin, une cérémonie menée par une secte religieuse secrète de Boston, connue sous le nom de "Nuit Sylvestre", a été interrompue par une descente de police. Sous les ordres de l'inspecteur Patrick Devlin des services de police de la ville de Boston, un grand nombre d'hommes lourdement armés ont encerclé une région boisée à plusieurs kilomètres au nord de la ville, avant d'y pénétrer. Les autorités ne connaissaient pas l'existence de cette secte, mais elles ont été mises au courant de ses activités par un de ses anciens adeptes.

Lorsque la police est arrivée sur les lieux, des membres de la secte étaient apparemment en train d'accomplir un rituel de "magie noire". Ce rituel révoltant devait visiblement comporter le sauvage sacrifice d'une jeune fille récemment kidnappée dans le quartier de Chinatown. Celle-ci a, malheureusement, été tuée au cours des opérations. Selon l'inspecteur Devlin, lui-même blessé au cours de l'intervention, douze membres de la secte ont été tués, deux ont été capturés et un semble avoir réussi à s'enfuir. On pense que cette femme qui a réussi à s'échapper était à la tête de la secte. Le public est informé qu'elle court toujours, qu'elle est armée et qu'elle est considérée comme très dangereuse. Bradford Tibbins, le conseiller municipal, a affirmé à la presse que les accusations de brutalité qui ont été proférées contre la police seraient vérifiées par la commission d'enquête qui se réunira dès la semaine prochaine. Les autorités ont refusé de divulguer les noms des adeptes tués et capturés tant que l'enquête ne serait pas terminée.

- Le 22 mai

La Demeure de l'Épouvante - aide de jeu n° 2

L'APPARTEMENT DE ANDREA PENTARGON



elle pense que ces après-midi étaient les seuls moments où Andrew laissait un peu tomber son travail.

Il y a quelques mois, Andrew a commencé à fréquenter une femme nommée Joséphine Garsetti, une artiste locale qui venait souvent au musée. Madelaine pense qu'ils se sont rencontrés un jour où elle était en retard pour un déjeuner. Elle les a trouvés, tous les deux, en train de papoter dans la grande galerie. Depuis ce temps là, ses après-midi avec Andrew ont commencé à s'espacer et elle pense qu'il passe de plus en plus de temps avec Garsetti (un jet de Psychologie indiquera que Madelaine est vraiment très attachée à Keetling et qu'elle est jalouse des attentions qu'il manifeste à l'artiste). Plus tard, elle a appris que le couple s'était mis à fréquenter un speakeasy de réputation douteuse, connu sous le nom du "Club du Loup de Mer". Elle ne sait pas où se trouve cet établissement.

Elle ajoutera qu'elle pense que Garsetti est une droguée et qu'elle a entraîné Andrew à partager son vice. A sa connaissance, les toiles de cette "artiste" n'ont jamais été exposées à Boston et, de toute façon, elles n'entreront jamais dans ce musée. "Elles sont grotesques et effrayantes", expliquera-t-elle.

Elle pourra aussi apprendre aux investigateurs que Joséphine a fait ses études de peinture à l'université de Boston, un détail qu'elle a appris en lisant un curriculum vitae que celle-ci avait envoyé au musée. Si les personnages demandent à voir ce document, elle dira qu'il y a longtemps qu'elle l'a détruit.

L'université de Boston

Le bureau des inscriptions pourra informer les investigateurs que Garsetti s'est inscrite il y a deux ans, à l'âge de 18 ans. Elle est sortie major de sa promotion et ses études étaient payées par le prix d'un concours qu'elle avait gagné dans sa ville natale, Muskrat Rapids en Pennsylvanie. Si les personnages veulent en savoir plus (et s'ils réussissent un

jet de Baratin), la secrétaire leur révélera une adresse à la campagne, près de Muskrat Rapids, où elle fait suivre son courrier. Cette adresse a été enregistrée comme étant celle des parents de Joséphine.

Les recherches auprès des journaux

Les anciens numéros du Boston Globe peuvent être consultés aussi bien au siège du journal lui-même qu'à la section des archives de la bibliothèque municipale de Boston. Dans ces deux endroits, un jet de Bibliothèque permettra de mettre la main sur un récent article qui présente un intérêt certain (voir La Demeure de l'Épouvante - aide de jeu n° 2). L'événement relaté s'est déroulé il y a à peine deux semaines. L'attention des investigateurs devrait être attirée par le nom Devlin ou par la référence faite à la Nuit Sylvestre.

Si, aiguillonnés par cette trouvaille, ils continuent leurs recherches, ils tomberont sur un article en rapport avec cet événement, publié quelques jours plus tard. Cet article relate le décès des deux membres de la secte à la suite d'un incendie qui s'est déclenché dans leur cellule. Étrangement, alors que leur cadavre était calciné au point d'en être méconnaissable, les draps et les couvertures de leur lit n'étaient même pas roussis.

Information spéciale : si les investigateurs demandent à voir le reporter qui a écrit l'article sur la Nuit Sylvestre et réussissent un jet de Baratin, celui-ci leur racontera qu'au cours de la descente, certains policiers se sont énervés au point de paniquer et ont ainsi laissé filer celui ou celle qui dirigeait la cérémonie. S'ils lui reprochent de ne pas avoir fait mention de ce fait dans son article, il expliquera qu'il a subi des pressions de la part de la police pour ne pas publier quelque chose d'aussi embarrassant pour elle.

Le carnet du journaliste se trouvera sur son bureau pendant l'entretien. Si un investigateur réussit un jet de Pick-pocket, il pourra s'en emparer pour le consulter plus tard.

PASSAGES DES ÉCRITS DE RIVEN VALLEY

"De nombreuses histoires de la région semblent tirer une base commune d'une vieille légende indienne concernant une créature qui vivait quelque part dans "les parties sombres des collines". Ce "dieu" pouvait contacter qui il voulait par le biais des rêves et ainsi donner des ordres. Le plus souvent, ceux qui rêvaient de cette créature devenaient fous. Ces infortunés étaient alors chassés de leur tribu et obligés de survivre seuls dans les contrées sauvages. Cette région était tabou mais, occasionnellement, quelqu'un qui cherchait la connaissance ou la sagesse pouvait s'y aventurer et, malgré les risques, passer une nuit dans ces collines sombres et menaçantes.

"Une vieille femme m'a raconté la terrifiante histoire d'un de ses voisins qui, après avoir fait une série de cauchemars particulièrement horribles, a tué toute sa famille avec une hache, avant de se pendre dans sa cabane à bois. Elle m'a précisé qu'il avait toujours été un bon mari et père, mais qu'il avait apparemment perdu la raison. Elle se souvenait encore de son oncle lui disant que le vieux Martin Garsetti était un homme bon, jusqu'à ce qu'il décide de déménager toute sa famille vers l'extérieur de la ville où il avait construit une nouvelle maison sur les pentes de la montagne. Cette maison avait été construite

dans un endroit que les Indiens évitaient. Elle est toujours debout et présentement occupée par des membres de la même famille et il ne semble pas qu'aucun d'entre eux ait été affecté par une quelconque forme de folie.

"Ce sont les Gunderson qui ont été parmi les premiers à venir s'établir dans la région, malgré les avertissements des Indiens. Ils ont construit leurs premières cabanes parmi les collines que les autochtones évitaient si soigneusement. Tout s'est bien passé pendant environ une année, mais c'est alors que la tragédie a frappé. Il semble que, pendant l'hiver, l'un des colons ait perdu l'esprit. Lorsqu'ils ont été découverts par des gens venus de Pittsburg pour leur rendre visite, tous les mineurs et leurs familles étaient morts, certainement tués par des loups parce que leurs visages étaient atrocement mordus et mâchés. Seul un homme était mort différemment. L'unique blessure qu'on trouva sur lui était celle d'une balle en plein front : sans doute un suicide. Étrangement, les loups de se sont pas acharnés sur son corps comme ils l'avaient fait sur ceux de leurs autres victimes."

La Demeure de l'Épouvante - aide de jeu n° 3

Dedans, il trouvera des notes concernant une augmentation des meurtres et de mutilations particulièrement atroces. Dans chaque cas, les victimes ont été mordues et mâchées. Les morsures étaient, apparemment, des morsures d'homme.

Andrea Pentargon

Andrea Pentargon est une petite bonne femme au cheveux foncés, âgée de vingt-cinq ans. Son visage est finement ciselé et elle serait vraiment très jolie si on ne remarquait pas tout de suite de gros cernes noirs sous ses yeux et un air d'extrême anxiété qui vient ternir l'impression d'ensemble.

Andrea a été l'amie de Joséphine Garsetti pendant plusieurs années et elle est au courant des implications de celle-ci dans des affaires d'occultisme et de mythe cthulhoïde. Elle a été témoin de nombreux sacrifices perpétrés par la Nuit Sylvestre et elle a mouchardé ce qu'elle savait à la police, uniquement parce qu'elle s'est fâchée avec Joséphine et a quitté la secte. Bien qu'elle soit actuellement sous la protection de la police (celle-ci lui a procuré un nouvel appartement et un nouveau nom), elle sait que les autorités n'ont pas correctement apprécié les dangers qu'elle court. Elle est follement effrayée par ce que pourrait faire Joséphine, mais elle croit (à tort) qu'elle n'a pas grand chose à craindre de Zeke Crater.

Elle vit actuellement dans un quartier insalubre de l'arrondissement du front de mer de Boston, sous le nom de Myra Smith (cette information ne peut être obtenue qu'auprès de l'inspecteur Devlin). Son appartement se trouve

au fond d'un sombre couloir, au second étage d'un immeuble vieillissant. Lorsque les investigateurs frapperont à sa porte, elle l'entrebâillera à peine de façon à voir à qui elle a affaire. Une chaîne de sécurité (FOR 14) sera visible à la hauteur de sa main. Elle craint pour sa vie et il faudra que les personnages usent d'Eloquence ou de Baratin pour la convaincre de leur ouvrir. S'ils pensent à se présenter de la part de l'inspecteur Devlin,



Andrea Pentargon

leurs chances seront augmentées de 35%. S'ils tentent d'entrer en force, elle essaiera d'appeler la police.

Si elle est interrogée au sujet de Garsetti, elle dira qu'elle la connaît depuis longtemps et qu'elle partageait même un appartement avec elle jusqu'à une date récente. Elles s'étaient rencontrées à l'université de Boston où elles assistaient aux mêmes cours d'art. Elle s'intéressaient toutes les deux à l'occultisme et menaient ce qu'on peut appeler, pour rester poli, une vie "débridée".

Un soir, alors qu'elles s'étaient rendues dans un speakeasy appelé "Le Club du Loup de Mer", elles ont fait la connaissance de Zeke Crater. Celui-ci les invita à venir chez lui pour "passer un bon moment". C'est ainsi qu'elles prirent l'habitude de fréquenter assidûment les orgies et elles en vinrent même à organiser un concours entre elles, la gagnante étant celle qui avait des rapports sexuels avec le plus grand nombre d'hommes. Crater, dira Andrea, était un homme vraiment spécial. Au début de chaque orgie, il n'omettait jamais d'égorger plusieurs poulets et de répandre leur sang sur une petite pierre sombre qu'il semblait toujours garder près de lui.

Crater semblait attiré par Joséphine et ils ont commencé à se voir en dehors des parties habituelles. Puis il a soudainement disparu. C'est alors que Joséphine annonça qu'elle ne le voyait plus et qu'elle voulait ouvrir son propre "club". Elle demanda à Andrea de se joindre à elle. Celle-ci prétendra qu'elle a décliné cette invitation et qu'elle n'a donc pas assisté aux premières réunions du "Club de la Nuit Sylvestre", mais que sur l'insistance de Joséphine, elle s'est finalement laissée convaincre de "venir jeter un coup d'œil". C'est ainsi qu'avec son amie et une douzaine d'anciens membres du groupe de Crater, elle participa à des activités dans une région boisée, à plusieurs kilomètres au nord de la ville. Elle dira qu'elle a été profondément choquée lorsque, au paroxysme d'une des festivités, Joséphine a impitoyablement assassiné un membre du club afin de se servir du sang de sa victime pour baigner la même pierre sombre qu'elle avait vue en possession de Zeke. Elle ajoutera que ceci l'a horrifiée et qu'elle a alors quitté le groupe, ainsi que l'appartement qu'elle partageait avec Garsetti (un jet de Psychologie révélera que cette version des faits ne correspond pas à la vérité. En réalité, elle a participé aux

Les écrits de Riven Valley

Un exemplaire de ce livre peut être trouvé dans l'appartement d'Andrea ou dans la maison de Garsetti.

Les écrits de Riven Valley, par Flan O'Leary

Publiés en 1902 (première édition)

Anglais

+ au savoir : 5%

Multiplieur de sorts : x1

Effets sur la SAN : - 1D6

O'Leary était un anthropologue réputé, auteur de plusieurs traités. *Les Écrits* sont une étude des cultures des peuples vivant dans les collines de la Pennsylvanie centrale, de la Virginie et de la Virginie occidentale. Dernier ouvrage qu'il a publié, ce livre s'éloigne de son approche habituellement érudite des sujets qu'il abordait, ce qui lui a valu une perte de crédibilité parmi ses collègues. Ce qui présente le plus d'intérêt pour les investigateurs, c'est la partie des écrits traitant d'une série de légendes basées sur de vieux contes indiens colportés par les Indiens qui vivaient autour de Muskrat Rapids en Pennsylvanie.

activités dès le début et ce n'est qu'après plusieurs réunions qu'elle a pris peur et est allée voir la police).

Si les investigateurs l'interrogent au sujet des peintures de Joséphine, elle prendra un air rêveur et presque émerveillé en disant qu'elles sont superbes. "En dépit de ce que Jodie a pu faire, je dois admettre que ce sont les toiles les

plus réalistes que j'ai jamais vues. Elle montrent vraiment les choses telles qu'elles sont." Si les personnages mentionnent celle qui est intitulée *Celui qui vit dans le Néant*, elle dira calmement : "Jodie m'a dit qu'elle a peint celle-là de mémoire. Elle prétendait qu'elle avait vraiment vu ça dans un de ses rêves. C'est incroyable, n'est-ce pas ?"

Si elle accorde sa confiance aux investigateurs, elle pourra leur confier ses véritables craintes : "Vous savez, j'ai juré de mourir pour la "Nuit Sylvestre" plutôt que la trahir. Je me souviens avoir pensé que c'était excitant de jurer une chose pareille et de faire partie d'un groupe de personnes qui pensaient toutes la même chose que moi. Mais, maintenant, j'ai peur de ce que ça impliquait. J'ai peur qu'ils fassent tout ce qu'ils peuvent pour me faire mourir."

Si elle sympathise avec les personnages, elle peut aller jusqu'à les accompagner au Club du Loup de Mer, un endroit où elle a passé bien des soirées en compagnie de Joséphine (et d'autres personnes).

En fonction de son attitude à leur égard, elle pourra, ou non, leur révéler les informations suivantes :

- Joséphine est née à Muskrat Rapids, en Pennsylvanie, et c'est là qu'elle a grandi. L'adresse exacte pourra être trouvée dans le carnet d'adresses qu'Andrea garde dans son coffret à bijoux.

- Si on la questionne au sujet du livre *Les Écrits de Riven Valley* (trouvé dans son appartement), elle dira que Joséphine s'est attardée sur les passages qui parlaient des rituels secrets pratiqués dans les collines de Pennsylvanie.

EXTRAITS D'UN JOURNAL INTIME

Ce document peut être trouvé dans le coffret à bijoux d'Andrea. Il s'agit du journal intime de Joséphine Garsetti. Seuls les passages qui offrent un intérêt pour les investigateurs sont présentés ci-dessous :

30 juin 1916

Cher journal,

Je ne sais pas trop comment le dire, mais mes rêves ont été si forts ces quelques dernières nuits que je suis réellement effrayée. Je me trouvais dans une grande caverne, remplie de lueurs, et j'ai entendu une voix. Une voix très forte, mais elle ne faisait du bruit que dans ma tête. Comme si les pensées de quelqu'un d'autre étaient là, courant à travers mon crâne. Je peux presque l'entendre dans ma tête pendant que j'écris ceci. Pour je ne sais quelle raison, j'ai peur. Mais, après tout, ce n'étaient que des rêves.

28 août 1916

Cher Journal,

Je continue à faire des rêves avec la voix. Elle me dit qu'elle veut m'apprendre des trucs, mais il y a quelque chose qui m'effraie. Je voudrais bien en parler à maman, mais je crains qu'elle n'y comprenne pas grand chose.

A l'approche de l'hiver, les textes faisant référence à la voix deviennent de plus en plus nombreux, mais Joséphine reste indécise. Tous ses écrits adoptent, cependant, un ton beaucoup plus sombre.

28 janvier 1917

Cher journal,

Je t'assure que je ne peux plus supporter cette maison. Les murs ont l'air de vouloir me tomber dessus. Je n'arrive pas à me sortir les rêves avec la voix de la tête et je peux même pratiquement voir l'étrange caverne. Je hais ma mère et je souhaite passer immédiatement de cette maison dans la chaude obscurité du sol.

Les textes continuent sur ce ton pendant tout l'hiver et le printemps 1917. De temps en temps, les pages ne sont pas remplies de texte mais de curieuses hachures imbriquées en d'étranges circonvolutions. Au premier coup d'œil, cela ressemble à des recherches de textures, mais de-ci, de-là, apparaissent des visages dans les épaisses couches de lignes entrecroisées.

29 juin 1917

Les profs à l'école semblent très intrigués par les trucs que je dessine. Certains d'entre eux disent que j'ai du talent et que je devrais entrer dans une école où j'apprendrais à mieux dessiner. J'ai essayé de leur dire que je ne fais que dessiner les choses que je vois dans mes rêves, mais je n'ai pas l'impression qu'ils me croient. Ma mère prétend que mes dessins ne valent rien, mais je pense qu'elle se trompe. La voix dans mes rêves m'a dit que je pourrais dessiner bien mieux que cela, mais qu'il faut que je parte d'ici. Je veux partir de cette maison dès que possible. Mr. Matthews m'a dit qu'il va bientôt y avoir un concours à Pittsburg. Le gagnant se verra offrir des études d'art à l'université de Boston. J'ai déjà commencé un dessin qui va me permettre de gagner, j'en suis sûre.

Le 30 juin 1917

La voix est revenue la nuit dernière pendant que je rêvais. Elle m'a dit que si je l'écoutais et si je faisais ce qu'elle me dit, je pourrais avoir tout ce que je veux dans la vie. Pour la première fois, j'ai ouvert les yeux et j'ai vu la voix comme elle était. C'était flou, mais je sais qu'elle est terriblement grande. Elle m'a montré quelque chose que je pourrais dessiner pour le concours et m'a dit que si je faisais un bon travail je ne pouvais pas perdre. Je pense que la voix veut vraiment que je gagne et que j'aille à Boston. J'espère que ça va marcher. Je ne peux plus supporter ma mère. Je jure qu'elle me rend parfois si folle que je pense la tuer.

La Demeure de l'Épouvante - aide de jeu n° 4

Des indices dans l'appartement d'Andrea

Sur une étagère, dans la pièce de devant, il y a un annuaire de l'université de Boston datant de l'année dernière. Il contient des photos d'Andrea et de Joséphine, seules et posant avec les élèves du club des Beaux Arts. Ce sont ces photos qu'Andrea montrera aux investigateurs s'ils en demandent.

Parmi les autres livres présents sur l'étagère se trouve un exemplaire des *Ecrits de Riven Valley*, par Flan O'Leary. C'est un livre du Mythe. Il ne sera remarqué que par un personnage qui réussit un jet de Mythe de Cthulhu ou prend le temps nécessaire pour examiner de près les quelques quarante livres qui composent la bibliothèque de la jeune femme. Publié en 1902, cet ouvrage détaille les pratiques de plusieurs sectes religieuses américaines. Certaines d'entre elles étaient implantées dans des régions adjacentes à la ville natale de Joséphine (voir La Demeure de l'Épouvante - aide de jeu n° 3).

Le coffret à bijoux d'Andrea

C'est dans ce coffret qu'on peut trouver un carnet d'adresses sali et écorné dans lequel se trouve l'adresse où Joséphine fait suivre son courrier (c'est, en fait, celle de sa mère). Au cas où les investigateurs auraient compris qu'elle s'est probablement réfugiée dans sa maison natale, cette information peut leur être très utile. Dans ce coffret, ils découvriront aussi un journal intime en lambeaux, écrit par Joséphine lorsqu'elle était adolescente (voir La Demeure de l'Épouvante - aide de jeu n° 4). Andrea l'a volé à Joséphine, en même temps que les *Ecrits de Riven Valley*, lorsqu'elle a quitté l'appartement qu'elle partageait avec elle.

Zeke Crater cherche à se venger non seulement de Garsetti, mais aussi d'Andrea, parce qu'elles sont les deux derniers membres vivants de la secte de la Nuit Sylvestre. S'il est au courant de l'enquête que mènent les investigateurs, il les aura fait filer par des hommes de mains. C'est ainsi que, le premier soir où Andrea sera laissée seule, il viendra lui rendre une petite visite. Le matin suivant, la propriétaire, inquiète de voir que la porte de sa locataire est entrebâillée, entrera dans l'appartement et y trouvera les restes de la jeune femme. Le cadavre sera atrocement mutilé : les membres auront été arrachés du tronc, les organes et les viscères seront étalés tout autour de la pièce comme une guirlande de fête. Il sera impossible de retrouver la tête.

Dès que Devlin sera prévenu de ce meurtre, il se mettra à la recherche des investigateurs, les soupçonnant d'être les coupables. Il est peu probable qu'il découvre suffisamment d'indices pour impliquer l'un d'eux, mais tant qu'il n'en saura pas plus, il restera soupçonneux et méfiant à leur égard.

