

La Tombe

Scénario pour Cthulhu An Mil par Stéphane Gesbert

stephane@ad1000.cjb.net

Traduit de l'anglais par Kundin

khroumir@yahoo.fr



Les vivants ferment les yeux des morts, mais ce sont les morts qui ouvrent les yeux des vivants.

Vieux proverbe slave.

« La Tombe » est une première incursion dans les territoires lugubres de *Cthulhu An Mil*. Historiquement, le scénario se situe en l'an 998 de l'ère chrétienne. Il transporte le Gardien et les joueurs jusqu'aux Marches Orientales de l'Empire Germanique, dans les forêts épaisses des collines du nord de Vienne.

L'intrigue est assez générale pour être adaptée à une époque ou à un lieu différents, à la discrétion du Gardien. Pour des raisons pratiques, nous utiliserons le genre masculin pour désigner le Gardien et les investigateurs.

Informations réservées au Gardien

Au village de Laa, colons germains et Slaves locaux cohabitent avec difficulté, unis par leur haine commune des barbares magyars (hongrois) de l'est, qui furent autrefois la terreur de l'Occident. Mais un ennemi encore plus terrible se tapit dans les profondeurs de la forêt : le Ténébreux, une créature du Mythe. Pendant des décennies il s'est caché dans les couloirs obscurs de sa tombe, au plus profond de la forêt. La nuit, il rôde dans la région, chassant les humains ou achetant des esclaves à des marchands humains. Les captifs sont ramenés à la tombe, métamorphosés et livrés aux Mi-Go qui les emportent dans une de leurs mystérieuses bases extraterrestres.

L'intrigue

Le scénario est divisé en trois parties distinctes. Dans la première partie, les personnages des joueurs seront confrontés à un

mystère lié à la disparition de leur maître ou de leur employeur, Frère Gudman, et découvriront une étrange pierre noire. En interrogeant les habitants de la région, ils apprendront toutes sortes de légendes et de rumeurs inquiétantes se recoupant entre elles de façon troublante ; toutes se rapportent à l'influence malfaisante du Ténébreux. Ce dernier, aidé par les Mi-Go, tentera de reprendre la Pierre Noire aux investigateurs tout en répandant terreur et destruction sur son passage. Dans la seconde partie du scénario, les investigateurs quitteront le village et rencontreront les Magyars tant redoutés. La dernière partie du scénario verra les investigateurs descendre dans la tombe du Ténébreux pour y rencontrer leur destin.

Les notes destinées au Gardien, comme celle-ci, sont en italique.

Le Gardien est invité à se familiariser avec la chronologie des événements figurant en page 2, et avec les cartes données en annexe.

Informations destinées aux joueurs

Les investigateurs rejoignent le Frère Supérieur Gudman, le Frère Drogo et cinq moines guerriers pour un voyage de deux semaines entre Regensburg et Laa, un avant-poste sur la frontière orientale de l'Empire Germanique. Les moines sont des missionnaires envoyés par l'évêque de Regensburg afin de convertir et pacifier les barbares magyars habitant à l'est de Laa. Les investigateurs peuvent être des soldats engagés pour protéger les moines, des confrères missionnaires, des guides slaves... etc. Gardien et joueurs devraient expliciter les relations entre les investigateurs et Frère Gudman avant le début de la partie ; au moins un des investigateurs possède une lettre de recommandation de l'évêque.

À cause de délais lors de la traversée du Danube à Hainburg, les investigateurs se retrouvent avec un jour de retard sur Gudman. Les deux groupes prévoient de se retrouver à Laa.

Quittant la principale route sud-nord de commerce de l'ambre le matin suivant, les investigateurs prennent la direction nord-est vers Laa.

La région a été le théâtre de féroces combats contre les Magyars lors du siècle passé. De nombreuses rumeurs circulent à propos de choses impies qui hantent la forêt. Il va sans dire que seuls les plus braves osent passer la nuit dehors.

Aides de jeu réservées au Gardien

Chronologie

907 après J.C. : Arrivée du Ténébreux et des Mi-Go qui envahissent la tombe celtique sous la Colline Noire. Les Mi-Go construisent un portail vers une de leurs bases située sur un monde extraterrestre et commencent l'extraction de halite. Le Ténébreux s'incarne dans le corps momifié du prince celtique qui était enterré là. Les Slaves de la région occupent le site de Laa, où se trouve une colline fortifiée et un temple slave. Bientôt, un culte païen installe un temple secret au pied de la Colline Noire et fournit au Ténébreux et aux Mi-Go les victimes humaines dont ils ont besoin.

970 : Arrivée des premiers colons germaniques à Laa.

975 : Brant, âgé de 22 ans, arrive à Laa. La colline fortifiée et le temple slave sont rasés ; une forteresse germanique est construite.

976 : L'empereur Otton donne à Brant toute autorité sur les païens. Le culte païen est éradiqué, ses prêtres sont arrêtés au village et sommairement exécutés. Le temple secret au pied de la Colline Noire est peu à peu oublié et tombe en ruines.

977 : Burgolf, âgé de 16 ans, arrive à Laa. Rapidement, il prend part au trafic d'esclaves avec les Magyars et le Marchand (le Ténébreux) ; il partage ses bénéfices avec Messire Brant qui l'aide à organiser le trafic.

984 : Embargo commercial : Burgolf cesse de se livrer au trafic d'esclaves ; le Ténébreux et les Mi-Go sont obligés d'enlever des humains pour mener à bien leurs plans impies.

985 (jusqu'au début de la partie) : Les gens disparaissent à intervalles plus ou moins réguliers ; le Ténébreux a besoin d'occuper un nouveau corps tous les six mois (en mai et en novembre) et les Mi-Go transportent des têtes d'humains vivantes vers leurs bases extraterrestres.

988 : Le hameau d'Asparn tombe en ruines dans d'étranges circonstances.

989 : Mort du prêtre germanique, remplacé par Zutto.

995 : Brant donne des terres aux sept Frères ermites. Le conflit entre la Bavière et la Hongrie prend fin. Les rebelles magyars envahissent Laa et réduisent en cendres une partie du village. Le seigneur perd son épouse dans l'attaque et quelques colons sont tués. Construction de l'ermitage et de l'église (Burgolf rencontre le Marchand/ le Ténébreux pour la dernière fois).

995 : Deux Frères ermites sont envoyés à l'est pour christianiser les rebelles magyars ; ils sont réduits en esclavage par les Magyars et ne reviendront jamais.

995-997 : Les rebelles magyars mènent des attaques sporadiques contre Laa pour voler du bétail.

997 : Brant capture Zoltan, fils du chef rebelle magyar Moh-Gor ; Zoltan est enfermé dans un cachot sous le donjon de Brant. Les attaques des Magyars cessent.

998 : Début de l'aventure le 1^{er} novembre.

La forêt

Le Gardien devrait faire de son mieux pour rendre les joueurs nerveux à chaque fois que leurs investigateurs doivent traverser la forêt, et la rendre effrayante après la tombée de la nuit. Des forêts mixtes couvrent les collines. À certains endroits le feuillage est si épais que la forêt est constamment plongée dans la pénombre. Des bois marécageux de chênes et de frênes parsemés de tourbières traîtresses couvrent le fond des vallées et emplissent les plaines.

Notez que si les investigateurs se perdent dans la forêt, il est théoriquement possible de déterminer dans quelle direction se trouve le village grâce au son des cloches de l'ermitage (avant que celui-ci ne soit détruit, bien entendu). On sonne les cloches cinq fois du lever au coucher du soleil. Cette astuce ne fonctionne qu'à moins de 5 km de distance, et entre 5 et 10 km sur un jet réussi en **Ecouter**.

Utilisez les stratagèmes suivants avec modération, un à la fois et en évitant de les répéter inutilement :

- Coté lugubre de la forêt : accentuez cette impression en décrivant l'aspect sauvage de la forêt, les odeurs, la difficulté de la progression, le froid et la pluie, l'isolement... etc.
- Rencontres avec des bêtes sauvages, par exemple : aurochs, buffles, cerfs, sangliers, élans, chevreuils, ours... etc. Les loups en particulier peuvent adopter un comportement étrange, suivant les investigateurs à distance, s'arrêtant lorsque ces derniers s'arrêtent, disparaissant hors de vue pour réapparaître plus près... etc.
- Entendre soudain un bruit tout proche, ou voir tout à coup bouger quelque chose du coin de l'œil. L'intrus, quel qu'il puisse être, a disparu avant que les investigateurs n'aient le temps de réagir.
- Bruits déconcertants : quelque chose de lourd suit le groupe ou se déplace à côté de lui, sans jamais se montrer.
- Sentiment persistant d'être suivi et observé. À certains moments, cette sensation peut être si forte que « l'observé » peut penser être en mesure de désigner où se trouve « l'observateur ». Invariablement, la zone désignée est assez éloignée et plongée dans une impénétrable obscurité.
- Vision éphémère et effrayante d'une forme blanchâtre (Mi-Go) s'évanouissant rapidement derrière les arbres.
- Bruit de fond presque imperceptible. Le son est difficile à décrire mais pourtant sinistre : une sorte de grondement ou de roulement de tambours lointain. Parfois, les investigateurs peuvent avoir l'impression que le bruit est plus fort, et peuvent même penser que quelque chose vient vers eux.
- Un investigateur peut soudain avoir le sentiment d'un danger imminent : « Il y a quelque chose de bizarre ici... Nous devons partir... Maintenant ! » Ce qui arrive s'ils ne partent pas reste à la discrétion du Gardien.
- Brusques migraines et baisse surprenante de la luminosité ; les investigateurs relèvent la tête comme s'ils s'attendaient à

voir une grande silhouette ou un nuage projeter son ombre sur la forêt. Mais rien de tout cela n'est visible, simplement les ténèbres.

- La menace la plus sérieuse est une rencontre directe avec un Mi-Go ou avec le Ténébreux. Ce genre de rencontre est décrite en détail plus loin et ne devrait pas arriver par hasard.

Chasse à l'homme

Le paragraphe suivant fournit au Gardien quelques informations optionnelles pour jouer de façon réaliste une chasse à l'homme nocturne en forêt.

- Il est conseillé au Gardien de garder une trace écrite de la position de chacun sur une carte improvisée montrant les principaux éléments du paysage. Ne vous perdez pas en détails inutiles : les distances précises et les proportions ne sont pas vitales. Procédez secrètement à des jets de **Navigation** lorsque c'est nécessaire. Notez que les cavaliers dépendent presque entièrement des chiens pour retrouver des fuyitifs. À courte distance, les fuyitifs auront besoin de jets réussis en **Se Cacher** ou en **Discrétion** pour ne pas se faire repérer. Un soldat sur trois porte une torche qui peut être aperçue à 100 mètres à la ronde.
- Il y a deux types de terrains de base : les sommets de collines et les vallons. Les sommets de collines sont presque entièrement couverts d'une dense forêt mixte constituée d'ormes, de chênes et de pins. Les vallons sont recouverts de bois de chênes plus clairsemés.
- Si le Gardien le désire, les groupes restant sur les collines peuvent entrer dans des bois de sapins très denses. Ces bois sont impénétrables pour les chevaux. Ils constituent de très bonnes cachettes et forcent les cavaliers à continuer la poursuite à pied. D'un autre côté, faire face à des chiens de guerre dans ces bois très denses est très angoissant et très dangereux.
- Si le Gardien le désire, un ruisseau ou une rivière peut traverser le terrain. Chaque ruisseau que les fuyitifs traversent rend leurs traces plus difficiles à suivre. Par conséquent, la meilleure stratégie à adopter pour les fuyitifs est de marcher dans un ruisseau sur la plus longue distance possible pour égarer les chiens. La rivière Thaya est une opportunité encore meilleure de bloquer leurs poursuivants pour des fuyitifs malins. Les prés marécageux parsemés de chênes et de frênes sur les bords de la rivière sont particulièrement traîtres, surtout pour des animaux lourds. De plus, les chiens de guerre et les cavaliers ne s'aventureront pas à traverser une rivière profonde. Appliquez les règles d'exposition au froid pour simuler les effets de l'immersion dans l'eau (5°C) et le port de vêtements mouillés à l'air libre (0°C).

1^{er} novembre 998

La nuit tombe sur les terres forestières inexplorées. Les investigateurs s'installent près du feu de camp, sous un ciel froid et pluvieux, non loin de la rivière Zaya. Ils espèrent arriver à Laa le lendemain pour rejoindre Gudman. Un gémissement inquiétant se fait entendre loin vers le nord, suivi par un chœur distant de loups qui hurlent.

Plus tard cette nuit-là, des cris et le bruit d'un grand animal s'enfonçant dans les broussailles réveillent les investigateurs. En une poignée de secondes, un homme surgit en courant dans le campement et traverse la clairière en quelques enjambées. Les investigateurs ont tout juste le temps de reconnaître Frère Drogo,

couvert de boue et de sang ! Juste derrière lui, un cavalier brandissant une masse d'armes fait alors irruption dans la clairière. Drogo et le cavalier disparaissent dans les ténèbres de la forêt, en direction du bas de la colline, vers la rivière Zaya.

Quand les investigateurs arrivent à la rivière, ils aperçoivent un corps immobile étendu sur une plage de galets. Il n'y a aucune trace du cheval. Le premier investigateur arrive juste à temps pour apercevoir une silhouette sombre remuer dans la rivière et disparaître dans les eaux glacées (5°C).

Le corps reposant sur les galets est celui du cavalier, immédiatement reconnaissable : il s'agit de l'un des moines guerriers de Gudman ! Il serre toujours sa masse d'armes dans la main droite et souffre atrocement (d'une fracture de la nuque, ce qui peut être déterminé à l'aide d'un jet réussi en **Premiers Soins** ou en **Médecine**). Avant de mourir, le moine marmonne ces derniers mots : « Tous morts... Pas Gudman... » après quoi il se met à réciter compulsivement ce verset en Grec : « *Kai ek tou kapnou ex-elthon akrides eis ten gen, kai edothe autais exousia, hos echousin exousian hoi skorpioi tes ges.* » Ce passage est tiré de la version grecque de l'Apocalypse verset 9 : 3, et peut être traduit par : « Et de la fumée sortirent des sauterelles, qui se répandirent sur la terre ; et il leur fut donné un pouvoir comme le pouvoir qu'ont les scorpions de la terre. »

Dans la main gauche du moine mort, les investigateurs trouvent une étrange pierre noire. Une description en est fournie dans les caractéristiques du Ténébreux page 27. Le Ténébreux a besoin de la Pierre Noire et fera tout pour la récupérer.

Le massacre

Le lendemain, après une heure de marche sur le sentier accidenté qui traverse la forêt, les investigateurs arrivent au village fantôme d'Asparn. Un silence étrange règne parmi les maisons en ruines, dont la plupart semblent avoir été détruites par un incendie il y a des années. Sous les frondaisons des premiers arbres après le hameau abandonné, les investigateurs découvrent ce qui reste des hommes de Gudman.

Tout d'abord, les investigateurs remarquent un grand loup gris arrachant de ses dents la chair d'un cadavre sans tête qui gît sur le sentier. Le loup s'éloigne furtivement lorsque les investigateurs s'approchent. Une recherche rapide permet de découvrir trois autres moines décapités, disséminés sur le sentier. Il y a aussi un mystérieux corps qui ne peut être identifié. Ce dernier cadavre est entièrement dénudé, éventré et dans un état de putréfaction avancée. Les pertes de **Santé Mentale** pour l'ensemble de cette scène sont de 1/1D4+1.

Une recherche minutieuse des sous-bois permet de découvrir des traces laissées par un humain (Drogo) et par un cheval (le moine guerrier) se dirigeant vers le sud-ouest, mais aussi des traces profondes de pas humains (le Ténébreux) venant de l'est et se dirigeant vers le campement des moines. Ces traces peuvent être suivies sur une certaine distance, mais elles disparaissent bientôt. Les mules qui portaient les quelques effets personnels des moines ont disparu. Tenter de suivre leur errance à la trace dans les collines boisées nécessite des jets de **Suivre Une Piste** sans fin et s'avère finalement inutile.

Après avoir fouillé les environs sans trouver d'autre indice, les investigateurs – vraisemblablement de bons chrétiens – n'ont pas vraiment d'autre choix que d'enterrer les corps. Il est tard quand ils achèvent cette tâche et le groupe, quoique fatigué, doit se dépêcher pour atteindre Laa avant la tombée de la nuit.

Ce qui est arrivé à Gudman et à ses hommes

En raison de la lenteur de la progression sur le sentier forestier boueux, Gudman décida de monter le campement près du village

fantôme d'Asparn et de gagner Laa le lendemain. Alors que tout le monde dormait – à l'exception du moine guerrier montant la garde près du feu – le Ténébreux et sept Mi-Go attaquèrent les moines et les mirent hors de combat (cette attaque est du même type que celle décrite dans le chapitre « L'embuscade », voir plus loin). Seul le garde parvint à s'enfuir. Un des Mi-Go emporta Frère Gudman dans l'ancre du Ténébreux, pour en faire un sujet d'expériences biologiques inhumaines. Le Ténébreux s'extirpa alors de son hôte et passa dans le corps du jeune Drogo, abandonnant le corps en putréfaction retrouvé plus tard par les investigateurs (pour des raisons de simplicité, nous supposons que ce corps est celui d'un voyageur anonyme, inconnu des protagonistes de ce scénario). Après sa transformation, le Ténébreux décapita les autres moines sans défense.

Le garde survivant, horrifié, assista à la scène de loin, protégé par l'obscurité de la forêt. Ce fut seulement après le départ des Mi-Go, qui s'envolèrent avec les têtes, qu'il eut le courage d'entreprendre sa dernière mission divine : traquer le démon qui avait pris l'identité de Drogo et le détruire.

Avant d'être terrassé par Drogo (alias le Ténébreux) près de la rivière, le moine guerrier arracha la Pierre Noire au Ténébreux. Le Ténébreux prit la fuite à l'arrivée des investigateurs, laissant la Pierre Noire derrière lui.

L'arrivée

Au crépuscule, des odeurs de feux de bois et des aboiements lointains indiquent aux personnages qu'ils approchent du village (*civitas*) de Laa.

Quittant le couvert des arbres, le groupe traverse d'abord une extraordinaire « forêt » de grandes croix de bois (coutume slave locale destinée à se protéger des esprits de la forêt) avant de traverser une vaste clairière d'environ 800 mètres de long, couverte de prairies et de champs et parsemée de bosquets. Sur leur gauche et sur leur droite, les investigateurs peuvent voir des fermes slaves. Devant eux ils aperçoivent les contours d'un village fortifié, défendu par une robuste enceinte de bois et par des douves alimentées par la rivière Thaya. L'enceinte entoure deux zones bien distinctes séparées par une palissade : le village des colons germains – composé de maisons de bois serrées les unes aux autres – et un fort comprenant des bâtiments de plain-pied regroupés contre le mur d'enceinte, encerclant un donjon de bois qui s'élève à environ 15 mètres au-dessus du sol. Au sommet du donjon, les investigateurs peuvent apercevoir la silhouette sombre d'une sentinelle qui se découpe sur le ciel du soir.



Une foule importante s'est rassemblée devant l'un des baraquements du village. Deux gardes munis de longues perches sont en train d'extraire un corps des douves avant de le déposer sur le pont. À la lumière des torches, les investigateurs reconnaissent le corps de Drogo ! Tous les regards se tournent vers les nouveaux arrivants.

Un guerrier particulièrement impressionnant nommé Hunman (« l'Homme sombre », bras droit du seigneur local) s'approche des investigateurs et leur demande leurs noms et la raison de leur visite. Il les invite ensuite poliment mais fermement à le suivre pour être reçus en audience par le seigneur. Hunman ordonne aux villageois de rentrer et de se barricader chez eux. Il crie aussi quelques instructions aux soldats à proximité et leur ordonne de fermer toutes les portes du village et de regagner leurs postes.

Le donjon

Les investigateurs sont escortés jusqu'au donjon, où ils rencontrent le seigneur local. La salle du premier étage est froide et sombre, éclairée par la seule lumière du feu. Messire Brant (« Épée flamboyante », voir page 23) est assis sur un siège de bois sculpté recouvert de grandes peaux de loups gris. Deux énormes chiens de guerre sont couchés de chaque côté du siège et suivent les investigateurs du regard. De curieux trophées de guerre (un bouclier magyar, un sabre, un arc de chasse et une armure doublée de feutre) sont accrochés au mur derrière Brant. Hunman et six serviteurs armés sont présents dans la salle ainsi que Zutto, le prêtre du village. Dans un coin sombre est assise une vieille dame (la mère de Brant). Du point de vue du jeu, la situation est relativement simple : Brant ne sait rien à propos des missionnaires ou des investigateurs. La seule personne qui les attendait à Laa est le Frère Christian de l'ermitage (page 9). Brant sait seulement qu'un corps non identifié a été retrouvé dans les douves juste avant le coucher du soleil : « Ce cadavre est un signe que je ne peux interpréter. À vous de m'apporter des explications ! »

Pour finir, Brant ordonne au groupe de rester dans les alentours du village jusqu'à ce que l'affaire ait été éclaircie. Si les investigateurs se portent volontaires pour enquêter sur le crime, le seigneur leur propose de les héberger et leur offre un logement de fortune dans les dépendances du fort. Les personnages peuvent avoir l'occasion de poser quelques questions à Brant pendant le dîner ou durant une partie d'échecs. Au cours de la soirée, les échos étouffés d'un hurlement inhumain provenant apparemment des profondeurs du donjon viennent perturber le repas. Brant envoie l'un de ses hommes et le gémissement cesse brusquement après une minute ou deux. Les questions concernant l'origine de ce gémissement ne reçoivent pas de réponses (les investigateurs doivent interroger les colons germains ou les soldats pour en apprendre plus sur le prisonnier de Brant, Zoltan). Les personnages se retrouvent seuls après le repas. Il est possible de passer la nuit au fort, chez Burgolf ou dans la maison du prêtre. Notez que les portes du village sont toujours fermées de nuit.

À leur insu, les investigateurs ont déjà mis un pied dans les machinations du Ténébreux. Celui-ci, après être retourné sur les lieux de la mort du dernier moine guerrier, n'a pu retrouver la Pierre Noire et en a conclu que les investigateurs devaient l'avoir récupérée. Les investigateurs l'ayant vu (sous l'apparence de Drogo), le Ténébreux a décidé de rechercher un hôte moins compromettant. À l'aube, plusieurs heures avant l'arrivée des investigateurs, il a trouvé un corps d'accueil qui lui convenait dans le village de Laa : celui d'un garçon de six ans, Dragan.

Le « Civitas »

Les investigateurs devraient d'abord se familiariser avec les environs immédiats du village. Notez que les cloches de l'ermitage sonnent cinq fois entre le lever et le coucher du soleil et peuvent être entendues depuis le village. Les endroits dignes

d'intérêt sur la carte sont décrits ci-dessous. Les investigateurs peuvent rencontrer d'importants personnages-non-joueurs comme Brün et Dragan et peuvent rassembler les premiers indices pour démêler les fils du mystère. Les profils types d'un colon germain et d'un Slave anonymes sont fournis pages 24-25 et incluent quelques informations qu'ils peuvent connaître. Les investigateurs ont de bonnes chances de rencontrer des colons dans la taverne de Burgolf et dans les ateliers. Les Slaves, quant à eux, se trouvent la plupart du temps dans leurs fermes ou dans les champs.