LE CLUB DU LOUP DE MER

C'est un populaire speakeasy situé en bord de mer, dans le port de Boston. Il est fréquenté par une grande variété de personnes issues de milieux sociaux variés. Dans ses murs, on peut facilement y rencontrer un contrebandier aux airs louches assis juste à côté d'une sémillante jeune fille des beaux quartiers.

Le sombre bâtiment qui abrite le club est perché sur un ponton au dessus d'une plage vaseuse. Juste à côté se trouve une jetée en mauvais état où sont débarqués les alcools de contrebande en provenance d'Europe ou des Iles Caraïbes. Le club ouvre ses portes à 20 heures et les ferme à 3 heures du matin, sept nuits sur sept.

La salle principale est en forme de L. Elle est décorée dans un style nautique minable. Le bar, qu'on voit immédiatement

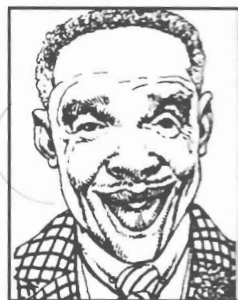
en entrant, est décoré d'un très vieux filet de pêche couvert de toiles d'araignées. Une grande barre de gouvernail, à laquelle il manque plusieurs poignées, est posée dans un coin. Le sol est couvert d'une épaisse couche gris-vert de poussière imprégnée de bière. L'alcool est servi dans des tasses à thé en porcelaine écaillée.

Un jeune homme de taille moyenne est derrière le bar. Il s'appelle Randolph Smith. Il a des cheveux chatain clair, des yeux noirs et ses manières sont très brusques. Au moindre signe de trouble, il sort un fusil de chasse cal. 12 à canon scié de dessous son bar et, d'une voix tonitruante, menace de s'en servir. Sa compétence dans l'utilisation de cette arme est de 65% (4D6 de dommages). Il a 12 points de vie.

Le videur, Albert Pantucci, dit "Le Frétillleur", obéit à ses ordres au doigt et à l'œil. Lorsque les investigateurs voudront entrer dans le club, Albert leur demandera poliment de bien vouloir lui confier toutes les armes qu'ils pourraient avoir en leur possession. Ni les armes à feu, ni les couteaux ne sont admis dans l'établissement. Albert est bête et discipliné. L'essentiel de son boulot est de faire respecter l'interdiction d'entrer armé dans le bar. Son surnom lui a été donné en référence au plaisir qu'il prend à voir frétiller ceux qui n'ont pas respecté la règle lorsqu'il les tient par le cou et les étouffe contre un mur. Il est devenu expert dans l'art de se saisir de ses victimes d'une étrange, mais efficace manière (voir ci-dessous).



Albert Pantucci, dit
"Le Frétillleur"



Zoots Candlemar

Albert PANTUCCI dit "Le Frétillleur", videur

FOR 19	CON 17	TAI 16	INT 6	POU 10
DEX 13	APP 9	EDU 5	SAN 70	PdV 17

Bonus aux dommages : + 1D6

Armes : Prise d'étranglement 70% (peut être esquivée ou parée), perte de 2 points de vie par round jusqu'à ce que la victime se rende ou perde conscience. Les points de vie perdus sont récupérés en 1D3 heures, à l'exception du quart d'entre eux qui sont des blessures véritables.

Poings 75%, 1D3+1D6

Coup de pied 55%, 1D6+1D6

Coup de tête 65%, 1D4+1D6

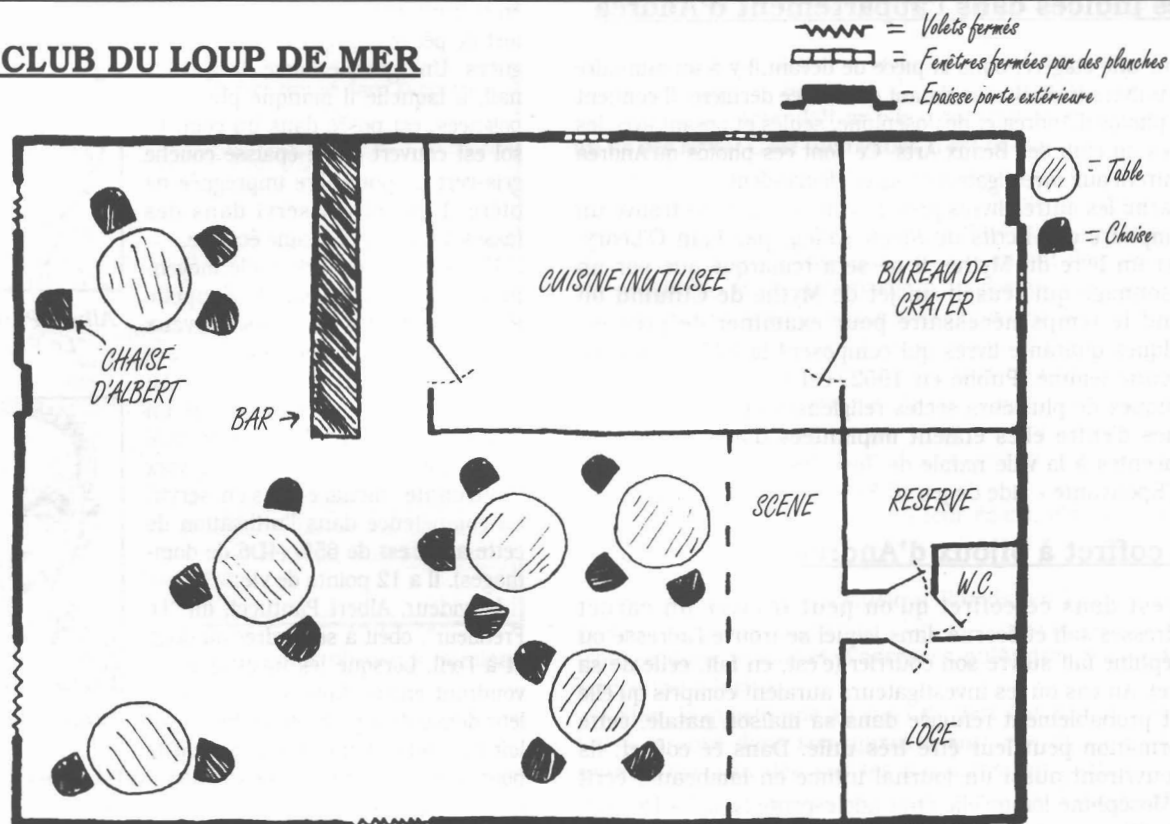
Revolver cal. 45 65%, 1D10+2

Le Gardien peut souhaiter vérifier si les investigateurs ne deviennent pas ivres. Pour cela, il faut considérer que le verre de bière a une toxicité de 9 et la tasse de gin une toxicité de 13. Chaque personnage devra faire un jet sur la Table de Résistance (TOX de l'alcool bu contre sa CON) à partir du deuxième verre. S'il rate ce jet, toutes ses compétences perceptives et d'agilité sont réduites de 10% (et de 10% supplémentaires pour chaque boisson bue ensuite). Il faut 1D4+2 heures pour émerger des effets nocifs de l'alcool.

Le chef d'orchestre

Un orchestre de jazz plein d'entrain met de l'ambiance dans le club, du mercredi soir au samedi soir, à partir de

LE CLUB DU LOUP DE MER



22h30. Il n'interrompt ses prestations qu'une dizaine de minutes toutes les quarante-cinq minutes et joue jusqu'à 2h30 du matin. Le chef de cet orchestre est un grand noir maigre aux cheveux grisonnants. Il s'appelle Zoots Candlemar et il joue du saxophone.

Si on lui parle poliment, il se montre aimable. Un jet réussi de Psychologie permettra de se rendre compte que c'est un type sympathique qui n'a pas d'arrières pensées.

Les indices de Zoots : si les investigateurs l'interrogent au sujet de Joséphine Garsetti, il se souviendra d'elle comme d'une cliente fidèle du club. Il se rappelle qu'elle avait l'habitude de venir avec une amie et que, plus tard, elle passait ses soirées avec une douzaine de personnes - des personnes avec lesquelles elle était manifestement en très bons termes... Il y a quelques mois, elle a commencé à se montrer avec un jeune homme que Zoots décrira comme un grand blond avec de bonnes manières (il s'agit, bien sûr, d'Andrew). Dans ces moments là, si ses amis étaient présents au club, ils faisaient semblant de ne pas la connaître.

Les Gangsters

Deux hommes sont assis à une table près du bar. Ils portent des costumes sombres à rayures et des chapeaux mous. Ils observent d'un air décontracté ce qui se passe dans la salle, tout en portant alternativement une tasse à thé écaillée à leurs lèvres et en enlevant négligemment des peluches du revers de leur veste. Ils sont, tous les deux, membres d'un gang adverse et ne sont là que pour s'assurer que Crater mène son affaire "dans les règles". Les guerres des gangs ont été relativement rares ces derniers temps et ils sont venus vérifier que tout se passe pour le mieux. Crater et ses hommes savent pourquoi ils sont là et ils les ignorent superbement. Si les investigateurs s'arrangent pour

leur parler, le plus grand et le plus sombre des deux (il s'appelle Vince) peut éventuellement leur répondre. Il a des cheveux noirs brillants et porte une paire de lunettes noires. L'autre type restera silencieux et ne répondra pas aux questions qu'on lui posera. Vince ne donnera pas volontiers le nom de son maussade compagnon (qui s'appelle Eddy).

Les indices de Vince : Vince est dans le business depuis des années et connaît toute l'histoire de Zeke Crater - ou, du moins, les rumeurs et les spéculations les plus courantes sur lui. "Zeke", dira-t-il aux investigateurs, "a toujours été le genre à bien s'amuser. Toujours tiré à quatre épingles. Généralement avec une belle fille pendue à chaque bras. Dehors pratiquement toutes les nuits, à boire du champagne ou à draguer. Une fois qu'il a réussi à voler de ses propres ailes, il s'est acheté cette vieille maison sur la côte et il a commencé à organiser des parties complètement dingues. Il s'y passait des tas de trucs pas très catholiques et Zeke - eh bien, Zeke était toujours prêt à aller plus loin. Un type qui était allé à une de ces soirées a raconté que Zeke rugissait comme un dingue, arrachait la tête de poulets avec les dents et arrosait tout avec du champagne hors de prix. C'est comme ça aussi qu'il a gagné son surnom d'"obsédé". Tout d'un coup, il y a quelques mois, il est devenu plus discret. On ne l'a



Bobbie, la minette



Roger Cross

ou pendant un mois, puis il est réapparu, l'air pas très en forme et boitillant un peu. Il dirige toujours ses affaires, mais il ne sort plus comme avant. On ne le voit presque plus avec des femmes non plus. Il y a pas mal de gens qui pensent qu'il est sérieusement malade et qu'il va bientôt mourir. En ce qui me concerne, je m'en balance", dira-t-il dans un éclat de rire.

Les minettes

Trois jeunes mignonnes sont installées à une table, au pied de la scène. Elles marquent le rythme de la musique tout en sifflant du gin dans des tasses de café. Elles sont faciles à aborder. L'une d'elles, une grande fille dégingandée qui se fait appeler Bobbie, se souviendra de Keetling si on lui montre sa photo.

Les indices de Bobbie : elle se souvient d'Andrew, mais plus encore de la femme qui était avec lui, surtout de la manière dont elle était habillée. "Ses fringues étaient complètement originales et fantaisie, comme si elle était très riche ou comme si elle venait d'Europe, ou quelque chose comme ça. Tu vois ce que je veux dire, mon gros ?", déclarera-t-elle en battant des cils.

Un minable en trench-coat

Roger Cross est un détective privé sur le retour, dont les services ont été loués par la famille d'une précédente victime de Joséphine. Son visage est pâle et maigre, la quasi-transparence de sa peau est mise en relief par une barbe de trois jours qui ronge son menton. Il est vêtu d'un imperméable gris clair, sale et froissé et d'un chapeau mou défraîchi, au rebord fatigué et imprégné de saleté.

Bien que compétent dans un certain nombre de domaines, il a tellement de problèmes personnels qu'il n'a jamais réussi à obtenir le moindre succès notable, que ce soit dans sa vie professionnelle ou dans sa vie intime. Il est alcoolique, ce qui peut le rendre, de temps à autres, complètement stupide et amorphe. Il est accroché à la cocaïne et sniffe constamment en tenant un mouchoir froissé sous son nez. Si les investigateurs observent son manège, ils pourront voir qu'il reste assis jusqu'à 23 heures environ. C'est à cette heure qu'il se lève et traverse la salle pour aller jusqu'au bar dire quelque chose au barman. Il attend impatiemment pendant que Smith disparaît par la porte derrière le bar, avant de réapparaître en faisant un signe de tête. Il entre alors par cette porte. Il ressort au bout de cinq minutes et va se rasseoir à sa table en reniflant vigoureusement dans son mouchoir.

Si l'un des investigateurs est détective privé, il reconnaîtra Cross en réussissant un jet d'EDU x 5. Les autres ne le reconnaîtront que s'ils réussissent un jet d'EDU x 1.

Si les personnages sympathisent avec lui, ou lui prêtent les 10\$ dont il dit avoir absolument besoin, il leur fera part de ce qu'il sait.

Les indices de Cross : Crater est le roi du crime dans la zone portuaire qui entoure le Club du Loup de Mer. Tous ceux qui ont essayé de mettre leur grain de sel dans son territoire ont rapidement disparu sans laisser de trace. Toute la drogue et l'alcool vendus ou distribués dans un rayon d'un kilomètre autour du club passe par Crater. Il avait la réputation d'avoir un goût prononcé pour la nourriture, la boisson et le sexe, mais depuis quelques mois, il semble avoir adopté un genre de vie bien plus tranquille.

Il y a deux semaines, il a vu Joséphine se pointer ici avec un grand blond en tenue de soirée, mais il ne se souvient

pas de grand chose parce qu'il était vraiment trop saoul pour garder un œil sur le couple.

Malheureusement, il n'a pas fait de progrès dans son enquête et il n'a pas réussi à localiser Joséphine. Il sait que Crater quitte le club, chaque nuit, à 3 heures du matin tapantes, mais il n'a jamais eu l'idée de le suivre.

Zeke Crater

Si les investigateurs sont passés au poste de police, il y a de fortes chances pour que Crater sache qui ils sont et ce qu'ils veulent. Inconscients de cela, ils pourront vouloir mettre un plan au point pour rencontrer le gangster. Ils pourront se faire passer pour des acheteurs de drogue, des grossistes en alcool à la recherche d'un distributeur ou des criminels ayant des informations à vendre. Le Gardien peut leur demander de réussir un jet de Baratin avant que Smith ne les présente à Crater. Celui-ci ne se montre pas à son bureau avant 23 heures.

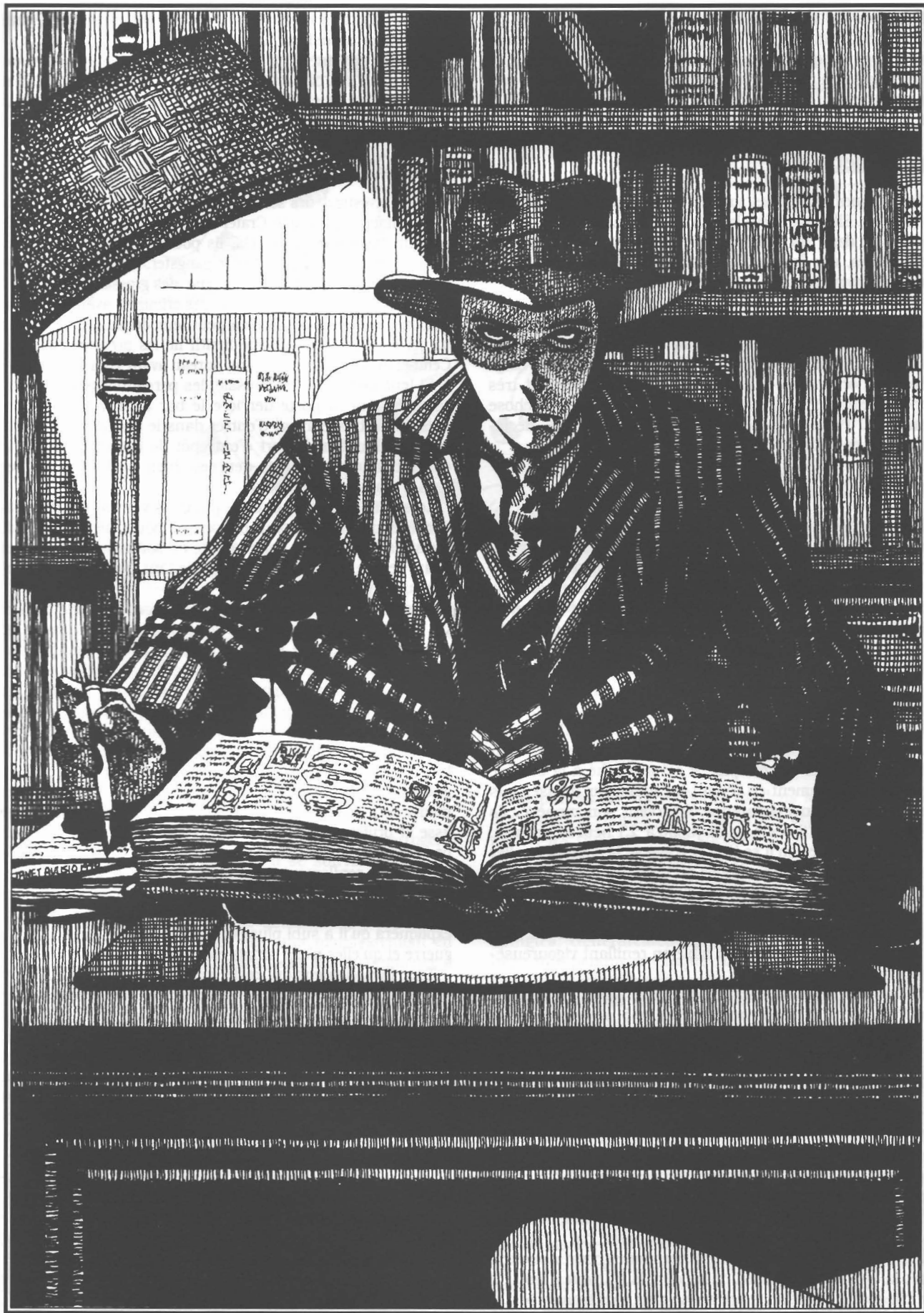
Si leur démarche est réussie, les personnages passeront, escortés, par la porte derrière le bar et traverseront une cuisine inutilisée avant d'entrer dans le bureau de Zeke (la cuisine abandonnée sert d'entrepôt de caisses d'alcool de contrebande et d'autres denrées, bien cachées sous des sacs à grains poussiéreux).

Lorsqu'ils entreront dans la pièce, ils verront Crater assis derrière un grand bureau couvert de bouts de papier et de registres souillés : la comptabilité de son affaire. Il sera en train de lire un grand livre en prenant des notes hâtives avec un stylo à plume.

Il portera un chapeau à larges bords cachant ses traits et un coûteux costume difficile à apercevoir sous une large cape. Il semblera en excellente santé, à en juger par son aspect remarquablement lisse et soigné. Un jet d'Idée réussi permettra à un investigateur de se demander comment un homme de l'âge de ce gangster (il est censé avoir plus de quarante ans) peut sembler aussi juvénile. Tout ce qui sera visible de sa personne semblera cireux et étrangement immobile. Il ne clignera pas des yeux, des yeux particulièrement grands avec des pupilles d'un noir d'encre. La peau de ses mains sera aussi pâle que celle de son visage, et tout aussi lisse et brillante. Ses mouvements seront vifs, mais quelque peu raides et maladroits. Le plus étrange de tout, ce sera ces espèces de renflements, possibles à deviner sous ses vêtements, dans la région des côtes. Si un personnage est assez impoli pour le questionner sur sa surprenante apparence, il expliquera qu'il a subi plusieurs graves blessures pendant la guerre et qu'elles n'ont jamais complètement guéri.

Tout investigateur qui reste soupçonneux peut tenter un jet de Trouver Objet Caché (pas ceux qui ne précisent pas expressément que leur personnage est inquiet et nerveux). Si ce jet est réussi, il faut encore réussir un jet d'Idée pour se rendre compte que la peau de Crater est une sorte de carapace d'insecte et que les étranges renflements ne sont pas des armes, mais, des espèces de parties de son corps qui, occasionnellement se convulsent et se tordent. Le Gardien procèdera à cette description en l'écrivant sur un petit morceau de papier qu'il transmettra au(x) joueur(s) concerné(s) en leur demandant de faire un jet de SAN (perte de 0/1D3 points de SAN). Par contre, si le jet d'Idée est raté, l'investigateur pourra penser que cette étrange apparence est due à une chirurgie esthétique de mauvaise qualité dont les effets ont été aggravés par un genre de vie débridé. Quant aux renflements, il pourra penser que le gangster cache des couteaux ou d'autres armes dans son costume.

Sans ses vêtements, Crater ne ressemble à rien qu'on ait jamais vu sur notre bonne vieille terre. Sa peau est en fait une



Ezekiel Crater dans son bureau

carapace d'insecte, brillante et blanc passé (assez solide pour détourner les coups de couteau et de matraque et pour absorber une bonne part de la puissance des balles). Sa poitrine et son dos sont rayés de bandes de chitine entrecoupées de profonds creux. Repliés de façon très serrée sur ses côtés, quatre appendices ressemblant à des sortes de fouets se terminent par des crochets effilés en os. Dans le haut de son dos coté, deux petites protubérances trahissent la présence de deux larges ailes membraneuses que Crater a sciées pour conserver une silhouette humaine. Plus bas, ses jambes ont, chacune, une articulation supplémentaire. Ses pieds se terminent par deux longs doigts et reposent sur des talons griffus.

Lorsque les investigateurs entreront dans son bureau, il refermera le livre qu'il rangera dans une serviette posée par terre (tous ceux qui réussiront un jet de Lire le Latin à - 20%, seront capables d'en lire le titre : *Le Royaume des Ombres*. Un jet de Mythe de Cthulhu permettra alors de se souvenir que c'est un des livres du Mythe dont les exemplaires sont très rares). Il accueillera ses visiteurs avec civilité mais circonspection. Il se lèvera, fera une courbette polie et se rassiéra dans son fauteuil. Sa voix sera chaude et profonde et sa façon distinguée et recherchée de parler dénotera un homme intelligent et relativement cultivé. Il paraîtra très maître de lui parce qu'à aucun moment il ne sourira, ni ne fera la moindre grimace, quels que soient les propos que lui tiendront les personnages et quoi qu'ils fassent.

Il ne se présentera pas et il demandera immédiatement quel genre de "marchandises" ses visiteurs ont l'intention de lui acheter ou de lui vendre. Si ceux-ci font mention de Joséphine Garsetti, ils écouteront attentivement leurs questions. Il les étudiera avec le plus grand soin durant tout l'entretien et les encouragera gentiment à parler de ce qu'ils ont découvert jusqu'à présent. Il ne dira rien spontanément tant qu'ils n'auront pas fini.

Il deviendra soupçonneux si un investigateur lui dit qu'il a reconnu le livre qu'il était en train de consulter au moment de leur arrivée. Il lui suggérera sournoisement de venir visiter sa propriété un de ces jours pour discuter tranquillement de ces livres rares et d'autres antiquités qui semblent l'intéresser autant que lui. Cette invitation devrait mettre la puce à l'oreille des personnages.

Les indices de Crater : une fois qu'il aura compris que ses visiteurs sont intéressés par Joséphine et non par lui, ou qu'ils manifestent un véritable penchant pour les objets d'occultisme, il se lancera dans une histoire concernant un objet que Garsetti lui a volé. "Oui, je connais cette femme. Elle m'a volé quelque chose que j'aimerais bien récupérer", dira-t-il. Il continuera en précisant que, pour d'évidentes raisons, il n'a pas pu faire appel à la police. L'objet en question est une petite pierre sombre d'une vingtaine de centimètres de long, taillée dans un cristal brun translucide de très grande valeur. Il leur offrira une récompense de 2 500\$ s'ils réussissent à retrouver la trace de cette femme et à lui reprendre cette pierre. Une fois que celle-ci sera en leur possession, il aimerait qu'elle lui soit immédiatement expédiée, sans attendre une minute. Ceci, dira-t-il, dans leur propre intérêt parce que la vision de cet objet pendant un certain temps peut avoir des effets perturbateurs sur l'esprit. Il aimerait éviter ce genre d'expérience désagréable aux investigateurs.

Il les mettra aussi en garde contre Joséphine en leur certifiant qu'elle est complètement folle et responsable de l'assassinat rituel et de la mutilation d'au moins une bonne demi-douzaine de personnes. Elle était à la tête d'une secte connue sous le nom de la "Nuit Sylvestre".

Il les préviendra du fait qu'elle se cache de la police pour tenter de reconstruire les bases de sa puissance, maintenant

que sa secte a été démantelée. Il ne pourra pas affirmer qu'elle est encore à Boston et il suggérera, d'un ton plein de sous-entendus qu'il serait bien possible qu'elle ait fui dans sa ville natale, Muskrat Rapids, en Pennsylvanie.

Il ne voudra pas donner l'impression qu'il en sait plus long sur Joséphine, c'est pourquoi il ne donnera pas spontanément d'autres précisions sur elle et sa secte. Il a pris conscience des moyens magiques par lesquels elle se protège de lui et, pour cette raison, il se doute que les personnages ne pourront pas l'approcher s'ils travaillent trop directement pour son compte. Il ne ménagera cependant pas ses efforts pour les mettre sur la bonne voie. Si les informations ci-dessous ne sont pas encore connues d'eux, il les leur donnera :

- Joséphine a une amie avec laquelle elle partage de nombreux secrets. Cette fille, qui s'appelle Andrea Pentargon, semble avoir quitté la ville sans laisser d'adresse. Il pense qu'elle peut savoir quelque chose sur ce qu'est devenue Joséphine.

- Joséphine a suivi des cours à l'université de Boston. Il est peut-être possible de faire quelques découvertes sur son passé à cet endroit, si on s'arrange pour ne pas mettre la puce à l'oreille du personnel.

Crater est obligé de convaincre quelqu'un de récupérer la pierre pour lui parce que Garsetti a érigé plusieurs puissants Os Totems (voir chapitre suivant) autour de sa maison. Ces protections lui interdisent, à lui tout autant qu'aux personnes qui pourraient travailler directement pour lui, de s'en approcher. A partir du moment où les investigateurs veulent, de toutes façons, trouver cette femme pour leur propre compte, il pense qu'ils peuvent être des intermédiaires parfaits.

Si les personnages en arrivaient à menacer ou à attaquer Crater, il hurlera, ce qui aura pour effet de faire venir, en deux rounds, Randolph Smith le barman, suivi de près par

Extraits des Royaumes des Ombres

En utilisant les pouvoirs de la Pierre Noire, on peut provoquer de nombreux changements, aussi bien dans le monde que sur soi-même. Grandes sont les promesses de la Pierre Noire et de Celui Qui Est Suspendu, mais grands aussi sont les dangers. Il est dit que l'utilisateur peut être métamorphosé grâce au pouvoir qui est captif en elle, les maladies guéries et la folie dissipée.

... La Pierre Noire, à l'ardent pouvoir et aux brûlantes promesses ! Cette pierre a été confectionnée aux temps des Anciens par Le Messager Secret Aux Mille Visages (qui a utilisé des mains qui n'étaient pas les siennes) pour forer un trou entre la lumière du jour et les rêves. Un passage par lequel Celui Qui Est Suspendu Dans Le Néant pourra atteindre ce monde et y pénétrer.

... Mais prenez garde ! La Pierre absorbe l'âme du voleur impie, même si elle peut lui accorder d'abord la Puissance.

... Non seulement la Puissance peut être donnée par la Pierre, mais d'autres talents peuvent être aussi appris. Secrets sont leurs voies et mystérieux leurs appels, mais grands sont ces talents dans les mains de l'utilisateur qui sait en faire usage.

... La Pierre a été conçue pour durer toujours et aucune puissance connue sur la Terre ne peut la détruire. Elle possède ceux qui la possède et elle gouverne leur vie.

La Demeure de l'Epouvante - aide de jeu n° 5

Albert Pantucci, le videur. Smith sera armé de son fusil de chasse à canon scié et il demandera aux fauteurs de troubles de bien vouloir se rendre. S'ils s'exécutent, ils seront fermement escortés jusqu'à la porte de sortie et ne seront jamais plus admis dans l'établissement.

S'ils réussissent à blesser Crater, il s'enfuira par la fenêtre de son bureau (celle-ci est fermée par des planches clouées, mais des gonds invisibles en permettent l'ouverture). La seule chose qui puisse le forcer à se battre serait une tentative de vol de son livre.

Les secrets de Crater

C'est il y a trois ans qu'il a accidentellement mis la main sur la Pierre Noire. Elle faisait partie d'un chargement destiné à l'université de Miskatonic, chargement qui avait été détourné par erreur par certains de ses hommes. La Pierre était l'un des objets légués à l'université par un illuminé qui avait vécu en Europe. A première vue, il a considéré le contenu de la caisse comme étant sans aucun intérêt, mais après avoir lu la lettre qui l'accompagnait, il s'est intéressé d'un peu plus près aux divers objets qu'elle contenait. Parmi eux, il y avait un exemplaire du Livre d'Eibon (version anglaise). C'est dans ses pages que Crater découvrit une description de la Pierre Noire ainsi que des indices sur la manière dont elle pouvait être utilisée. Après quelques expérimentations, il comprit que s'il la gardait près de lui, sa force et son endurance et plus particulièrement sa puissance sexuelle, étaient augmentées. En approfondissant ses recherches, il réussit à comprendre que si des petits animaux (généralement des poulets) étaient tués en présence de la Pierre, les impressions de puissance étaient encore plus sensibles. Peu de temps après, il commença à organiser des orgies dans sa demeure isolée.

Lorsque Joséphine est entrée en scène, il ne se doutait pas qu'elle avait été amenée là par une créature surnaturelle et qu'elle voulait lui prendre sa précieuse Pierre Noire. Quelques mois plus tard, il eut des rendez-vous galants avec cette femme. Choissant le moment où il était le plus affaibli, celle-ci, avec l'aide de La Chose Suspendue Dans Le Néant, lui lança un terrible sortilège, une malédiction qui le déforma horriblement. Un tel traitement aurait tué n'importe qui, mais Crater était un dur et il survécut. Il se débrouilla pour rentrer chez lui et y resta terré pendant deux mois, récupérant lentement.

Il passa le plus clair de son temps à consulter en détail le mystérieux Livre d'Eibon dans l'espoir d'y trouver un moyen de redevenir l'homme qu'il était avant. Ce livre ne contenait que peu d'informations sur la Pierre Noire, il se contentait de faire référence à ses potentialités. C'est dans l'introduction du traducteur qu'il trouva une mention relative à un autre livre intitulé *Le Royaume des Ombres* qui était censé contenir plus d'informations sur cette pierre. Grâce à son argent et à ses contacts dans le milieu, il en localisa un exemplaire à New York et le fit voler à son propriétaire, un collectionneur privé. Ce n'est que lorsqu'il put jeter un œil dessus qu'il se rendit compte qu'il était écrit en latin, une langue qui ne lui était pas très familière. Déterminé à trouver un moyen de se guérir, il acheta des manuels et commença à apprendre tout seul ce qu'il lui fallait pour le déchiffrer.

Jusqu'à présent, il n'a réussi à traduire maladroitement que de petites portions du texte, mais il est persuadé d'être sur la bonne voie. Il en a déjà appris plus sur la Pierre qu'il en savait auparavant et il est sûr que cet objet contient le secret qui lui permettra de retrouver son corps originel. Il transporte le livre, ses notes et ses deux manuels de Latin/Anglais avec lui, où qu'il aille. Il est possible que les investigateurs entrent en possession du livre, soit immédiatement, soit plus tard à la

demeure de Crater (voir La Demeure de l'Epouvante - aide de jeu n° 5). Le texte est en Latin, mais les passages fournis ont été traduits. Si les personnages obtiennent le livre au Club du Loup de Mer, seul le premier extrait aura été traduit. Pour obtenir les autres indices, il faudra que le livre soit lu par un investigateur utilisant sa compétence en Lire/Ecrire le Latin. Par contre, s'ils l'ont obtenu à la demeure de Crater, tous les passages auront été traduits.

La lecture du *Royaume des Ombres* nécessite au moins trois jours et la réussite d'un jet de Lire le Latin. Elle augmente la compétence en Mythe de Cthulhu du lecteur de 8% et provoque une perte de 1D10 points de SAN. Le livre a un multiplicateur de sorts de x3. Pour lire les notes de Crater, il faut réussir un jet de Lire l'Anglais, tant son écriture est raturée et difficile à déchiffrer.

Un casse dans le bureau de Crater

Les investigateurs peuvent vouloir faire un casse dans le bureau de Crater. D'habitude, celui-ci ne quitte pas cet endroit avant 3 heures du matin. La porte renforcée, à l'arrière du club, est spécialement lourde (FOR 22). L'exemplaire écorné du *Royaume des Ombres* n'est pas dans le bureau : Crater l'emporte avec lui, où qu'il aille.

PARTIE DEUX : LA MAISON DES REVES

Introduction

Joséphine Garsetti, fuyant autant la police de Boston que le gangster Zeke Crater, est retournée sur les lieux de sa naissance, une maison isolée à quelques kilomètres de la ville de Muskrat Rapids, en Pennsylvanie. Avec la destruction de sa secte, la Nuit Sylvestre, elle a connu la première défaite de son existence. Affolée et paranoïaque, elle a assassiné sa mère et tient actuellement prisonnier Andrew Keetling dans une pièce à l'étage. La Chose Suspendue Dans Le Néant veut qu'elle accomplisse maintenant l'ultime sacrifice (Andrew) qui lui permettra de réaliser ses plans, mais elle hésite, craignant que cela puisse lui causer du mal à elle aussi. La Chose continue de la presser par le biais de ses rêves, mais elle hésite toujours. Si les personnages investissent la demeure sans délivrer Keetling, Joséphine, paniquée, commettra sans doute le sacrifice au cours de la même nuit, ce qui aura pour effet de lâcher la Chose sur les innocents rêveurs de Muskrat Rapids.

Les deux hommes de mains de Crater sont en ville. Ils ont été envoyés là pour s'emparer de la Pierre Noire. Mais Garsetti, avec l'aide de la Chose, s'est magiquement protégée du gangster et de ses sbires. Ils ne peuvent donc pas s'approcher de la maison tant que les Os Totems ne sont pas abattus ou que Joséphine n'a pas été tuée. C'est à ce moment seulement qu'ils seront libres d'agir et qu'ils pourront tenter de voler la Pierre aux investigateurs. S'ils faillissent dans leur mission (ou si le Gardien le veut), le gangster pourra envoyer un de ses "rejetons" qui, lui aussi, tentera de dérober l'objet. Dans les deux cas, les personnages voudront certainement remonter jusqu'à Crater pour lui reprendre la Pierre Noire.

Muskrat Rapids, Pennsylvanie

Muskrat Rapids a été fondée au début du XIX^{ème} siècle. C'est une petite communauté qui grandit à un rythme soutenu en raison de la proximité de Pittsburg avec son industrie métal-

lurgique en expansion rapide. La plus grande partie de la ville est constituée de petites demeures construites à la hâte pour abriter les ouvriers des moulins et leurs familles. Ces maisons ont été édifiées sans plan préétabli, sur les pentes escarpées des collines qui encadrent la rivière Muskrat. Au cours de la semaine, les rues sont remplies de femmes et d'enfants faisant des courses, mais pendant le week end, ce sont les hommes qui prennent possession de la ville et s'entassent dans la Taverne du Trappeur, un établissement illégal mais protégé.

Dans la rue principale se trouvent un bazar, une pension à deux étages et même le cabinet d'un médecin. Une enseigna aux couleurs ternes, accrochée à une barre de guingois, porte les mots "Anthony Pritchard, Médecine Générale". Ses compétences médicales sont au moins moyennes, ce qui lui permettra de soigner les blessures normales que les investigateurs pourront se voir infliger. Il pourra aussi éventuellement s'occuper d'Andrew Keetling, si on le lui confie après l'avoir délivré.

Le représentant de la Loi

Le bureau du shérif du comté, situé près de la Taverne du Trappeur, est occupé par le Shérif Anson Varley et ses cinq adjoints. L'industrie métallurgique a attiré des ouvriers de toutes les régions du pays, parce que la paie est bonne et les horaires pas trop lourds. Il y a des jours où le poste de police est très occupé.

Le souci principal du shérif est d'être agréable aux propriétaires des moulins locaux, et non pas de donner un coup de main à des étrangers contre une fille originaire du coin qui, so disant, serait une criminelle. Il est donc peu probable qu'il réponde à leur demande d'aide (Jet de Discussion ou de Droit à -20%), à moins qu'ils réussissent à le convaincre qu'il se passe quelque chose de vraiment louche à la maison des Garsetti.

Il interviendra s'il est témoin d'un acte criminel commis par Joséphine ou si les investigateurs peuvent lui montrer la preuve (un cadavre, par exemple) que quelque chose ne tourne pas rond. Dans une telle situation, il sera disposé à donner un coup de main, mais il tiendra aussi à ce que tous les événements mystérieux ne soient pas dévoilés au grand jour.

Il suffit de poser des questions n'importe où à Muskrat Rapids pour apprendre où se trouve la maison des Garsetti. Cependant, le visage de ceux à qui le renseignement est demandé se renfrognera soudainement : "Au fait, madame Garsetti n'a pas été vue en ville depuis près de deux semaines, étranger. Est-ce que vous savez quelque chose au sujet de la vieille dame que le shérif devait entendre ?" Ils lanceront des regards soupçonneux aux investigateurs. En cherchant à en savoir plus, ceux-ci se rendront compte que personne n'est allé jusqu'à la maison pour vérifier si elle y est toujours.

Un vieil homme peut leur raconter cette rocambolesque histoire au sujet des récents événements : "Cette jolie petite Joséphine a toujours été très étrange. Au premier coup d'œil vous pouviez dire que c'était une petite vicieuse. Elle s'est tirée d'ici juste après avoir fini ses études au lycée et après avoir pris le temps de fricoter avec tout ce qui ressemblait à un homme dans la ville. Elle a provoqué pas mal de troubles avec les jeunes du coin dès qu'elle est devenue une jeune femme. Il y a beaucoup de gens par ici qui n'ont pas été mécontents de la voir partir pour Boston ou pour n'importe quel endroit. Elle n'était tout simplement pas comme tout le monde."

Les étrangers

Crater a déjà envoyé sur place deux de ses hommes pour qu'ils tentent de récupérer la Pierre Noire. Ils n'y sont pas parvenus à cause des Os Totems magiques de Garsetti. Ils

ont maintenant reçu l'ordre de trainer en ville et d'attendre que les investigateurs montrent le bout de leur nez. Ces deux voyous de la côte est, avec leurs costumes rayés et leurs chapeaux mous, détonnent vraiment parmi les col-bleus semi-ruraux de la région. Si les personnages passent un peu de temps en ville, ils ne peuvent pas manquer de les repérer.

Ces deux gangsters ont déjà voulu visiter la maison des Garsetti, mais lorsqu'ils s'en sont approché, une peur inexplicable les a saisi et ils se sont enfuis à toutes jambes. Contrariés, ils ont téléphoné à leur boss pour lui annoncer qu'ils avaient été sur place, mais qu'ils n'avaient trouvé ni la Pierre Noire, ni la fille. Fâché et frustré, sachant que les personnages se pointeraient là tôt ou tard, Crater a ordonné à ses hommes de ne pas bouger de la ville et de ne pas les perdre de vue. Il leur a interdit d'entrer en contact avec eux, tant qu'ils n'auraient pas la Pierre Noire en leur possession. Une fois que les investigateurs auront récupéré l'objet, les deux sbires sont censés les en "soulager" et la ramener dare-dare à Boston.

Les deux brutes suivront donc les personnages jusqu'à la maison et observeront leurs allées et venues de loin. Si ceux-ci déterrent, ne serait-ce qu'un Os Totem, le champ de protection sera brisé. Les gangsters s'en rendront immédiatement compte en voyant qu'ils n'ont soudainement plus peur de l'endroit. Ils pourront alors décider de s'approcher.

Les deux malfrats

Chuckie le Rat

FOR 13	CON 14	TAI 12	INT 13	POU 12
DEX 15	APP 12	EDU 8	SAN 40	PdV 13

Bonus aux dommages : + 1D4

Armes : Poings 65%, 1D3+1D4

Coup de pied 35%, 1D6+1D4

Pistolet automatique cal. 45 75%, 1D10+2

Compétences : Baratin 65%, Conduire Automobile 65%, Esquiver 55%, Pickpocket 65%, Se Cacher 75%.

Le Gros Al

FOR 17	CON 16	TAI 17	INT 8	POU 10
DEX 10	APP 10	EDU 6	SAN 30	PdV 17

Bonus aux dommages : + 1D6

Armes : Poings 55%, 1D3+1D6

Coup de tête 75%, 1D4+1D6

Pistolet automatique cal. 38 45%, 1D10

Compétences : Conduire Automobile 45%, Esquiver 35%, Se Cacher 65%.

La propriété des Garsetti

En suivant les indications qui leur auront été données en ville, les investigateurs se retrouveront sur une route étroite et peu utilisée, bordée de chaque côté par une épaisse haie de buissons, d'arbustes et d'arbres. La maison est, elle-même, entourée de hautes haies non taillées et d'un certain nombre de chênes vénérables.

La barrière d'Os Totems

Un jet de Trouver Objet Caché à -30% révélera la présence de l'un des Os Totems caché dans une haie, soigneusement

recouvert de feuilles et de plantes grimpantes. Sa base, comme celle de tous les autres, est profondément implantée dans le sol et il résiste avec une FOR de 18 aux efforts faits pour le déterrer.

Il y a quatre de ces objets très puissants cachés dans les haies qui entourent la propriété des Garsetti. Ils sont localisés aux quatre points cardinaux. Ils ont été érigés par Joséphine usant des connaissances que lui a transmis la Chose Suspendue Dans Le Néant.

Chacun d'eux a vaguement une petite forme humaine. D'une hauteur variant entre 60 cm à 1,20 m, ils sont tous composés d'os humains soigneusement mâchés et malaxés. Ces os sont collés ensemble par toute une série de matériaux étranges, comme des tendons, de la vieille ficelle, des chiffons noués, des intestins séchés et une substance non-identifiable qui dégage une puanteur nauséabonde. Ce n'est qu'un examen approfondi qui fait découvrir ces détails et perdre 0/1 point de SAN.

Le champ de protection délimité par les totems n'est efficace que contre Crater et son personnel. Il est parfaitement invisible, mais l'utilisation d'une chose comme la Poudre de Ibn Ghazi révélera toute son étendue sous la forme d'une sombre zone d'ombre.