La taverne et la maison de Burgolf

Dès que possible, le Gardien devrait s'arranger pour que les investigateurs rencontrent un personnage-clef du scénario : la jeune Brün (voir page 24). Brün, jeune fille de 16 ans, intelligente et assez mignonne, est la fille de l'homme le plus riche du village : Burgolf le marchand (« Loup des Montagnes », voir page 24). Le Gardien devrait faire de son mieux pour la rendre aussi charmante que possible ; Brün est malicieuse et elle est curieuse d'en savoir plus sur les personnages.

Bien que l'on puisse rencontrer Brün n'importe où dans Laa, la petite taverne de Burgolf reste l'endroit le plus logique pour la trouver en début d'aventure. La taverne ouvre le soir. Elle est constituée d'une pièce unique au centre de laquelle se trouve une grande table encadrée de deux bancs. Quelques autres bancs sont disposés le long des murs recouverts de plâtre. Il y a une petite cheminée dans l'un des coins. Une porte donne sur la maison de Burgolf.

Les clients sont pour la plupart des habitués : des soldats en proie à l'ennui et deux ou trois des artisans germaines les plus prospères (utilisez le profil standard d'un Germain, page 24). Notez qu'une conversation avec Brün ou les soldats peut conduire les investigateurs à la maison de Dragan (voir le paragraphe concerné plus bas).

Burgolf et sa fille Brün servent du vin provenant des vignobles de l'ermitage et peuvent éventuellement servir des repas. Le métier de Burgolf ne lui rapporte pas grand-chose ; ses seules joies sont de jouer une partie de dés ou de trictrac et de se tenir informé des derniers événements survenus dans la petite communauté. Burgolf utilise aussi la taverne comme salle de réunion pour les discussions d'affaires avec ses hôtes.

Le trésor de Burgolf

Une des dépendances de la maison sert d'entrepôt pour divers objets. L'endroit est verrouillé et Burgolf porte la seule clef sur lui en permanence. Près de l'entrée, sur une petite table sont posés des tablettes de cire et un stylet d'argent ainsi qu'une balance portable. L'endroit est rempli de marchandises : dans le coin gauche sont rangés des épées de Rhénanie à double tranchant, des couteaux, des étriers, des éperons, des mors et des boucles de ceintures. Juste à côté se trouve un amoncellement de paniers et de tonneaux contenant du sel de Bavière, du poisson séché et du vin. En face de la porte se trouvent des pots de bois de différentes tailles contenant du miel, de la cire d'abeille et des oignons. Contre le mur de droite sont rangés des peaux de loups non tannées et du tissu de chanvre, ainsi que de fines cordes, des poteries slaves et de la verroterie.

Les transactions entre Burgolf et le Ténébreux ont laissé quelques traces (voir page 24 pour plus de détails). Laissés à l'abandon, quelques barillets de serrure rouillés se trouvent derrière les épées ; Burgolf les utilisait pour le commerce des esclaves (jet d'**Idée** requis). Un jet réussi en **Trouver Objet Caché** permet de découvrir sous la table une pièce d'or dépassant de terre. La pièce est un dinar arabe frappé à Samarkand (jet en **Royaumes Etrangers** pour l'identification). Un panier cylindrique est en fait enterré sous la table ; il contient 400 dinars, quelques 100 deniers francs et des bijoux en argent ! Un

grand tas de fines barres d'acier occupe le centre de la réserve. Chaque barre fait environ 30 cm de long et pèse 500 grammes. Enfin, de grands draps de lin (les mêmes qu'utilisent les Mi-Go pour se protéger de la lumière du soleil) sont entassés dans un coin sombre.

Brün, une jeune fille très serviable

Le Gardien devrait jouer Brün de façon à en faire le guide des investigateurs dans Laa. À condition que les investigateurs montrent assez de sincérité et de bonne volonté, le père de Brün ne s'oppose pas à laisser sa fille les aider. Brün connaît tout le monde à Laa et a gagné le respect de la plupart des habitants,

qu'ils soient germaines ou slaves. Les enfants en particulier l'aiment beaucoup.

Le Gardien devrait veiller à préserver la vie de Brün dans le début du scénario, étant donné qu'elle a un rôle important à jouer par la suite – après sa mort !



Le Gardien peut essayer de développer une certaine intimité entre un investigateur (par exemple, le porteur de la Pierre Noire) et Brün (en la faisant rougir en sa présence, etc.). Cela n'est pas crucial pour le déroulement de l'intrigue mais ajoute au drame inévitable.

La maison du prêtre

Le prêtre Zutto vit dans une maison modeste, à proximité de l'église de bois du village. Zutto lui-même (voir son profil page 23) n'est pas d'une bien grande aide aux investigateurs quoi qu'il puisse éventuellement les héberger dans sa modeste demeure. Le plus récent registre du village, que Zutto est occupé à mettre à jour, repose sur une petite table. Les détails en sont donnés dans la section ci-dessous.

Les chartes du village (Carta)

Les chartes du village sont gardées dans un coffre fermé à clef, dans la maison du prêtre. La clef est cachée dans une jarre. La majeure partie des parchemins sont des chartes – des contrats fixant les termes d'une transaction. Le prêtre garde aussi des registres détaillés des parcelles des *civitas* (zones habitables autour des fortifications) contenant des informations sur la population, le bétail, les terres et les biens. Il y a aussi quelques ordonnances impériales : des textes administratifs et religieux.

Les personnages peuvent tenter de persuader Zutto de les laisser faire des recherches, ou au contraire tenter d'ouvrir le coffre en secret. Découvrir les informations suivantes demande des jets réussis en **Bibliothèque**, en **Langue Etrangère** ou en **Idée**. Le nombre et le type de jets sont laissés à l'appréciation du Gardien. La recherche complète prend 8 heures à une personne seule sachant lire et écrire. Le travail peut être partagé entre plusieurs personnes.

Diplôme impérial (en latin) : Ce document fixe les limites du territoire (*pagus*) tombant sous l'autorité du vassal de l'empereur « Brantus » (Brant). Il établit que la rivière Thaya forme la frontière nord du territoire, et que la rivière Morava forme la frontière est. Le diplôme porte le sceau et le monogramme impériaux ainsi que la signature suivante : « La marque du seigneur Otton, l'empereur invincible » suivi par la signature du chancelier. Le parchemin est daté de 976.

Charte de donation (en latin) : « Au nom de la sainte et indivisible Trinité, moi Brantus, seigneur de droit divin, fais connaître à tous les croyants de la Sainte Eglise de Dieu, présents et futurs, que je donne, avec la bénédiction de l'évêché de Regensburg, quelques terres dans ma propriété aux ermites de Laa. Fait en l'an de grâce 995. Au nom de notre Seigneur. *Felicitet. Amen.* » (Voir l'aide de jeu n°1, page 29).

Lois forestières (en germanique) : « Que nos bois soient bien surveillés ; que là où il y ait une zone à déboiser, nos forestiers qui vivent dans les bois la déboisent [...] Et que là où il doit y avoir des bois, ils ne permettent à quiconque de couper les arbres, et qu'ils protègent les bêtes sauvages. » (voir l'aide de jeu n°2, page 29).

Ordonnance d'embargo commercial (en latin) : « Concernant les marchands qui vont dans les contrées des Hongrois, et quelles négociations ils sont autorisés à y mener... Qu'ils n'emportent point d'épées, ni d'armures, ni d'étriers, ni d'esclaves bohémiens pour les y revendre. S'ils sont pris ce faisant, que tous leurs biens soient confisqués, la moitié allant au palais et l'autre moitié étant à diviser entre les serviteurs de l'empire et la personne qui a découvert la fraude. » Le parchemin est daté de 984 (voir l'aide de jeu n°3, page 29)

Note à l'attention du Gardien : combinée avec les disparitions de personnes après l'an 984 (voir ci-dessous), cette information peut amener les personnages à penser que Burgolf est impliqué dans les étranges événements survenant dans les environs de Laa.

Index des superstitions païennes : (prologue à un vieux formulaire pour la conversion des païens au christianisme, rédigé en latin, en germanique et en slave) :

- Des sacrilèges envers les morts : destruction du visage, pieu plongé en plein cœur, corps écrasé sous des amas de pierres.
 - Des obscénités commises en mai et en novembre.
 - Du culte de la Forêt ; des rites pratiqués sur les pierres.
 - Des endroits mal famés honorés comme s'ils étaient sacrés.
 - De la croyance en un mort-vivant appelé *upir*, qui revient pour tourmenter les incrédules.
 - De la croyance dans les femmes des bois qui peuvent posséder le cœur des hommes.
- (Voir l'aide de jeu n°4, page 30)

Note à l'attention du Gardien : les « obscénités » de mai et de novembre, le « culte de la forêt » et la croyance dans les « femmes des bois » font référence à un culte secret du Ténébreux et des Mi-Go, oublié depuis longtemps.

Ce que l'on peut déduire des documents

Le Gardien peut communiquer n'importe laquelle des informations suivantes aux joueurs si leurs recherches dans les chartes du village sont couronnées de succès :

- Dans les années 970, les colons germaniques, profitant de la normalisation des relations avec les Hongrois, s'installent dans la région. Un trafic d'esclaves apparaît à cette époque mais semble cesser après l'an 985.

- La forteresse germanique semble avoir été construite autour de l'an 976 sur le site d'une ancienne colline fortifiée slave et d'un temple païen.
- En 995, Le conflit entre la Bavière et la Hongrie prend fin. La même année, les rebelles magyars envahissent Laa et réduisent en cendres une partie du village. Le seigneur perd son épouse dans l'attaque et quelques colons sont tués. Quelques mois plus tard, la forteresse est reconstruite et l'ermitage de Laa est créé. Il compte 7 moines et quelques serviteurs.
- À partir de l'an 985, les noms de quelques enfants et jeunes adultes disparaissent inexplicablement d'un registre à l'autre. **Note à l'attention du Gardien :** ces gens ont été enlevés par les Mi-Go et le Ténébreux ; cette information combinée avec l'embargo sur le trafic d'esclaves de l'an 984 (voir ci-dessus) peut amener les personnages à penser que Burgolf est impliqué dans les étranges événements survenant dans les environs de Laa.
- De 995 à 997, les rebelles magyars mènent des attaques sporadiques contre Laa pour voler du bétail.
- En l'an 997, les attaques des Magyars cessent définitivement. **Note à l'attention du Gardien :** c'est parce que le fils du chef magyar est prisonnier de Brant.
- Les registres indiquent que la population du *Civitas* (320 âmes) est composée à 50% de Germains et à 50% de Slaves. Une centaine de Germains environ vit dans le village fortifié, quarante vivent dans le camp des forestiers et vingt vivent à l'ermitage. Les Slaves vivent dans des fermes dispersées à l'extérieur de la forteresse. Les deux groupes ethniques vivent en partenariat économique, mais cette entente est parfois ébranlée par des frictions entre les deux communautés. Deux tiers de la population sont des fermiers et des ouvriers, un cinquième sont des artisans et le reste sont des soldats et des serviteurs du seigneur. Les Slaves semblent jouir d'un statut plus ou moins uniforme de fermiers libres. Ils ont été convertis au christianisme et leur mode de vie semble bien s'être occidentalisé après trente ans d'influence germanique, du moins en apparence.
- Le camp des forestiers n'est pas permanent et change de place environ chaque année.
- Le *Civitas* de Laa joue un rôle à la fois militaire et commercial. Il est placé stratégiquement au point de convergence entre l'Empire Germanique, la Moravie au nord et la Hongrie à l'est. Il défend aussi la route commerciale nord-sud de l'Ambre qui relie la Baltique à la Méditerranée. Laa est situé à deux jours de marche du grand « marché des Moraves » qui se tient trois jours par mois à Mikulcice.
- Les marais qui entourent Laa sont à la fois une bénédiction et une malédiction. Ils fournissent une défense naturelle contre les assaillants, surtout pendant les saisons pluvieuses, mais ils abritent aussi la « fièvre des marais » (malaria).

Le Gardien est invité à remettre les faits suivants dans leur contexte, en s'aidant de la chronologie fournie dans le chapitre « Aides de jeu réservées au Gardien », page 2.

Rumeurs

Le Gardien devrait récompenser les bonnes séquences de jeu entre les investigateurs et leurs différents interlocuteurs en leur livrant des rumeurs et des indices concernant les événements mystérieux se déroulant dans les environs de Laa. Les deux premiers paragraphes concernent des scènes de la vie quotidienne auxquelles les investigateurs peuvent assister directement.

1. Les Slaves ont d'inquiétantes coutumes funéraires. Ils détruisent le visage du défunt à coup de marteaux, clouent le

- corps au sol avec un pieu et l'enfouissent sous un amoncellement de pierres « *pour qu'il ne puisse pas revenir* ». Tous les 4 ou 5 ans, les restes sont déterrés, lavés, enveloppés dans du lin et enterrés de nouveau.
2. Les bûcherons Germain ont l'habitude de graver un signe occulte sur les troncs qu'ils abattent, pour fournir un sanctuaire aux « femmes des bois » qui fuient le « Chasseur Dément ».
 3. Les Hongrois qui vivent à l'est de Laa sont des « ogres » qui enlèvent et dévorent les enfants. Quelques personnes prétendent même que les Magyars ne sont pas vraiment humains.
 4. Les gens évitent le village fantôme d'Asparn, au sud : il y a 10 ans, une épidémie de peste a entièrement décimé sa population. On dit aussi que tous les corps ne furent pas retrouvés.
 5. Régulièrement, des gens se mettent à se comporter comme des étrangers avant de disparaître sans laisser de traces.
 6. Les rumeurs parlent d'étranges voix bourdonnantes dans la nuit et de lumières bizarres au-dessus des collines à certaines périodes de l'année (en mai et en novembre).
 7. Des rumeurs circulent à propos de cadavres de voyageurs sans tête retrouvés dans la forêt. Quand les Magyars ou les loups ne sont pas désignés comme responsables de ces assassinats, les Slaves accusent les loups-garous, les vampires (*upir*) ou les démons (*drac*). Les colons germain, quant à eux, parlent d'un « Chasseur Dément ».
 8. Les Germain croient que la forêt est habitée par des nains (*zwerc*, ce qui signifie « courbé » ou « tordu ») qui vivent sous la terre et amassent d'immenses trésors. Des fantômes qui viennent des « terres au-delà des collines » hantent la forêt.
 9. Burgolf le villageois possède d'importantes richesses en pièces d'or dont nul ne connaît la provenance.
 10. Les parents germain font peur à leurs enfants désobéissants avec le « Chasseur Dément », le croque-mitaine local. Les opinions sur l'apparence du démon varient beaucoup.
 11. L'ancienne religion des Slaves était épouvantable : des gens étaient périodiquement sacrifiés au Dieu Noir. Les sacrifices comprenaient l'éviscération et la décapitation des victimes.

Notez que toutes les rumeurs contiennent une part de vrai et que beaucoup font référence aux activités passées ou présentes du Ténébreux (le Chasseur Dément, le vampire, le démon, le nain) et des Mi-Go (les femmes des bois, les fantômes).

L'église

Le corps mutilé de Drogo est gardé pendant une nuit dans l'église, enveloppé dans un drap de lin. Le lendemain, le prêtre fait enterrer le corps sans cérémonie dans le cimetière du village, à l'extérieur des fortifications.

Une inspection détaillée du corps (après avoir retiré le drap) montre que l'abdomen de Drogo est complètement creux.

La maison de Dragan

Les investigateurs sont mis sur la piste de ce petit garçon, Dragan (maintenant possédé par le Ténébreux) en parlant à Brün ou aux deux gardes qui ont trouvé la carcasse de Drogo dans le fossé avant le coucher du soleil. Les gardes se rappellent avoir vu Danika, la sœur de Dragan, errant près du fossé durant la matinée. Brün, en parlant aux enfants slaves, a entendu des rumeurs selon lesquelles « Dragan aurait vu quelque chose ». Elle projette de rendre visite à la famille de Dragan pour s'enquérir de la santé du garçon, et peut demander aux investigateurs de se joindre à elle.

Les investigateurs ne devraient pas avoir de difficulté à trouver la maison dans laquelle vivent le garçon et sa famille. Elle se trouve dans le hameau slave de Berlin, à dix minutes de marche de Laa. Dragan, le petit garçon, est alité. Un des moines de l'ermitage voisin, Frère Kyril, est en train de l'examiner en silence et s'en va calmement après avoir dit une prière. Dragan est affreusement pâle ; il a la tête et les mains froides et moites. Un jet réussi en **Sagacité** révèle que le garçon est en état de choc ; un jet de **Premiers Soins** ou de **Médecine** révèle que le cœur de Dragan est faible et qu'il pourrait bien être en train de mourir (en réalité, il est déjà mort). Il n'y a pas de signes extérieurs de la présence du Ténébreux dans le corps de l'enfant.

Nadia, la mère, dit aux investigateurs que son petit garçon est rentré chez lui juste après sa sœur de 4 ans, Danika. Immédiatement, Nadia s'est fait beaucoup de souci pour lui : il ne parlait pas et tremblait de tout son corps. Elle a pensé qu'il avait contracté la fièvre des marais et l'a mis au lit.

Si elle est interrogée, Danika dit aux investigateurs qu'elle et son frère ont aperçu un corps (celui de Drogo) juste avant l'aube sur la berge de la rivière. Danika n'a pas osé s'approcher de lui mais son frère s'est faufilé entre les roseaux et elle l'a entendu pousser un petit cri. Quand Dragan l'a appelée au bout d'une minute ou deux pour qu'elle vienne voir, elle a pris peur et s'est enfuie. Finalement, après avoir surmonté sa frayeur, elle est retournée à la rivière. Son frère ne s'y trouvait plus et le cadavre avait disparu. Au bout d'un moment, elle a aperçu le corps dérivant dans l'eau. Elle l'a suivi jusqu'à ce que le courant le pousse dans les douves du village. C'est alors qu'elle est rentrée chez elle. Danika n'a rien dit à personne de peur que ses parents ne la rendent responsable de la maladie de son frère et ne la punissent. Le seul indice qui peut être retrouvé à l'endroit où Dragan a découvert le corps de Drogo est l'empreinte d'une grande main humaine dans la boue des berges de la rivière (jet en **Trouvé Objet Caché** ou en **Suivre une Piste**).

La nuit suivant la rencontre entre Dragan, Frère Kyril et les investigateurs, le Gardien devrait mettre en scène les événements décrits dans le chapitre « Le cimetière slave, la nuit ».

Le cimetière slave, la nuit

Les événements décrits dans ce chapitre sont déclenchés par la rencontre des investigateurs avec Dragan, alias le Ténébreux. À partir de ce moment-là, les choses s'accroissent. Le garçon mort-vivant s'éveille à sa nouvelle et brève existence : à l'intérieur de l'enfant, le Ténébreux élabore de sombres plans. Il sait que les investigateurs sont sur sa trace et il est convaincu qu'ils sont en possession de la Pierre Noire. Le Ténébreux veut changer de corps pour en trouver un moins vulnérable avant d'être découvert. Pour cela, il amène la communauté, puis...

Pendant que tout le monde dort, Dragan ramasse un grand couteau et disparaît dans la nuit, laissant la porte ouverte. Après quelques minutes, le froid pénétrant dans la maison réveille les parents du jeune garçon. Les cris du père tirent les voisins de leur sommeil et bientôt le petit hameau slave de Berlin est en proie à une vive agitation. Si les investigateurs dorment non loin, ils entendent les cris ou peuvent éventuellement être témoins de la scène. Sinon, envoyez quelqu'un (Brün, par exemple) pour les réveiller et les prévenir : « J'ai entendu dire que quelque chose est arrivé à Dragan ; je pense que vous devriez y aller pour lui venir en aide ! »

Sur place, les hommes du village slave se sont rassemblés et sont en désaccord sur la meilleure façon d'agir. Deux soldats germain sont présents pour apporter leur aide si nécessaire. Le Gardien devrait donner aux personnages la chance de prendre le contrôle du groupe en les laissant organiser les recherches. S'ils ne le font pas, le père de Dragan, Jan, se chargera finalement de cette tâche. Dans les 15 minutes qui suivent, les membres des différents groupes prennent leurs ordres et rassemblent des torches ; quelqu'un est envoyé à l'ermitage pour aller chercher le

Frère Kyril, le seul moine d'origine slave. Pour faciliter les recherches, quelques fermiers amènent des chiens limiers avec eux. Environ une heure après le début de la battue, Frère Kyril rejoint le groupe dirigé par le père de Dragan, Jan.

Après de vaines recherches autour du village de Laa, le groupe de Jan approche des taillis qui entourent les rangées de tombes du cimetière slave. Jan, le Frère Kyril et un autre Slave, Kazimir, pénètrent sous le couvert des arbres avec deux limiers.

Pendant quelques minutes, le reste du groupe, inquiet, attend à l'extérieur du cimetière, en écoutant s'éloigner les aboiements des chiens de Kazimir. Soudain, les aboiements se muent en cris plaintifs avant de laisser place au silence !

Quelques instants plus tard, Jan, pâle et ébouriffé, émerge des taillis et s'effondre. Il est temporairement fou et refuse de bouger ou de parler. Kazimir sort des fourrés à son tour, sans ses chiens. Il raconte avoir entendu un enfant sangloter au loin, puis Jan crier et se mettre à courir. Il a essayé de suivre la lumière vacillante de la torche de Jan entre les arbres mais a fini par la perdre de vue. Kazimir a alors entendu deux personnes s'enfoncer dans les ténèbres des sous-bois, courant dans deux directions différentes – le premier vers le village, le second en direction des collines. Kazimir a trébuché sur une pierre avant de tomber, lâchant les laisses ; ses limiers se sont élancés dans les ténèbres en aboyant. Après ces événements, les différents groupes de recherches se rassemblent. Deux hommes costauds ramènent le père, complètement apathique, à son domicile. Si les personnages n'ont pas encore remarqué l'absence de Frère Kyril, quelqu'un s'en aperçoit. Les hommes sont trop fatigués et contrariés pour continuer les recherches.

Le Ténébreux, réincarné dans le corps de Kyril et transportant le cadavre de Dragan, rencontre un Mi-Go (le premier dans la liste des profils page 26) qui massacre les deux chiens selon les rites habituels. Puis tous deux disparaissent dans l'ancienne forêt du sud de Laa.

Ce qui s'est passé dans le cimetière

Voici ce qui est arrivé à Dragan, au moine et au père du garçon dans le cimetière slave. Les personnages peuvent avoir été témoins de la scène de près ou de loin, au choix du Gardien. L'important, bien sûr, est de trouver un bon équilibre entre mystère complet et implication directe des personnages.

Alors que les trois hommes, tout en appelant Dragan, suivaient des rangées parallèles de tombes délimitées par des pierres, le Ténébreux se faufila silencieusement tout près du moine.

Le Frère Kyril, entendant les gémissements sinistres d'un enfant à quelques mètres de lui, derrière un arbre, s'en approcha. Avec une rapidité et une force prodigieuse, l'enfant possédé se jeta sur le moine et le poignarda avec son couteau. Puis en quelques secondes, le Ténébreux grimpa sur sa victime gémissante qui se tordait de douleur au sol pour passer d'un corps à l'autre. Tenant le corps inerte du garçon par la jambe, le moine monstrueux s'éloigna lourdement en direction de la forêt.

Le père de Dragan, Jan, entendit lui aussi les gémissements étouffés et courut dans leur direction. Une vision cauchemardesque le cloua sur place : son fils grimacant dans la lueur de la torche venait d'écharper Frère Kyril avant de maintenir son corps agité de spasmes sur le sol. Le pauvre homme ne put en supporter davantage et perdit aussitôt la raison. Il lâcha sa torche et prit la fuite dans l'obscurité, en proie à la démence.

L'arrière-pays

Voici les descriptions des endroits dignes d'intérêt autour de Laa. Les événements décrits dans le chapitre « Le cimetière slave, la

nuit » ont en principe déjà eu lieu. Adaptez les détails si les investigateurs visitent le cimetière slave, l'ermitage ou le camp des forestiers avant la nuit fatidique.

Après les événements nocturnes dans le cimetière slave, offrez un peu de repos à vos personnages et permettez-leur de se réveiller assez tard. La journée est maussade et pluvieuse.

Tout semble étrangement différent sous ce jour grisâtre ; les Slaves ont l'air sombre et déprimé. Les Germains vaquent à leurs occupations quotidiennes comme d'habitude mais l'atmosphère est tendue, comme si l'abattement de leurs voisins slaves les agaçaient. Les investigateurs apprennent vite que ni Dragan ni le Frère Kyril n'ont reparu. Personne n'a entrepris de nouvelles recherches et les gens évitent les abords de la forêt. Les rumeurs vont bon train.

Le cimetière slave

Si les investigateurs retournent au cimetière slave, permettez-leur de retrouver l'endroit où le Frère Kyril a subi sa « transformation ». Des jets réussis en **Suivre une Piste** permettent de découvrir trois différentes traces de pas. Les empreintes de pieds d'enfant (Dragan) sont clairement visibles. Leur examen et celui des empreintes profondes d'un homme (Frère Kyril) indiquent sans conteste qu'une lutte a eu lieu ici. Les pierres qui délimitaient les contours d'une tombe ont été déplacées et du sang séché peut être retrouvé sur certaines d'entre elles (jet réussi en **Trouver Objet Caché**, ou réussite automatique si le joueur déclare qu'il examine une pierre).

Les traces de pas du père de Dragan s'arrêtent à quelques mètres de l'endroit où a eu lieu la lutte ; Jan s'est arrêté ici de toute évidence, avant de tourner les talons. On peut remonter la piste de Jan et de Dragan jusqu'à la demeure familiale (quoique la pluie efface peu à peu les traces aux endroits découverts).

Assez curieusement, les traces de l'enfant s'arrêtent au pied de la tombe, contrairement à celles de l'homme qui continuent après ce point et peuvent être suivies à travers les forêts des collines du sud. Au premier jet raté en **Suivre une Piste**, les investigateurs tombent sur les cadavres des limiers de Kazimir : un des investigateurs sent soudain une grosse goutte lui tomber sur le front. En regardant en l'air, il aperçoit les deux chiens éventrés suspendus à une dizaine de mètres du sol. Leurs nuques brisées ont été coincées avec une force extraordinaire entre des branches fourchues. Comment des chiens de 70 kilos ont pu être placés là reste un mystère (le Mi-Go en est responsable). Découragez les tentatives de grimper à l'arbre : l'ascension est difficile et une chute (3D6 points de dommages maximum) pourrait facilement tuer un investigateur.

Voir les chiens mutilés coûte 0/1D2 points de Santé Mentale. Sur le chemin du retour, le Gardien peut accroître la tension sur les joueurs en utilisant l'un des stratagèmes exposés dans le chapitre « La Forêt » page 2.

La maison de Dragan

Jan, le père de Dragan, est encore sous le coup d'une folie temporaire. Sa femme prend soin de lui à leur domicile ; elle est elle-même au bord de la crise de nerfs. Brün et quelques membres de sa famille sont présents pour reconforter la jeune femme et pour l'aider à accomplir les tâches domestiques. Danika est chez une tante, dans une ferme voisine.

Jan est couché en chien de fusil sur un matelas de paille, fixant le mur de la chaumière de ses yeux écarquillés. Il n'a pas dormi, n'a rien mangé et n'a rien dit depuis « l'incident ». L'homme est de toute évidence bouleversé et un jet réussi en **Sagacité** permet de déterminer que ce qu'il a vu la nuit dernière l'a particulièrement horrifié. Un interrogatoire calme et patient devrait porter ses fruits. Après un long silence, Jan commence à dire des choses comme : « Non ! Qui... Qui est-ce ? Est-ce que... ? » et

« Pourquoi... Le moine... Il... Il n'est pas mort, hein ? S'il te plaît, dis-moi qu'il n'est pas... » Après cela, il pleure doucement pendant quelques instants et se mure de nouveau dans le silence. Laissez les joueurs perplexes quant à l'apparente contradiction entre les traces dans le cimetière et les allusions du père.

L'ermitage

L'ermitage se situe à 2 km au nord de Laa, dans une petite clairière au milieu de la forêt. Le sentier menant à l'ermitage coupe à travers les vignobles sur le coteau sud de la première colline. Les vignobles et les champs avoisinants sont la propriété des cinq moines de l'ermitage.

Quelques modestes chaumières sont alignées près de l'entrée de la clairière, qui fait près de 200 mètres de large. Ces masures appartiennent à deux familles de Germains employés comme serviteurs par les ermites pour travailler dans leurs champs de seigle et dans le vignoble. Quand les personnages arrivent, les hommes sont occupés à mettre le vin en barriques et les femmes battent le grain tandis que leurs enfants mènent paître les cochons dans la forêt. L'ermitage en lui-même consiste en une modeste maison de pierre – la seule dans Laa – et une petite église utilisée par les ermites (le dimanche, les Slaves les plus pieux vont à la première et à la seconde messe, au lever du soleil et à Tierce – environ 9 heures du matin). Des panneaux de bois divisent la maison en deux pièces. L'entrée s'ouvre sur la salle principale, qui fait office à la fois de petit réfectoire et de cuisine, avec un four dans un coin reculé. Derrière les panneaux de bois se trouve le petit dortoir des cinq Frères ermites. Les cinq cadres de lits en bois remplis de paille constituent, avec la petite bibliothèque (*armaria*) appuyée contre un des murs, les seuls meubles de la maison.

La bibliothèque

La bibliothèque de l'ermitage contient des ouvrages liturgiques, deux bibles (la Septante grecque et la Vulgate latine) et des textes apocryphes controversés que le Frère Supérieur Christian a rassemblés durant ses voyages. Il y a aussi un parchemin profane très rare, en grec (*Hieron Aigypton*) qui décrit des ruines cyclopéennes au pays où le soleil se lève, et les rites étranges du Peuple Ténébreux. Enfin, soigneusement enveloppé dans du cuir et scellé d'un cachet de cire, se trouve un exemplaire original du Kitab Al-Azif, que Frère Christian a acquis à Constantinople. Frère Christian, préservé par sa foi et par sa faible connaissance de la langue arabe n'a jamais réussi à lire plus que quelques pages du tome blasphématoire.

Derrière le bâtiment, les ermites cultivent un jardin potager. N'ayant pas de cellier, ils entreposent la nourriture dans des trous de stockage creusés dans le sol, à la manière des Slaves. Les trous sont facilement reconnaissables par leurs couvercles de bois et de paille situés au niveau du sol. En face du jardin, un long bâtiment de bois abrite la presse à raisins primitive de l'ermitage ainsi que les barriques de vin.

Dans les environs de la maison, tous respectent la règle de silence imposée par les ermites, en communiquant à l'aide d'un langage des signes improvisé quand cela est nécessaire. Cela donne à l'endroit une atmosphère assez spéciale.

Seuls quatre des cinq ermites sont présents. Frère Kyril n'a pas reparu depuis la battue organisée pour retrouver Dragan. Les ermites accueillent respectueusement leurs visiteurs en priant tout d'abord avec eux, puis en se prosternant sur le sol. Après quoi, le Frère Supérieur Christian fait signe aux investigateurs de le suivre vers un endroit reculé de la clairière et de s'asseoir avec lui sur des troncs abattus près de l'orée de la forêt. Là, Frère Christian engage la conversation avec eux en disant : « Nous avons reçu Votre Pardon, O Seigneur, au milieu de Votre Temple ».

Après des présentations plus complètes, les personnages peuvent discuter librement avec Frère Christian de n'importe quel sujet à leur convenance. Cet ascète rigoureux se révèle être un érudit remarquable qui a vu du pays durant sa jeunesse, voyageant jusqu'à Bagdad, Kaboul et Samarkand ! Avant de partir pour sa mission actuelle, l'homme était même l'un des proches conseillers du Roi Otton.

Frère Christian devrait apparaître comme un homme digne de confiance, possédant une formidable connaissance du monde. Le Gardien devrait jouer l'ermite avec beaucoup de soin, pour le mettre à l'écoute des investigateurs, répétant de temps en temps ce qu'ils disent pour les inviter à en dire plus. En fonction de ce qui est dit et des pistes qui sont abordées, voici quelques éléments que Frère Christian pourra communiquer aux investigateurs ou qu'il déduira de leurs propos.

Les digressions de Frère Christian

- Frère Christian se rappelle que Frère Kyril fut tiré du lit pendant la nuit pour partir à la recherche d'un garçon slave qui avait disparu dans d'étranges circonstances. Frère Kyril avait déjà rendu visite au garçon car « sa mère était inquiète parce que son fils avait vu un homme mort ». Frère Kyril n'est toujours pas rentré mais Frère Christian n'est pas trop inquiet à son sujet, parce qu'il devait rendre visite aux forestiers et avait prévu de rentrer seulement aujourd'hui, avant Vêpres (au coucher du soleil). Frère Kyril de Prague est le seul ermite d'origine slave. Frère Christian le décrit comme un homme exceptionnellement discipliné, possédant des connaissances en médecine. Frère Kyril est souvent absent de l'ermitage parce qu'il visite des malades ou aide les moins fortunés.
- Quand les investigateurs relatent la disparition de Frère Gudman et le martyr des missionnaires, Frère Christian est profondément choqué et affligé. Frère Christian connaissait personnellement Frère Gudman. Il avait demandé à maintes reprises à l'évêché d'envoyer quelqu'un pour aider à reprendre la mission de l'ermitage : convertir les Magyars rebelles de l'est. Deux Frères missionnaires avaient effectivement été envoyés vers l'est il y a trois ans (en l'an 995) mais ils ne sont jamais revenus !
- Frère Christian sait que le fils du chef rebelle Magyar fut capturé par Messire Brant il y a un an, et qu'il est tenu prisonnier dans un cachot situé sous le donjon. Frère Christian a rendu visite plusieurs fois au païen pour discuter avec lui et tenter de le convertir, mais sans résultat. Au cas où les investigateurs soient en mesure de réciter (au moins partiellement) le vers marmonné par le moine agonisant au début de l'aventure, Frère Christian leur dit : « Hmm... Le mot *akris* signifie « sauterelle » en grec. » Puis il leur demande de l'excuser un instant, retourne à l'ermitage et revient avec la bible Septante. Frère Christian récite le verset 9 :3 de l'Apocalypse : « Alors le cinquième Ange ouvrit le puits de l'abîme. Et il monta du puits une fumée, comme la fumée d'une grande fournaise; et le soleil et l'air furent obscurcis par la fumée du puits. De la fumée sortirent des sauterelles, qui se répandirent sur la terre ; et il leur fut donné un pouvoir comme le pouvoir qu'ont les scorpions de la terre. » Le Gardien est libre de laisser les joueurs lire un passage plus conséquent de l'Apocalypse. Dans le scénario, bien entendu, les sauterelles font référence aux Mi-Go que le moine guerrier a vus. Frère Christian devrait demander à haute voix : « Par le ciel, qu'a bien pu voir ce martyr pour que cela lui rappelle ce verset en particulier dans ses derniers instants ? »
- Frère Christian n'a rien de bien intéressant à dire à propos de la Pierre Noire.
- Lorsqu'on lui parle des coutumes païennes qui subsistent, Frère Christian a un petit sourire et dit : « Les Slaves de Laa ont oublié les vieilles coutumes. Ce qui différencie les

Slaves de nous autres Germains, ce sont leur langage, leur peur des morts et leurs poteries ! Pour trouver de vrais païens, vous devrez voyager plus loin vers le nord ou vers l'est. » Frère Christian rejette les superstitions païennes et les rumeurs « pour ce qu'elles sont : des croyances sans fondement et des reliques du passé. » Cependant, un jet réussi en **Sagacité** montre que Frère Christian tressaille à chaque référence aux rituels célébrés en mai et en novembre. Si on le presse de questions à ce sujet, Frère Christian rappelle : « Les gens de l'ouest de Kaboul craignaient les mois de mai et de novembre... À ces époques de l'année, les Scythes descendaient des montagnes, au-delà des vallées des Statues Géantes (de Bouddah). » Frère Christian ne s'étend pas plus loin sur ce sujet et son regard se perd dans le vague.

- Lorsqu'on lui parle des disparitions mystérieuses, Frère Christian se rappelle que depuis qu'il est arrivé, il y a du y avoir un cas ou deux de Slaves semblant avoir disparu de la surface de la Terre. Cependant, il ne connaît pas les détails et conseille aux investigateurs de questionner les Slaves à ce sujet.
- Lorsqu'on lui demande pourquoi le seul bâtiment en pierre de Laa est l'ermitage, Frère Christian note que « seule la pierre peut fournir une fondation assez solide pour la Maison de Dieu, permanente, dans cette région instable. » Frère Christian ajoute que Burgolf a fourni les matériaux de construction.

Frère Christian en sait bien plus qu'il ne veut bien le dire, et il est en fait tout près de réaliser que le Ténébreux est la source de tous les maux de la région. Cependant, à ce moment précis, il est plus préoccupé par le sort de Frère Gudman. Frère Christian demande aux personnages d'aller chez les forestiers pour voir si Frère Kyril est là ou du moins si quelqu'un l'a vu : « Dépêchez-vous ! Il est déjà tard et il ne vaut mieux pas se trouver dans la forêt après la tombée de la nuit ! » Si les investigateurs ne connaissent pas l'emplacement du camp des forestiers, le moine les renvoie chez Burgolf le marchand qui fait souvent affaire avec eux. Frère Christian implore le groupe de faire tout ce qui est en leur pouvoir pour retrouver Frère Gudman. Il prend congé sur ces derniers mots : « Il me faut maintenant me retirer pour prier pour Frère Gudman. Je dois aussi prendre le temps de réfléchir à toutes ces nouvelles pour le moins inquiétantes que je viens d'apprendre aujourd'hui. »

Des la fin de la conversation, les investigateurs ont droit à un jet en **Ecouter** ou, si leur total est meilleur dans cette dernière caractéristique, sous POU x2. En cas de succès, un des investigateurs se sent observé. Le personnage en question peut entendre des brindilles craquer dans la forêt. S'ils s'avancent pour rechercher l'origine de ce bruit, les investigateurs déclenchent un tumulte inattendu tout près d'eux. Quelqu'un ou quelque chose prend tout à coup la fuite le long de la lisière de la forêt. Des fougères hautes d'environ un mètre le cachent à la vue des personnages. Les investigateurs qui se lancent à sa poursuite finissent par attraper un petit garçon de cinq ans terrifié et son cochon.

Note à l'attention du Gardien : À l'insu des investigateurs, le Ténébreux (sous l'apparence de Frère Kyril) et plusieurs Mi-Go voilés se cachaient près d'eux et lisaient dans leurs esprits. Ils profitèrent du désordre provoqué par l'enfant et son cochon pour prendre la fuite dans la forêt. Si les personnages font preuve d'assez de calme pour reconforter le petit garçon et le questionner patiemment, il leur affirme avoir vu une « dame blanche » derrière un arbre juste avant que les investigateurs ne le poursuivent. L'enfant est incapable de décrire ce qu'il a vu avec plus de détails. Les jets en **Baratin**, en **Persuasion**, ou n'importe quelle autre tentative de ce genre ne font qu'augmenter le désarroi du garçon qui finit par éclater en

sanglots. Il ne s'arrête de pleurer que lorsque ses parents, alertés par ses pleurs, ne le retrouvent et l'emmènent.

Un jet réussi en **Trouver Objet Caché** ou **Suivre une Piste** permet de retrouver dans l'humus des traces de pas et l'empreinte d'une grande main humaine, à quelques 20 mètres de l'endroit où les investigateurs étaient assis avec Frère Christian. De toute évidence celui qui était couché là observait les investigateurs et s'est finalement enfui dans les bois.

Le camp des forestiers

Les premières choses que les investigateurs remarquent en approchant du camp des forestiers sont les runes germaniques gravées sur certains des troncs. Ils peuvent bientôt entendre un bourdonnement faible et omniprésent. Un jet en **Ecouter** est nécessaire pour localiser la source du bruit. Il émane de plusieurs gros troncs creux entourant les investigateurs ; à l'intérieur des troncs se trouvent de grands nids d'abeilles. Un jet réussi en **Monde Naturel** permet aux investigateurs de savoir que les abeilles bourdonnent à l'intérieur de leurs nids lorsqu'il fait trop froid dehors. Les forestiers gardent les abeilles en semi-liberté pour leur miel et leur cire. Dans les environs immédiats du camp règne une forte odeur de bois brûlé, liée à la production de charbon, de cendres, de goudron et de poix.

Au milieu d'une clairière se dressent cinq grandes huttes coniques, faites de troncs de jeunes hêtres attachés entre eux à l'aide de vigne vierge, recouverts de tourbe et de peaux de loups. Des arbres abattus jonchent la clairière. Cinq familles et leurs animaux domestiques habitent ici et vivent des ressources de la forêt.

À l'insu de tous, le Ténébreux, avec l'aide des Mi-Go, a suspendu le corps de Dragan dans un arbre près du camp des forestiers. Le monstre est impatient de tout raconter aux Slaves de Laa, et ainsi provoquer une diversion majeure avant son prochain coup (tendre une embuscade aux investigateurs pour leur reprendre la Pierre Noire, ou tuer les ermites qui en savent trop). À la première occasion – au moment où les investigateurs se rendent à l'ermitage – le Ténébreux, alias Frère Kyril, se rend au hameau slave le plus proche, Drezdzany, monte sur un toit et rassemble quelques hommes. Il leur dit qu'il a vu les forestiers germaniques massacrer Dragan et manger les entrailles du petit garçon avant de le crucifier sur un arbre. Il raconte aussi que les Germains et leurs espions (les investigateurs) ont tenté de le tuer lui aussi (en réalité ses blessures proviennent du combat avec Dragan et les chiens de Kazimir), et qu'ils sont en réalité des démons qui doivent être renvoyés aux abîmes de l'Enfer. Puis le Ténébreux repart aussi vite qu'il était arrivé.

De retour à Laa, les investigateurs se retrouvent *persona non grata* dans tous les hameaux slaves. Quelques Slaves sont ouvertement agressifs envers eux, leur hurlant des insultes comme « cochons de Germains, retournez à la fange d'où vous venez ! » Quelques enfants leur jettent des pierres avant de s'enfuir et les femmes font le signe de croix devant eux. Tous évitent de s'approcher des investigateurs.

Vendetta

Un groupe d'hommes slaves rendus fous de rage par les mensonges du Ténébreux organise une vendetta contre les forestiers. Le Gardien peut vouloir mettre en place les événements de sorte que les personnages se dirigeant vers le camp des forestiers aient la possibilité d'intervenir. Deux issues sont envisageables, toutes deux parfaitement acceptables du point de vue de l'intrigue :

Trop tard : Si les investigateurs arrivent trop tard, ils ne retrouvent que les corps éparpillés d'une vingtaine de forestiers germaniques massacrés par les Slaves avides de vengeance. Tous ont

eu la gorge tranchée. Voir la scène du massacre coûte 0/1D4 points de Santé Mentale. Le Gardien peut demander des jets d'**Idée** pour déterminer que la moitié des forestiers environ a échappé aux agresseurs. Le corps de Dragan est introuvable, car les Slaves l'ont remporté avec eux. Notez que les investigateurs se rendant au camp des forestiers pourraient bien croiser la route des meurtriers Slaves retournant chez eux.

Juste à temps : Si les investigateurs se dépêchent, et si un colon Germain les guide (Brün, par exemple), ils atteignent le camp des forestiers avant les Slaves. Ce qui se passe ensuite dépend entièrement du Gardien et des joueurs ; si ces derniers jouent bien, il devrait être possible d'éviter le massacre. Un certain nombre de forestiers choisissent de toute façon d'éviter la confrontation et s'enfuient du camp. Notez que le corps de Dragan peut être retrouvé suspendu à un arbre à moins de 100 mètres au sud du camp. Sa situation est similaire à celle des chiens morts du chapitre « le cimetière Slave » (perte de 0/1D3 points de SAN).

Dans les deux cas, la moitié des forestiers s'enfuit du camp et revient trouver refuge au village à la faveur de la nuit.

L'embuscade

Cette section décrit une embuscade dont le principal objectif est de permettre au Ténébreux de récupérer la Pierre Noire. Durant l'attaque, l'investigateur qui transporte la Pierre Noire est séparé du reste du groupe et sérieusement blessé. Les Mi-Go détruisent également l'ermitage et tuent les Frères ermites.

Le Gardien est libre de choisir quel sera le bon moment et le bon endroit pour dresser cette embuscade. En réalité, le Gardien peut adapter ce passage ou même le sauter entièrement, s'il trouve un autre moyen de récupérer la Pierre Noire et de blesser un investigateur.

À la première occasion, le Ténébreux et quatre Mi-Go (n° 1, 3, 5 et 7 page 26) tendent une embuscade aux investigateurs pour récupérer la Pierre Noire. Le Ténébreux attend que les investigateurs soient isolés et vulnérables avant de frapper. 10 rounds de combat (2 minutes) avant l'attaque, le Gardien doit envoyer des signes précurseurs aux personnages en guise d'avertissement, comme par exemple des maux de tête de plus en plus forts, un brusque obscurcissement du ciel et des grondements distants résonnant à leurs oreilles (voir « La forêt », page 2). L'attaque commence par l'aveuglement du groupe par le sort mi-go Lumière Noire. Les détails du sort sont donnés dans la partie concernée des caractéristiques des Mi-Go. Les investigateurs aveuglés ne peuvent pas distinguer leurs assaillants avec précision pendant la durée de l'attaque. Pour eux, le Ténébreux (sous les traits de Frère Kyril) et les Mi-Go voilés apparaissent comme des ombres floues, respectivement vêtues de robes ou de capes noirâtres et grisâtres.