Le puits asséché : ce vieux puits en briques, bien au sud de la maison, est recouvert de lourds troncs d'arbres pourris offrant une résistance de FOR 8. Si on renifle au dessus de cet endroit, on sentira nettement une insupportable puanteur de chair en décomposition. Elle émane du corps de la mère de Joséphine qui gît au fond du puits, la gorge tranchée. Ce qui reste de son visage décomposé permet encore de voir les ignobles traces de morsures laissées par la démente meurtrière. Si quelqu'un descend dans le puits et trouve le cadavre, il perdra 1/1D4 points de SAN.

Joséphine Garsetti

A moins que le Gardien ait une meilleure idée, Joséphine se cache dans la maison, observant surnoisement les investigateurs à l'abri du rideau d'une fenêtre. Elle est un adversaire raisonnablement dangereux, mais elle ne fera certainement pas le poids face à la plupart des équipes de personnages. Elle ne souhaite pas une confrontation fatale avec des hommes armés, mais un groupe déterminé devrait être capable de l'acculer et de la forcer à mettre fin à ses horribles activités. Elle garde toujours la Pierre Noire sur elle et elle ne s'en séparera jamais volontairement.

Elle mesure un peu plus d'un mètre soixante. Elle a des cheveux blond vénitien, de grands yeux bleus et elle est vraiment bien faite. Dans ses vêtements de bon goût et à la pointe de la mode, elle se montre relativement provocante.

Suggestions de stratégies pour Joséphine : elle lancera le sort Noyer l'Esprit sur les investigateurs qu'elle découvrira dans la maison et aux alentours, puis elle emmènera Andrew dans le bois à proximité où elle se cachera en attendant le départ des intrus. En traînant son prisonnier à demi inconscient, elle laissera des traces dans l'herbe. Si les investigateurs réussissent un jet de Suivre une Piste, ils pourront découvrir ces traces et les suivre jusque dans le bois. Si elle se voit suivie, Joséphine utilisera des sortilèges plus puissants (comme Drainer la Jeunesse) pour tenter de se débarrasser des intrus.

Si les investigateurs trouvent Andrew et le sortent de la maison sans avoir rencontré Joséphine, celle-ci se cachera dans le bois jusqu'à ce qu'ils soient partis. Ce n'est que quelques jours plus tard qu'elle en sortira, à moins que les personnages ne se mettent à sa recherche pour l'arrêter. A ce moment, elle kidnappera le premier homme qui lui tombera



Joséphine Garsetti

sous la main et accomplira le rituel de "L'Assomption de la Nuit" (décrit ci-dessous).

La maison, en elle-même, souffre d'un manque d'entretien, comme on peut en juger à la façon dont la peinture s'effrite sur sa façade. La porte de derrière est clouée avec de grosses pointes, ce qui lui donne une résistance de FOR 22. La porte de devant est constamment fermée à clef. En réussissant un jet de Trouver Objet Caché pendant qu'il observe la porte de derrière, un investigateur pourra non seulement remarquer les clous, mais aussi des traces de coups qui indiquent qu'ils ont été plantés là récemment.

Si un jet de Discrétion n'est pas réussi en l'ouvrant, la porte de devant se coince et ne s'ouvrira qu'en craquant et grinçant fortement. Elle donne sur un grand hall d'entrée dans lequel se trouve plusieurs porte-manteaux. Sur l'un d'eux est accroché un manteau de femme. En réussissant un jet de Trouver Objet Caché, il sera possible de repérer un chapeau d'homme, complètement écrasé, qui gît dans un coin sombre.

Le salon : comme partout dans la maison, une épaisse couche de poussière recouvre tous les meubles. Il est évident que le ménage n'a pas été fait récemment.

La salle à manger : elle contient une table en beau bois et six chaises aux bras torsadés. Seule une place à table a été nettoyée et maintenue en parfait état de propreté.

Le débarras : il contient quelques vieux meubles, apparemment en attente d'une réparation, et plusieurs cartons contenant des vêtements usagés.

La cuisine : elle est en grand désordre et envahie de restes de nourriture, de boîtes de conserve de légumes à moitié vides et de piles de vaisselle. Plusieurs assiettes ont été lavées et des aliments non périssables ont été empilés sur une étagère au dessus de l'évier.

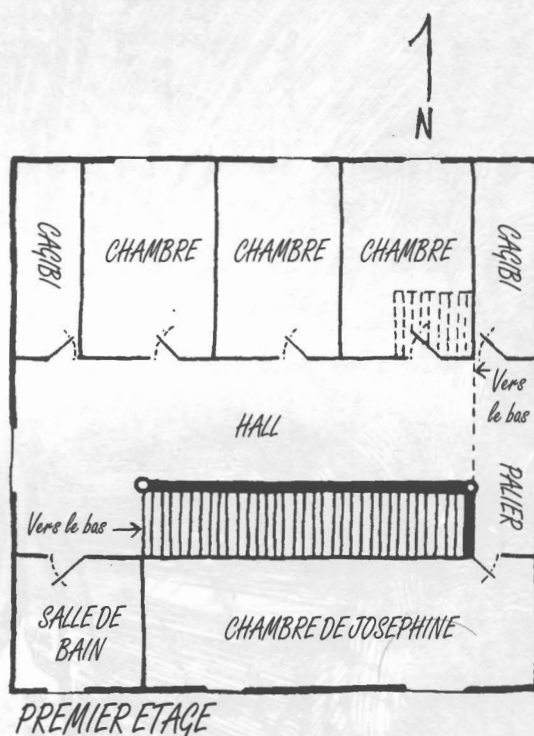
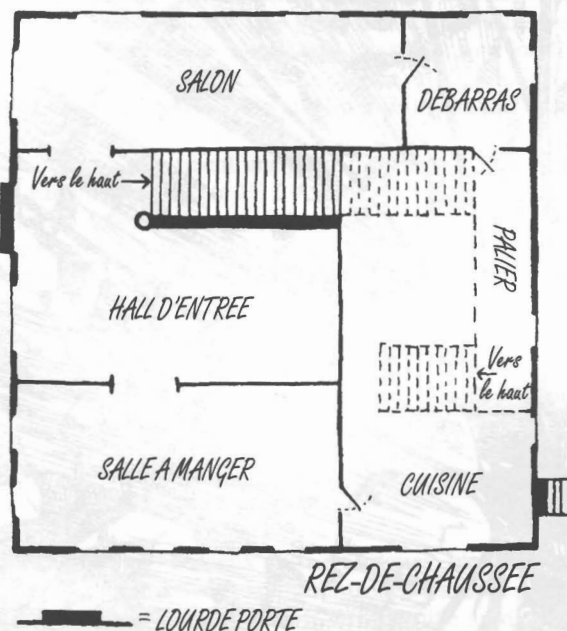


Andrew Keetling



La Chose Suspendue Dans Le Néant

LA DEMEURE DES GARSETTI



La chambre de Joséphine : c'est la seule pièce qui semble faire l'objet d'un réel entretien. On a récemment dormi dans le lit qui n'a pas été fait. Sur le sol traîne un sac en papier dans lequel il y a quelques pommes. Dans un placard, on peut voir d'élégants et séduisants vêtements de femme.

Un exemplaire des *Ecrits de Riven Valley* est caché sous l'oreiller.

Les chambres d'invité : les chambres du nord sont habituellement inoccupées, mais en ce moment, Joséphine abrite d'intéressants invités. Celle du milieu est meublée, mais vide. Les chambres à l'est et à l'ouest, elles, sont occupées.

Celle qui est à l'ouest sert de cellule à Andrew. S'il n'a pas encore été sacrifié dans le cadre du rituel de l'Assomption de la Nuit, c'est là que les investigateurs le trouveront. Il est attaché, bâillonné, humilié et affamé. Il est ici depuis deux semaines, gisant dans ses propres déjections, nourri chichement et occasionnellement. Il ne lui reste plus que 6 points de vie et il souffre de folie temporaire : il est donc faible et irrationnel.

La chambre à l'est semblera vide à première vue, mais quelques secondes après que la porte ait été ouverte, le plafond commencera à frémir et à se déformer d'une manière peu naturelle, tandis qu'une lumière irréaliste se répandra dans la pièce. Tout investigateur présent sera témoin d'un spectacle éprouvant pour son esprit. Le plafond, apparemment solide, s'ouvrira pour révéler un champ de couleurs changeantes, dans lequel un seul petit point apparaîtra et s'approchera de plus en plus près des personnages. Des feux follets bleu-vert tremblotant à la surface de la chose qui s'approche ainsi, empêcheront d'en percevoir la véritable nature et la forme.

Un jet de SAN devra être fait. Celui qui le ratra restera pétrifié sur place, incapable de bouger en assistant à la lente progression de La Chose Suspendue Dans Le Néant. Lorsque celle-ci pourra être vue clairement (ce qui prendra trois rounds), c'est 1D6/1D20 points de SAN qui devront être perdus. Un personnage tenant la Pierre Noire en main ne sera pas affecté (du moins en surface) et pourra regarder tranquillement l'avancée de la Chose.

Les investigateurs avisés agiront à ce moment. La Chose n'aura pas l'air de vouloir attaquer physiquement, mais il émanera d'elle une impression de menace. Tous ceux qui n'auront pas été pétrifiés par la vision de sa progression pourront fuir et tenter d'emmener avec eux leurs infortunés collègues. Une autre solution qui s'offrira à eux consistera à lancer un sortilège qui crée un mur ou une épaisse barrière magique susceptible de les mettre à l'abri de la Chose. L'efficacité réelle de ce genre de sort est laissée à l'appréciation du Gardien.

Si les personnages n'agissent pas, ceux qui sont stupéfiés se rendront compte qu'ils sont incapables de détourner leur regard. Le champ de couleurs se répandra dans toutes les directions, les enveloppant jusqu'à ce qu'ils aient l'impression d'être debout sur un piton rocheux, au sommet d'une montagne. A leurs pieds se tordront de bruyantes ombres encapuchonnées. Au dessus d'eux, il n'y aura que le Chaos et la Chose.

Une forme vaguement humaine, sombre mais drapée de lumière, se tiendra suspendue au dessus d'eux. Plus le niveau de Santé Mentale d'un personnage sera faible à ce moment, plus le spectacle sera horrible et éprouvant pour lui. Ceux qui sont mentalement les plus solides ne verront qu'une masse sans vie de pierre ou de cristal, ceux qui le sont un peu moins verront plutôt une espèce de corps momifié. A ceux qui sont encore moins sains mentalement, la Chose apparaîtra attirante, aussi innocente qu'un nouveau-né sans défense, recroquevillé et lové dans les couleurs changeantes. Enfin, pour ceux qui sont les plus fragiles, la forme sera immédiatement effrayante : pour eux, elle sera une masse de visages distordus, miaulant dans une hideuse cacophonie, à peine à quelques centimètres de leurs yeux horrifiés.

Tous les investigateurs stupéfiés par la Chose seront en grand danger. Si celle-ci réussit à surmonter leurs points de magie avec les siens sur la Table de Résistance, leur âme sera attirée vers la masse et se joindra aux visages hurlants qui la composent, perdue à jamais. Chacune de ces attaques coûtera à la Chose cinq points de magie et elle continuera tant qu'il restera des personnages stupéfiés ou tant qu'elle aura assez de points de magie.

Pour les investigateurs non affectés, la prise de possession des âmes de leurs collègues pétrifiés durera environ dix secondes, puis la Chose se retirera. Ils pourront alors attendre qu'elle soit partie et que le monde réel se reforme autour d'eux.

Le destin de la Pierre Noire

Si les investigateurs sortent la Pierre de la zone protégée par les Os Totems ou tuent Joséphine, les deux hommes de main de Carter entreront en scène. Ils annonceront qu'ils sont là pour récupérer la pierre de leur patron et ils offriront les 2 500 \$ en liquide qu'ils ont spécialement apportés avec eux. Si les personnages refusent, ils tenteront d'user de la force, mais comme ils ne veulent pas créer trop de perturbations dans cette région reculée, ils n'utiliseront que la force qui est strictement nécessaire. Plutôt que de tuer leurs victimes, ils préféreront les ligoter et, quelques heures plus tard, avertir les autorités locales de ce qu'ils ont fait d'eux. Quelle que soit la manière dont ils auront récupéré la Pierre, ils laisseront les 2 500 \$ promis.

Si les investigateurs réussissent à se débarrasser de ces deux individus et quittent la Pennsylvanie avec la Pierre en leur possession, Crater leur enverra alors un de ses rejetons insectoïdes. Ce monstre frappera au moment où ses chances de succès seront les meilleures : sans doute de nuit, sur un tronçon de route déserte. Il ne verra aucun inconvénient à tuer ses victimes, mais dès qu'il en aura la possibilité, il s'empressera de fuir avec la Pierre. Si ce premier monstre venait à échouer dans sa mission, Crater en enverrait d'autres. Ce genre de créature craint la lumière du jour et n'est habituellement rencontrée que la nuit ou dans des endroits sombres.

Le rejeton de Crater (adulte) : cette grande créature à silhouette humaine ressemble à Crater mais sa tête est étroite et insectoïde, une série de grandes mandibules recourbées sortant de son museau. Des groupes de petits yeux globuleux couronnent sa tête et deux grandes ailes à l'aspect fragile et rappelant celles des chauves-souris ornent son dos. Leur membrane est translucide, de couleur laiteuse et soutenue par de longs os en forme de doigts qui en émergent des endroits recourbés.

UN REJETON DE CRATER (Forme adulte)

FOR 17	CON 17	TAI 20	INT 7	POU 11
DEX 15	APP -	EDU -	SAN -	PdV 19

Déplacement : 9/25 en volant

Armes : Griffes 70%, 2D6 (2 attaques par round)
Mandibules 55%, 2D6+4

Armure : Carapace absorbant 10 points de dommages

Perte de SAN : 1/1D6

Il y a des chances pour que Crater ne fasse pas confiance à ses deux hommes de main et leur envoie un rejeton pour récupérer la Pierre dès qu'ils en auront pris possession. Les gangsters se défendront admirablement, mais le combat se terminera par leur mort et le monstre retournera, en volant, vers Boston. En rentrant vers cette ville, les investigateurs peuvent tomber sur la voiture des deux victimes dont ils découvriront alors, les corps affreusement mutilés (1/1D3 points de SAN).

L'Assomption de la Nuit

Si les investigateurs ne réussissent pas à récupérer la Pierre des mains de Joséphine, celle-ci fera tout pour hâter l'accomplissement de son rituel magique. Un seul sacrifice est nécessaire parce que ce rite a déjà commencé depuis longtemps, avec la première victime assassinée par la Nuit Sylvestre. Si Andrew Keetling est toujours son prisonnier, il sera sacrifié par Joséphine. S'il a été délivré, celle-ci séduira un homme quelconque de la ville de Muskrat Rapids afin d'en faire sa victime. Le rituel doit être accompli la nuit et il permettra à la Chose d'envahir les rêves des dormeurs de toute la ville.

C'est plus d'une centaine de personnes qui verront ainsi leurs rêves envahis. Elles deviendront complètement folles et alors commencera une nuit de terreur. Elles commenceront par assassiner les membres de leur famille dans leur lit avant de se déverser dans les rues pour tuer au hasard ceux qu'elles rencontreront. La Chose se nourrira des âmes des victimes.

Si les investigateurs sont encore dans le coin, ils ne seront pas affectés par la folie, mais il faudra qu'ils survivent à cette nuit sanglante. Ils seront attaqués par des dingues dans leurs chambres, dans les rues, dans leur voiture. S'ils passent cette nuit de terreur, ils perdront 1D6 points de SAN qui leur seront retirés dès l'aube. S'ils ne sont plus là au moment où cette folie meurtrière se déclenche, ils perdront tout de même 1D3 points de SAN en lisant dans le journal ce qui s'est passé et en réalisant que c'est au moins partiellement de leur faute.

Parmi les fous sanguinaires qui auront été abattus par les robustes adjoints du shérif, il y aura Joséphine Garsetti. Si elle meurt de cette manière, elle aura probablement conservé la Pierre chez elle (sans doute l'aura-t-elle jetée dans le puits). Crater réussira certainement à la récupérer avant les investigateurs.

Les effets du rituel ne durent qu'une nuit. Il faut recharger la Pierre de 100 points de POU avec les âmes d'hommes sacrifiés pour réussir un nouveau rite semblable.

TROISIEME PARTIE : AUX TROUSSES DE CRATER

Il y a de bonnes chances pour qu'à ce moment Crater ait récupéré la Pierre. Si c'est le cas, la Chose lui a alors rendu visite et s'est installée dans une chambre à l'étage de sa demeure. Elle est maintenant en train de lui ordonner d'accomplir une série de sacrifices humains, comme elle l'avait exigé de Joséphine Garsetti. Elle veut à nouveau jouir des plaisirs de l'Assomption de la Nuit et se repaître, cette fois-ci, des âmes des habitants de Boston. Même si les investigateurs sont encore en possession de la Pierre, il n'est pas impossible qu'ils veuillent visiter la maison de Crater, ne serait-ce que par curiosité ou pour se venger. Ils peuvent aussi vouloir s'emparer de son exemplaire des *Royaumes des Ombres*, afin d'en apprendre un peu plus sur la Pierre Noire. Si aucune de ces bonnes raisons n'est applicable, voyez le paragraphe suivant.

Encore un disparu

En arrivant à Boston, les personnages seront abordés par Bobbie, la minette qu'ils ont vu et à laquelle ils ont peut-être parlé lorsqu'ils sont allés au Club du Loup de Mer. Elle leur dira qu'une de ses amies a disparu (le Gardien devrait dire aux joueurs qu'ils se souviennent de cette amie). Elle précisera que c'est à la suite d'un pari qu'elle est allée dans les pièces du fond du speakeasy et qu'elle n'en est pas ressortie. Bien sûr, Bobbie n'a pas manqué d'interroger le *barman*

à ce sujet, mais celui-ci a prétendu n'avoir jamais vu la fille qui a disparu et lui a dit d'aller se faire voir. La police n'a été d'aucune utilité et Bobbie pense qu'il est sûrement arrivé quelque chose d'horrible à sa copine.

Trouver Crater

Il ne devrait pas être difficile de trouver la localisation exacte de la maison de Crater. Son adresse est connue aussi bien de la police que de la presse. Randolph Smith, le barman, demandera 100\$ pour la donner. Mais il est aussi possible de suivre Crater lorsqu'il quitte le club.

La demeure de Crater

La demeure de Crater est située sur la côte, à plusieurs kilomètres au nord de Boston. C'est une maison croulante d'un étage, construite sur une colline surplombant la mer. Les abords n'ont pas été entretenus depuis longtemps, les haies et le jardin ont poussé de façon sauvage. D'épaisses et sombres touffes de lierre sont parties à l'assaut des façades de la maison. Un investigateur observateur pourra remarquer que les fenêtres d'une chambre de devant, au premier étage, sont fermées par des planches clouées.

Le rez-de-chaussée

Le Hall d'entrée : la porte de devant n'est jamais fermée à clef. Si Crater est dans la maison au moment où les investigateurs arrivent, sa cape est suspendue à un crochet sur la gauche de la porte. L'intérieur est dans un pire état que l'extérieur : les meubles sont renversés et fracassés, les peintures sont écaillées, les rideaux sont déchirés et tachés. Au cours de ces mois, Crater a presque complètement perdu la tête et l'état de sa maison, tout autant que ses activités, en sont le reflet.

S'il a conscience de l'invasion de sa maison par les personnages, il enverra un de ses rejetons dans ce hall pour les y attendre. La créature attaquera immédiatement whichever passera par la porte d'entrée. Si les investigateurs s'insinuent dans les lieux par une autre issue, le monstre les localisera dans les dix minutes. S'ils sont nombreux, et si le Gardien l'estime souhaitable, Crater pourra envoyer plusieurs de ses rejetons adultes contre eux.

UN GARDIEN

FOR 16	CON 16	TAI 22	INT 8	POU 12
DEX 13	APP -	EDU -	SAN	PdV 19

Déplacement : 9/25 en volant

Armes : Griffes 70%, 2D6 (2 attaques par round)
Mandibules 55%, 2D6+4

Armure : Carapace absorbant 10 points de dommages

Perte de SAN : 1/1D6

La salle à manger : elle contient une longue table de bois dont une extrémité est effondrée. Plusieurs cadres vides pendent, de travers, sur les murs. Si la table est simplement effleurée, elle s'effondrera complètement dans un grand bruit qui alertera Crater.

La cuisine : en entrant dans cette pièce les investigateurs seront assaillis par une horrible odeur. De la nourriture pourrie gît étalée sur le sol et une étrange matière

fécale, impossible à identifier, collera à leurs semelles en émettant un bruit de ventouse.

Le garde-manger : la porte est fermée par un verrou retenu par un cadenas qui peut être ouvert en réussissant un jet de Mécanique (à condition de disposer des outils adéquats). La porte fermée a une FOR de 16. Les fenêtres sont barricadées par des planches qui ont été clouées de façon désordonnée, ce qui laisse de nombreux jours. Au cours de la journée, des rayons de lumière chargée de poussière pénètrent dans la pièce. Dans le coin sud-ouest, recroquevillé en position fœtale, il y a un rejeton de Crater. Il faudra réussir un jet de Trouver Objet Caché pour se rendre compte qu'il s'agit d'une créature animée. Si les investigateurs pénètrent dans cet endroit, ce rejeton réagira à leur présence et les attaquera dans les deux rounds. Ses caractéristiques sont les mêmes que celle du "gardien" décrit plus haut.