Ceux qui réussissent à s'enfuir recouvrent la vue lorsqu'ils sont à au moins 800 m de distance du Mi-Go n°1. Les investigateurs qui restent en arrière doivent faire face au Ténébreux et aux Mi-Go (voir leurs caractéristiques, page 26).

L'attaque continue jusqu'à ce qu'un Mi-Go réussisse à enlever un investigateur et à récupérer la Pierre Noire. Le Ténébreux disparaît alors dans la forêt.

Le Gardien devrait par conséquent choisir de préférence celui des personnages qui détient la Pierre Noire. L'un des Mi-Go enveloppe sa proie dans sa grande cape et agrippe l'investigateur à l'aide de ses dix pattes (succès automatique si la victime est aveuglée ; 1D4 points de dommages, et jet de **Force** sur la Table de Résistance pour immobiliser la cible). Dès qu'il a réussi à agripper sa victime, le Mi-Go lui injecte un poison dans le corps

et s'envole maladroitement, transportant dans sa cape le personnage à moitié paralysé.

Si des personnages-non-joueurs sont présents, laissez le Ténébreux les attaquer en premier (mais pas Brün, qui a encore un rôle à jouer). S'il en a le temps, le Ténébreux décapite tous ceux qu'il a tués et emporte les têtes avec lui.

Le village fantôme

Le chapitre suivant décrit ce qui arrive au personnage qui se fait enlever. Il est conseillé au Gardien de jouer les deux intrigues parallèles lors de sessions distinctes jusqu'à ce que les investigateurs finissent par se regrouper. L'interprétation exacte des « visions » de l'investigateur est entièrement laissée au joueur et n'a aucune conséquence sur l'intrigue.

L'investigateur enlevé est transporté dans les airs jusqu'au cœur de la forêt par le Mi-Go voilé qui l'a attaqué. Parvenu à une altitude assez élevée, le Mi-Go le lâche et s'éloigne. Dans l'intérêt du scénario, l'investigateur survit à cette terrible épreuve. Il reprend conscience avec un nombre de points de vie très faible, laissé à la discrétion du Gardien. Il ne garde de cette expérience que quelques souvenirs cauchemardesques dont voici quelques exemples : la terrible emprise des nombreuses pinces du Mi-Go ; la piqûre dans la colonne vertébrale suivie par la brûlure du poison ; le souvenir d'une chute vers une construction noire aussi large qu'une colline couronnée d'une multitude de grandes aiguilles sombres, le sol jonché d'oiseaux morts, d'ossements humains, du cadavre d'un cheval ou d'une mule... etc. L'investigateur erre dans la forêt pendant au moins huit heures avant de retrouver son chemin vers Laa.

Après une durée indéterminée, l'investigateur en proie au délire émerge de la forêt et commence à marcher vers la silhouette du fort qu'il aperçoit au loin. À première vue, le village a l'air désert ; un étrange silence plane sur les lieux. L'investigateur réalise soudain qu'il est en train de marcher sur des cendres, et que la moitié du village a brûlé. Il sent alors une présence derrière les troncs d'arbres carbonisés, et entend les échos affaiblis de voix l'appelant par son nom – à moins que ce ne soit que le vent ? Des ombres fantomatiques apparaissent à la limite de son champ de vision, de nombreuses ombres qui se mettent à le suivre ! Pour finir, les ombres rattrapent l'investigateur qui s'évanouit.

Le personnage reprend connaissance dans une pièce au plafond incliné. Une silhouette sombre aux longs cheveux noirs se tient dans un coin. Lorsque la forme se déplace soudain et s'approche dans la lumière blafarde d'une bougie, l'investigateur reconnaît la jeune Brün. Elle lui explique d'une voix douce qu'on l'a retrouvé errant dans le village, blessé et de toute évidence complètement désorienté. L'investigateur fut emmené chez Burgolf et transporté dans la chambre de la jeune fille. Brün lui chuchote : « Tout ira bien maintenant, [nom du personnage]. » Elle essuie la sueur perlant sur son front. « Nous allons prendre soin de vous, vous êtes en sécurité avec nous, ne vous inquiétez pas. » Elle caresse brièvement la joue de l'investigateur et se retire dans l'obscurité de la chambre.

Mise à part l'intense et douloureuse sensation de brûlure dans le dos, l'investigateur remarque d'écœurants lambeaux de chair déchiquetée et des bleus sur ses avant-bras et sa poitrine. Ce sont les marques laissées par les pinces du Mi-Go.

Le spectre dans la brume

S'ils retournent à l'ermitage dans l'heure suivant l'attaque des Mi-Go, les premières choses que remarquent les investigateurs sont un inquiétant silence et une curieuse odeur âcre flottant dans l'air. Tandis qu'ils approchent de l'ermitage, l'odeur devient

nauséuse ; la clairière est noyée dans une sorte de brume froide limitant la vision à 10 mètres maximum (cette brume étrange se dissipe au bout d'une heure). Les investigateurs ne peuvent voir l'ermitage en flammes, bien qu'ils puissent entendre les crépitements du feu. Près de la maison de l'ermitage, les investigateurs débouchent d'abord sur les cadavres sans têtes de deux Frères ermites et de Frère Christian (le quatrième ermite gît à l'intérieur de la maison ; il est mort enseveli sous les restes du toit qui s'est effondré). Un jet réussi en **Trouver Objet Caché** révèle de légères marques de brûlure sur la peau et permet de retrouver le poignard d'un ermite complètement fondu ! Ce sont là les effets des armes à foudre des Mi-Go.

Lorsque les investigateurs sont assez proche pour discerner les contours indistincts de la maison en ruines, ils entendent un bruit inattendu provenant de l'intérieur et ressentent soudain un fort mal de tête ! Il semble que quelqu'un soit en train de fouiller bruyamment à l'intérieur des décombres. À la première tentative pour jeter un coup d'œil à l'intérieur ou pour entrer, le bruit cesse brusquement. Il y a tant de décombres encore en train de brûler que la progression à l'intérieur de la maison limite le Mouvement à 1. Dissimulé par la brume surnaturelle et par la fumée, un Mi-Go voilé se tient parfaitement immobile près des débris de la bibliothèque de l'ermitage ; il ressent la présence des investigateurs. Le Mi-Go tient maladroitement le *Kitab-al-Azif* qu'il vient de sauver de la bibliothèque en flammes. Le premier investigateur qui s'approche à moins de 5 mètres de la bibliothèque entrevoit furtivement l'apparition fantomatique, entièrement drapée dans un tissu grisâtre et tenant un objet rectangulaire d'environ 15cm sur 20cm, juste avant qu'elle ne disparaisse à travers une partie du mur écroulée lors de l'effondrement du toit. Tous ceux qui se trouvent assez près pour apercevoir le « spectre » doivent faire un jet d'**Idée**. Un succès signifie que l'investigateur a pu distinguer nettement l'apparition, et a relevé suffisamment de détails perturbants pour justifier un jet de **Santé Mentale** (voir les statistiques des Mi-Go page 26 pour les détails). Avant que les investigateurs ne puissent réagir, le Mi-Go « s'envole » à travers la brume à grande vitesse et disparaît hors de vue.

L'attaque de l'ermitage

Trois Mi-Go drapés dans leurs capes ont attaqué l'ermitage à l'aide de leurs armes à foudre et de leurs projecteurs de brume (profils n°2, 4 et 6 page 26). Sous le couvert de la brume, ils ont massacré Frère Christian et les autres ermites et ont mis le feu à la maison de l'ermitage. Les investigateurs ne sont pas supposés assister à l'attaque et ne peuvent donc pas intervenir.

La plupart des serviteurs se sont enfuis de l'ermitage quand l'attaque des Mi-Go a commencé. Voici un exemple de ce qu'un serviteur haletant et terrifié pourrait raconter : « Les moines... pouvais pas voir... Une sorte de... de nuage... est descendu et, et... Mon dieu ! Ils... les spectres dans la brume... trois... les éclairs... J'dois m'en aller, s'il vous plaît !... »

Une fouille à l'endroit où se trouvait la bibliothèque permet de retrouver deux bibles légèrement roussies et des morceaux éparpillés de parchemins carbonisés, dont quelques-uns sont encore lisibles.

Fragments du Mythe

L'origine du premier morceau (Apocalypse de Pierre) peut être identifiée grâce à un jet réussi en **Théologie** ou en **Occultisme**. La provenance des autres peut être déterminée par un jet réussi en **Mythe de Cthulhu**.

Apocalypse de Pierre, verset 26 (en latin) : « Et d'autres hommes et femmes étaient brûlés au milieu et jetés dans un lieu sombre et étaient battus par des esprits diaboliques et leurs

entrailles étaient dévorées par des vers grouillants... » (Voir Aide de jeu n°5, page 30)

Hieron Aigypton (en Grec) : « Vision d'Anacharsis, concernant les terres où le soleil se lève. Et au cinquième mois j'allai entre les montagnes vers la vallée de [illisible] Craignez le Mal Ancestral car il consume vos cités sans feu et il consume votre peuple sans qu'il trouve la mort. Et dans la vallée que je vis [illisible] tomber à terre, et il faisait une stade et demie de long [300 mètres] et la plus grande partie était enterrée sous le sol. Et il était percé de nombreux trous, et les animaux évitaient les trous qui menaient aux tanières... » (Voir Aide de jeu n°6 page 30)

Kitab al-Azif (en Arabe) : Quelques morceaux triangulaires de parchemin provenant d'un des coins d'un manuscrit. Il est rédigé en caractères arabes et écrit d'une main tremblante. Un jet réussi en **Lire/Ecrire l'Arabe** permet de relever la mention de « Celui Qui Abandonne », Al-Khadhulu, ainsi que celle d'une divinité appelée Niharlat Hotep. On peut lire sur le plus grand morceau : « [illisible] dit, [illisible] a couché, [illisible] ne sont que cendres. [illisible] d'une vieille rumeur que [illisible] et non de sa chair d'argile, [illisible] ordonne au grand ver qui ronge, jusqu'à ce que de la corruption naisse la vie hideuse [illisible] ne le fâche et n'enfle de façon colossale pour le tourmenter. [illisible] sont creusés en secret là où les pores de la terre devraient suffire, et des choses qui devraient ramper ont appris à marcher. » (Voir aide de jeu n°8 page 31)

De la main de Frère Christian (en latin) : « À Constantinople, je rencontrais les hommes du nord (*Normanni*) qui se donnent le nom de « Rus ». Bien qu'ils appartiennent à l'Eglise d'Orient, leurs manières ne sont pas vraiment civilisées. Les Normanni se montrèrent insolents et vaniteux, racontant toutes sortes d'histoires païennes pour tenter de m'offenser. *De facto*, je fus assez intéressé par leur version de la Genèse, en particulier par le rôle joué par ce qu'ils appelaient le Peuple Courbé. Je n'ai pu déterminer précisément s'ils considéraient que ces êtres avaient forme humaine, parce que les Normanni ne cessaient de les appeler « les vers ». En effet, le Peuple Courbé est supposé provenir des corps de dieux morts ou de géants (Théodorus n'a pas vraiment compris le mot qu'ils ont utilisé). Cela m'a rappelé à mon tour le Livre d'Enoch, qui fait mention d'esprits maléfiques qui proviennent des corps de [illisible] Ces êtres étaient-ils les mêmes que... » (Voir aide de jeu n°7 page 31).

Un jet réussi en **Autres Royaumes** ou en **Occultisme** révèle que le texte fait référence à la mythologie viking. Le « Peuple Courbé » ou *dvergar* (*zwerc* en Ancien Germanique) est une race apparue dans le corps du géant Ymir, à partir duquel le monde fut créé selon la légende. Un jet réussi en **Mythe de Cthulhu** permet de savoir qu'un Théodorus Philetas a vécu en 950 à Constantinople. Il aurait traduit le Kitab al-Azif en Grec, et l'aurait intitulé *Necronomicon* !

L'œil du cyclone

Cette section clôt la première partie du scénario. Jusqu'ici, les investigateurs ont parcouru plus ou moins librement le village et les environs de Laa. Les machinations du Ténébreux vont cependant conduire à un dénouement dangereux, une nuit après l'attaque du camp des forestiers par les Slaves. On considérera que les investigateurs ont retrouvé leur compagnon enlevé par les Mi-Go à la forteresse.

Le Ténébreux, profitant de la confusion générale, veut se débarrasser de ces investigateurs trop curieux une bonne fois pour toutes. Etant donné que les visiteurs sont relativement à

l'abri à l'intérieur de la forteresse, le Ténébreux projette d'employer la ruse pour faire en sorte que ce soient les colons eux-mêmes qui se chargent de les tuer !

Dans le village de Laa, la confusion est totale. Les propos délirants de l'investigateur enlevé par les Mi-Go et les histoires d'attaque du camp des forestiers par les Slaves font naître les rumeurs et les suppositions les plus folles.

L'investigateur rescapé de l'enlèvement, toujours sous l'influence inhibitive du poison du Mi-Go, a été transporté par deux colons jusqu'à la maison de Burgolf et installé dans le lit de Brün, au premier étage. Brün, aidée par une servante, prend soin de l'investigateur en s'occupant de le laver, de panser ses blessures... etc. Accordez une récupération de 1D3 points de vie à l'investigateur. Burgolf prépare un repas chaud pour les investigateurs, accompagné de pain frais et d'hydromel. Le Gardien devrait recréer une atmosphère faussement chaleureuse et sécurisante, afin de laisser les personnages baisser leur garde pour le prochain coup du Ténébreux.

Au cours de la soirée, tout le monde entend les douze chiens de guerre de Brant se mettre à aboyer bruyamment pendant quelques longues minutes. Un colon entre dans la taverne pour informer tous les clients que vingt forestiers viennent d'arriver sains et saufs aux portes du village sous le couvert de la nuit et ont été admis à l'intérieur. Ils ont été provisoirement installés dans l'une des écuries du fort. Burgolf s'excuse et part rencontrer les survivants. Les forestiers – de jeunes hommes et femmes pour la plupart – racontent à tous ceux qui sont présents comment ils ont fui quand ils ont appris que les Slaves arrivaient. Pendant des heures, ils sont restés cachés dans les bois, à bonne distance du village, par peur que les Slaves ne les trouvent. Ils ont attendu la tombée de la nuit pour se faufiler entre les hameaux slaves et regagner le village.

La chose la plus importante, en ce qui concerne le Gardien, est que le Ténébreux (Frère Kyril) a rejoint le groupe de forestiers dans le noir sans se faire remarquer et qu'il est entré dans le village ! Personne ne faisant attention à lui, il en a profité pour se cacher dans l'obscurité d'une ruelle entre deux maisons.

Le Ténébreux n'est pas passé totalement inaperçu ; les chiens de guerre de Brant ont en effet senti sa présence (voir plus haut). De plus, seuls 19 forestiers se trouvent dans le fort alors que le garde à l'entrée en a dénombré 20 – car le Ténébreux était encore parmi eux. Le Gardien ne devrait dévoiler cet indice alarmant qu'avec prudence, étant donné que la suite repose sur la baisse de vigilance des joueurs qui ne s'attendent pas à être confrontés au Ténébreux.

Eros & Thanatos

Les investigateurs sont fourbus et ont grand besoin de repos ; Brün leur conseille de rester aux côtés de leur compagnon convalescent. Burgolf peut leur installer des matelas de paille sur le sol, juste en-dessous de la chambre de Brün.

Cette nuit-là, le Ténébreux tue Brün et prend possession de son corps. Les circonstances exactes du crime sont sans importance pour le reste de l'histoire. Le Ténébreux cache en hâte le corps de l'ermite quelque part dans la maison. Il pourrait être intéressant pour le Gardien de laisser le corps à un endroit où les investigateurs pourront le retrouver pendant la nuit – par exemple dans le puits ou près des latrines. Si le Gardien choisit cette option, un bon timing est absolument nécessaire car Brün (le Ténébreux) doit avoir une chance de s'attaquer à l'investigateur blessé *avant* que les autres ne puissent l'arrêter.

Au milieu de la nuit, Brün se faufile jusqu'au lit de l'investigateur endormi. Elle lui murmure à l'oreille : « J'ai froid ; est-ce que je peux m'allonger à côté de vous ? » Quand l'investigateur se réveille complètement, il s'aperçoit que la jeune fille s'est blottie contre lui et sent à son contact que Brün est torse nu ! Le Gardien (et le joueur bien entendu) est libre de laisser aller les choses jusqu'où il le souhaite... À un moment

crucial, l'investigateur sent quelque chose de long, chaud et humide remonter le long de sa cuisse en se tortillant comme un serpent ! Cette sensation répugnante est immédiatement suivie par une vive douleur au postérieur – comme si quelque chose essayait de s'y introduire de force. Au même moment, la jeune fille resserre son étreinte pour immobiliser l'investigateur tout en murmurant : « *Consumatum est.* » Cela signifie : « C'est accompli » en latin. L'investigateur se souviendra peut-être que Brün ne parle pas le latin (**jet d'Idée**).

Une lutte s'ensuit alors que l'investigateur essaye de se libérer de l'emprise du Ténébreux. Le bruit réveille tout le monde dans la maison de Burgolf. Brün attaque impitoyablement n'importe quel investigateur présent avec férocité. Le Gardien ne doit pas laisser d'autre choix aux investigateurs que de terrasser la jeune fille. Pour finir, Brün – alias le Ténébreux – gît à moitié nue sur le sol, la poitrine tachée de sang, simulant l'agonie. Alerté par le bruit, Burgolf entre en scène, une lanterne métallique dans une main et un cimetière arabe dans l'autre, et écarquille les yeux d'effroi et d'incrédulité devant sa fille à l'agonie : « Vous... Vous... VOUS ETES DES MONSTRES ! QU'EST CE QUE VOUS AVEZ FAIT ? » Inutile de dire que le pauvre homme ne peut en aucun cas être ramené à la raison. Les hurlements de rage et de désespoir de Burgolf résonnent à travers la nuit.

Très vite, un groupe de colons Germains (voir page 24) réveillés par les cris de Burgolf font irruption dans la taverne pour voir ce qu'il se passe. Tout comme Burgolf, ces gens sont sur les nerfs et rien ne les calmera. La meilleure stratégie à adopter avec cette foule en colère est d'utiliser les intimidations verbales et les menaces (soit en jeu, soit en utilisant les caractéristiques **Baratin** ou **Statut**). Cependant cette solution n'est que provisoire et le Gardien devrait demander un nouveau jet de **Baratin** chaque minute pour tenir Burgolf et les colons à distance. (« Ils ont tué ma fille ! Massacrons ces porcs ! ») Au premier jet raté, ou si les investigateurs commencent à courir, les colons surmontent leurs hésitations et les attaquent.

C'est à ce moment précis qu'un groupe de sept jeunes Slaves révoltés (voir page 25) qui avaient planifié une insurrection pour venger le meurtre de Dragan choisissent de passer à l'action ! Deux d'entre eux mettent le feu au pied de la palissade tandis que les autres lancent des torches enflammées sur les toits de chaume par-dessus l'enceinte. En quelques minutes, plusieurs toits prennent feu. Quand un garde placé en hauteur commence à crier « Les Magyars, les Magyars sont là ! Au feu ! AU FEU ! », la panique devient générale.

Le prisonnier

Messire Brant, qui pense que le village est attaqué par les Magyars, envoie deux soldats chercher son prisonnier magyar dans les cachots du donjon (voir les caractéristiques de Zoltan page 25). Le Magyar est amené sur les remparts. Tenant son prisonnier par les cheveux et faisant de grands moulinets avec son épée, Brant crie dans la nuit d'un ton provocateur : « Chiens de barbares ! Avez-vous oublié que je détiens toujours l'un des vôtres ? Regardez par ici ! » Mais soudain, le Magyar pousse Brant de côté, se jette par-dessus la palissade et tombe dans les douves avant de regagner la rive et de disparaître en courant dans l'obscurité. Si les investigateurs n'assistent pas à la scène, permettez-leur au moins d'entendre les gardes pousser des cris d'alarme : « Le prisonnier s'est évadé ! Tirez ! Tirez ! »

Intrigue alternative

Les Gardiens faisant jouer ce scénario à des joueurs expérimentés de l'Appel de Cthulhu devraient considérer la possibilité d'une défaite de l'investigateur blessé dans sa lutte avec le Ténébreux. Cette situation aboutit à la « mort » de l'investigateur et signifie

que le joueur doit incarner à présent le Ténébreux pour le reste de la partie, en collaboration étroite avec le Gardien. Avec quelques adaptations mineures ici et là dans l'intrigue, le reste du scénario peut être joué tel quel. Le Ténébreux aidera secrètement les investigateurs à trouver sa tombe. Une fois à l'intérieur, il les tuera tous.

Les Gardiens ayant affaire à des joueurs novices devraient les ménager davantage.

À la croisée des chemins

Ce chapitre constitue le point culminant du scénario. Sa structure est très ouverte et il offre de multiples possibilités de jeu différentes, qui dépendent à la fois des choix du Gardien et de la façon dont les joueurs gèrent la situation de crise. Au bout du compte, toutes les situations devraient aboutir à une rencontre entre les investigateurs et les Magyars. « Taltos », le chamane magyar, aidera alors les investigateurs à découvrir la source du mal – la Colline Noire.

Afin de guider le Gardien à travers tout l'éventail de possibilités, deux suites possibles à l'intrigue sont décrites ci-dessous dans les grandes lignes. L'une d'elles laisse la part belle à l'action, l'autre valorise avant tout les interactions avec les personnages-non-joueurs. De nombreuses autres possibilités existent, bien entendu.

Les investigateurs réussissent à s'échapper

Si les investigateurs ne peuvent contenir la colère de Burgolf et des colons qui viennent à son aide, ils peuvent chercher refuge dans la fuite.

Il y a plusieurs façons de sortir de la forteresse. Les investigateurs peuvent ouvrir l'une des portes du village. Soulever le madrier qui barre la porte requiert un jet réussi de **Force** contre un score de 16 sur la Table de Résistance. Les investigateurs peuvent aussi atteindre le chemin de ronde depuis l'un des trois postes de garde qui protègent les portes du village (notez que chacun d'eux est défendu par deux soldats) et sauter sans mal dans les douves.

Enfin, ils peuvent essayer de monter sur le toit d'une maison et atteindre le chemin de ronde en sautant de toit en toit. Cette dernière solution peut demander plusieurs jets en **Grimper** ou **Sauter**. Les dommages maximums encourus pour une chute depuis un toit ou depuis le chemin de ronde sont de 1D6 points de vie ; ces dommages peuvent être diminués de 1D6 si le joueur réussit alors un jet en **Sauter**.

Toute tentative d'évasion de la part des investigateurs provoque une réaction immédiate des soldats postés sur le chemin de ronde et dans les postes de garde (voir les profils des *Milites* de Brant page 23) : les gardes les plus proches des investigateurs tentent de les intercepter et de les arrêter.

Finalement, le groupe atteint le couvert des arbres et les investigateurs peuvent faire une pause pour retrouver leur souffle. En jetant un coup d'œil en arrière, ils aperçoivent dans l'obscurité la lumière de l'incendie qui ravage la moitié du village des colons, à environ 800 mètres de l'endroit où ils se trouvent. À la lueur des flammes, les investigateurs peuvent distinguer les silhouettes de cavaliers regroupés près du mur d'enceinte en feu. Plusieurs familles de Germains se sont rassemblées à l'extérieur des portes. Un homme à pied attend près des *Milites* ; il tient plusieurs chiens de guerre en laisse et pointe du doigt les environs de l'endroit où se trouvent les investigateurs. Il ne reste plus aux fuyards qu'à se cacher dans la forêt pendant la nuit. Ils y rencontreront Zoltan, le Magyar évadé. Reportez-vous au chapitre « Entretien avec un Magyar » page suivante.

Les ordres de Messire Brant

Messire Brant réalise rapidement que les Magyars ne sont pour rien dans l'attaque et qu'un groupe de Slaves est à l'origine de l'incendie. Plusieurs problèmes requièrent son attention immédiate : le feu, les familles de Germains à reloger et l'arrestation des Slaves responsables de l'incendie de la moitié du village. Assez vite, Brant envoie six cavaliers et six chiens de guerre à la poursuite de Zoltan et des investigateurs (« Ils ne peuvent pas être bien loin ! Laissez les chiens les retrouver ! Et ramenez-les moi... Vivants ! »).

Les cavaliers se divisent en deux groupes : Hunman et deux *Milites* partent à la recherche des investigateurs tandis que trois autres hommes se lancent à la poursuite du Magyar. Les chiens sont le principal problème des investigateurs (voir page 23) : ils devront probablement s'en débarrasser s'ils veulent se défaire des cavaliers. Le Gardien peut éventuellement corser l'affaire en laissant Burgolf offrir secrètement un pot-de-vin à Hunman pour que ce dernier tue les investigateurs. Les aides de jeu de la page 3 fournissent quelques idées pour jouer une chasse à l'homme.

Les investigateurs se font arrêter

Si les investigateurs sont arrêtés dans Laa, sont capturés dans la forêt ou plus simplement s'ils se rendent, ils sont amenés devant Brant pour être interrogés. Les circonstances exactes de l'arrestation devraient être dictées par le jeu. Ce qui ressortira de l'interrogatoire dépend en grande partie des relations des personnages avec le seigneur, des circonstances de l'arrestation ou de la reddition, et bien entendu de la prestation des joueurs.

La question clef est : les investigateurs sont-ils en mesure de convaincre Brant de leur innocence ? Brant n'est pas impressionné par le **Statut** ou par les bravades, et ne peut être facilement berné : toute omission volontaire ou tout mensonge flagrant requiert un jet réussi en **Baratin** ou en **Persuasion**, ainsi qu'un échec au jet de **Sagacité** de Brant.

Quand Brant décèle un mensonge, il laisse les investigateurs s'expliquer jusqu'à ce qu'ils se retrouvent à court de mots. Après un long et pesant silence, il annonce froidement : « Etrangers, la seule chose que vous devez craindre, ce n'est pas la vérité, c'est ma colère ! »

Dans le meilleur des cas, Brant demande aux investigateurs qui sont aptes à le faire de retrouver Zoltan pour lui (il a d'autres problèmes plus urgents, et vue la colère populaire il semble préférable que les investigateurs ne se montrent pas pendant un certain temps). Le pire scénario possible verrait les investigateurs déclarés coupables et jetés au cachot – pour être pendus au matin ! Les éléments qui peuvent jouer un rôle déterminant sur l'issue de l'entretien sont les suivants : la virulence du témoignage de Burgolf, l'opinion du prêtre, le statut des investigateurs, les circonstances passées... etc.

Si les joueurs s'en sortent vraiment mal, voici qui devrait sauver la situation : plusieurs personnes aperçoivent Brün se relever d'entre les morts et quitter le village. C'est là l'occasion unique pour les investigateurs de prouver à Brant qu'il se passe quelque chose de surnaturel, de regagner sa confiance et d'avoir carte blanche pour affronter ce qui va suivre.

Brün se relève d'entre les morts

À un certain moment, le Ténébreux, alias Brün, décide de quitter le village aussi discrètement que possible et de retourner à la Colline Noire. La chronologie des événements et son influence sur le jeu dépendent entièrement du Gardien. Notez que la découverte de sa disparition pourrait innocenter les investigateurs.

Entretien avec un Magyar

Le Gardien peut mettre en scène la rencontre avec Zoltan le Magyar de deux façons. Si Brant donne carte blanche aux investigateurs pour le poursuivre (ou s'ils sont en fuite) ils retrouvent Zoltan qui se cache dans la forêt. Si les investigateurs sont enfermés dans le donjon, alors les hommes de Brant retrouveront Zoltan et le ramèneront devant leur seigneur.

Le Gardien doit choisir un moment propice à la mise en scène de cette rencontre avec Zoltan (voir page 25). Par exemple, les investigateurs en fuite peuvent rencontrer Zoltan « par hasard » dans la forêt, ou Brant peut leur demander de rechercher le Magyar pour lui. Le Gardien devrait veiller à ne pas rendre la rencontre nocturne avec le Magyar trop tendue, de peur que les investigateurs paniqués ne tuent le pauvre homme !

Notez que Zoltan est trop malade et trop faible pour survivre à une nuit dehors sans l'aide des investigateurs.

Zoltan se révèle très vite assez bavard, en dépit de sa connaissance limitée de la langue germanique. Après des présentations plus complètes, Zoltan explique : « De mauvaises choses vivent ici, dans la forêt. Nous, les Magyars, nous vivons dans le *Magyarország*, le pays des Magyars, au-delà de la forêt, là où le soleil se lève. » Il désigne l'est et ajoute : « Il y a cent ans, Arpad notre roi et les *on ogur*, les dix tribus, ont fui les Turcs et ont conquis notre nouvelle terre. Mais le Mal Ancien nous a suivis pendant la nuit, les *wampyr*. Des milliers et des milliers. Comme un nuage noir. »

Zoltan continue : « Les wampyrs ? Ils se cachent dans les marais et dans les forêts, dans le monde souterrain sous les collines, partout. » Le Magyar fait un large mouvement du bras : « Les Germains les appellent *zwerc* (ce qui veut dire « tordu » ou « courbé »). Les *zwercs* ressemblent à des humains comme vous et moi, mais ils sont... Personne ne sait à quoi ressemblent vraiment les wampyrs. Les Slaves les appellent diables ou dracs mais mon peuple dit qu'ils sont... comme des vers. Les wampyrs chassent les gens, ils mangent leurs entrailles, et ils portent leur peau comme... comme des vêtements. »

« Il y a très très longtemps, avant que l'homme arrive, les wampyrs se glissaient à l'intérieur des corps des dieux morts-vivants, des géants. Maintenant que les géants sont partis, les wampyrs se glissent à l'intérieur des hommes... Les wampyrs ont besoin de nous, vous voyez ? C'est pour ça qu'ils nous suivent. »

« Parfois, en mai et en novembre, le wampyr fait du troc avec les mauvais Slaves – et parfois avec les Germains. Le wampyr échange des choses magiques, des mauvaises choses, et les marchands échangent des gens : des esclaves. Je crois que le wampyr emporte les esclaves vers le monde souterrain. »

Quand les investigateurs racontent leurs aventures, Zoltan ajoute : « J'ai vu le wampyr dans les collines, il y a trois ans, après le coucher du soleil. Nous chassions. Il faisait chaud. Beaucoup d'insectes... Le wampyr est un homme noir, sans yeux, très mince, et déformé. Il y avait trois femmes-oiseaux aussi ! » Si les investigateurs mentionnent l'étrange « mort-vivant » qu'ils ont rencontré ou les « spectres » voilés qui les ont attaqués, Zoltan confirme leurs soupçons : « Ça doit être le même wampyr, oui ! » Puis il a un rire nerveux : « les filles de ce wampyr ont essayé de m'attraper, mais je suis plus rapide. Je n'ai pas pu voir les femmes : elles ont un capuchon blanc sur le visage. Leurs pieds ne touchent jamais le sol ! »

Le camp des Magyars

Zoltan affirme que leur *taltos* (chamane) sait où se trouve le repaire du wampyr (la Colline Noire) et dit qu'il peut les conduire jusqu'au camp des Magyars. D'autres raisons peuvent pousser les investigateurs à rester au camp des Magyars pendant

quelques jours : là bas, ils sont en sécurité, ils peuvent se reposer et le chamane peut les soigner (voir ses caractéristiques page 26). Le camp des nomades magyars s'étale sur plusieurs hectares de pinède, dans les îlots de hautes dunes de sable des bras de la rivière (la Morava). Cet endroit se trouve dans la plaine inondée à l'est des collines boisées, en plein territoire magyar. Le camp est composé de deux maisons rondes entourées de fossés, et de plusieurs yourtes (tentes circulaires faites de peaux tendues sur des supports de bois). À côté des maisons de bois se trouvent des fours sur pieds, des puits de stockage, de petites huttes (une forge, une scierie... etc) et des enclos pour les chevaux et pour le bétail.

Sept familles vivent dans le camp. Les femmes attirent en particulier l'attention des investigateurs : elles portent des cafetans, des pantalons bouffants et des bottes de cuir souple, tout comme les hommes ! Leurs cheveux sont tressés et attachés entre eux avec des rubans. Hommes et femmes partagent une passion commune pour les bijoux de verre, d'argent et d'or. Leurs habits et leurs chapeaux sont aussi décorés de pierres précieuses et de métaux rares.

Les investigateurs remarquent que quelques Magyars, y compris des enfants, ont des malformations à la tête : leurs crânes semblent beaucoup trop longs et leurs mentons sont atrophiés.

Les Magyars sont un peuple fier et courageux, et ils peuvent devenir violents si la situation l'exige. D'un autre côté, ils sont très accueillants envers les étrangers et se montrent assez larges d'esprit. Ils n'ont rien des ogres des légendes. Pour plus de détails sur les guerriers, voir les caractéristiques d'une « bande de féroces Magyars » page 26.

La yourte de Taltos le chamane se trouve un peu à l'écart du camp, à côté d'un lieu de culte regroupant des idoles païennes, des pierres runiques (écriture runique Turco-Khazar) et des vases décorés. Taltos (c'est à la fois son nom et son titre) invite les investigateurs à participer cette nuit-là à une transe rituelle de plusieurs heures, durant laquelle l'esprit du chamane – ou celui de l'investigateur enlevé par les Mi-Go – s'envole vers des lieux éloignés (sort de Désincarnation). Durant la transe, l'esprit désincarné trouve la Colline Noire (« la montagne du wampyr et de ses filles ») et découvre l'âme de Frère Gudman, vivant, enfermé dans un endroit obscur !

Le seul – mais précieux – conseil de Taltos aux investigateurs est le suivant : « pour vaincre le wampyr, trouvez la porte vers l'autre monde ! Ne craignez ni la douleur ni la mort : accueillez la mort et vous serez sauvés... »

La Colline Noire

Accompagné de plusieurs guerriers Magyars, Taltos conduit les investigateurs jusqu'à la Colline Noire (bien que ni lui ni aucun autre Magyar n'ait le courage de traverser le mur païen de la colline).

La forêt des environs de la Colline Noire est indubitablement « différente », bien qu'il soit difficile de dire exactement pourquoi. La végétation est certainement plus dense et le terrain plus dur que d'habitude. Un étrange silence plane sur les lieux.

La première chose suspecte que remarquent les personnages est une forme blanche qui semble se balancer à quelque distance d'eux. Cette chose se révèle être un scapulaire de moine (vêtement fait de deux larges bandes d'étoffe tombant des épaules sur la poitrine et sur le dos) pendant à quelques branches basses, et agité par le vent. Le scapulaire est déchiré et taché de boue et de sang séché ; il pourrait bien être celui de Frère Gudman.

De l'endroit où ils se trouvent, les investigateurs peuvent apercevoir une sorte de mur recouvert de mousse en haut de la

colline. Ils sentent aussi une odeur nauséabonde provenant des alentours. Dans une petite clairière, ils trouvent la carcasse d'une mule dans un état avancé de putréfaction (les membres sont déformés et desséchés, les tissus fétides sont presque complètement pourris, etc.). Il est impossible de savoir comment cet animal est arrivé là et de quoi il est mort. Une sacoche gît un peu plus loin sur le sol, son contenu à moitié répandu sur l'humus : une outre, une couverture de feutre, des pierres à feu et des pierres à aiguiser, trois bougies et une lettre complètement détrempée. Bien que la lettre soit désormais illisible, les investigateurs reconnaissent les effets personnels de Frère Gudman !

Un jet réussi en **Idée** ou en **Monde Naturel** relève l'étrangeté de la découverte : la mort de la mule ne peut pas remonter à plus de quelques jours, mais le cadavre a l'air d'être là depuis au moins un mois. L'altération du temps sur la Colline Noire est provoquée par l'effet corrupteur du Portail (voir le paragraphe « J. Le Portail » page 21).

En marchant en direction du mur couvert de mousse, sur le flanc de la colline, les investigateurs entrent dans un petit bosquet jonché des débris d'une palissade et d'une petite maison vieille de 30 ans. La maison semble avoir été construite autour d'une plate-forme de pierre, probablement une sorte d'autel. Derrière la plate-forme se trouve une idole de bois pourri plaqué d'argent d'environ 1,80m représentant une divinité païenne à deux visages. Un grand nombre de vieux ossements humains à moitié enterrés dans le sol sont visibles tout autour. Avant l'an 976, cet endroit était le temple païen secret des prêtres slaves qui sacrifiaient des êtres humains au « Dieu Noir ». Quand les prêtres païens furent exécutés en 976 pour faire place au christianisme, l'emplacement de ce temple secret fut involontairement perdu et il tomba peu à peu en ruines.

Le mur païen

Le mur païen, situé quelques mètres derrière le bosquet sacré, s'étend sur la droite et sur la gauche aussi loin que le regard des investigateurs peut porter. En fait, le mur encercle complètement la Colline Noire, à l'exception d'une petite section manquante de 15 mètres de long. Le mur date apparemment de l'antiquité (un millier d'années environ) et ses pierres sont érodées et couvertes de mousses et de lierres. Sa hauteur varie entre un mètre et trois mètres, et il est assez facile à escalader. Les raisons de sa construction ne sont pas très claires. Un investigateur peut remarquer la ressemblance entre les pierres du mur païen et celles de la maison et de l'église de l'ermitage (voir le chapitre « l'ermitage » page 9). Étrangement, des runes sont gravées sur la paroi intérieure du mur (qui fait face à la Colline Noire), comme pour repousser quelque chose qui serait enfermé à l'intérieur du cercle de pierre !

Monter jusqu'au sommet de la Colline Noire prend environ une heure. Au cours de leur ascension, les personnages aperçoivent des oiseaux morts éparpillés sur le sol. À mi-chemin, la température chute brutalement sous zéro sur une centaine de mètres, avant de retourner à la normale. À l'intérieur de cette ceinture de froid pousse une forêt de sapins de montagne nains, couverts en permanence de givre.

Au sommet de la Colline Noire s'ouvre une vaste clairière couverte de cendres et hérissée de souches de pins calcinées. Au milieu de ce no man's land se dresse un grand monolithe noir. La Colline Noire domine les hauteurs des environs et la vue porte très loin depuis la clairière. À l'ouest, les vallonnements forestiers s'étendent à perte de vue. À l'est, après une vaste plaine on peut apercevoir des montagnes recouvertes de brume (les Carpathes Blanches). Les nuages défilent très vite à l'horizon et pourtant, étrangement, aucun souffle de vent n'est perceptible au sommet de la Colline Noire. Histoire de dérouter un peu plus les joueurs, le Gardien peut déclarer que la nuit semble tomber

peu à peu, et ce sans tenir apparemment compte de l'heure qu'il est en réalité !

Le monolithe noir est une pierre naturelle d'une dizaine de mètres de haut dont la forme rappelle vaguement celle d'une pointe de lance. Elle penche dangereusement sur le côté ; en fait, trois jets réussis en **Force** sur la Table de Résistance contre un score de 14 suffisent à faire basculer la pierre, révélant ainsi l'entrée de la tombe (voir « le puits funéraire » page 17). Un examen attentif révèle que des inscriptions runiques sont gravées sur la surface érodée du monolithe. Ce sont des runes celtiques vieilles d'un millénaire ; elles partagent suffisamment de ressemblances avec les runes germaniques et nordiques pour permettre aux investigateurs de les décrypter à l'aide d'un jet réussi en **Occultisme**, en **Langue germanique** ou en **Langue nordique**. Cependant, un jet d'**Idée** est nécessaire pour comprendre que la langue utilisée est le latin :

« Cette pierre scelle le passage vers les terres au-delà des collines. En ce jour, le prince des Boii à franchi le passage d'où rien ne ressort. Il a emporté avec lui ses serviteurs et ses proches, et bientôt ils devront rencontrer l'être aux Multiples Visages. Étranger ou druide : tue un taureau en l'honneur de notre prince, rassasie-toi de la chair de ce taureau, et lave la colline avec son sang ! »

À une douzaine de mètres à l'est du monolithe se trouve un trou de Taille 1 dans le sol (Jet en **Trouver Objet Caché** ou en **Chance** pour le repérer). Le trou est assez profond (sept mètres en fait) et empest l'urine et la putréfaction (voir « les Salles funéraires » page 17).

La Tombe

Le repaire du Ténébreux est une tombe millénaire qui abritait la dépouille d'un prince celte depuis longtemps oublié jusqu'à ce que le Ténébreux n'emprunte le corps momifié du prince. Il y a longtemps, le Ténébreux et les Mi-Go creusèrent de nouveaux tunnels et agrandirent la tombe jusqu'à en faire un complexe souterrain assez étendu. Les investigateurs se retrouvent dans un lieu clos où l'air est rare, où la progression s'effectue aussi bien verticalement que horizontalement, et où les chausse-trapes psychologiques et les illusions abondent.

Le Gardien se reportera au schéma de la tombe du Ténébreux (aide de jeu : « La tombe du Ténébreux »). Afin de recréer l'ambiance appropriée, le Gardien doit régulièrement rappeler aux joueurs le caractère lugubre de la tombe. À de nombreux endroits, le plafond est si bas qu'un homme de taille normale doit marcher courbé. Les torches n'éclairent qu'à une dizaine de mètres au mieux et dispensent une lumière vacillante qui projette de longues ombres déformées sur la surface irrégulière des murs de pierre. L'air confiné est chargé d'odeurs rances et devient de plus en plus irrespirable au fur et à mesure que les investigateurs s'enfoncent dans les profondeurs.

Il est probable que les investigateurs ne soient pas vraiment équipés pour une exploration souterraine de la tombe et qu'ils manquent d'outils, de nourriture, de lumière et d'eau. Du matériel peut être récupéré dans le puits, la chambre et la salle funéraire (voir plus bas). L'exploration de cette première partie de la tombe sans torche ou lanterne est une expérience pouvant se révéler très éprouvante pour les nerfs des investigateurs.

Un des effets particuliers d'un long séjour à l'intérieur de la tombe est la perte de la notion du temps. Pour recréer cela, le Gardien doit s'abstenir de donner aux investigateurs une quelconque indication temporelle et à la place, se contenter de leur signaler qu'ils se sentent fatigués ou qu'ils ont faim. Les moments où ces informations sont livrées aux personnages ne correspondent pas aux heures habituelles de leur sommeil ou de leurs repas.

En théorie, si les personnages manquent de nourriture ou d'eau, ils sentiront les effets de la déshydratation lors de la seconde

journée passée dans la tombe ; les pénalités qu'ils subissent sont laissés à l'imagination du Gardien.

Pour le reste du scénario, nous admettons par souci de simplicité que le Ténébreux possède le corps de la jeune Brün et se cache dans le niveau le plus profond et le plus froid de la tombe. Notez que les Mi-Go et le Ténébreux n'utilisent pas le puits funéraire pour entrer ou sortir de la tombe (ils utilisent un tunnel secret au pied de la Colline Noire, voir le paragraphe « K. Les tunnels » page 21). Par conséquent, les investigateurs demeurent inaperçus jusqu'à ce qu'ils atteignent le niveau inférieur.

A. LE Puits FUNERAIRE

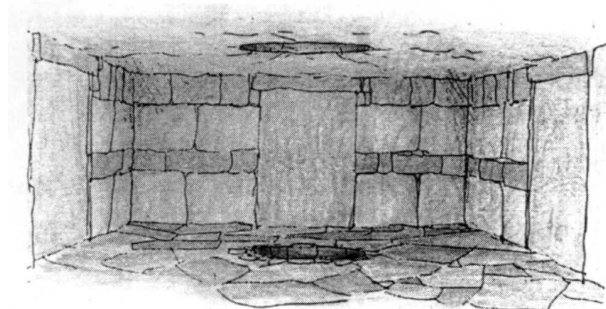
L'entrée de la tombe, sous le monolithe, est un puits cylindrique de 15 mètres de profondeur et de un mètre de diamètre. Ce puits est fait de pierres non taillées. À mi-profondeur, il traverse une petite chambre (voir le paragraphe « B. La chambre »). La partie inférieure du puits, sous le niveau de la chambre, est entièrement remplie d'ossements humains. Ces os sont ceux des ouvriers qui, un millier d'années auparavant, furent sacrifiés lorsque la tombe fut achevée et dont les corps furent jetés dans le puits. Trois marteaux à pierre, un pic et une pelle (tous en bonne condition malgré leur âge) peuvent être retrouvés dans le puits au milieu des ossements humains et des autres débris.

Il est possible de descendre dans le puits sans cordes, en utilisant la technique d'escalade dite « en opposition ». À cause des mousses et des lichens couvrant les trois premiers mètres du puits, le Gardien devrait demander un jet en **Escalade** pour atteindre la chambre de cette manière. Si l'investigateur glisse ou s'il saute dans le puits, il doit tenter un jet en **Saut**. Sur un échec, la jambe, le bras ou la tête de l'investigateur heurte le rebord du puits dans la chambre et subit 1D6 points de dommages par tranche de 3 mètres de chute (3D6 points au maximum). Si l'investigateur réussit son jet en **Saut**, il tombe juste sur l'amas d'ossements dans la partie inférieure du puits, sous la chambre. Dans ce cas, il subit 1D6 points de dommages par tranche de 3 mètres de chute (maximum 9 mètres) moins 1D6 points. Avec un peu de chance, un investigateur tombant dans le puits peut s'en sortir sans mal.

Notez que les investigateurs peuvent attacher une corde (trouvée par exemple dans les chambres funéraires) à une souche de pin proche de la bouche du puits pour leur permettre d'entrer et de sortir plus facilement.