La cellule : la porte ouest de cette pièce est fermée par un verrou et un gros cadenas. Chacune des fenêtres est garnie de solides barreaux en fer. Plusieurs paires de menottes sont attachées, par des trous pratiqués dans le plâtre, aux solives du mur. Le cadenas de la porte peut être ouvert en réussissant un jet de Mécanique. La porte a une FOR de 18 et peut être défoncée. Les menottes métalliques ont une FOR intrinsèque de 28, mais elles peuvent être ouvertes en réussissant un jet de Mécanique avec un bonus de + 15%. Tout investigateur qui aurait été capturé par Crater sera retrouvé attaché dans cette pièce. Pour chaque heure qu'un personnage passe en captivité de cette manière, il perdra 1 point d'INT jusqu'à ce que cette caractéristique atteigne 2. A ce moment, il commencera à perdre du POU de la même manière, jusqu'à ce que son POU atteigne 2. Il est alors réduit à l'état de loque humaine sans esprit et sans âme, un état qu'aucun soin médical ou psychiatrique ne peut ramener à un semblant d'humanité. L'examen d'un prisonnier permettra de remarquer des plaques perforées de milliers de tout petits trous d'épingle sur sa peau. Ces zones perforées sont totalement paralysées et ne pourront pas être utilisées pendant 1D6 mois.

Tant qu'un prisonnier n'a pas atteint le point de non-retour (2 points de POU), les points de caractéristiques perdus seront récupérés au rythme de 1D3 points par mois de convalescence passé dans une institution spécialisée. Ils ne pourront de toute façon jamais être récupérés à plus de leur niveau original moins 2.

Le premier étage

La réserve : l'essentiel du contenu de cet endroit semble être constitué de caisses défoncées et vides. L'échelle qui permet de monter au grenier est encastrée entre deux solives vers le fond de la pièce. Elle n'est repérable qu'en réussissant un jet de Trouver Objet Caché ou en procédant à une fouille minutieuse.

Si les investigateurs passent du temps à examiner le contenu des caisses vides, ils finiront par tomber sur celle qui porte une adresse d'expédition indiquant qu'elle était destinée à l'université Miskatonic. Cette étiquette indique que la caisse venait de France (c'est dans ce colis que se trouvait la Pierre Noire).

Une pièce vide : il est évident que c'était une chambre d'invité, mais il n'y a plus que quelques meubles. Si Crater a "invité" la Chose, c'est ici qu'elle sera rencontrée de la même manière qu'elle l'a été dans la maison de Joséphine.

La chambre de la femme de Crater : cette pièce bien aménagée, mais minable est l'endroit où Crater a enfermé les

femmes qu'il a récemment réussi à séduire et à faire venir dans sa maison : de belles jeunes femmes en bonne santé dont il avait besoin pour satisfaire ses propres désirs. Sa dernière "conquête" gît sur le lit, ligotée et bâillonnée. Ses mains et ses pieds ont été amputés pour éviter qu'elle puisse se sauver et les moignons ont été nettement cautérisés (perte de 1/1D2 points de SAN). On pourra remarquer que cette femme est enceinte.

C'est la copine de Bobbie, celle que cette fille dégingandée a pu demander aux personnages de retrouver. Elle est devenue complètement folle. Si elle est détachée et si son bâillon est enlevé, elle se mettra à hurler, à radoter et à gémir sans cesse. Elle ne peut donner aucune information.

Cette pauvre jeune fille a été mise enceinte par Crater. Elle est sur le point de donner naissance à une horde de ses rejetons. En fait, l'excitation provoquée par l'intervention des investigateurs va provoquer les premières douleurs de l'accouchement. Elle commencera soudain à frissonner et à suffoquer, puis elle tombera sur le sol, se tordant de douleur. Sous les yeux des personnages, son ventre se mettra à se soulever et à trembler, puis, dans un grand cri, elle donnera naissance à une douzaine, ou plus, de rejetons du gangster : des petites choses insectoïdes qui se frayeront un chemin en dévorant les chairs de la malheureuse avant de s'égarer sur le sol pour disparaître dans les fissures et les crevasses. Voir un tel spectacle coûte 1/1D8 points de SAN.

La nursery : la porte de cette pièce est plus lourde que toutes les autres de l'étage (elle a une FOR de 18). Elle est fermée par un gros cadenas. C'est dans cette chambre que Crater tente de garder et d'élever les informes rejetons nés de ses infortunées "épouses". Si les investigateurs forcent la porte, six petites formes, approximativement de la taille d'un chien, se précipiteront pour se cacher dans l'ombre des coins. Ces rejetons attaqueront tout investigateur qui se risquera à l'intérieur et poursuivront tous les intrus jusqu'au rez-de-chaussée et même à l'extérieur, ne s'arrêtant que lorsque ceux-ci seront tous morts.

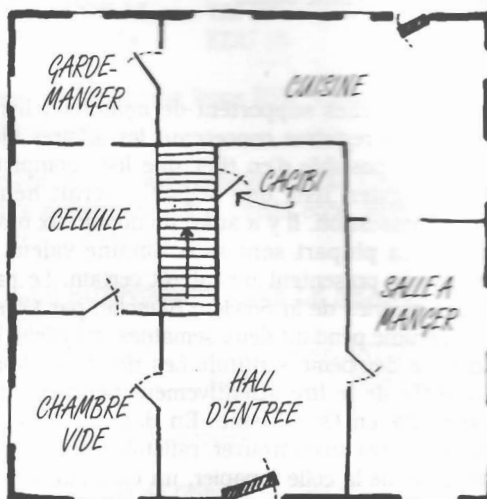
Ces "enfants" sont des formes immatures des rejetons que les personnages peuvent avoir déjà rencontrés. Leur apparence générale est semblable à celle des rejetons adultes, mais en y regardant mieux, on s'apercevra que leur corps est d'un blanc d'os et comporte des zones chitineuses brillantes sur le dos et la poitrine. Leur "visage" est une sorte de coquille de chitine couverte de renflements et de creux qui le fait vaguement ressembler à un visage humain. Pour chaque tranche de 5 points de FOR, chacune de ces créature possède une sorte d'appendice en forme de fouet terminé par un crochet osseux et dispose d'une attaque supplémentaire par round (notez le nombre différent d'attaques dans les caractéristiques données ci-dessous).

Une lucarne d'observation, en verre épais, est encastrée dans un des murs. En y regardant, les investigateurs pourront voir un fauteuil en bois et, au delà, l'intérieur de la chambre de Crater.

Les rejetons de Crater (forme juvénile)

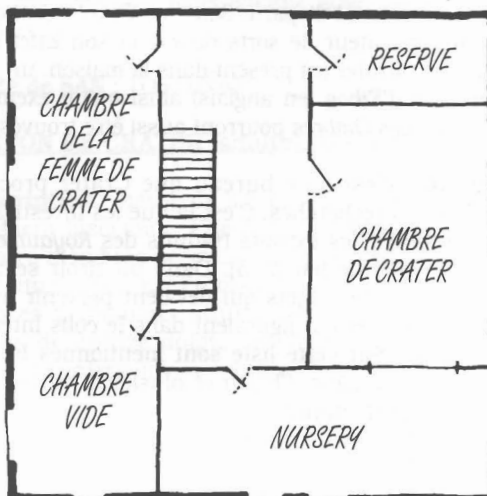
	1	2	3	4	5
FOR	12	10	15	11	15
DEX	14	11	15	10	6
CON	15	8	16	10	13
APP	5	4	3	1	3
TAI	6	8	7	6	5
INT	5	6	6	4	7
POU	10	17	17	16	16
PdV	11	8	12	8	9
Armure	4	4	4	5	5

LA DEMEURE DE CRATER

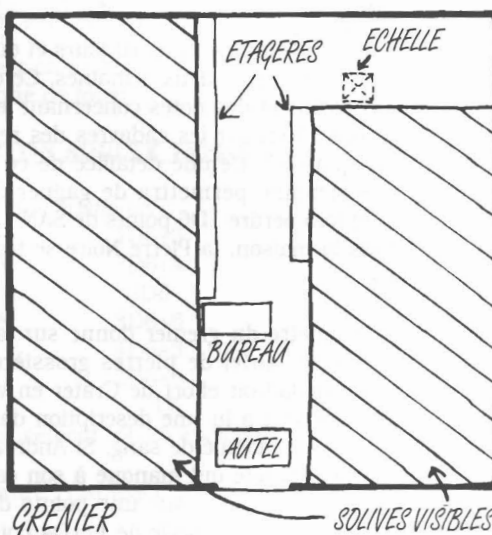


REZ-DE-CHAUSSEE

▨ = Lourde porte



PREMIER ETAGE



GRENIER

SOLIVES VISIBLES

Attaques	50	50	50	50	50
Domages	1D4x2	1D4x2	1D4x3	1D4x2	1D4x3
Déplacement :	4				
Perte de SAN :	1/1D8				

La chambre de Crater : c'est une chambre tout à fait normale, à l'exception de l'épaisse lucarne d'observation qui se trouve à son extrémité ouest.

Le grenier

Les étagères : elles supportent de nombreux livres, la plupart étant des registres concernant les affaires illégales de Crater. Il est possible d'en tirer une liste complète des clients du gangster, liste que la police serait heureuse d'avoir en sa possession. Il y a aussi de nombreux ouvrages d'occultisme. La plupart sont sans aucune valeur, mais deux d'entre eux présentent un intérêt certain. Le premier s'intitule *Les réveries de la Sorcière Blanche*, par Olga Hatcher. Si on l'étudie pendant deux semaines, on gagne 6% en Occultisme. Le deuxième s'intitule *Les rituels du Nouveau Monde*. Il suffit de le lire attentivement pendant une nuit pour gagner 2% en Occultisme. En dehors de ces deux ouvrages, on pourra aussi trouver, rafistolé avec des bandes de sparadrap et de la colle à papier, un exemplaire décrépit des *Cultes Innommables* (version anglaise - Golden Goblin Press). Malheureusement, de nombreuses pages sont détachées et beaucoup ont disparu. Son + au Savoir n'est que de 3%, son Multiplicateur de sorts de x 1 et son Effet sur la SAN de 1D4. Si Crater est présent dans la maison, un exemplaire du *Livre d'Eibon* (en anglais) ainsi qu'un exemplaire des *Royaumes des Ombres* pourront aussi être trouvés ici.

Le bureau : c'est à ce bureau que Crater procède à l'essentiel de ses recherches. C'est là que les investigateurs pourront découvrir les extraits traduits des *Royaumes des Ombres* (voir aide de jeu n° 5). Dans un tiroir se trouve aussi l'inventaire des objets qui devaient parvenir à l'université Miskatonic et qui figuraient dans le colis intercepté par le gangster. Sur cette liste sont mentionnés la Pierre Noire, ainsi que le *Livre d'Eibon* et plusieurs autres objets et livres d'intérêt moindre. Ces derniers peuvent être retrouvés, disséminés un peu partout dans la maison.

La découverte la plus affreuse sera un carnet de notes dans lequel Crater a enregistré les expériences d'élevage qu'il a conduites au cours des dernières semaines, à l'étage inférieur. On y apprend que la période moyenne de gestation est de deux jours, que la fertilité est de 90%, que la durée de l'enfance d'un rejeton est de 8-10 jours et que son espérance de vie est inférieure à deux semaines. Ce carnet contient aussi des dessins et des notes concernant les dissections réalisées aussi bien sur les cadavres des rejetons que sur ceux des "épouses". L'étude détaillée de ce document pendant une semaine permettra de gagner 5% en Mythe de Cthulhu et fera perdre 1D6 points de SAN.

Si Crater est dans la maison, la Pierre Noire se trouvera dans un des tiroirs.

L'autel : la seule fenêtre du grenier donne sur la mer. Devant elle se dresse un autel de pierres grossièrement taillées, résultat d'un maladroit effort de Crater en vue de reconstituer un objet dont il a lu une description dans un de ses livres. Cet autel est maculé de sang. Si Andrea Pentargon a été assassinée, la tête qui manque à son cadavre sera retrouvée sur l'autel, plantée sur une pointe d'acier, pourrissante et infestée d'asticots (perte de 1/1D4 points de SAN). Entassé au pied de l'autel, se trouvent un monceau de détritrus, des os de toutes formes, des lambeaux de chair et toute une variété d'organes et de membres. Ce sont les restes des "épouses" du gangster qu'il a sacrifiées dans une tentative inutile pour retrouver son apparence normale.

Stratégies pour Crater : Crater ne laissera aucun intrus sortir de sa demeure sans l'avoir puni de son intrusion. Lorsqu'il découvrira les investigateurs dans sa maison, il y aura 50% de chances pour qu'il les attaque immédiatement par des sorts - tant qu'il lui restera des points de magie pour le faire - puis, à l'aide de ses griffes. Si le Gardien le préfère, il peut aussi laisser les personnages s'en aller, puis envoyer un nombre important de ses rejetons pour les attaquer lorsqu'ils seront rentrés chez eux.

CONSÉQUENCES ET RÉCOMPENSES

Si les investigateurs réussissent à délivrer Andrew Keetling, ils auront droit à 2D6 points de SAN. Ils obtiendront 1D6 points de SAN supplémentaires s'ils ont tué Joséphine et l'ont empêchée de déclencher l'Assomption de la Nuit. Par contre, si Andrew est sacrifié dans le rituel de cette nuit, ils perdront, chacun, 2D4 points de SAN.

Il est possible que les personnages capturent Joséphine dans l'intention de la faire soigner de sa folie. Elle sera incurable et elle sera envahie par les rêves que lui enverra la Chose Suspendue Dans Le Néant. En récompense de leur louable intention, les investigateurs gagneront tout de même 1D3 points de SAN.

S'ils s'arrangent pour éliminer Zeke Crater, ils gagneront 1D10 points de SAN.

Si les objets qui appartiennent à l'université Miskatonic sont rassemblés et lui sont remis, les investigateurs ne recevront pas d'argent, mais une petite plaque métallique portant leur nom sera montée sur chaque objet qui sera sélectionné pour être exposé dans les vitrines du musée de l'université.

S'ils réussissent à sauver Keetling, il y a de fortes chances (80%) pour que celui-ci les récompense de leurs efforts en leur remettant 1 000 \$ à chacun. S'ils s'intéressent encore à lui après que l'aventure soit terminée, ils pourront lire un avis annonçant ses fiançailles avec Madeline Du Mort, dans le *Boston Globe*, environ six semaines plus tard.

CARACTÉRISTIQUES

ANDREA PENTARGON, indicateur

FOR 6	CON 7	TAI 10	INT 13	POU 9
DEX 15	APP 16	EDU 14	SAN 30	PdV 11

Bonus aux dommages : - 1D4

Armes : aucune.

Compétences : Baratin 65%, Bibliothèque 40%, Conduire Automobile 30%, Dessiner 75%, Mythe de Cthulhu 6%, Occultisme 35%, Séduire 65%.

ROGER CROSS, Détective alcoolique

FOR 13	CON 15 (9)*	TAI 14	INT 14	POU 11
DEX 14	APP 7	EDU 12	SAN 40	PdV 15 (13)*

* Ces scores devraient être utilisés, à moins que les investigateurs ne s'arrangent pour l'empêcher de toucher à la cocaïne ou à l'alcool pendant quelques semaines.

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Révolver cal. 38 75%, 1D10 (Roger n'a pas de revolver en ce moment : il l'a mis en gage pour s'acheter de la cocaïne). Poings 80%, 1D3+1D4

Compétences : Bibliothèque 40%, Discrétion 45%, Pick-pocket 60%, Psychologie 50%, Trouver Objet Caché 65%.

EZEKIEL CRATER, personnage principal

FOR 18	CON 24	TAI 15	INT 14	POU 14
DEX 12	APP 7	EDU 13	SAN 0	PdV 20

Déplacement : 7

Armure : Carapace absorbant 8 points de dommages.

Armes : Révolver cal. 45 50%, 1D10+2
Griffes 70%, 2D6 (2 attaques par round)

Compétences : Baratin, 55%, Comptabilité 75%, Conduire Automobile 65%, Crédit 65%, Droit 40%, Latin 25%, Mythe de Cthulhu 8%, Occultisme 33%, Pharmacologie 45%, Psychologie 50%, Se Cacher 75%, Trouver Objet caché 65%.

Sorts : Flétrissement, Signe de Voor, les sorts contenus dans la Pierre Noire.

SHERIF ANSON VARLEY, shérif indifférent

FOR 16	CON 14	TAI 16	INT 13	POU 10
DEX 11	APP 9	EDU 12	SAN 50	PdV 15

Bonus aux dommages : + 1D4

Armes : Révolver cal. 38 65%, 1D10
Fusil de chasse, cal. 12 85%, 4D6

Compétences : Chiquer 85%, Conduire Automobile 65%, Discrétion 55%, Droit 65%, Suivre une Piste 75%, Trouver Objet caché 45%.

CINQ ADJOINTS DU SHERIF (tous identiques)

FOR 14	CON 13	TAI 12	INT 11	POU 10
DEX 11	APP 11	EDU 8	SAN 55	PdV 13

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Pistolet 40%, 1D6
Fusil de chasse 65%, 4D6

Compétences : Conduire Automobile 50%, Discrétion 30%, Suivre une Piste 35%, Trouver Objet caché 35%.

JOSEPHINE GARSETTI, artiste et dirigeante d'une secte

FOR 10	CON 8	TAI 7	INT 17	POU 16(26)*
DEX 12	APP 17	EDU 16	SAN 5	PdV 8

* Le score entre parenthèses indique le POU (et les points de magie) de Joséphine lorsqu'elle porte la Pierre Noire sur sa personne.

Armes : Petit couteau 60%, 1D4

Compétences : Bibliothèque 45%, Dessiner 90%, Eloquence 65%, Mythe de Cthulhu 25%, Occultisme 70%, Trouver Objet Caché 50%.

Sorts : Drainer Jeunesse*, Noyer Esprit*, Portail, Rideaux de dentelle de Hish**, Signe de Voor, Voix du Pandémonium**.

* Sorts contenus dans la Pierre Noire.

** Sort des Contrées du Rêve

ANDREW KEETLING, Homme d'affaires de Boston

FOR 13	CON 14	TAI 10	INT 15	POU 7
DEX 11	APP 14	EDU 15	SAN 35	PdV 12

Armes : Automatique 9mm 25%, 1D10
Canne 45%, 1D4

Compétences : Bibliothèque 50%, Comptabilité 85%, Conduire Automobile 60%, Crédit 85%, Marchandage 75%, Mythe de Cthulhu 2%.

LA CHOSE SUSPENDUE DANS LE NEANT,

cauchemar vivant

FOR 25	CON 29	TAI variable	INT 21	POU 22
DEX 31	APP -	EDU -	SAN -	PdV 29

Déplacement : Non applicable.

Armes : Succion de l'âme

Armure : Aucune, mais aucune arme physique ne peut la blesser

Perte de SAN : 1D6/1D20

REJETON DE CRATER (adulte), horrible "fils"

Description : haute de 2,5 m à 3 m, cette créature est vaguement insectoïde. Elle a quatre membres principaux et quatre membres secondaires ressemblant à des fouets se terminant par un crochet osseux coupant. Les deux membres principaux situés près de l'étroite tête sont équipés de quinze doigts crochus. Les deux membres principaux inférieurs supportent la créature et se terminent par des griffes évasées. La tête est couronnée de plusieurs rangs d'yeux blancs globuleux. Elle est dotée de grandes mandibules recourbées très puissantes. Elle possède aussi d'amples et délicates ailes qui constituent une grande partie de son volume. Ces ailes font penser à celles des chauves-souris, mais les membranes sont translucides et de couleur laiteuse. Le rejeton se déplace debout, comme un homme, mais il lui arrive aussi de se pencher en avant et de prendre appui sur ses appendices en forme de fouet.

REJETON ADULTE TYPIQUE

Caractéristiques	Moyenne
FOR	4D6+3
DEX	3D6+4
INT	2D6
CON	3D6+6
TAI	4D6+3
POU	2D6+6
PdV	17

Déplacement : 9/25 en volant

Armure : Carapace absorbant 10 points de dommages.

Armes : Griffes ou pattes-fouet 70%, 2D6 (2 attaques par round)
Mandibules 55%, 2D6+4

Perte de SAN : 1/1D6



La Demeure de l'Épouvante

UN HOMME D'AFFAIRES DE LA REGION TUE DANS UN ACCIDENT

Nous apprenons aujourd'hui que Théodore Corbitt, propriétaire de l'entreprise "Les Importateurs d'Amérique", vient de mourir, victime d'un tragique accident, pendant ses vacances en Inde. Il a fait une chute mortelle au cours d'une excursion en compagnie de son fils, dans les hautes montagnes du Punjab.

Selon les autorités, les deux hommes étaient en randonnée lorsqu'ils furent attaqués par un groupe de bandits connu pour fréquenter la région. C'est au cours d'une poursuite à flanc de montagne que Corbitt trébucha et tomba dans un ravin. Son fils réussit à s'échapper et à atteindre un endroit sûr. Le cadavre de Corbitt n'a pas encore été localisé et les autorités craignent qu'il soit perdu, sans doute dévoré par les chiens sauvages qui rôdent dans la montagne.

Théodore Corbitt laisse derrière lui sa femme Elaine et son fils unique Bernard. Nous ne savons pas si celui-ci reprendra la direction de l'entreprise familiale.

- Daté 14 ans plus tôt

Corbitt - aide de jeu n° 1

UN HOMME EST ARRETE POUR MASSACRE D'ANIMAUX

La police a annoncé aujourd'hui qu'un homme en relation avec la vague récente de kidnapping d'animaux domestiques dans la partie sud-ouest de la ville a été arrêté. Bien que relâché pour manque de preuve, Randolph Tomaszewski reste considéré comme le principal suspect dans les disparitions récentes de près d'une douzaine de chiens et de chats des maisons et cours des quartiers entourant l'Hôpital Central. Tomaszewski travaille à l'hôpital comme garçon de salle.

Il est rappelé que certains des animaux disparus ont été retrouvés dans les parcs municipaux, généralement mutilés ou partiellement dévorés. Ces atrocités ont suscité une grande indignation et la police espère avoir découvert une piste qui lui permettra de mettre rapidement un terme à cette pénible affaire.