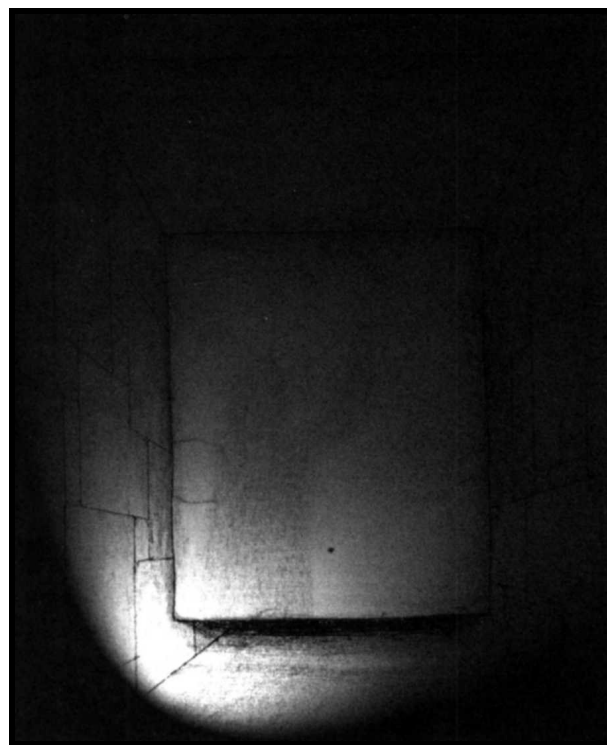
B. LA CHAMBRE

La chambre est une salle quadrangulaire entièrement vide, de six mètres de largeur et de trois mètres de hauteur. Les murs sont faits de blocs de calcaire taillé. Au centre de chaque mur se trouvent les contours d'une porte d'1m60 de large pour 2,30m de haut. Quatre dalles de pierre parfaitement ajustées bouchent le passage. En tapant contre les dalles avec un objet quelconque, on peut s'apercevoir que seule la porte de l'est sonne creux. Il y a deux techniques pour ouvrir cette porte. La plus rapide (30 à 60 minutes de travail) consiste à déloger quelques pierres encadrant la dalle et à enlever quelques gravats. Puis, il faut insérer un objet assez long et solide permettant de faire levier pour ouvrir la porte (attention à la chute de la dalle sur le sol).



Casser la porte en morceaux avec un marteau à pierre ou un pic demande huit heures de travail. Cette durée est réduite à quatre heures de travail intensif si deux personnes se partagent la tâche. Ces durées sont calculées sur la base d'un score minimum de 25% dans le maniement de ces objets.

La porte de l'est débouche sur un petit couloir. Un énorme bloc de calcaire obstrue le passage. Il semble que ce bloc ait été jeté par une ouverture à travers le plafond et qu'il ait été mis là afin de bloquer complètement le passage. Cependant, pour une raison ou pour une autre, la pierre s'est bloquée à 50 cm du sol du couloir. En jetant un coup d'œil par en-dessous, on peut voir que le bloc fait environ 3 mètres de long. Le couloir semble continuer plus loin dans les ténèbres.



Notez que la lumière du jour provenant du puits ne peut éclairer plus loin. Au-delà de ce point, et sans torches (improvisées), bougies ou lampes à huile, les investigateurs s'enfoncent dans l'obscurité la plus complète !

Le bloc de calcaire est en fait coincé entre les deux murs du couloir. Bien que les investigateurs puissent ramper de l'autre côté en toute sécurité, le Gardien devrait rendre l'expérience aussi angoissante que possible. Laissez les investigateurs penser que le bloc au-dessus d'eux n'est pas calé complètement et qu'il bouge légèrement !

C. LES SALLES FUNERAIRES

Cette zone consiste en un couloir rudimentaire de 10 mètres de long. Un plafond de dalles mégalithiques recouvre le passage. Trois alcôves sombres se trouvent de chaque côté du tunnel. Cette partie du parcours semble déformée parce que le bout du couloir est tordu et s'est partiellement affaissé. De la terre boueuse s'est infiltrée à travers les dalles disjointes et a en partie bouché l'extrémité du couloir. À cause de cela, la hauteur du passage tombe de deux mètres de haut à 1,30m à peine. Une poutre de deux mètres et deux autres de 4 mètres sont enterrées dans la boue. La petite poutre pèse 60 kg et les grandes 110 kg chacune. 10 minutes sont nécessaires pour déterrer et enlever chaque poutre.

Les deux alcôves du bout du couloir, à moitié enterrées, dégagent une forte odeur d'urine et de putréfaction. Un examen plus

poussé révèle que le plafond est couvert d'une masse grouillante de grandes chauves-souris. Tout mouvement brusque dérange les chauves-souris et fait s'envoler toute la nuée.

Les alcôves sont remplies de mobilier funéraire. Seuls les objets des deux premières alcôves sont relativement intacts. Une recherche approfondie parmi la crasse et les débris permet de dénicher les objets suivants :

- Des chaudrons vides sculptés de bas-reliefs païens représentant des créatures mi-bêtes mi-humaines en train de combattre.
- Un ancien calendrier en bronze et des tablettes gravées. Un jet réussi en **Lire le latin** et en **Royaumes Etrangers** montre que la tombe est vieille d'au moins mille ans.
- Un coffre contenant un miroir de bronze, des vêtements moisis et des bijoux (d'ivoire, de corail et de verre).
- Des amphores remplies de vinaigre.
- De nombreuses urnes scellées contenant du sel et de l'huile de baleine.
- Des épées rouillées, des javelots, des haches de guerre, des heaumes et des boucliers de fabrication inconnue.
- Une longue boîte métallique contenant des ustensiles de fer ainsi que quatre cordes solides d'une douzaine de mètres de long.

Des investigateurs débrouillards peuvent confectionner des torches et des lampes à huile en utilisant ce matériel. S'ils n'y pensent pas d'eux-mêmes, le Gardien peut les mettre sur la bonne piste avec des jets d'**Idée** et de **Réparer/Concevoir**.

À l'autre bout du couloir, les personnages doivent ramper dans un trou étroit rempli de boue, sous une dalle du plafond qui s'est effondré d'un côté. À mi-chemin, ils peuvent sentir un petit courant d'air frais. À cet endroit se trouve le bout d'un petit tuyau assez étroit (TAI 1) qui traverse verticalement le plafond ; c'est par là que les chauves-souris entrent et sortent et que l'eau de pluie boueuse se déverse dans la tombe. Ce tuyau correspond au trou à la surface de la Colline Noire, à 4 mètres à l'est du puits funéraire (voir le paragraphe « A. Le puits funéraire » page 17).

D. LE PASSAGE COUVERT

Le trou sous la dalle de pierre conduit à un passage large de quatre mètres. Le sol et le plafond sont couverts de dalles de pierre mégalithiques. Les murs sont faits de pierres plates empilées. Le sol du couloir est en légère pente montante. Le passage couvert fait une quarantaine de mètres de long.

Sur les trois premiers mètres du passage, des grilles de fer rouillées sont posées sur le sol en travers du chemin et enjambent un gouffre profond. Les investigateurs peuvent entendre les échos d'une rivière souterraine coulant loin en contrebas et sentent un courant d'air froid monter de l'abîme. Il est impossible de sauter par-dessus cette partie du passage car il n'y a pas assez d'espace pour prendre de l'élan. Un seul investigateur à la fois peut traverser la grille en toute sécurité. Confrontez la TAI combinée des investigateurs se tenant sur la grille à la force de 21 de la grille sur la Table de Résistance. Si le jet échoue, la grille commence à casser à certains endroits – réduisez sa force de 1D6. Quand la force de la grille tombe à zéro, celle-ci est complètement détruite. Une chute dans l'abîme conduit à une mort certaine.

Alors que les investigateurs atteignent le milieu du passage, ils aperçoivent quatre silhouettes sombres (deux de chaque côté de l'allée), cachées dans la pénombre de quatre niches dans les murs. Ce sont en fait des statues de pierre représentant des guerriers équipés de boucliers ronds. Les têtes ont été brisées et les pieds sont fixés au sol.

E. LA FOSSE

Le passage couvert s'arrête devant une fosse carrée de 4 mètres de côté, qui plonge dans les ténèbres. Les parois de la fosse sont directement taillées dans la roche.

À droite et à gauche de la fosse se trouvent des ébauches de tunnels d'environ un mètre de long. Le passage continue dans les ténèbres de l'autre côté de la fosse sur une vingtaine de mètres. Au bout de l'allée se trouve une porte semblable à celles de la chambre d'accès. Il est possible de sauter par-dessus la fosse en deux fois, en bondissant d'abord dans l'un des deux tunnels inachevés. Ces deux bonds nécessitent chacun un jet en **Saut** au triple du score normal du joueur dans cette compétence. Un saut direct d'un bord à l'autre de la fosse peut être tenté sur un jet normal en **Saut**. Il est également possible de traverser la fosse en posant l'une des poutres des chambres funéraires au-dessus de la fosse et en s'en servant comme d'un pont. Une corde attachée au milieu de la poutre peut être utilisée pour descendre dans la fosse. La porte du bout du passage est un piège ! Il n'y a aucun couloir derrière, simplement une alcôve. Note : de grosses pierres recouvrent le sol de cette partie du couloir. Ces rochers font des armes redoutables si on les jette ou les pousse dans la fosse. Chaque rocher de 500 grammes inflige ainsi 1D6 points de dommages s'il touche sa cible.

La fosse fait 18 mètres de profondeur, ce qui est suffisant pour tuer n'importe quel investigateur assez malchanceux pour tomber dedans (6D6 points de dommages). Si un investigateur rate un jet en **Saut**, le Gardien peut l'autoriser à tenter un jet de **Dextérité** (DEX x 5) pour s'agripper au bord de la fosse, ou éventuellement à la poutre ou à la corde pendue.

Au fond de la fosse, au milieu du mur ouest, se trouve un étroit tunnel de deux mètres de haut sur 60 cm de large. Il est long de 40 mètres et fait une jonction en « T » avec le labyrinthe (voir le plan de la tombe page 34).

Le niveau inférieur

Il n'y a aucune trace de l'activité des Mi-Go ou du Ténébreux jusqu'à la première « nuit » des investigateurs dans la tombe. Après que les investigateurs atteignent le fond de la fosse, le Gardien doit régulièrement rappeler aux joueurs que leurs personnages sont fatigués et qu'ils ont besoin de sommeil. Si nécessaire, appliquez les règles sur la fatigue.

F. LE LABYRINTHE

Le labyrinthe est une construction très simple mais trompeuse. Il consiste essentiellement en deux couloirs carrés (voir le plan page 34). Les couloirs font seulement un mètre de large pour deux mètres de haut. Chaque côté des couloirs carrés fait environ 35-40 mètres de long. Quelqu'un ou quelque chose a taillé directement les couloirs dans la roche.

En faisant le tour d'un couloir, un investigateur pensera probablement qu'il est revenu à son point de départ mais en réalité il est arrivé au point correspondant dans le second couloir. Un investigateur doit faire deux fois le tour pour revenir à son point de départ.

L'aspect le plus mystifiant du labyrinthe est qu'il existe une seconde fosse. Les bâtisseurs de la tombe ont sans doute fait de leur mieux pour construire deux couloirs carrés et deux fosses aussi semblables que possible. Le Gardien devrait anticiper la confusion des joueurs.

Cauchemars

Les investigateurs qui s'endorment sont hantés par de terribles cauchemars. Il est conseillé au Gardien de mettre en scène les cauchemars des joueurs comme s'ils étaient « réels ». Par exemple, un investigateur rêve qu'il se réveille, et le joueur et le Gardien jouent le cauchemar jusqu'à ce que le Gardien signale au joueur que son personnage se réveille (vraiment). Si le Gardien le souhaite, certains cauchemars peuvent être collectifs, c'est à dire

partagés par tous les investigateurs. Dans ce cas, le jeu se poursuit de la façon habituelle, comme si le cauchemar était « réel » pour tous.

Premier cauchemar : un son étouffé attire un des investigateurs dans le labyrinthe (voir ci-dessus). L'investigateur tourne au moins 3 coins avant de voir une lumière verte phosphorescente au quatrième coin, à environ 40 mètres de lui ! Le son devient maintenant assez clair (quelque chose gratte et remue). De temps en temps, une ombre étrange (celle d'un Mi-Go ou de la jeune Brün) est projetée contre le mur. Au premier bruit que fait l'investigateur, toutes les lumières s'éteignent et quelque chose se précipite dans le couloir. Des chasseurs invisibles traquent l'investigateur dans le noir. L'un des poursuivants ricane comme une petite fille. Puis la sortie du labyrinthe disparaît inexplicablement et l'investigateur se retrouve enfermé dans un couloir carré avec ses poursuivants !

Deuxième cauchemar : attiré par le même procédé, un investigateur entre dans un tunnel boueux qu'il n'avait pas repéré auparavant. Le tunnel continue encore et encore, sans fin. Lorsqu'il fait demi-tour, l'investigateur ne peut plus retrouver l'entrée du tunnel. Soudain, le sol se dérobe sous ses pas et l'investigateur tombe dans un trou sale et très profond. Il est petit à petit enseveli sous des masses de boue putride. Une lueur verte apparaît loin, très loin au-dessus de lui et l'investigateur distingue une silhouette sombre avec de longs cheveux se pencher pour regarder dans le trou.

Troisième cauchemar : un investigateur se réveille dans l'obscurité complète d'un étroit sarcophage, juste à côté d'un cadavre (celui de Brün). Au bout d'un moment, alors que l'investigateur commence à céder à la panique, le corps revient à la « vie » et tente de s'accoupler avec lui ! Libre au Gardien de fournir des détails sur le cadavre en décomposition (l'odeur fétide, le contact avec la chair flétrie, les vers, les longs cheveux huileux... etc.).

G. LA SECONDE FOSSE

L'apparence géométrique de la seconde fosse est la même que celle de la première, à l'exception d'un tunnel étroit de six mètres de long en face de l'entrée de la fosse. En se faufilant à l'intérieur du boyau, les investigateurs peuvent atteindre le sanctuaire qui mène aux profondeurs de la tombe. Un examen minutieux ou un jet en **Trouver Objet Caché** révèle des taches sombres sur le sol de la fosse. L'odeur douce vaguement minérale qui provient des taches est indubitablement celle du sang.

Si les investigateurs restent suffisamment longtemps près des taches ils vont voir, entendre ou sentir des gouttes tomber sur le sol depuis les ténèbres du haut de la fosse, juste au-dessus d'eux. Sur un jet réussi en **Ecouter**, les investigateurs peuvent également entendre le son étouffé d'une plainte répétée provenant de là-haut.

Si les investigateurs jettent leurs torches assez haut, le Gardien peut leur permettre d'avoir un aperçu de l'horreur se balancant treize mètres au-dessus de leurs têtes.

Vivisection

Un cadre cubique de deux mètres composé de barres couleur d'os épaisses de 5 cm flotte en suspension dans l'air, tournant lentement sur lui-même. De grands lambeaux de chair ridée et des filaments organiques, renvoyant des reflets d'un vert grisâtre, sont étirés entre les montants du cadre. La matière organique est la même que celle qui compose les bio-toiles des Mi-Go. Piégé à l'intérieur de la toile se trouve le corps nu, dépecé et décapité d'un être humain. La peau du thorax et de l'abdomen a été incisée et délicatement retirée, découvrant la graisse et les muscles. La peau est attachée ou distendue d'une manière ou d'une autre dans l'étrange matière organique, se déployant depuis

les flancs comme deux ailes répugnantes. Les organes mous de l'abdomen sont maintenus en place par une toile de fils gris. En regardant de plus près, il est possible de voir que le corps est vivant ! En effet, de temps en temps, il semble remuer et se contracter comme s'il tentait en vain de se libérer.

Notez qu'après une exposition prolongée à une forte lumière, les toiles des Mi-Go commencent à briller d'une lueur verdâtre phosphorescente dans le noir. Ce phénomène révèle par intermittence d'innombrables veines agitées de pulsations et emprisonnées dans les membranes et les cordes connectant le corps étiré au cadre cubique.



Voir cette horreur vivante coûte de 0/1D4 à 0/1D6 points de Santé Mentale, selon que l'investigateur tente ou non de comprendre ce qu'il voit.

Le corps est celui de Frère Gudman. Les Mi-Go sont en train de tester les limites de leurs connaissances en biologie humaine et veulent voir jusqu'où ils peuvent pousser la dissection d'un corps vivant. La tête de Frère Gudman est conservée dans une « boîte céphalique » dans le puits aux têtes. Le cube en lévitation est fait de barres creuses contenant des mécanismes extraterrestres, des poches de fluide, des cellules énergétiques et ainsi de suite.

Les joueurs peuvent tenter de trouver un moyen de monter dans la seconde fosse. S'ils trouvent une solution qui ne soit pas dépourvue de bon sens, le Gardien devrait leur laisser le bénéfice du doute ainsi qu'une bonne chance de succès.

Si les investigateurs réussissent à remonter la seconde fosse, ils se retrouvent dans un (second) passage couvert. Contrairement au premier passage, celui-ci ne comporte pas de statues – huit emplacements vides dans le sol marquent l'endroit où elles devraient se trouver. Ce second passage est un cul-de-sac.

H. LE SANCTUAIRE

Le sanctuaire est un temple celtique carré de 15 mètres de côté. Seize piliers de calcaire supportent le plafond. Une grande partie du sol est couverte d'une couche d'ossements humains, plus épaisse contre les murs du sanctuaire. Les piliers sont des blocs de pierre brute rectangulaires, comportant des niches qui abritent des crânes humains. De nombreuses tablettes de pierre brute gravées de runes celtiques garnissent les piliers. Ces inscriptions sont rédigées dans un langage inconnu, et les tentatives de décrypter les tablettes sont donc vouées à l'échec.

Tout au fond du sanctuaire se trouve une statue de calcaire d'1m50 de haut, représentant une sorte de divinité à deux visages. La statue a les bras croisés et ses deux visages (l'un tourné vers l'entrée du sanctuaire, l'autre vers le mur) ont une expression énigmatique. Deux cornes ou deux oreilles pointées

vers le haut sortent de la tête de la divinité, ce qui lui donne une apparence de loup. Un jet réussi en **Occultisme** révèle que la statue représente probablement le dieu romain des portes, Janus. Un succès en **Mythe de Cthulhu** permet d'interpréter les deux masques de la statue comme un symbole possible de Nyarlathotep.

Non loin de la statue gît la momie du prince Celte que le Ténébreux a occupée à l'origine pendant 70 ans. Le corps est nu, sent mauvais et sa peau tannée est étrangement noircie et racornie.

Sur le sol, au pied de la statue, on peut apercevoir les contours d'une pierre carrée d'1m20 de côté sur laquelle la phrase latine suivante est gravée : « anima deorum sum » ce qui signifie « je suis l'âme des dieux ». Il y a un petit trou de la largeur d'un doigt au milieu de la dalle.

Les investigateurs n'ont normalement aucun moyen de soulever la dalle (les Mi-Go peuvent introduire la longue extrémité d'un de leurs membres articulés dans le trou et soulever ainsi la dalle – confrontez la FOR contre une valeur de 12 sur la Table de Résistance). Les personnages peuvent briser la dalle assez facilement (8 cm d'épaisseur) avec un marteau à pierre. Mais avant qu'ils ne le fassent, ils entendent de faibles gémissements tout proches ! Les investigateurs réalisent rapidement qu'une voix sort de dessous la dalle. La seule façon de comprendre ce qu'elle dit est de coller son oreille contre le petit trou.

Frère Gudman

Un murmure bourdonnant peut être entendu à travers le trou dans le sol du sanctuaire. Il est impossible de déterminer à quelle distance se trouve celui qui parle :

« Qui, qui est là ? Je... ah, je ne peux rien voirrrr.... La douleur... Par pitié, détachez-moi, arhhhh. Ne me faites plus de mal... »

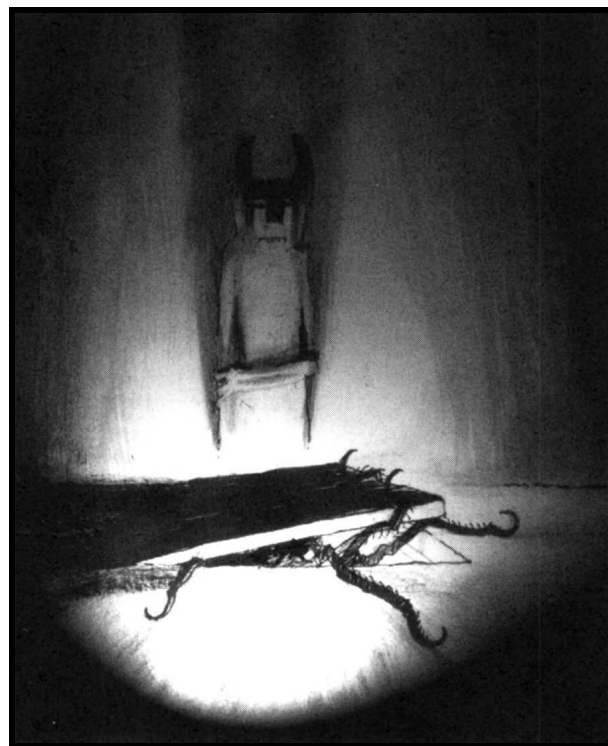
Les investigateurs entendent en fait Frère Gudman – bien que sa voix soit impossible à reconnaître. La tête de Frère Gudman a été installée dans une « boîte céphalique » (la précurseur des infâmes cylindres cervicaux). La boîte d'acier est posée dans l'une des nombreuses petites niches garnissant les parois du puits sous la dalle de pierre. Les oreilles et le larynx de Frère Gudman sont connectés à des boîtes de résonance primitives qui lui permettent d'entendre et de parler. Détail horrible, Frère Gudman peut *sentir* son corps pendu dans la seconde fosse, grâce à quelque technologie « sans fil » que les Mi-Go expérimentent. Le premier joueur qui réalise cela doit faire un jet de **Santé Mentale** (0/1D6). À cause des tortures physiques, des drogues extraterrestres et de la perte de ses facultés sensorielles, Frère Gudman est sur le point de sombrer dans la folie. Néanmoins, il peut répondre à des questions simples sur son identité et sur ce qui lui est arrivé :

- « Attaqués par, par des démons blancs. Un diable m'a emporté dans les cieux... Dieu ait pitié ! Entendez la détresse de vos serviteurs ! Qu'est-ce que... Qu'est-ce qu'on leur fait ? »
- « Les ténèbres, toujours les ténèbres... L'écho ! Le diable m'emporte en enfer, quoi d'autre... Seigneur, qu'ai-je fait pour... » [Sons étranges ressemblant à des pleurs.]
- « Oh non ! Je peux les voir flotter dans la lumière verte ! Ils m'attachent dans une... dans une cage ? Ils me torturent... De longues aiguilles percent mes yeux, mes oreilles ! La douleur, la douleur sans fin... » [Long silence.]
- « Ce doit être l'Enfer... Quels péchés ? Je suis... Je suis aveugle, je suis attaché à la... la cage... Mon corps brûle, brûle comme un millier de fournaies... » [Plaintes sinistres.] « Je peux entendre les démons cliqueter maintenant... »

Les investigateurs se trouvant à l'intérieur du sanctuaire sont pris d'un soudain mal de tête, alors qu'un Mi-Go (accordé télépathiquement à Frère Gudman) s'approche sans bruit par-dessous la dalle. Le Mi-Go porte une armure de toile verte

luisante. Quiconque regarde à travers le trou voit la lumière verte baigner un des côtés du puits aux têtes et aperçoit une silhouette difforme et luisante sortir d'un tunnel perpendiculaire au puits (perte de Santé Mentale de 0/1D4). En un clin d'œil, le Mi-Go attaque et tente de percer la tête de l'investigateur à travers le trou, avec l'extrémité en dents de scie d'un de ses membres. Si l'attaque réussit et si le joueur rate son jet en **Esquiver**, l'investigateur perd un œil et 2D6 points de dommages. Si l'Esquive réussit, l'investigateur entend un bruit sourd et voit un long objet pointu de 15 cm jaillir à travers le trou. La dalle de pierre se fend en deux sous le choc.

Si personne ne regarde dans le trou, les personnages aperçoivent un rai de lumière verte osciller à travers. Puis quelque chose pousse doucement la dalle de pierre vers le haut. Les investigateurs aperçoivent plusieurs longs membres arachnéens soulever la dalle pendant quelques secondes, puis la remettre en place (perte de Santé Mentale 0/1D4). Le Mi-Go se retire quelques mètres à l'intérieur du tunnel d'où il est venu, prêt à attaquer tout investigateur qui descendrait dans le puits aux têtes.



I. LE Puits aux Têtes

Le puits aux têtes fait une centaine de mètres de profondeur. Aussi loin que porte le regard, des entrées de tunnels d'environ 1,20m à 1,50m de diamètre s'ouvrent dans le mur du puits à des intervalles plus ou moins réguliers (tous les 3 mètres environ).

De nombreuses petites niches sont creusées dans les 12 premiers mètres du puits. Chaque niche contient une boîte céphalique (similaire au futur Cylindre cervical, mais plus simple, avec seulement deux petits trous pour parler et deux autres pour entendre). La plupart des boîtes céphaliques sont vides ; le Gardien est libre d'imaginer qui d'autre pourrait être emprisonné dans celles qui ne le sont pas. La première boîte à portée de main contient la tête de Frère Gudman.

La technique la plus sûre pour descendre dans le puits aux têtes et atteindre le premier tunnel est de descendre à l'aide d'une corde attachée au pied de la statue dans le sanctuaire. Le tunnel est gardé par un seul Mi-Go – le seul présent dans la tombe à ce moment-là (le Mi-Go n°2 de la section « caractéristiques » page 26). Les autres Mi-Go se trouvent de l'autre côté du Portail, dans

leur base extraterrestre. Le garde Mi-Go dans le tunnel détient le boîtier de commande du Portail. S'ils vainquent le Mi-Go, les investigateurs peuvent s'emparer du boîtier de commande et activer le Portail (voir le paragraphe « J. Le portail » ci-dessous). Un jet réussi en **Réparer/Concevoir** ou en **Chance** est suffisant pour ouvrir le Portail avec le boîtier de commande. Il appartient au Gardien de déterminer comment le Portail peut se refermer une fois ouvert – ou même de décider si la chose est possible.

J. LE PORTAIL

Les Mi-Go ont créé un Portail à l'intérieur du puits aux têtes, à environ 4m50 sous le niveau du sol du sanctuaire.

Une fois activé, le Portail apparaît comme une surface horizontale d'un noir d'ébène recouvrant une portion entière du puits aux têtes. Quand le Portail est ouvert, un vent puissant s'engouffre dans le puits vers le Portail en aspirant l'air de la tombe.

L'Enfer des Mi-Go

Tout investigateur descendant (ou tombant) dans le puits alors que le Portail est ouvert continue de l'autre côté avant de tomber d'un bon mètre sur le sol d'un monde extraterrestre ! Sous un gigantesque soleil écarlate, une vaste plaine de graviers rouges balayée par le vent s'étend devant les yeux de l'investigateur. L'atmosphère gazeuse à basse pression de cette planète n'est pas respirable pour les humains. Cependant, aussi longtemps que l'investigateur reste sous le Portail (un carré noir flottant à 1,50 mètre au-dessus du sol), il peut respirer l'air terrien qui s'engouffre à travers celui-ci. Comme doit l'expliquer le Gardien, le simple fait de s'éloigner du Portail entraîne la mort : les règles de noyade/suffocation s'appliquent immédiatement.

L'horizon de cet autre monde est limité de façon surnaturelle à environ 2 km et, tout comme la plaine de graviers elle-même, il semble être fortement incurvé. De loin, on peut apercevoir une colonne d'une centaine de Mi-Go tirant des plates-formes volantes qui contiennent une cargaison impossible à identifier. Des nuages de poussière rougeâtre dans le ciel aux Mi-Go eux-mêmes, tout semble bouger à une vitesse ridiculement accélérée, comme si ici, le temps s'écoulait plus vite. Immédiatement, des douzaines de Mi-Go quittent le convoi et se dirigent vers le Portail. Il leur faut environ quatre minutes pour couvrir la distance.

L'investigateur subit une perte de 0/1D10 points de Santé Mentale à la suite de cette incroyable expérience. La seule façon d'être secouru est de se faire hisser à travers le portail. Notez bien qu'en théorie, un investigateur peut passer sa tête à travers le Portail des Mi-Go et appeler à l'aide de l'autre côté.

Chaque passage à travers le Portail coûte 3 points de magie et 1 point de Santé Mentale.

L'essaim de Mi-Go

Une fois que le Portail est ouvert, les investigateurs n'ont que quelques minutes pour réfléchir à leur situation. S'ils ne referment pas rapidement le Portail ouvert, 21 Mi-Go envahissent la tombe en passant par le Portail. Par souci de simplicité, utilisez les mêmes caractéristiques que celles du groupe original de 7 Mi-Go (voir page 26).

La meilleure chance de survie des investigateurs face à l'essaim de Mi-Go est de :

- 1) rester dans des couloirs étroits et affronter leurs ennemis un par un (les Mi-Go ne peuvent pas voler dans les couloirs étroits)
- 2) s'échapper de la tombe le plus vite possible. Les Mi-Go sont cruels, mais pas stupides. Par exemple, ils ne pénétreront jamais dans un passage étroit ou un tunnel s'ils savent qu'un humain les attend pour les prendre en embuscade de l'autre côté.

Le Gardien devrait jouer l'assaut des Mi-Go de façon à mettre une pression psychologique maximum sur les joueurs. Ce faisant,

le Gardien devrait toutefois faire attention à ne pas submerger les investigateurs. Si nécessaire, considérez que les Mi-Go hésitent ou font des faux-pas. Les Mi-Go abandonnent la tombe si plus de la moitié d'entre eux sont tués, ou si les personnages réussissent à leur tenir tête d'une manière ou d'une autre pendant assez longtemps (cette durée est laissée à l'appréciation du Gardien).

Au cas où le groupe se retrouve dans une situation sans issue, interrompez l'attaque des Mi-Go en faisant entrer en scène le Ténébreux. Expliquez aux joueurs que les Mi-Go s'enfuient soudainement sans aucune raison apparente, et jouez ensuite la confrontation finale décrite plus bas.

K. LES TUNNELS

Les tunnels sous le sanctuaire font partie d'un vaste réseau minier souterrain dont les nombreuses ramifications s'étendent dans les profondeurs de la Colline Noire. Les Mi-Go et le Ténébreux ont bâti la majeure partie du réseau à partir des mines de sel vieilles d'un millier d'années construites par les celtes. Les tunnels sont creusés dans un minerai vitreux sans couleur apparente, qui semble retenir la lumière des torches et qui a un goût de sel (la halite). Les plus longs tunnels se trouvent au niveau du bas de la Colline Noire.

Le Ténébreux et les Mi-Go ont refermé tous les tunnels celtiques à l'exception d'un seul qu'ils utilisent pour entrer et sortir des mines de sel. L'entrée du tunnel d'accès boueux se trouve au pied de la Colline Noire. Elle est parfaitement camouflée dans un recoin sombre, sous un affleurement d'argile schisteux, quelques mètres au-dessus du mur païen.

Le plan exact du réseau de tunnels n'est pas utile à connaître. Le Gardien doit être en mesure d'improviser la disposition des tunnels en fonction de la situation. Tous les tunnels sont droits, étroits et sont reliés entre eux par des tunnels de traverse en pente.

Les investigateurs qui parcourent suffisamment longtemps le réseau souterrain devraient finir par trouver ce qu'ils cherchent. Le puits aux têtes, par exemple, est assez facile à trouver étant donné que la plupart des tunnels en partent. Lorsque le Portail est ouvert, les investigateurs peuvent aisément trouver la sortie secrète au pied de la Colline Noire en avançant dans la direction opposée au courant d'air qui s'engouffre dans le Portail.

La confrontation finale

Le lieu et le moment exacts de la confrontation finale avec le Ténébreux sont laissés à la discrétion du Gardien. Le groupe pourrait se trouver dans les niveaux supérieurs de la tombe, dans les tunnels autour du puits aux têtes ou même dans la forêt à l'extérieur de la tombe. En utilisant une variante du sort Chant de l'Ame, le Ténébreux met en scène la plus grande part de la confrontation dans l'esprit des investigateurs ! Ils ne peuvent échapper à ce cauchemar destructeur pour la Santé Mentale qu'en « mourant en rêve » ou en exprimant leur volonté de se réveiller. Tant qu'ils essayent de survivre et tant qu'ils ont encore des points de vie, les investigateurs continuent à perdre des points de Santé Mentale !

L'Enfer du Ténébreux

La première chose à faire pour le Gardien est de séparer les investigateurs (et donc les joueurs) qui sont à portée du sort du Ténébreux de ceux qui ne le sont pas. Le Gardien transforme alors l'environnement des personnages ensorcelés en un cauchemar infernal : la Fosse des Ames ! (Voir le profil du Ténébreux pour les détails). La transformation doit être progressive et subtile afin de mystifier les joueurs. L'atmosphère générale doit être sinistre et effrayante.

Rappelez-vous qu'une demi-heure passée dans la Fosse des Ames correspond à un seul round de combat dans le monde éveillé ! Voici ce qui se trouve dans la Fosse des Ames :

- Un puits sans fond (l'Abîme) qui répand une fumée glacée infecte. On peut entendre les échos lointains de choses bougeant dans les profondeurs de l'Abîme.
- La lumière fait place à l'obscurité. Les alentours sont uniquement éclairés par l'étrange lueur que diffuse la fumée provenant de l'Abîme. Les investigateurs peuvent toujours y voir, mais leur vision est limitée à 10–20 mètres.
- Le sol est couvert d'une sorte d'argile boueuse et froide. L'endroit entier s'est transformé en une fosse commune, et un nombre incalculable de corps en décomposition se trouvent à moitié enfouis dans la boue. La puanteur est suffocante. De temps en temps, des créatures de 60 à 90 cm de long ressemblant à de gros vers (des Ténébreux) peuvent être sentis ou aperçus se tortillant avec frénésie dans la pourriture de la boue.
- La configuration de cet enfer ressemble à celle de l'intérieur d'une sphère. Un investigateur s'éloignant de l'Abîme retourne invariablement vers lui après 600 mètres de marche « autour ». En dépit de cette étrangeté, le sol semble plat et non incurvé.
- À proximité de l'Abîme (moins de 20 mètres), la boue remplie de cadavres glisse à une allure lente mais inexorable dans le puits sans fond (Mouvement de 2). La coulée de boue entraîne tout vers l'Abîme.

Les pertes de Santé Mentale sont provoquées par :

- Le simple fait de se trouver là ! (perte de 0/1D4 points de SAN)
- L'apparition d'essaims de Mi-Go sortant de la fumée qui tentent d'agripper les investigateurs (Lutte 30%, perte de Santé Mentale 1/1D10). Le Gardien doit continuellement harasser les investigateurs : s'ils passent plus de l'équivalent d'un round de combat à se reposer, ils se font attaquer. Au bout d'un moment, la fatigue se fait ressentir.
- Un investigateur, attrapé par les Mi-Go ou par les morts-vivants, est alors la proie d'hallucinantes tortures physiques. La victime est immobilisée et maintenue contre le sol. En quelques secondes, elle voit ou sent une douzaine de créatures en forme de vers plats, longs d'environ 60 cm, se diriger vers lui dans la boue. Les vers plats s'infiltrent dans l'abdomen de la victime ; puis ils absorbent et dissolvent lentement les intestins de leur hôte. La douleur est atroce. Toutes les 10 minutes durant cette torture, le Gardien doit demander au joueur si l'investigateur tente de résister à la torture et à la douleur ou s'il s'abandonne à elles. Si l'investigateur résiste, la torture ne lui coûte que 1 point de dommages mais 1/1D10 points de Santé Mentale ! Si l'investigateur s'abandonne à la douleur, il lui en coûte 1D10 points de dommages mais seulement 1 point de Santé Mentale.

- Un investigateur tombant dans l'Abîme disparaît pour de bon (ou du moins aussi longtemps que le Gardien le désire). Son corps matériel et celui de ses rêves disparaissent simplement.

Le Gardien est libre d'augmenter l'horreur avec des effets cauchemardesques de sa propre invention. Si vous connaissez bien vos joueurs, exploitez leurs propres faiblesses et phobies ! Vous pouvez aussi glaner quelques idées inspiratrices dans le supplément *Les Contrées du Rêve*. Les deux seuls moyens pour un personnage de se sortir de la Fosse des Ames sont : 1) d'y « mourir » ou 2) d'essayer de se réveiller. Le Gardien se reportera au paragraphe concernant la Fosse des Ames dans les caractéristiques du Ténébreux pour plus de détails.

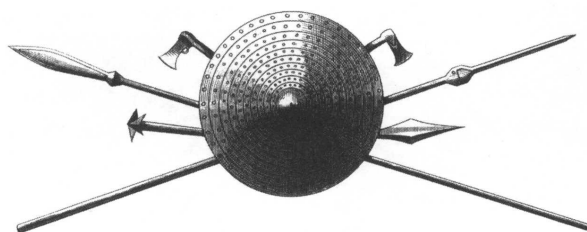
Les investigateurs qui s'échappent de la cauchemardesque Fosse des Ames du Ténébreux peuvent tenter de détruire le Ténébreux/Brün. Pendant que le Ténébreux contrôle les esprits des investigateurs, le corps de la jeune fille reste immobile et ne peut pas activement se défendre. Au premier coup, l'enchantement est rompu et les investigateurs encore en train de rêver sont immédiatement libérés. Les joueurs ont maintenant quelques rounds de combat décisifs pour venir enfin à bout du Ténébreux pour de bon.

Conclusion

Le Gardien peut récompenser les investigateurs qui ressortent de la tombe avec un beau ciel bleu et un paysage couvert de neige. Ce décor offre un plaisant contraste avec leurs récentes expériences et mystifiera peut-être les joueurs sur la durée exacte du séjour de leurs investigateurs dans le monde souterrain.

Si les investigateurs survivent à la tombe, les Mi-Go fermeront définitivement le Portail et abandonneront la région. Accordez 1D10 points de Santé Mentale aux investigateurs pour avoir réussi à contrer le Ténébreux et les Mi-Go. Tuer sept Mi-Go ou plus rapporte 6 points supplémentaires à chaque investigateur. Si le Gardien le souhaite, toute action louable (sauver les forestiers, aider Zoltan) peut valoir une récompense de 1D3 points de Santé Mentale. Inversement, le Gardien peut vouloir pénaliser les investigateurs qui se sont mal conduits (en couchant avec Brün/le Ténébreux, en étant responsables de la mort d'innocents villageois, etc.)

Les ennuis des investigateurs ne s'arrêtent pas avec la destruction du Ténébreux. Plusieurs questions restent en suspens : peuvent-ils se disculper de la mort de Brün ? Ont-ils la possibilité de retourner à leur vie passée ? Comment se fait-il que le Al-Azif se retrouve un millier d'années plus tard dans le catalogue d'une obscure bibliothèque hongroise ? Et par-dessus tout, que feront les investigateurs pour le pauvre Frère Gudman ?



Caractéristiques

Brant, 45 ans, seigneur local (Germain)

FOR 13 **CON** 8 **TAI** 16 **INT** 16 **POU** 9
DEX 17 **APP** 9 **EDU** 12 **SAN** 45 **PV** 12

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : épée longue franque 55%, 1D8+1 points de dommages + bd.

Armures : cotte de maille 7 points, bouclier moyen 70% (25 PV)

Compétences : Sagacité 55%, Royaume Natal 40%, Monter à Cheval 35%, Statut 45%, Suivre une Piste 40%.

Brant est un noble, descendant d'une branche de la famille Babenberg de Bavière. L'homme est chauve et exceptionnellement grand. Brant a dû être beau autrefois, mais la peau de son visage et de son crâne porte de terribles cicatrices dues à des brûlures.

Brant est arrivé à Laa en l'an 975 après J.C., à l'âge de 22 ans. Il était alors un jeune seigneur naïf et ambitieux. Brant et son prêtre, le prédécesseur de Zutto, rasèrent la colline fortifiée et le temple slave et bâtirent leur forteresse.

Brant se rappelle très bien des rites de certains païens, qui comportaient des sacrifices humains. Il se rappelle aussi que les prêtres païens amenaient leurs victimes à un endroit secret quelque part dans la forêt, mais il ne s'est jamais soucié de trouver où exactement.

La secte a été rapidement éradiquée en 976 après J.C., quand les prêtres païens furent arrêtés au village et exécutés en public. Les rêves de grandeur initiaux de Brant s'évanouirent peu à peu à Laa, et laissèrent place à la résignation. Brant perdit son épouse lors de l'attaque des Magyars en 995, lorsqu'elle périt brûlée vive dans l'incendie du donjon. Elle ne put jamais lui donner l'enfant qu'il avait toujours voulu (en réalité, il est stérile).

Brant évite de parler du Magyar qu'il a capturé durant une patrouille en octobre 997. Le prisonnier est maintenant enfermé dans un cachot sous le donjon. Les compagnons de Brant, par contre, ne tiennent pas aussi bien leur langue – tout spécialement après quelques verres d'alcool.

Brant ne s'abstient pas d'employer une justice expéditive, mais ses décisions ne sont jamais arbitraires. Il est trop intelligent pour cela et se soucie du bonheur de son peuple.

Brant est parfaitement conscient des disparitions sporadiques de gens de la région, et croit que les Magyars de l'est en sont responsables. Il envoie régulièrement des patrouilles pour surveiller les routes marchandes de la région.

Avant l'embargo commercial de l'an 984, Brant avait pris part au trafic d'esclaves bohémiens dirigé par Burgolf. Il lui fournissait une aide précieuse (escortes militaires, abri temporaire à l'intérieur de la forteresse... etc.) en échange de la moitié de ses profits. Brant ignore tout des relations entre Burgolf et le « Marchand » (le Ténébreux).

Brant a 21 soldats sous ses ordres et possède 12 chiens de guerre. La table ci-dessous fournit une liste des caractéristiques de Hunman et de 6 soldats de Brant. Les caractéristiques moyennes d'un chien de guerre sont présentées plus bas.

Les soldats de Brant

	Hunman	n°1	n°2	n°3	n°4	n°5	n°6
FOR	12	14	14	8	10	10	14
CON	7	13	12	10	13	7	11
TAI	13	11	10	12	14	9	15
INT	15	13	12	8	10	12	10
POU	9	10	6	11	13	7	12
DEX	10	12	9	11	9	16	6
APP	10	14	9	9	12	8	11
PV	10	12	11	11	14	8	13
BD	+1D4	+1D4	-	-	-	-	+1D4

Armes : Epée Longue 45%, 1D8 points de dommages + bd.
 Coutelas 40%, 1D6 points de dommages + bd.

Arc (portée de base 60 m) 35%, 1D8 points de dommages

Armures : de cuir souple en général, 2 points ; de cuir et de maille pour Hunman, 5 points.

Compétences : Equitation 30% (Mouvement 12), Suivre une Piste 35%.

12 Chiens de Guerre

FOR 12 **CON** 8 **TAI** 10 **INT** 5 **POU** 12
DEX 9 **PV** 9
 Déplacement : 12

Bonus aux dommages : aucun

Armes : Morsure 30%, 1D6 points de dommages.

Armures : Aucune, et Esquive impossible.

Compétences : Trouver Objet Caché 60%, Suivre une Piste à l'Odeur 70%.

Les chiens de guerre de Brant sont d'énormes mastiffs ressemblant fortement aux Grands Danois modernes. Leur pelage est tacheté ; leurs oreilles sont noires et un « masque » de poils noirs leur entoure les yeux. Ils mesurent 75 cm au garrot et pèsent entre 70 et 80 kg en moyenne. Ils accompagnent toujours leur maître dans la bataille et ne craignent pas d'affronter des ours ou d'autres adversaires plus coriaces encore.

Zutto, 32 ans, prêtre opportuniste (Germain)

FOR 12 **CON** 9 **TAI** 12 **INT** 10 **POU** 12
DEX 14 **APP** 8 **EDU** 12 **SAN** 60 **PV** 11

Bonus aux dommages : aucun.

Armes : aucune.

Compétences : Latin 40%, Sermon (Persuasion) 25%, Ecrire le latin 40%

Zutto est obtus, paresseux et lâche. Il a une concubine mineure (une orpheline de 15 ans qu'il appelle sa « servante »). Ironiquement, il méprise les Slaves et leur mode de vie. Zutto éprouve du ressentiment envers les Frères Ermites car ils le voient pour ce qu'il est – un opportuniste – bien qu'il ne l'admettra jamais.

Lorsqu'il est sur les nerfs, Zutto peut devenir incontrôlable. Par exemple, dans le chapitre « L'œil du cyclone », il pourrait très bien retourner la colère populaire contre les investigateurs

(« Brûlez ces sorciers, et nos péchés seront effacés ! »). Ses sermons, énoncés en germanique, sont assez long et ennuyeux. Le prêtre est chargé de tenir les registres annuels. Son niveau de latin convient à cette tâche. Il ne sait pas grand chose d'autre que ce qui est écrit dans les registres. Il n'a pas d'opinion sur les disparitions périodiques de Slaves. Son prédécesseur (un prêtre fort capable en vérité) est mort de la fièvre des marais en l'an 989.

Brün, 16 ans, charmante jeune fille (Germaine)

FOR 8 CON 7 TAI 8 INT 11 POU 11
DEX 10 APP 15 EDU 12 SAN 55 PV 8

Bonus aux dommages : -1D4

Armes : Etreinte (Lutte) 25%, dommages spéciaux.

Compétences : Comptabilité 30%, Sagacité 35%, Royaume Natal 25%, Slave 40%, Ecrire le Germanique 55%.

Brün, âgée de 16 ans, joyeuse et assez jolie, est la fille de l'homme le plus riche du village : Burgolf le marchand. Elle doit son nom à ses longs cheveux bruns (« brün » signifie brune en germanique). Brün connaît tout le monde et se montre très gentille. Si ce scénario ne la prédestinait pas à une « mort » prématurée, elle serait devenue une personne de grande (et bonne) influence dans la région. Mais des forces puissantes et obscures sont en jeu, et son destin est scellé.