- Daté de 3 mois plus tôt

Corbitt - aide de jeu n° 2

LES JOURNAUX DE CORBITT

Ci-dessous sont présentés des extraits intéressants de ces journaux. Le journal n.1 date d'il y a quatorze ans et le journal n.14 est le plus récent. Les éléments dépourvus d'intérêt ne sont pas présentés car ils ne comportent que des déclarations du genre : "il ne s'est rien passé de remarquable aujourd'hui", ou "je me suis acheté un nouveau costume au cours de mon après-midi de congé".

Journal n° 1

10 septembre - Encore un trou de mémoire embarrassant aujourd'hui. Ce journal devrait m'aider à éviter ce genre de chose.

13 septembre - J'ai fait signer par ma mère le dernier des documents légaux qui officialise le transfert de la propriété de l'entreprise "Les Importateurs d'Amérique", d'elle à moi. Elle semble s'accommoder de l'institution où je l'ai placée et j'espère que je pourrai lui assurer le traitement et les attentions dont elle a besoin. Je crains que son état continue à décliner rapidement. C'est la mort de père qui a dû déséquilibrer son esprit. Si elle était au courant de mon rôle dans cette mort, bien que je ne m'en sente absolument pas responsable, je suis sûr qu'elle en mourrait. Elle ne pourrait pas comprendre la puissance de mon nouveau Seigneur, Ramasekva. Si seulement, elle avait pu connaître ces instants sur la montagne où IL est apparu dans toute sa terrible magnificence ! Il m'a parlé et a laissé sa marque sur ma poitrine. Puis il s'est emparé de mon père et ils sont devenus un. Avant de le dévorer, Ramasekva lui a arraché la tête...

29 octobre - J'ai rencontré une charmante jeune femme à une soirée de bienfaisance. Son nom est Lynn Meyers. Je l'ai invitée au cinéma la semaine prochaine. Mon Seigneur, je pense, l'acceptera.

12 décembre - J'ai passé trente heures en cérémonie. J'ai localisé Ramasekva. Il veut un pont vers notre monde et a besoin de mon aide. Je lui ai donné mon accord. Mes études m'ont appris que Ramasekva est un obscur Asura, un démon de l'Inde de l'Est. On dit que les Asura sont des dieux très anciens et que ce sont eux qui dominaient le monde avant l'arrivée de Shiva. Certaines choses dont il est fait mention dans le livre de Wenn m'ont conduit à penser qu'il y aurait un lien avec une créature appelée Yog-Sothoth.

Journal n° 2

10 janvier - J'ai ressenti le désir de faire de Lynn ma femme et j'ai officialisé ce projet en le lui proposant. Elle a accepté et nous avons fixé la date du mariage au 9 mars de cette année. Ramasekva m'a assuré que c'est une bonne date.

13 mars - Nous retronons de notre lune de miel. Lynn et moi avons décidé de conserver la demeure familiale parce que c'est un excellent endroit pour élever les enfants. En mai, si tout va bien, Lynn m'accompagnera dans mon voyage à Ceylan, à la recherche d'une nouvelle réserve de tisane. Cela risque d'être mon dernier voyage à l'étranger pour un certain temps. Un homme qui envisage de fonder une famille, doit accepter de se fixer quelque peu.

1er avril - J'ai dû envoyer Lynn rendre visite à sa mère pour pouvoir me livrer à la cérémonie. Je ne pense pas qu'elle soit déjà prête à comprendre. Ramasekva m'a annoncé qu'il veut une union charnelle. Il exige que cette union ait lieu avec ma femme. Je dois attendre treize jours, organiser une autre cérémonie plus simple et attendre. Ramasekva prendra ma place.

14 avril - J'ai organisé la cérémonie dans la matinée et Ramasekva est venu. J'ai attendu plusieurs heures dans la cave pendant qu'il était avec Lynn. Elle ne semble se douter de rien.

19 juillet - J'ai dit à ma femme de rester au lit toute la journée parce que sa grossesse la rend malade. Il m'a fallu la journée pour contacter Ramasekva. Je devrai accoucher ma femme tout seul, à la maison. Mon Maître m'a ordonné d'élever cet enfant comme si c'était le mien.

21 novembre - Malheur de malheur ! Ma vie est réduite à néant. La pauvre Lynn est descendue au laboratoire aujourd'hui et elle a expiré au cours de l'accouchement, malgré tous mes efforts pour la sauver. L'infirmière Dunlap a surgi dans la pièce au mauvais moment et lorsqu'elle a vu l'enfant, elle a perdu connaissance. Dans mes efforts pour essayer de prendre soin d'elle, il est probable que j'ai négligé Lynn à un moment critique. Quoi qu'il en soit, elle est partie et je ne peux m'en prendre qu'à moi. Un second enfant, un garçon est né mort. J'ai fait transporter les deux corps au dépôt mortuaire. J'ai caché l'enfant de Ramasekva dans la cave. Cette chose est dépourvue de membres et semble éprouver des difficultés à respirer. Je ne pense pas qu'elle pourra vivre longtemps.

25 novembre - Les funérailles de Lynn et de l'enfant ont eu lieu aujourd'hui. Ses parents avaient le cœur brisé et avaient sincèrement pitié de moi. Je les ai consolés un peu plus tard, je leur ai promis de rester en contact avec eux.

26 novembre - La cérémonie que j'ai organisée pour faire venir Ramasekva lui a permis de m'expliquer le rôle du second enfant. Il m'a dit que cette chose vivrait et que je devrai passer les dix années à venir à me préparer pour le moment où il aura besoin de moi. C'est en vue de cet événement que je dois équiper la chose pour qu'elle puisse vivre sur terre. Je dois la doter de membres et de poumons. Je ne devrai pas entrer en contact avec Ramasekva avant dix ans et un jour.

14 décembre - J'ai trouvé quelqu'un pour m'aider. Il s'appelle Randolph Tomaszewski. Il travaille à l'hôpital régional et m'a assuré qu'il peut me fournir les éléments nécessaires aux expériences que je dois conduire au cours des années qui viennent. C'est un type plutôt déplaisant mais j'ai besoin de son aide. J'ai accepté de lui fournir une petite quantité des drogues qu'il désire et lui, en contrepartie, il essaiera de satisfaire mes besoins. Il n'est pas impossible que les relations qu'il entretiendra ainsi avec moi l'aideront à s'améliorer. Il semble être un homme plein d'amertume et sans aucun esprit religieux. La semaine prochaine, j'irai faire mon premier tour à la décharge et je verrai ce que mon acolyte a été capable de trouver pour moi. Les expériences que je dois mener risquent d'être difficiles mais je suis sûr que je réussirai à apprendre surtout avec l'aide de mon maître, Ramasekva.

Journal n° 3 à 12

Ces journaux couvrent une période sans aucune importance pour le scénario. Ils parlent des trois voyages en Orient, d'acquisition d'orchidées rares et d'autres curiosités botaniques, de la rencontre avec plusieurs vieux amis, de préoccupations professionnelles, ainsi que de nombreuses dépenses ordinaires, etc. Les "expériences" sont occasionnellement mentionnées mais Corbitt ne s'étend pas.

Journal n° 13

25 novembre - L'enfant est grand maintenant. Le moment est venu. Je suis entré en contact avec Ramasekva, au cours d'une cérémonie. Il m'a dit que lorsque le printemps sera là, il faudra que je me procure des membres frais et des organes qui seront ajoutés à la créature. Le temps des expériences est terminé. Comme la chose est toujours un enfant, je ne devrai utiliser que des organes et des membres d'enfants. Mes expériences m'ont démontrées que les organes jeunes s'adaptent bien plus facilement que les autres. Les organes qui ne conviendront pas, devront être donnés à manger à l'enfant. Ramasekva veut ainsi développer chez lui, le goût pour ce genre de nourriture et m'a dit qu'il est temps qu'il grandisse.

Journal n° 14

19 mars - Tomaszewski prétend que j'exige trop de lui et qu'il éprouve des difficultés grandissantes à me fournir ce que je veux, car les besoins de l'enfant ne cessent de croître. J'ai renforcé la concentration des drogues que je donne à Randolph dans l'espoir que cela l'amènera à devenir plus coopératif. Je crains cependant que ces produits n'aient pour effet que d'exacerber ses troubles mentaux.

Je dois admettre que je me sens un peu coupable de l'encourager et de l'aider dans ses convictions religieuses ineptes. De toutes façons, si j'essayais de lui dire la vérité, cela ne pourrait que troubler davantage son esprit. Je vais donc continuer à faire semblant de croire en son "Maître". J'apprécie trop les services qu'il me rend pour risquer de le désorienter.

La plupart des organes de l'enfant sont maintenant en place et quelques membres ont été greffés. Les greffes prennent très bien. Mes années d'expérience ont fini par payer.

28 mars, 8 avril, 11 avril, 19 avril, 14 et 25 mai - On trouve à ces dates les mêmes déclarations que ci-dessus. Le rythme de la croissance de l'enfant qui augmente sans cesse nécessite des expéditions de plus en plus fréquentes à la décharge publique. Tout cela est une source de surprises et de plaisirs pour Corbitt.

Paragraphe supplémentaire

Si Corbitt a de bonnes raisons de soupçonner que les investigateurs complotent contre lui, il ne manquera pas de le mentionner dans son journal. S'il sait qu'il a été suivi jusqu'à la décharge ou que sa maison a été fouillée, il écrira : "Je suis suivi, je ne suis pas de taille à régler le problème tout seul. Au cours de la prochaine cérémonie avec Ramasekva, je serai obligé de demander leur destruction." Un autre paragraphe mentionne la possibilité de recourir à Tomaszewski pour se débarrasser des investigateurs.

NECROLOGIE

CORBITT, Lynn Anne Meyers, âgée de 22 ans. Décédée en cours d'accouchement à son domicile. Diplômée du collège de Pierpoint, Madame Corbitt s'était mariée, il y a deux ans, avec Bernard Corbitt, homme d'affaires. Les funérailles de la mère et de l'enfant auront lieu samedi après-midi. Madame Corbitt laisse derrière elle ses parents, Edward et Shirley Meyers, ainsi que son mari, Bernard Corbitt, Président de l'entreprise "Les Importateurs d'Amérique".

Une infirmière hospitalisée après un accident au domicile de sa patiente

Une infirmière, Mademoiselle Mona Dunlap, a été admise à l'Asile Central, hier, à la suite d'un accident qui a eu lieu au domicile de sa patiente. Son état a été jugé sérieux.

Mademoiselle Dunlap, dont les services ont été loués par Monsieur et Madame Bernard Corbitt pour aider Madame Corbitt au cours de sa grossesse, a apparemment subi un grand choc en tentant de faciliter l'accouchement de celle-ci sans aucune assistance. Lorsque Monsieur Corbitt rentra de son bureau mercredi après-midi, il trouva l'infirmière inconsciente et sa femme et son enfant morts des complications liées à l'accouchement. Les médecins de l'asile ont déclaré que Mademoiselle Dunlap allait bientôt reprendre conscience mais qu'il faudrait du temps avant de pouvoir évaluer l'étendue exacte des dommages qu'elle a subis.

- (Les deux articles sont datés de 12 ans auparavant)

Corbitt - aide de jeu n° 3

Meurtre d'un inspecteur

Le corps mutilé de Jasper Galloway, inspecteur de police à Charleston, a été retrouvé hier matin par un pêcheur. Le cadavre a été découvert coincé dans un enchevêtrement de racines de cyprès dans la rivière Edisto, en aval de la propriété de Monsieur Caleb Gist. L'inspecteur Galloway menait une enquête à propos de rumeurs concernant une église sataniste qui aurait des activités à Charleston. Sa disparition remontait à plusieurs jours. Une enquête a été rapidement menée sur les terres de Gist par le shérif Virgil Trucks, du comté de Colleton, mais aucun indice n'a été découvert. Le shérif Trucks a déclaré que l'inspecteur avait sûrement été tué à Charleston et que son corps avait été ensuite jeté dans la rivière. Jasper Galloway était célibataire et laisse derrière lui son père et sa mère.

La Plantation - aide de jeu n° 1

Le 6 juin 1825

Découverte d'une cérémonie vaudou

Une descente de police, menée par le capitaine Pearson du commissariat de la ville de Charleston, a permis d'interrompre une cérémonie vaudou tenue dans les marais, au sud de la propriété de la famille Gist. Il a ainsi été mis fin à des rituels mettant en œuvre des pratiques peu catholiques. Tous les participants à cette cérémonie primitive se sont sauvés dans les marais. Plusieurs des hommes du capitaine Pearson ont été blessés pendant l'assaut.

Les forces de police ont trouvé sur les lieux de vieux objets de culte, parmi lesquels figuraient des épées, des étendards portant des runes indéchiffrables et des crânes humains.

La Plantation - aide de jeu n° 2

Dodge Frères
Avocats à la Cour
14, Main Street, Gamwell
Le 30 janvier 1925

Cher Monsieur,

C'est un ami commun qui nous a donné votre nom et adresse. Je suis avocat et je tiens à savoir ce qui est arrivé à notre client Mr. Arthur Cornthwaite disparu récemment. Notre relation commune m'a donné votre nom en précisant que vous êtes spécialisé dans la recherche de personnes disparues, et plus particulièrement de personnes exerçant le même métier que Mr. Cornthwaite. C'est pour cela que j'ai pris la liberté de vous contacter.

J'appartiens à un cabinet d'avocats de Gamwell. Mr. Cornthwaite est un de nos fidèles clients et nous détenons pour son compte un certain nombre de documents. Or, il apparaît que Mr. Cornthwaite est parti sans nous indiquer son itinéraire. Cela nous laisse dans l'expectative quant à la façon dont nous devrions gérer ses biens en son absence sans autorisation expresse de sa part. Nous almerions que vous localisiez Mr. Cornthwaite afin de lui demander de bien vouloir nous en donner mandat précis ou, à défaut et c'est préférable, de bien vouloir nous contacter. S'il devait apparaître, Dieu nous en garde, que Mr. Cornthwaite n'est plus parmi nous, il serait indispensable que nous en obtenions une preuve sérieuse afin de procéder à la liquidation de sa succession, conformément à ses dernières volontés. Nous espérons que ceci n'est qu'une contingence fort improbable, mais nous devons néanmoins l'envisager en raison de la légèreté dont a fait preuve Mr. Cornthwaite lors de son départ.

J'espère que vous êtes dans la possibilité d'accorder une immédiate attention à cette requête et je vous prie de bien vouloir considérer mon invitation expresse à un nécessaire entretien, aussitôt que possible dans nos bureaux, pour discuter des détails de la situation tout autant que du montant de vos honoraires.

Dans l'attente de votre prompt réponse,

A votre disposition,
Walter Dodge

Pièce jointe : un article de la Gamwell Gazette

La Demeure Branlante - aide de jeu n° 1

L'ABSENCE D'UN MILLIONNAIRE DE GAMWELL

Le fils le plus prospère de Gamwell, Arthur Cornthwaite, ne sera pas visible à l'église au cours des quelques prochaines semaines. Il a, apparemment, quitté la région pour un moment, sans doute pour prendre quelques vacances ou pour une affaire en relation avec son travail.

Un certain mystère entoure le brutal départ de Mr. Cornthwaite car personne n'avait été mis au courant. Cependant, une inspection de sa demeure et de ses terres par le shérif Whitford n'a révélé aucune raison de s'alarmer. La dernière personne ayant parlé à Mr. Cornthwaite a été son avocat, Mr. Walter Dodge, le 7 de ce mois. A cette date, il n'avait donné aucune indication concernant son imminent départ, mais, selon Mr. Dodge, il paraissait très préoccupé, sans doute par les préparatifs de son voyage.

Nous savons tous, qu'en dehors du fait qu'il est un propriétaire terrien de Gamwell, Mr. Cornthwaite est aussi un millionnaire, un érudit, un philanthrope et un explorateur. Il peut tout aussi bien être parti pour préparer le terrain d'une prochaine et intéressante expédition, qu'être simplement en train de se reposer quelques temps à New York. Les citoyens de notre charmante petite ville ne manqueront pas de remercier chaleureusement Mr. Cornthwaite pour ses généreux dons aux œuvres de charité locales et à la bibliothèque municipale et nous nous joignons à eux pour lui souhaiter un tranquille et heureux voyage.

- Article de la Gamwell Gazette du 17 janvier 1925

La Demeure Branlante - aide de jeu n° 2

UNE FAMILLE DE GAMWELL DECIMEE PAR UNE TERRIBLE ATTAQUE

La mère et les trois enfants ont été tués

La police est à la recherche du père disparu

Une horrible tragédie aux proportions particulièrement odieuses s'est révélée aujourd'hui à Gamwell avec la découverte des corps de Mrs. Gloria Curwen et de ses trois enfants (Harold, 5 ans, Sarah, 3 ans et Susan, 2 ans) sauvagement assassinés dans leur propriété au nord de Gamwell, la célèbre demeure des Fitzgerald.

C'est le shérif Whitford, du poste de police de Gamwell qui a fait cette triste découverte au cours d'une inspection de routine. "Je n'ai jamais rien vu de pareil", a-t-il déclaré, encore sous le choc, à notre reporter, "ils étaient tous morts." En effet, c'est toute la famille qui a été sauvagement et lâchement assassinée à coups de hache acharnés. Même la petite Susan, pourtant si jeune, n'a pas été épargnée.

L'arme du crime n'a pas été découverte. Mr. Arthur Curwen, le chef de famille a disparu. Il est activement recherché par la police pour être interrogé, bien qu'on craigne aussi pour sa sécurité.

- La Gamwell Gazette du 17 mai 1895

La Demeure Branlante - aide de jeu n° 3

LE PEUPLE DISPARU

La tribu avalée par la jungle

par Thomas Pratt

Publié en 1913 à Oxford, Angleterre

Résumé : Ce livre concerne une tribu d'Amérique du Sud, très ancienne, dont l'existence est attestée par la présence de nombreuses ruines, mais dont la disparition reste inexplicable. Il a été écrit à partir de légendes et de découvertes archéologiques. Pratt note la ferveur religieuse particulière de cette tribu et conjecture qu'elle a sûrement été décimée par une guerre de religion. Il mentionne, en particulier, un "Grand Temple", dont des représentations apparaissent sur certains objets d'art et gravures. Il pense que cet édifice était en pierre et qu'il est probablement toujours debout, recelant en ses flancs les derniers secrets du peuple disparu.

La Demeure Branlante - aide de jeu n° 4

Extraits d'une lettre du Dr Brewer

Mon cher,

Je suis très heureux que vous ayez pu accepter mon invitation à venir me rendre visite. Je suis si impatient de vous faire part des derniers développements de mes recherches.

Je suis aussi pressé de vous mettre à jour sur les résultats de mes expériences. J'ai fait bien des découvertes passionnantes depuis la parution de mon article dans le "Journal de la Société Américaine de Psychologie", il y a quelques mois (je suis sûr que vous l'avez lu). Je vous réserve aussi quelques petites surprises - vous pouvez me faire confiance.

Mon isolement est relativement supportable. Mon équipe et moi-même, nous nous considérons comme une petite famille. Le vieux Ebenezer (c'est à lui que vous vous adresserez pour faire la traversée) est toujours prêt à nous transporter sur le continent si nous éprouvons le besoin de rentrer en contact avec cette bonne vieille civilisation. Cet été nous avons eu la chance d'avoir un convive régulier à notre table en la personne de Mr Shelly, un étudiant diplômé de l'université de Princeton. Il a installé sa tente sur la plage nord de l'île où il conduit des études ornithologiques. Je suis sûr que vous le trouverez agréable et intelligent.

Dans l'attente de vous voir,

Dr Aldous Brewer

Le Sanatorium - aide de jeu n° 1

Le papier froissé (trouvé dans l'âtre)

A ceux que cela peut intéresser,

J'écris ce testament pour le cas où j'irai rejoindre dans la mort mon équipe et les membres de mon expédition. Je, soussigné Arthur Cornthwaite, sain de corps et d'esprit

Pas de temps à perdre pour les formalités ou les procédures. Il faut que je vous parle de la chose. Qu'est-ce que la santé mentale lorsqu'on est confronté à ça ? J'ai cru que j'avais réussi à lui échapper dans cet enfer vert, ce temple maudit, mais d'une manière ou d'une autre, elle m'a suivi jusqu'ici. Je connais les signes, il ne peut pas y avoir d'erreur. Elle est après moi. C'est une chose si intelligente, si terrible que

MELODRAMATIQUE ! C'est complètement idiot ! Voilà que je m'écris des mots à moi-même dans une maison vide ! Quelconque lira ce mot sait, ou saura de quoi je veux parler, mais vous devez aussi savoir que la chose a une faiblesse, elle est vulnérable à quelque chose de si simple, de si

La Demeure Branlante - aide de jeu n° 5

Une lettre incomplète sur le bureau de Brewer

Cher éditeur,

En réponse aux lettres des Dr Hagen et Allen parues dans votre numéro de juin, je dois dire que je m'attendais à une meilleure réaction de deux personnalités aussi en vue dans notre profession. J'admets qu'on puisse ne pas être d'accord avec moi ; mon travail n'est qu'expérimental et tout résultat, comme j'ai bien pris soin de le préciser clairement dans mon article, n'est, pour le moment, que purement spéculatif par nature. Je ne prétend rien, je me contente d'établir des observations.

Depuis le temps où cet article a été écrit, j'ai approfondi mes expériences et les résultats obtenus semblent confirmer mes précédentes observations. Néanmoins je ne publierai plus rien tant que je n'aurai pas réuni des preuves concrètes, des preuves qui pourront convaincre même les plus fossilisés des sceptiques. Je ne m'abaisserai pas à...

Le Sanatorium - aide de jeu n° 3

Extraits de l'article du Dr Brewer

Si nous acceptons, pour un moment, l'idée que c'est l'inconscient collectif qui est la source de tous les mythes, nous pouvons nous demander s'il ne serait pas possible d'exploiter consciemment cette source. Certaines expériences menées sous hypnose, parfois combinée avec l'utilisation de puissantes drogues, nous ont apporté des preuves qui nous ont amené à le penser.

Le sujet A n'a montré qu'une faible sensibilité à tous les traitements, mais le sujet B a eu des réactions relativement positives. Non seulement des zones insoupçonnées de connaissances ont été révélées au cours des séances, mais de temps à autres, le sujet a semblé posséder une personnalité entièrement différente. Sous cette personnalité, pendant les rares occasions où il l'a manifestée, il a utilisé une syntaxe archaïque, presque biblique, ce qui laisse à penser qu'une véritable forme archétypale a été atteinte. L'émergence de cette personnalité était très puissante et pratiquement irrésistible, ce qui nous a conduit à imaginer que ce sont sans doute des phénomènes de ce genre qui sont l'explication des cas de "possession" du Moyen-Age ou des cas de transe induits, de nos jours encore, par les pratiques vaudou des Caraïbes.

Bien que n'ayant jamais atteint le niveau archétypique de B, le sujet C n'a pas manqué d'être aussi intéressant. Plusieurs types de personnalités sont montés en surface, l'une d'entre elles affirmant avoir vécu dans l'Égypte des Pharaons. Étonnamment, le sujet démontra une connaissance d'ensemble assez complète de l'histoire de cette civilisation depuis longtemps disparue (bien que des recherches ultérieures ont démontré que la plupart de ses affirmations n'étaient que pure fantaisie).

Les trois sujets ont montré une sorte de communauté dans la forme mythique qu'ils exprimaient, bien qu'il faille admettre que leurs affirmations étaient parfois difficiles à déchiffrer.

Le Sanatorium - aide de jeu n° 2

Extraits du dossier personnel de Charles Johnson

Cher Dr Brewer,

Je peux chaudement vous recommander Mr Johnson. Son travail à l'institution a été exemplaire et je suis sûr que vous trouverez ses services plus que satisfaisants. Peut-être est-ce le fait qu'il ait été lui-même malade pendant plusieurs années qui a développé chez lui une si bonne compréhension des patients. Je l'ai vu plusieurs fois se rendre maître des pensionnaires les plus violents d'une façon très efficace et en limitant au maximum les blessures. Bien entendu, il ne m'est pas nécessaire d'insister sur le fait que sa taille et sa force plaident aussi en sa faveur.

Le Sanatorium - aide de jeu n° 6

Extraits du journal de Brewer

Si ces imbéciles de Hagen et Allen pouvaient entendre ce que j'ai entendu, je suis sûr que ça les ferait tomber de leur haut perchoir. Je ne sais pas encore dans quoi j'ai fourré mon nez, mais la puissance de la voix de H, lorsqu'il est sous l'influence de cette personnalité, est étonnante. Jameson, de Londres, a trouvé un bouquin - un très vieux bouquin - dans lequel il prétend qu'il y a des références similaires à bien des choses mentionnées par H et D. Il m'a promis de me le faire parvenir très vite après sa dernière lettre. Cet ouvrage est censé être une copie d'une transcription faite par un moine espagnol du XV^{ème} siècle. C'est un recueil des délires d'un homme condamné à mort par l'Inquisition.

Le livre est arrivé hier et j'ai passé un long moment avec lui. La plus grande partie est incompréhensible et semble complètement absurde, mais Jameson avait raison. Les pages qu'il a eu la gentillesse de marquer sont indéniablement en rapport avec beaucoup des choses auxquelles H et D ont fait référence, et occasionnellement aussi avec celles que Hw mentionne. La lecture de ces pages choisies m'a donné un frisson inquiétant. C'était comme si j'entendais la voix de H une fois de plus, une expérience qui n'a jamais manqué de m'affecter réellement.

Le Sanatorium - aide de jeu n° 4

Une page marquée dans le Manuscrit de Castro

Et il est dit que lorsque "Ceux Qui Attendent" vinrent dans le pays du Pharaon, ils semèrent la désolation dans le pays jusqu'à ce qu'ils furent arrêtés et détruits par Annephis, la prêtresse du temple de Bast. Qu'ils se déplaçaient de nuit, craignant Ra tout autant que l'eau du ciel. Et que les pierres furent faites par elle et qu'ensemble, transportés par la prêtresse, ils jetèrent les créatures dans le Nil qui les emporta vers la mer où ils furent détruits. Qu'Annephis est morte de ses blessures et qu'avec elle disparut le secret des pierres. Qu'elle fut enterrée dans une tombe à un endroit qui reste encore aujourd'hui à découvrir.

Le Sanatorium - aide de jeu n° 7

Une coupure de journal trouvée dans le bureau de Brewer

LE CAIRE - Une découverte archéologique inhabituelle a été annoncée aujourd'hui par l'expédition privée Huntsford. Effectuant des recherches à une trentaine de kilomètres à l'ouest de la Vallée des Rois, les membres de cette expédition ont mis à jour les ruines d'un temple et plusieurs statues de dimensions colossales. On espère que cette découverte permettra de répondre à bien des questions que l'on se pose sur l'histoire de l'Égypte.

L'une des premières pièces mises à jour a été une stèle brisée érigée en l'honneur de la princesse Annephis. Inconnue jusqu'alors, Annephis qui aurait vécu aux alentours de 1 400 av. J.C., a apparemment été responsable de la déroute d'ennemis qui menaçaient alors le peuple égyptien. Ces ennemis ne sont pas identifiés sur la stèle, mais les spéculations les plus solides avancent l'hypothèse qu'il pourrait s'agir des Hyskos ou, peut-être même, du mystérieux Peuple de la Mer mentionné par d'autres découvertes archéologiques.

Les travaux sur ce nouveau site devraient durer au moins encore deux années entières, si ce n'est plus.

Le Sanatorium - aide de jeu n° 8

Un billet caché entre les pages d'un livre

Mon Andrew chéri, retrouve-moi, s'il te plaît, au Club du Loup de Mer, ce soir à onze heures. N'y manque pas. J'ai absolument besoin de te parler. Un important moment de notre vie à tous deux est en train d'approcher. - Amour, J.G.

La Demeure de l'Epouvante - aide de jeu n° 1

La Demeure de l'Epouvante - aide de jeu n° 2

Une jeune fille kidnappée perd la vie au cours d'une cérémonie occulte interrompue par la police

Une âpre fusillade se solde par plusieurs décès

Tôt ce matin, une cérémonie menée par une secte religieuse secrète de Boston, connue sous le nom de "Nuit Sylvestre", a été interrompue par une descente de police. Sous les ordres de l'inspecteur Patrick Devlin des services de police de la ville de Boston, un grand nombre d'hommes lourdement armés ont encerclé une région boisée à plusieurs kilomètres au nord de la ville, avant d'y pénétrer. Les autorités ne connaissaient pas l'existence de cette secte, mais elles ont été mises au courant de ses activités par un de ses anciens adeptes.

Lorsque la police est arrivée sur les lieux, des membres de la secte étaient apparemment en train d'accomplir un rituel de "magie noire". Ce rituel révoltant devait visiblement comporter le sauvage sacrifice d'une jeune fille récemment kidnappée dans le quartier de Chinatown. Celle-ci a, malheureusement, été tuée au cours des opérations. Selon l'inspecteur Devlin, lui-même blessé au cours de l'intervention, douze membres de la secte ont été tués, deux ont été capturés et un semble avoir réussi à s'enfuir. On pense que cette femme qui a réussi à s'échapper était à la tête de la secte. Le public est informé qu'elle court toujours, qu'elle est armée et qu'elle est considérée comme très dangereuse. Bradford Tibbins, le conseiller municipal, a affirmé à la presse que les accusations de brutalité qui ont été proférées contre la police seraient vérifiées par la commission d'enquête qui se réunira dès la semaine prochaine. Les autorités ont refusé de divulguer les noms des adeptes tués et capturés tant que l'enquête ne serait pas terminée.

- Le 22 mai

EXTRAITS D'UN JOURNAL INTIME

Ce document peut être trouvé dans le coffret à bijoux d'Andrea. Il s'agit du journal intime de Joséphine Garsetti. Seuls les passages qui offrent un intérêt pour les investigateurs sont présentés ci-dessous :

30 juin 1916

Cher journal,

Je ne sais pas trop comment le dire, mais mes rêves ont été si forts ces quelques dernières nuits que je suis réellement effrayée. Je me trouvais dans une grande caverne, remplie de lueurs, et j'ai entendu une voix. Une voix très forte, mais elle ne faisait du bruit que dans ma tête. Comme si les pensées de quelqu'un d'autre étaient là, courant à travers mon crâne. Je peux presque l'entendre dans ma tête pendant que j'écris ceci. Pour je ne sais quelle raison, j'ai peur. Mais, après tout, ce n'étaient que des rêves.

28 août 1916

Cher Journal,

Je continue à faire des rêves avec la voix. Elle me dit qu'elle veut m'apprendre des trucs, mais il y a quelque chose qui m'effraie. Je voudrais bien en parler à maman, mais je crains qu'elle n'y comprenne pas grand chose.

À l'approche de l'hiver, les textes faisant référence à la voix deviennent de plus en plus nombreux, mais Joséphine reste indécise. Tous ses écrits adoptent, cependant, un ton beaucoup plus sombre.

28 janvier 1917

Cher journal,

Je t'assure que je ne peux plus supporter cette maison. Les murs ont l'air de vouloir me tomber dessus. Je n'arrive pas à me sortir les rêves avec la voix de la tête et je peux même pratiquement voir

l'étrange caverne. Je hais ma mère et je souhaite passer immédiatement de cette maison dans la chaude obscurité du sol.

Les textes continuent sur ce ton pendant tout l'hiver et le printemps 1917. De temps en temps, les pages ne sont pas remplies de texte mais de curieuses hachures imbriquées en d'étranges circonvolutions. Au premier coup d'œil, cela ressemble à des recherches de textures, mais de-ci, de-là, apparaissent des visages dans les épaisses couches de lignes entrecroisées.

29 juin 1917

Les profs à l'école semblent très intrigués par les trucs que je dessine. Certains d'entre eux disent que j'ai du talent et que je devrais entrer dans une école où j'apprendrais à mieux dessiner. J'ai essayé de leur dire que je ne fais que dessiner les choses que je vois dans mes rêves, mais je n'ai pas l'impression qu'ils me croient. Ma mère prétend que mes dessins ne valent rien, mais je pense qu'elle se trompe. La voix dans mes rêves m'a dit que je pourrais dessiner bien mieux que cela, mais qu'il faut que je parte d'ici. Je veux partir de cette maison dès que possible. Mr. Matthews m'a dit qu'il va bientôt y avoir un concours à Pittsburg. Le gagnant se verra offrir des études d'art à l'université de Boston. J'ai déjà commencé un dessin qui va me permettre de gagner, j'en suis sûre.

Le 30 juin 1917

La voix est revenue la nuit dernière pendant que je rêvais. Elle m'a dit que si je l'écoutais et si je faisais ce qu'elle me dit, je pourrais avoir tout ce que je veux dans la vie. Pour la première fois, j'ai ouvert les yeux et j'ai vu la voix comme elle était. C'était flou, mais je sais qu'elle est terriblement grande. Elle m'a montré quelque chose que je pourrais dessiner pour le concours et m'a dit que si je faisais un bon travail je ne pouvais pas perdre. Je pense que la voix veut vraiment que je gagne et que j'aille à Boston. J'espère que ça va marcher. Je ne peux plus supporter ma mère. Je jure qu'elle me rend parfois si folle que je pense la tuer.

La Demeure de l'Epouvante - aide de jeu n° 4

JOUEZ A LOVECRAFT !...

Tu es bercé par le soleil et tu t'endors dans l'autobus. Tu ouvres les paupières : tout a changé. C'est la nuit. Tu entends un réseau de ruelles torturées où tu ne reconnais pas Crouch End. Le bus est arrêté dans un endroit désert. D'ailleurs, est-ce bien un bus? L'amoncellement de livres évoque plutôt une gigantesque bibliothèque perdue au bord du monde. Entre les banquettes s'étend une longue table noire. Les voyageurs se rassemblent. Le conducteur prend la parole :

- Maître, voici les nouveaux.

- C'est bien, Ramsey. Vous pouvez disposer.

Tu reconnais le visage ridé derrière la table.

- Bonsoir, je suis August Derleth, le Maître de Jeu. Asseyez-vous, messieurs.

La table est sculptée dans l'antique pierre de Mnar. Des silhouettes aux contours imprécis flottent autour du Maître.

- Tout d'abord, reprend-il, j'aimerais vous remercier d'avoir rêvé à nous. Vous ne le regretterez pas. L'heure de la Nouvelle Conjonction a sonné. Bientôt commencera l'Action Ultime pour tenter de repousser les forces venues des autres dimensions. Je ne vous cache pas que vous aurez besoin de beaucoup de livres et d'un peu de sang-froid. Par bonheur, vous serez aidés par l'auteur des scénarios. Je vous présente Howard Phillips Lovecraft.

Il montre un homme au teint blême, perdu dans la pénombre.

- Mr Lovecraft a créé toutes les difformités que vous vous trouverez dans vos aventures.

- Alors il est Dieu, dit en ricanant l'homme en smoking blanc.

- Blasphème! dis-tu froidement.

- Le Maître est toujours le Maître, mon petit Bob, reprend Derleth.

- Bah, il fatigue, grince l'homme en qui tu viens d'identifier Robert Bloch.

- Le Maître est mort. Le Maître est la Mort et vous allez mourir. Cependant, vous avez peut-être une chance de vous en tirer...

Lovecraft gronde, furieux d'apprendre qu'il vous reste une chance.

- Misérable! s'écrie-t-il rouge de colère. Tu m'as trahi.

- Pitié, Seigneur! gémit Derleth.

Le chaos se déchaine. Le bus tangué, roule, gigantesque dé sur le plateau de l'espace-temps. Tu te précipites pour empêcher ta figurine de tomber.

Derleth t'inquiète. Ses yeux brillent d'une lueur rouge, ses mains courent sur des pages parcheminées.

- Vous allez avoir besoin de références, souffle-t-il. J'ai tout préparé.

Il désigne les rayonnages et tu aperçois des titres au hasard : *Le Culte des Goules*, *le De Vermis Mysteriis* et une traduction flamande du *Necronomicon*.

Tu sens la folie qui émane du Maître de Jeu et tu comprends à quel point il est dangereux de lire ces livres. Il faut pourtant le faire si tu veux pouvoir te défendre. Sans eux, tu es condamné à disparaître comme tant d'autres.

- Eh, toi, le grand garçon à casquette de base-ball, dit Derleth. Qui joues-tu?

C'est à toi qu'il s'adresse et tu te mets à trembler.

- Je m'appelle Stephen King, monsieur.

- Et que fais-tu ici?

- Heu... Je suis venu voir Peter Straub. Il habite ici. Enfin, ici...

- Eh bien, Stephen, tu commences par essuyer cette tache d'ice-cream sur ton menton. De la tenue devant le notaire qui t'annonce le décès de ton arrière-grand-père! Tu hérites de son domaine aux environs d'Arkham. Que fais-tu?

- Je n'hésite pas. Je fais mes préparatifs de départ.

Les dés roulent, une lueur verdâtre apparaît, la partie démarre.

- Minute, dis-tu. Avant de jouer, je voudrais tout de même bien connaître cet univers que je vais affronter.

- Bon Cthulhu ! Il y a des savoirs qui mènent aux abîmes, dit Derleth en frissonnant. Mais si tu veux en savoir plus, ose donc lire *Le Livre des Livres*.

TABLE D'ORIENTATION

On trouvera ci-après le résumé de huit volumes (la Bible du joueur!) dus à Howard Phillips Lovecraft et aux lovecraftiens :

[RS] *Le Rôdeur devant le seuil* (Presses Pocket n° 5303)

[HM] *L'Horreur dans le musée* (Presses Pocket n° 5310)

[HC] *L'Horreur dans le cimetière* (Presses Pocket n° 5311)

[OE] *L'Ombre venue de l'espace* (Presses Pocket n° 5330)

[MC] *Le Masque de Cthulhu* (Presses Pocket n° 5313)

[TC] *La Trace de Cthulhu* (Presses Pocket n° 5390)

[AC] *L'Appel de Cthulhu* (Presses Pocket n° 5347)

[CT] *La Chose des ténèbres* (Presses Pocket n° 5355)

Chaque titre est précédé d'une abréviation qui est utilisée ci-après. On pourra ainsi explorer le mythe de Cthulhu, ce qui ne veut pas dire qu'on en reviendra.

"Crouch End" est le titre d'une célèbre nouvelle de Stephen King (publiée dans un neuvième volume, *Le Livre Noir*, Presses Pocket n° 5412) et le nom du quartier de Londres où habitait Peter Straub quand Stephen lui rendit visite.

Mais les Grands Anciens n'étaient pas bien loin...

LE LIVRE DES LIVRES

Commençons par Ambrose Dewart. Lui aussi, il hérite d'une tour abandonnée près d'Arkham et décide d'y aller habiter. Est-ce bien raisonnable? Débordé par des phénomènes inquiétants, il appelle à l'aide un de ses cousins. Celui-ci le trouve bien étrange et se sent menacé. Il fait venir, lui, un archéologue qui découvre un terrible secret : un ancêtre d'Ambrose avait offert aux Grands Anciens, prisonniers du Dehors, un moyen de revenir sur notre planète et d'y restaurer leur domination détruite à l'origine des temps. Mais cet ancêtre dévoyé est-il vraiment mort? [RS] La leçon de cette histoire, c'est qu'il faut se méfier des héritages. Nos ancêtres sont prêts à tout pour ne pas mourir. Ils vont jusqu'à se transformer en sauriens. Ou ils sortent de leur tombe, ivres de vengeance, à l'appel d'un livre maudit. Ou ils signent un pacte de sang qui leur rendra leur chair, quel que soit le prix à payer. Ou ils lèguent à leurs héritiers des demeures riches en fenêtres ouvrant sur des mondes oubliés. Ou ils ont trop étudié l'essence de l'homme, quitte à se transformer en créatures abominables aux dégoûtantes malfaçons.

Pourquoi toutes ces horreurs? Parce que les Grands Anciens sont prêts à satisfaire leur désir et à les rendre immortels pourvu qu'ils leur ouvrent un passage vers la Terre, leur ancien domaine. Et la Grande Race, qui règne maintenant sur l'Étoile Noire, n'ignore pas le danger. De temps en temps, elle appelle un humain pour en tirer tous les renseignements nécessaires. L'informateur est condamné à disparaître après usage - ou à devenir fou. [OE]

C'est dire qu'on ne peut pas compter sur eux. Ils sont éloignés, peut-être indifférents, et les grands Anciens sont proches. Crains Hastur! Quand il sera de retour dans la maison, il ne restera plus qu'à la faire sauter. Crains Yog-Sothoth! celui qui l'aura libéré n'aura plus qu'à égorger des bêtes (seulement des bêtes?) et à boire leur sang pour étancher sa soif. Crains Cthulhu! Quand il aura pris possession de sa victime, elle ne sera qu'une figurine entre ses tentacules. Crains Lloigor! Quand il fondra sur sa proie, on ne trouvera plus que des vêtements vides et des traces humides allant du fauteuil à la fenêtre. Crains les Profonds! ils ont couché jadis avec bien des femmes et leurs descendants, sans le savoir, ont au fond d'eux une vocation : rejoindre Cthulhu à R'lyeh pour le servir. Crains-toi toi-même! Les Grands Anciens veulent redevenir maîtres du monde et le jour venu tu seras docile à leurs épouvantables desseins. [MC]

Heureusement, le Dr. Shrewsbury a consacré sa vie à suivre la trace de Cthulhu. Même la Grande Race l'a laissé revenir sur Terre après lui avoir révélé d'horribles secrets. Insensible aux effets du temps et de l'espace, il mène la croisade contre les Grands Anciens, intervenant sans trêve pour barricader les portes entre les mondes. A la faveur d'une coïncidence dimensionnelle, il détruit à la dynamite une partie de R'lyeh; il tue le chef des mignons de Cthulhu qui, à Innsmouth, préparait le retour de son maître; il déjoue au Pérou les manigances d'un culte innommable; il trouve le moyen de questionner le spectre même d'Abdul Alhazred sur l'emplacement de la cité perdue où rêve le dieu endormi; et quand celui-ci réussit enfin à déboucher sur la Terre par l'Île Noire, il anéantit le lieu de passage à coups de bombes atomiques! [TC]

Tout a commencé avec un recueil de témoignages : rêves étranges, cultes odieux, récits de marins. Il a fallu se rendre à l'évidence : Cthulhu veut revenir.

Les hommes ne se doutent de rien. Pour lutter contre la menace cosmique, il faut en savoir plus long. Manipuler le cristal de Zon Mezzamalech, qui vous fait remonter le temps jusqu'à l'horreur des origines. Affronter la Pierre Noire sur laquelle des revenants célèbrent un culte barbare. Consommer la drogue liao qui déchaîne les chiens de Tindalos et oblige les audacieux à "arrondir les angles" de l'espace-temps. Ecrire pour raconter l'horreur absolue, sans craindre de surexciter la créature qui se nourrit de vos pensées. Lire les notes laissées par tel ou tel disparu, quitte à voir les habitants de l'ombre venir au-delà du seuil pour les reprendre ou même pour vous kidnapper. Traduire le *Necronomicon* ou le *De Vermis Mysteriis* au risque de devenir fou ou de prononcer la phrase qui évoquera le monstre. Tel fut, dit-on, le sort de Lovecraft en personne.

Mais peut-être en rattrappas-tu, ami. Comprends alors sur quels abîmes flotte l'humanité. Allons, ferme les yeux, rappelle-toi les temps lointains où la Terre était livrée à l'horreur. Écoute l'Appel de Cthulhu [AC].

Tu voudras en savoir davantage. Tu chercheras les lieux maudits. L'église abandonnée où une boîte, selon certains, emprisonnerait le Spectre des Ténèbres. La forêt où des sacrifices humains réveillent une monstrueuse forme sombre. La Salle des Sorcières, où toute imprudence ferait apparaître l'Abomination de Salem. La tombe de ce sorcier, qu'on ouvre en prononçant certaine incantation de Lovecraft. Tel manuscrit annonçant qu'Y'gonolac va revenir.

Pense aux espaces souterrains. La Cité-Sœur où survit le peuple saurien. Les profondeurs où marche le dieu Shuddle-M'eil, attentivement suivi par les sismographes. Pense aux abysses océaniques, aux dauphins qui séduisent les filles d'Innsmouth. Il faut bien que le peuple oublié de R'lyeh s'accroisse pour préparer le retour des Grands Anciens. Quand vont-ils être prêts?

Bientôt sans doute. On croit que les Lloigors veulent envahir la Terre. Ils ont déjà gagné certains esprits humains et se nourrissent de l'énergie du rêve. Partout la violence grandit. Le monde est en grand danger! [CT]

Décidément tu aimes trop la mort. Tu en viendrais à t'ouvrir les veines dans les cimetières pour regarder danser les fantômes. A t'égayer dans une forêt pour contempler de près les meurtres d'antan. Ou à envier le destin du poète sourd, muet et aveugle...mais agressé par une puissance obscure. Prends garde à ce qui t'attend par-delà l'abîme! Prends soin des monstres ou crains la vengeance de leurs parents! Crains la mort ailée si tu la convoques à la légère!

Tu penses trop à la fin des temps, à la marée noire dans le chaos, à la chaleur du soleil sur toutes les mers, aux hommes qui, ayant subi le cycle sans fin du futur, disparaîtront après un dernier message par-delà l'abîme. Il y a une force en toi qui te pousse à ouvrir ce caveau et à regarder sortir cette patte noire.

Tu ne devrais pas te laisser fasciner à ce point par les musées. Ce n'est pas raisonnable. Il y a des hommes de pierre qui ont grandement souffert des sculpteurs; il y a des horreurs pétrifiées par l'étreinte des démons, il y a même des momies surgies du fond des siècles et - malheureusement pour elles - restées vivantes au sein de leur cercueil de chair desséchée. Elles aussi avaient cru pouvoir affronter les dieux. Les pauvres! [HM]

Les dieux...Yig, le Grand Serpent qui n'aime pas qu'on tue sa progéniture. Quetzalcoatl, dont l'exécuteur des Hautes Oeuvres va préparer la venue en décimant les hommes. Les races oubliées veulent que la Fièvre Noire s'abatte sur la Terre. A moins qu'elles ne se soient repliées sous quelque tertre, au fond d'un labyrinthe où les visiteurs ne sont pas précisément les bienvenus.

Mais comment aller dans les profondeurs? Comment réveiller les morts? Comment affronter l'horreur dans le cimetière? Comment supporter tous ces corps privés de leurs âmes et qui ne comprennent plus? Elles sont captives dans des bouteilles noires et manifestement il n'en sortira rien de bon. [HC]

Crois-moi, ne lis pas ces livres maudits. Ce n'est pas pour toi. Ce sont choses terribles, et vouées à la commodité particulière des Profonds et de leur descendance. Les arrière-mondes sont la matière de ces volumes : ce n'est pas raison que tu emploies ton loisir en un sujet si atroce et si vain. Adieu donc. D'Arkham, ce premier d'avril mil neuf cent quatre-vingt-onze.

LE LIVRE DES ARRIERE-MONDES

PERSONNAGES

Dilettantes

Stephen Jones. Manque être offert en sacrifice au dieu Rhan-Tegoth [HM p.202].

Écrivains et artistes

Edmund Fiske. Passe quinze ans à venger la mort Robert Blake [CT p. 40].

Elmer Harrod. Présentateur d'une émission d'horreur à Arkham [CT p.109].

Howard. Désireux de suggérer l'horreur absolue, il a bien tort d'écrire une nouvelle terrifiante inspirée de faits réels [AC p.125].

H.P. Lovecraft. Explora les abîmes par des moyens littéraires [TC p.16, TC p.147]; mourut jeune alors que ses découvertes avançaient...[MC p.218]

Ward Phillips. S'inspira des mondes de la lampe d'Alhazred [OE p.95].

Clark Ashton Smith. Ses sculptures sont si animées... [MC p.106].

Etudiants

Ogden. Engagé par un savant étrange pour traduire le *Necronomicon* [AC p.59].

Phillips. Découvre que dans son sang coule celui des Profonds [MC p.199].

Médecins et paramédicaux

Nathaniel Corey. Psychiatre d'Arkham, il soigne Amos Piper [OE p.160].

Le nécrophile. Aime la mort et travaille dans des morgues [HM p.139].

Professeurs d'université

Paul Dundar Lang. Engage la lutte contre les Lloigor [CT p.235].

Seneca Lapham. Docteur en archéologie, il tente de détruire le Maître [RS p.171].

Laban Shrewsbury. Voué sa vie à la lutte contre Cthulhu [TC pp.12-13], aidé par un philologue [TC p.14], un théologien [TC p.75], un étudiant en ethnologie [TC p.131], un écrivain [TC p.183] et un archéologue [TC p.231, TC p.273].

Alonzo Waite. Devient gourou d'une secte hippie pour barrer la route aux Grands Anciens [CT p.197].

DIEUX, DEMONS ET CREATURES

Balor. Démon-chat, signe un pacte de sang avec les Peabody [OR p.87].

Seth Bishop. Sorcier adorateur de Cthulhu qui, après sa mort, continue de persécuter celui qui vient habiter sa maison [MC p.196].

Bokrur. Dieu-lézard qui doit rejoindre Lh'yib [CT p. 145].

Les Chiens de Tindalos. Situés au-delà de la vie, ils sont ce qui, au commencement, a été séparé de la pureté. La drogue liao permet de les voir [AC pp.114-116]. Ils sont aidés par les Doels [AC p.121].

Cthugha. Un des Grands Anciens, Etre de Feu, vivant sur Fomalhaut [AC p.200]. On peut l'invoquer grâce à une incantation [AC p.204].

Cthulhu. Etre de l'Eau, le plus terrible des Grands Anciens [AC pp.50-52, RS p.128, OE p.132, HC p.260, CT p.232], parfois appelé Shooloo [TC p.19], Kthulhu [TC p.146], Kthulhu [AC p.74], Clooloo [AC p.146], Kulu [TC p.173]. Accompagné de nains amorphes jouant sur d'étranges flûtes [MC p.109].

La créature de la Pierre Noire. Monstre en forme de crapaud [AC p.100].

Les engoulevents. Oiseaux qui s'emparent de l'âme des morts [MC p.63]. Leurs cris conduisent à la folie [MC p.64, MC p.100].

Flip. Dauphin, agent de Ceux des Profondeurs, il utilise Joséphine Gillman en vue de réunifier les forces de ses Maîtres [CT p.200].

Ghatanothos. Dieu terrifiant auquel le peuple de K'naa devait sacrifier des êtres humains [HM p.277]. Il a le pouvoir de transformer un homme en momie [HM p.256].

Les Grands Anciens. Gigantesques créatures issues d'Ubbu-Sathla [TC p.34]. Rebelles aux Premiers Dieux, ils furent exilés sur des planètes lointaines [TC p.188, RS p.186, CT p.220, OE p.122]. Les grands textes religieux en gardent la trace [TC p.236]. Ils envoyèrent des rêves au premier homme et celui-ci créa un culte qui ne s'est jamais éteint [AC p.33] Les Grands Anciens sont désunis [TC p.257] : Hastur combat Cthulhu [MC pp.49-50], Cthugha combat Nyarlathotep [AC pp.205-206]. Pour l'heure, ils reposent, morts, mais, lorsque les étoiles seront bien placées, ils revivront [AC p.34]. Suivant la nature du Grand Ancien [AC p.231], leur éveil s'accompagne de musique, de gémissements et de chants [AC pp.180-181, AC p.236], du rugissement d'un vent qui n'existe pas et d'une chute de température [AC p.226], de bruits de pas titaniques [MC p.139], d'odeurs de poisson [MC p.35]. Certains humains leur vendent leur âme [MC p.143].

La Grand'Race. Race d'esprits de Yith, ennemis des Grands Anciens [OE p.170].

Les habitants de la Cité sans Nom. Reptiles adeptes de Cthulhu [TC p.224].

Hastur. Grand Ancien, demi-frère de Cthulhu, il écumé les espaces célestes [MC p.49]. Peut chercher refuge dans un corps humain [MC p.51].

L'horreur de Partridgeville. Plus vieille que le monde, elle n'a ni forme ni couleur et cherche à pénétrer dans le cerveau pour se repaître des pensées [AC pp.152-153]. Contre elle, seul le Signe est efficace [AC p.150].

Ithaqua. Grand Ancien, Etre de l'Air, encore appelé Wendigo [AC pp.235-236]. Il emporte ses victimes à travers le temps et l'espace [AC p.239].

Lloigor. Grand Ancien, Etre de l'Air. [MC p.141, MC p.153].

Les Lloigors de Mu. Se nourrissent du sommeil des hommes [CT p.258].

Le monstre invisible. Créature marine qui noie les baigneurs [HM pp.57-66].

Le monstre flamboyant. Mort vivant qui revient ? Délire hallucinatoire ? [HM p.73]

La mouche-démon. Cousine de la mouche tsé-tsé [HM p.108]. L'âme de celui qu'elle pique est transférée dans le corps de l'immonde insecte [HM pp.136-137].

Nyarlathotep. Un des Grands Anciens, Créature de la Terre, l'Etre Sans Visage, le Spectre des Ténèbres [CT p.43, AC p.197], il réside dans le Bois de N'gai et ne redoute que Cthugha [AC p.191]. Accompagné par des Joueurs de Flûtes Idiots [RS p.161], il peut prendre un masque humain [AC p.207].

Vassili Oukranikov. Loup-garou mort qui hante les Bois du Diable [HM p.182].

Les Profonds Dieux. Forces du Bien, bannissent les Grands Anciens [TC p.234].

Les Profonds. Créatures mi-humaines, mi-batraciennes [TC p.22] à la solde de Cthulhu [TC p.256]. Peuvent se déguiser en humains [TC p.123].

Simeon Tanner. Revient vampiriser celui qui habite sa maison [HM p.171].

Rhan-Tegoth. Dieu venu de l'espace extérieur que raniment d'immondes sacrifices célébrés au Rogers' Museum [HM p. 216, HM p.239].

Shuddle-M'ell. Chose vermiforme qui rampe dans les profondeurs de la Terre et tente de récupérer deux de ses enfants [CT p.166].

Le tueur stellaire. Monstre avide de sang pourvu de multiples suçoirs [AC p.252]. On peut l'invoquer grâce à une formule du *De vermiiis Mysteriis* [AC p.250].

T'Yog. Grand Prêtre de Shub-Niggurath, qui osa défier Ghatanothoa. Le dieu le transforma en momie [HM p.257].

Yig. Père des serpents, il se venge de ceux qui agressent son peuple [HC p.150].

Yog-Sothoth. Etre de la Terre, Tout-en-Un et Un-en-Tout; force des hommes à commettre des actes immondes pour le faire renaître [MC p.88, MC p.99].

ARMES ET OBJETS MAGIQUES

La bague de Sylvan Phillips. Portant le sceau de R'lyeh, elle permet de percevoir les forces mystérieuses qui peuplent notre planète [MC pp.226-227].

Les balles d'argent. Utiles contre les serviteurs des innombrables [RS p.214].

Le cristal de Zon Mezzamalech. Transporte celui qui le regarde à travers le temps jusqu'à la source de toute chose, Ubbu-Sathla [AC p.75].

La Crux Anxata. Croix ansée de la ténébreuse Egypte qui, alliée de l'élixir de Tikhoun et de l'incantation de Vach-Ciraj, repousse les démons [CT p.103].

Les drogues : - La drogue liao. Permet de voir tout ce qui a été et tout ce qui sera [AC pp.108-109]. - Le L.S.D. Ouvre l'esprit sur les horreurs de mondes malsains [CT p.219]. - L'opium. Occasionne d'étranges rêves [HM p.35].

L'exécuteur électrique. Casque électrique créé par Felton pour débarrasser la Terre des hommes et préparer la venue de Quetzalcoatl [HC p.129].

L'étoile à cinq branches. Repousse les Grand Anciens [TC p.256, RS p.51, OE p.178].

La Fièvre Noire. Maladie extraterrestre propagée par le Dr. Clarendon [HC p.56].

Les figurines et bas-reliefs à l'image de Cthulhu. Taillés dans une pierre inconnue [AC p.26, AC p.45], ils représentent la terrible créature seule [MC p.228, HM p.202, AC p.240] ou sur fond de ruines cyclopéennes [AC pp.17-18, MC pp.104-105]. Ils conduisent leur possesseur à sa perte [MC pp.118-120].

L'homme de pierre. Victime d'une formule du Livre d'Eibon [HM p.88].

Le liquide embaumeur. Créé par Henry Thondike, entrepreneur de pompes funèbres, il plonge celui qui l'absorbe dans un état de catalepsie [HC p.37].

Le tableau de Marsch. Tient prisonnière dans sa toile Tanit Isis de Zimbabwe, l'Ombre Antique aux cheveux de serpents noirs [HC p.203].

MOYENS DE TRANSPORT A TRAVERS LES DIMENSIONS

Les Byakhee. Monstrueuses créatures capables de voler dans l'espace-temps [TC p.119]. Il faut utiliser un sifflet en pierre [TC p.29] et boire l'hydromel doré des Premiers Dieux [TC p.28, TC p.61] ou le prendre en pilule [TC p.118].

Les fenêtres. Certaines ouvrent sur d'autres réalités [OE p.113, RS p.71].

La lampe d'Alhazred. Lampe ouvrant sur des pays oubliés [OE p.95].

Les marais du Yorkshire. Mènent à la cité engloutie de Lh'yib [CT p.147].

La salle des sorcières. Creusée sous la demeure de la sorcière Abigail. Ouvre sur l'abîme de Nyogtha, la Chose qui ne devrait pas être [CT p.92].

Le tertre. Situé en Oklahoma occidentale, ses tunnels mènent au monde de K'n-yam, gardés par les Y'mbhi, les sentinelles mutilées [HC p.226].

DECORS

Arkham. Vieille cité du Massachusetts [TC p.12, RS p.9].

La bibliothèque de la Miskatonic University. On peut y consulter l'un des rares exemplaires du *Necronomicon* [TC p.36]. On y rencontre le Dr. Llanfer [MC p.13], le Dr. Harmitage Harper [RS p.120] et Mr. Peabody [TC p.36, TC p.84].

Celeano. Etoile éloignée [TC p.66] où le Dr. Shrewsbury alla étudier les hiéroglyphes dérobés aux Premiers Dieux [CT p.62].

Le cimetière de Daalbergen. On y voit marcher une gigantesque silhouette serrant une bouteille noire et poursuivant un but qu'elle a oublié [HC p.329].

La Cité sans Nom. Ville du désert, où le Dr. Shrewsbury interroge le spectre d'Abdul Ahazred, l'auteur du *Necronomicon* [TC pp.209-221, CT p.149].

Dunwich. Pays de ruines et de végétations anormales où résident des hommes dégénérés et où se cache la maison de Dame Bishop [RS p.55].

L'Etoile Noire du Taureau. Etoile mourante où la Grand'Race s'est réfugiée, édifiant une incommensurable Bibliothèque où sont classées les archives de l'univers. L'esprit d'Amos Piper y fut transféré [OE p.168].

Federal Hill. Colline où repose l'église noire du Libre-arbitre [CT p.11].

La forêt de Roodsford Road. Lieu de culte druidique où l'on évoque par des sacrifices Shoggoth, la Chose Végétale venue des profondeurs [CT p.84].

G'harme. Cité morte dont Wendy-Smith rapporta les oeufs de Shuddle-M'ell [CT p.170].

L'île Noire. Ile mobile abritant les ruines de l'antique R'lyeh [TC p.240, TC pp.267-268].

Innsmouth. Inquiétante ville portuaire [TC p.87, OE p.105] où l'on trouve l'Ordre Esotérique de Dagon [TC p.105], un édifice à la gloire de Cthulhu [TC p.97, TC p.111]. Obed Mars se maria avec une créature à moitié humaine. Génération après génération, de monstrueux stigmates s'étendirent à tous les habitants d'Innsmouth [TC p.114, RS p.97, CT p.222].

K'n-yam. Monde bleuté situé sous terre et peuplé de colons amenés de l'espace par Cthulhu, le Dieu à tête de pieuvre [HC p.262].

Les marais de Nouvelle-Orléans. Rendez-vous des adorateurs de Cthulhu [AC pp.29-33].

La maison van Der Heyl. Jadis habitée par une famille de sorciers [HM p.312]. Abrite une mystérieuse créature [HM p.307].

Mu. Ancien continent où vécurent les Lloigor et leurs esclaves [CT p.256].

La Pierre noire. Reste d'un château cyclopéen [AC p.92-93], lieu d'un culte immonde dont les sectateurs morts reviennent encore [AC p.103].

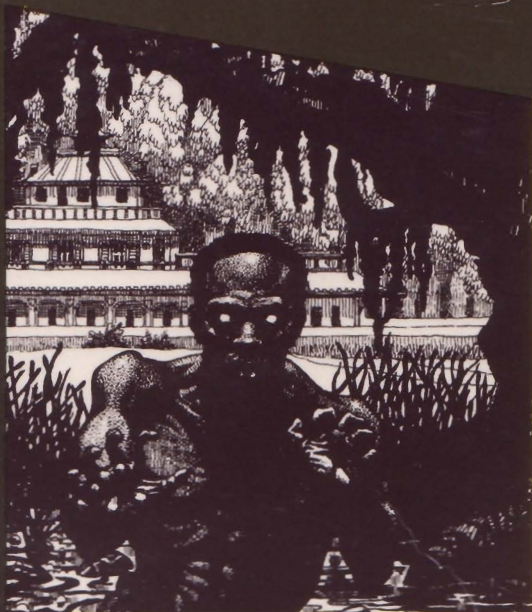
R'lyeh. Royaume englouti où Cthulhu mort repose et attend en rêvant l'heure où il surgira à nouveau [AC pp.48-50, OE p.126, HC p.211].

Le Rogers' Museum. Galerie de l'Horreur exposant de monstrueuses figurines [HM p.202] adorées par George Rogers, le conservateur [HM p.211].

Pour
**L'APPEL de
CTHULHU**

Les DEMEURES de L'EPOUVANTE

Cinq aventures terrifiantes dans des demeures abandonnées



*"C'est une résidence, entourée de marais,
posée tout près d'une colline,*

*Où le vent dans les branches
susurre de maléfiques légendes ;*

*Par dessus des troncs si vieux
qu'ils respirent la mort,*

*Grimpent des plantes froides et vertes
gavées d'étranges nourritures... "*

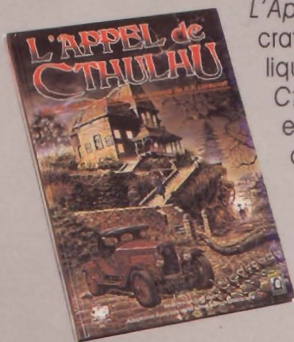
- H.P. Lovecraft

Où ceux qui sont sains d'esprit ne voudraient pas mettre les pieds

Dans des demeures obscures et isolées, d'ignobles monstres sont tapis. Ils veulent mener l'Humanité à sa perte. Pour cela, ils se font aider par des agents humains.

Tous ces agents ne sont pas des volontaires. Pour les soumettre à leur volonté, les entités monstrueuses ont tissé des toiles de subtiles manigances ; elles n'ont pas forcément recouru aux démonstrations de leur puissance destructrice. Andrew Keetling est l'un de ces agents malgré lui. Homme d'affaires prospère de Boston, il a disparu. On craint qu'il soit retenu prisonnier, quelque part, dans une demeure où se tapit l'Épouvante...

LES DEMEURES DE L'EPOUVANTE est un livret réunissant cinq nouvelles aventures indépendantes se déroulant au cours des années 20. De longueur et de complexité différentes, elles peuvent être insérées dans le cours d'une campagne. Certaines peuvent être jouées en une seule soirée, d'autres demanderont des nuits entières. Elles peuvent aussi être utilisées comme des diversions, pour brouiller les pistes ou pour pimenter la vie d'investigateurs blasés.



L'Appel de Cthulhu est un jeu de rôle inspiré des œuvres de H.P. Lovecraft, dans lequel les personnages sont confrontés aux menées diaboliques des Grands Anciens et de leurs serviteurs. Dans L'Appel de Cthulhu, les joueurs incarnent des investigateurs menant des enquêtes sur des événements bizarres et se trouvant confrontés à des horreurs indicibles. Ce sont des hommes et des femmes ordinaires des années 20 qui sont plongés dans des aventures effroyables parce qu'ils ont découvert de sombres secrets. Les Demeures de l'Épouvante est un supplément offrant à ces investigateurs des sujets d'enquête impliquant de mystérieuses demeures à côté desquelles la pire des maisons hantées paraîtrait un lieu de distraction.

119 F



9 782740 800171

ISBN : 2-7408-0017-7



L'Appel de Cthulhu/Call of Cthulhu® est une marque déposée par Chaosium Inc. pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère. Edition Française réalisée par :
Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15
sous licence Chaosium Inc.