Informations

- Brün peut décrire le fonctionnement du village et ses principaux habitants aux investigateurs. Elle n'est pas très superstitieuse : elle ne tient pas compte des rumeurs du village, à part pour les réfuter.
- Si les investigateurs doivent se rendre à tel ou tel endroit, elle peut leur expliquer comment y aller et peut éventuellement les y accompagner. Par exemple, Brün connaît l'emplacement du camp des forestiers. Le Gardien doit faire attention à ne pas la mettre dans une situation où sa vie serait en danger.
- Brün peut présenter les investigateurs à la plupart des villageois, germains ou slaves, y compris les forestiers et les ermites. Il lui est par contre impossible de les faire pénétrer dans le donjon du seigneur.
- Brün est toujours l'une des premières personnes à apprendre les dernières nouvelles dans le village.
- Brün parle couramment le germanique et le slave, et peut par conséquent servir d'interprète aux investigateurs si besoin est. Elle sait également lire et écrire, et peut aider les investigateurs à lire des textes simples en germanique ou en slave. Elle ne connaît pas le latin.
- Brün est une bonne chrétienne. Elle essaiera toujours de porter secours à quelqu'un qui a besoin d'aide, si cela ne met pas sa propre vie en danger.
- Enfin, et par-dessus tout, Brün restera fidèle aux investigateurs jusqu'à la fin – sa fin.

Burgolf, 37 ans, Marchand ayant mauvaise conscience (Germain)

FOR 10 CON 13 TAI 16 INT 12 POU 14
DEX 11 APP 10 EDU 12 SAN 70 PV 15

Bonus aux dommages : +1D4

Armes : Cimeterre 15%, 1D8 points de dommages + bd.

Dague 30%, 1D4 points de dommages + bd.

Compétences : Comptabilité 15%, Arabe 10%, Marchandage 70%, Equitation 50%, Baratin 40%, Sagacité 35%, Magyar 10%,

Royaumes Etrangers 30%, Royaume Natal 55%, Slave 35%, Statut 45%.

« Burgolf » signifie « Loup des montagnes » en germanique. Burgolf est un homme de grande taille, portant toujours des chemises, des manteaux et des fourrures très couteux. Il perdit son épouse à la naissance de sa fille Brün, qu'il aime plus que tout au monde. Burgolf est arrivé à Laa en 977, à l'âge de 16 ans. Au fil des années, le père de Brün est devenu une figure centrale dans le village : il contrôle le commerce et agit comme un médiateur auprès du seigneur local. En dépit de son apparence bourru, il a les idées plus larges que ses compatriotes colons et se tient beaucoup mieux informé. Il fait des affaires aussi bien avec les colons germains qu'avec les Slaves, vendant ses produits aux marchands polonais, juifs et arabes.

Informations

- Burgolf connaît toutes les informations du paragraphe « Colon germain anonyme ». Il connaît en particulier l'emplacement du camp des forestiers.
- Burgolf s'est livré occasionnellement au trafic d'esclaves avant l'embargo commercial de 984. La plupart des esclaves étaient des païens slaves capturés en Bohême, transitant par Laa avant d'être vendus aux marchands juifs et arabes et parfois aux seigneurs de guerre magyars. Ces prisonniers étaient habituellement gardés dans la forteresse, et la moitié des bénéfices de ce trafic revenait à Brant.
- Si l'on montre la Pierre Noire à Burgolf, ce dernier frémit visiblement mais élude les questions sur la Pierre ou sur sa réaction.
- Si les personnages le soumettent à une forte pression psychologique (par exemple en le harcelant de questions ou en le menaçant de la damnation éternelle) Burgolf révèle son secret. Le Ténébreux, sous l'identité du « Marchand », entra en contact plusieurs fois avec Burgolf avant l'an 985, toujours de nuit. Le Marchand lui acheta des esclaves humains, des barres d'acier et des draps de lin, et le paya en or brut. Plusieurs fois, Burgolf eut l'opportunité de voir la Pierre Noire du Marchand. La dernière visite nocturne du Marchand eut lieu en 995, lorsqu'il donna à Burgolf en échange de marchandises des pierres provenant du mur païen de la Colline Noire pour la construction de la maison et de l'église de l'ermitage. Burgolf n'a jamais vu le visage du Marchand, mais se rappelle distinctement le son inhumain de sa voix et l'épouvantable odeur de charogne qui le suivait de partout. Désormais, Burgolf se fait beaucoup d'inquiétude quant à la vraie nature du Marchand et au salut de son âme.

Colon germain anonyme

FOR 10 CON 11 TAI 11 INT 10 POU 10
DEX 10 APP 10 EDU 10 SAN 50 PV 11

Bonus aux dommages : aucun.

Armes : Arme improvisée (petite massue, fronde, poignard) 25%, 1D4 points de dommages + bd.

Compétences : Marchandage 25%, Artisanat (voir ci-dessous) 45%, Baratin 30%, Sagacité 20%, Royaume Natal 50%, Slave 20%.

Métiers : forgeron, fondeur de fer, charpentier, tonnelier, tanneur, charron ou tourneur sur bois. Les serviteurs seigneuriaux connaissent certains métiers spécifiques : au choix, boulanger, cuisinier, meunier, blanchisseur, vigneron (à l'ermitage), pêcheur ou pâtre.

Une large majorité de colons germains font preuve d'une attitude hautaine envers les Slaves. Même après 30 ans de vie commune,

les Germains considèrent toujours les Slaves comme des semi-païens obtus et potentiellement dangereux.

Informations

- Depuis début 998, les Magyars n'ont plus volé de bétail ni attaqué le village de Laa. La raison de tout ceci, c'est que le fils du chef rebelle a été capturé par Brant et a été enfermé dans un cachot sombre sous le donjon.
- La plupart des Germains – en particulier les forestiers – croient au Chasseur Dément et aux Femmes des Bois. Les Femmes des Bois sont des esprits des forêts d'une beauté surnaturelle. Le jour, elles se cachent sous les rochers de la rivière ou dans les arbres. Le Chasseur Dément est un démon de la nuit (zwerc) dont le seul but semble être de chasser les Femmes des Bois. Cette légende prend probablement sa source dans les anciens mythes grecs des satyres et des nymphes. Certains forestiers ont assisté à des phénomènes liés aux Femmes des Bois (étranges lumières vertes dans la forêt, murmures inquiétants, apparitions fantômatiques). Certaines histoires racontent qu'il y a longtemps, le Chasseur Dément rôdait dans le village fortifié.
- Tel ou telle connaîtra certainement un forestier qui, quelques années auparavant, changea subitement de comportement puis disparut sans laisser de traces. En vérité, le forestier en question fut soit possédé par le Ténébreux pendant six mois, soit décapité par les Mi-Go ; dans les deux cas son corps ne fut jamais retrouvé. Il est conseillé au Gardien de bâtir une histoire captivante autour de l'incident, impliquant si possible les Femmes des Bois, le Chasseur Dément, le Peuple des Collines, etc.
- Les Germains respectent Burgolf au moins autant que Brant. Néanmoins, ses quelques ennemis font courir la rumeur selon laquelle Burgolf aurait amassé une fortune en or grâce à ses bénéfices sur le trafic d'esclaves.

Quelques colons armés

Réutilisez les caractéristiques d'un « Colon german anonyme » pour créer un groupe de Germains en colère.

Forestiers

Utilisez les mêmes caractéristiques que pour les colons germains, mis à part les métiers qui n'ont aucun rapport avec les forestiers.

Slave local anonyme

FOR 10	CON 11	TAI 10	INT 11	POU 10
DEX 10	APP 11	EDU 8	SAN 50	PV 11

Bonus aux dommages : aucun.

Armes : Arme improvisée (petite massue, fronde, poignard, hache) 30%, 1D6 points de dommages.

Compétences : Marchandage 20%, Artisanat (voir ci-dessous) 40%, Equitation 30%, Germanique 20%, Ecouter 45%, Monde Naturel 30%, Occultisme 25%, Suivre une Piste 25%.

Métiers : joaillier, forgeron, charpentier, tonnelier, bûcheron ou fermier.

Les Slaves de Laa se désignent eux-mêmes par le terme « *Drevani* », « le peuple des bois » et font partie de la grande tribu des *Moravani*, les Moraves. Leur relation économique avec leurs maîtres Germains, quoique libre (relativement parlant), est teintée de méfiance réciproque. Quelques jeunes Slaves en particulier adoptent une attitude clairement hostile envers

l'autorité des Germains (les soldats et le prêtre font l'objet de nombreuses démonstrations d'hostilité). Par contraste, les ermites sont globalement bien acceptés.

Informations

- Le Slave auquel les personnages parleront se souviendra certainement d'un des membres de sa famille qui, il y a quelques années, changea de comportement avant de disparaître sans laisser de traces. En vérité, le Slave en question fut soit possédé par le Ténébreux pendant six mois, soit décapité par les Mi-Go ; dans les deux cas son corps ne fut jamais retrouvé. Il est conseillé au Gardien de bâtir une histoire captivante autour de l'incident, impliquant si possible des vampires, des dragons ou des ogres (Magyars).
- Comme l'attestent leurs rites funèbres, tous les Slaves croient en l'existence des ogres, des vampires et des loups-garous. Les plus superstitieux confondent les ogres avec les Magyars, et le mot « ogre » est peut-être une déformation de « *on ongur* » (« Hongrois ») ou de « *Orcus* », un dieu terrifiant du panthéon de la Rome antique. Les Slaves les plus âgés en particulier racontent l'histoire d'un démon-vampire (drac) qui vit sous la Colline Noire quelque part dans la forêt, et qui est aidé par ses trois filles, les « femmes-oiseaux ». Ces légendes populaires présentent de nombreuses similarités avec les histoires des forestiers germains sur le Chasseur Dément et les Femmes des Bois, mais sont plus proches de la vérité à propos des relations entre le Ténébreux et ses associés voilés les Mi-Go.
- Avant l'arrivée des Germains, les Slaves adoraient les anciens dieux, sacrifiant même des vies humaines pour apaiser les plus terribles d'entre eux comme Czerneboch, le Dieu Noir. En plus du temple officiel au pied de la colline fortifiée slave, les prêtres du culte avaient un temple secret dans la forêt, où les victimes étaient offertes en sacrifice. Le secret de l'emplacement du temple (la Colline Noire) fut involontairement perdu en 976 après J.C. quand Brant arrêta les prêtres au village et les fit sommairement exécuter. Le Dieu Noir est un colporteur nomade qui change de forme toutes les nuits. Il peut même venir sous la forme d'une personne que vous connaissez. Le Dieu Noir achète les gens qui vont mourir à leur famille, et les emporte au « pays au-delà des collines ». (*Note réservée au Gardien : cette vieille croyance prend sans doute sa source dans les méfaits du Ténébreux*).

Un groupe de belligérants slaves

Réutilisez les caractéristiques d'un « Slave local anonyme » pour créer un groupe de jeunes rebelles slaves.

Zoltan, 19 ans, rebelle et prisonnier magyar

FOR 11*	CON 9*	TAI 9*	INT 11	POU 15
DEX 13	APP 8	EDU 13	SAN 75	PV 9*

* Notez que ces caractéristiques sont 2 points en-dessous de leur niveau maximum normal, à cause de l'année de captivité de Zoltan.

Bonus aux dommages : aucun.

Armes : Sabre magyar 50%, 1D8 points de dommages + bd.

Arc long (portée de base 100 mètres) 70%, 1D8+1 points de dommages.

Armure : aucune, ou armure de feutre 2 points.

Compétences : Germanique 20%, Monde Naturel 30%, Navigation 35%, Slave 20%, Discrétion 65%, Trouver Objet Caché 85%, Statut 75%, Lancer 70%, Suivre une Piste 80%.

Zoltan est le fils d'un chef de tribu magyar. Moh-Gor, son père, est toujours vivant mais handicapé par de sérieuses blessures reçues lors de la bataille du clan contre les mercenaires chrétiens d'Istvan, un prétendant au trône de Hongrie. Comme dirait Zoltan : « Mon clan doit se cacher, car le Roi Istvan, ce chien de chrétien, est en guerre avec son propre peuple, son propre sang. Gloire à Koppány, le Gardien des usages anciens, qui va évincer Istvan cette année – avec notre aide ! »

Zoltan est un combattant fier et féroce, et rejette le dieu des chrétiens. Il n'est pas pour autant intolérant, et respecte l'honneur, le courage et l'amitié par-dessus tout.

Zoltan fut capturé par les hommes de Brant durant une patrouille sur la Route de l'Ambre en 997. Zoltan a été terriblement affaibli par son année de captivité dans un cachot sombre sous le donjon de Brant. Sa volonté de survivre et de prendre sa revanche est cependant restée forte, l'aidant même à survivre à la fièvre éruptive (typhus). Zoltan porte les guenilles sales qu'il avait en prison (sa tunique de bataille est pendue comme trophée dans le donjon de Brant). Il est crasseux et hirsute et n'est plus que l'ombre de lui-même. Malgré sa barbe et ses cheveux ébouriffés, on peut voir que l'arrière de son crâne est anormalement long, et que son menton est atrophié.

Les gens normaux pourraient facilement croire que Zoltan n'est pas humain et être effrayés par son apparence. S'il est interrogé à ce sujet, Zoltan explique avec fierté que la déformation crânienne est une coutume répandue chez son peuple pour les garçons et les filles de haute naissance. La déformation crânienne est réalisée grâce à deux bandages serrés autour du crâne des enfants !

Zoltan se rappelle que lorsqu'il avait cinq ou six ans, un grand Germain appelé « Loup des Montagnes » (Burgolf) est venu au village de son père pour lui vendre des esclaves Bohémiens.

Les informations dont Zoltan dispose sur le Ténébreux sont incluses dans le scénario : voir le chapitre « Entretien avec un Magyar », page 15.

Une bande de féroces Magyars

Les guerriers magyars portent les habits traditionnels de leur peuple (des cafetans, des pantalons bouffants et des bottes de cuir), ainsi que de nombreux bijoux. Certains d'entre eux ont de longs crânes déformés et des mentons atrophiés.

	n°1	n°2	n°3	n°4	n°5	n°6
FOR	13	10	9	15	12	13
CON	10	18	12	12	10	6
TAI	10	13	10	8	18	14
INT	12	11	13	8	13	13
POU	8	11	12	10	12	11
DEX	11	8	9	10	13	11
APP	8	8	14	9	5	8
PV	10	16	11	10	14	10
BD	-	-	-	-	+1D4	+1D4

Armes : Sabre 45%, 1D8 points de dommages + bd.

Hache à deux mains 45%, 2D6 points de dommages + bd.

Arc de chasse (portée de base 100 m) 45%, 1D8 points de dommages

Armures : de feutre épais et de peau (comme le cuir bouilli), 3 points.

Compétences : Ecouter 55%, Monde Naturel 40%, Navigation 40%, Discrétion 40%, Suivre une Piste 40%.

Les guerriers se protègent la poitrine et la tête avec des armures de feutre et des peaux d'animaux. Quelques-uns portent de petits boucliers et certains ont même des armures en écorce. Il est facile de confondre les Magyars avec des esprits des marais et des forêts, ou même avec des loups-garous ! Leurs principales armes sont le sabre et l'arc de chasse fait de bois d'érable renforcé de plaques d'os. L'arc et les flèches sont rangés dans un carquois rigide. L'un des Magyars est un Frère Ermite du prieuré de Laa. Il fut réduit en esclavage avec un autre ermite – qui a disparu depuis – en 995, durant une mission de conversion des Magyars. Deux autres guerriers magyars sont les fils d'esclaves non-chrétiens vendus par des chrétiens aux Hongrois il y a longtemps. Parmi les guerriers se trouve aussi un musulman d'origine Pechènég dont la langue natale est le turc. Cette bande hétéroclite a prêté allégeance au chef rebelle magyar Koppány.

« Taltos », 51 ans, chamane magyar

FOR 8	CON 12	TAI 8	INT 9	POU 15
DEX 10	APP 7	EDU 14	SAN 75	PV 10

Bonus aux dommages : -1D4

Armes : aucune.

Armure : aucune.

Compétences : Premiers Soins 65%, Sagacité 40%, Ecouter 60%, Occultisme 50%, Concocter Potions 35%.

Sorts : Désincarnation, Soin (3 points de magie guérissent 3 points de dommages par investigateur et par semaine, et 6 points de dommages sur un jet réussi en **Concocter Potions**).

« Taltos » veut dire chamane en hongrois. Taltos est l'âme du clan magyar, et il connaît bien le monde des esprits. D'après ses croyances, le monde est divisé en trois niveaux : le monde d'en haut, où vivent les esprits et les dieux, le monde du milieu où vivent les hommes, et le monde d'en bas où vivent les esprits mauvais. Ces trois niveaux sont couverts par l'Arbre de Vie cosmique.

Le seul – mais précieux – conseil de Taltos aux investigateurs est le suivant : « pour vaincre le wampyr, trouvez la porte vers l'autre monde ! Ne craignez ni la douleur ni la mort : accueillez la mort et vous serez sauvés... »

Mi-Go, les « sauterelles » d'un autre monde

	n°1	n°2	n°3	n°4	n°5	n°6	n°7
FOR	15	12	7	13	5	7	9
CON	10	11	14	16	10	11	11
TAI	7	10	17	9	9	14	10
INT	16	13	14	6	9	13	14
POU	14	12	12	11	12	14	10
DEX	16	17	17	17	16	12	14
PV	10	12	11	11	14	8	13
Arme	Pattes 30% 1D6	Fusil 25% 1D10	Patte 30% 1D6	Patte 30% 1D6	Patte 30% 1D6 moins 1D4	Patte 30% 1D6	Patte 30% 1D6
Armure	-	5 pts armure de toile	-	-	-	-	-

Mouvement : 7 / 9 en vol

Le Mi-Go n°1 est le chef du groupe. Il évite le combat, préférant utiliser l'attaque magique de la Lumière Noire (voir plus bas). Le Mi-Go n°2 est un garde équipé d'une arme à foudre et d'un projecteur de brume. L'arme à foudre immobilise la cible pour autant de rounds de combat que de dommages infligés. Les humains ne peuvent pas utiliser l'arme.

Les armes qui empalent ne font que des dommages minimums.

Perte de Santé Mentale : 0/1D3 si le Mi-Go est voilé, 0/1D6 s'il ne l'est pas.

Les Mi-Go de ce scénario sont les alliés du Ténébreux. Leur objectif principal sur Terre est l'extraction du sel (halite) sous la Colline Noire. Ils s'intéressent aussi à l'étude des fonctions cérébrales des humains et à la collecte de têtes humaines vivantes (avec une nette préférence pour les têtes des érudits, en particulier les moines). Les Mi-Go transportent le sel et les têtes à travers leur Portail sur l'une de leurs bases située en dehors du système solaire. Ce qu'ils font des têtes humaines vivantes reste un mystère. Les Mi-Go portent une attention toute particulière au corps de Frère Gudman, qu'ils maintiennent en vie dans la tombe du Ténébreux afin de se livrer à de macabres expériences et augmenter ainsi leur connaissance de la biologie humaine.

Les Mi-Go de ce scénario sont quelque peu différents de ceux présentés dans le livre de règles. Tout d'abord, ils sont encore plus étranges que leurs lointains cousins. Regarder l'un d'entre eux et rater son jet de **Santé Mentale** révèle bien plus qu'une apparence extraterrestre : il est difficile de voir nettement la créature, car son corps et ses mouvements entrent et sortent de notre espace-temps. La meilleure description de ce phénomène est de dire que la créature vibre et que par intermittence, son image disparaît et réapparaît en une fraction de seconde. Lorsque quelqu'un regarde la créature pendant un certain temps, il se rend compte que sa forme générale rappelle celle d'un insecte ou d'une sauterelle géante. Sa tête de forme ovoïde est toujours difficile à distinguer et recouverte de cheveux ou de filaments. Deux ombres floues et allongées dans le dos des Mi-Go suggèrent des ailes battant à une vitesse incroyable (bien que cela n'entraîne aucun déplacement d'air).

À quelques mètres de distance, on peut remarquer non seulement une forte odeur d'ozone mais aussi un bruit mal défini : une sorte de vrombissement ou de bourdonnement. L'intrusion monstrueuse des Mi-Go dans notre réalité peut être ressentie par n'importe quel animal doué de sensations à une distance de 20 mètres, et se manifeste par des maux de tête. Plus la créature est proche, plus les maux de tête seront forts. Les Mi-Go ont une capacité naturelle à lire dans les esprits à une distance de 20 mètres.

Les Mi-Go portent de larges voiles en lambeaux afin de protéger leur corps sensible à la lumière du soleil. Ils n'ont pas besoin de leurs yeux pour voir de toute façon, bien que personne ne sache quels sens ils utilisent. Ils n'enlèvent leurs voiles que dans les ténèbres de la tombe. En apparence, un Mi-Go voilé ressemble à un fantôme. Cependant, si l'observateur rate son jet de **Santé Mentale** il peut apercevoir un membre extraterrestre découvert par le voile, ou remarquer des renflements ou des vibrations anormales du voile... etc.

Quand un Mi-Go perd tous ses points de vie, il meurt de façon caractéristique : son image se trouble pendant quelques secondes puis le Mi-Go implose avec un bruit sec ressemblant à un claquement de fouet, projetant quelques litres de résidu liquide visqueux tout autour.

La Lumière Noire : Le chef des Mi-Go connaît un sort de « Lumière Noire », qui interfère avec les processus cérébraux de la plupart des animaux, y compris les humains. Pour les besoins du jeu, considérez la Lumière Noire comme une variante du sort du Vieux Grimoire : « Rendre Aveugle ». La Lumière Noire affecte tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 800 mètres du lanceur du sort, et coûte 12 points de magie. La seule chance de résister aux effets du sort est de sortir de sa zone d'effet. Les

investigateurs à portée des Mi-Go perdent immédiatement leur champ de vision central : tout ce qu'ils regardent est masqué par des ténèbres opaques. Divisez toutes les compétences (y compris les compétences de combat) et le mouvement par deux, à cause de la détérioration des capacités sensorielles. Etant donné que la vision périphérique fournit seulement une image floue de la réalité, les victimes ont du mal à distinguer qui est qui. Les compagnons des investigateurs, aussi bien que le Ténébreux sous l'aspect d'un humain apparaissent comme de vagues silhouettes, et un Mi-Go voilé ne ressemble plus guère qu'à une forme fantomatique.

Ceux qui s'enfuient recouvrent la vue lorsqu'ils se trouvent à 800 mètres ou plus des Mi-Go.

Poison Mi-Go : Le chef Mi-Go (n°1) possède une longue queue articulée terminée par un dard gris aiguisé de 30 cm de long. S'il parvient à agripper sa victime (opposition de FOR sur la Table de Résistance) le Mi-Go utilise son dard pour injecter un poison paralysant dans la colonne vertébrale de la victime. La piqûre ne coûte que 1 point de dommages mais elle est très douloureuse et cause une sensation de brûlure. Le poison affecte le système nerveux d'un humain normal pendant environ 2 heures. Les victimes empoisonnées sont paralysées. De plus, les victimes sont incapables de se rappeler ce qui est arrivé, et ce durant huit heures après la piqûre.

Projecteur de brume : Le Mi-Go n°2 possède un projecteur de brume primitif. Contrairement aux modèles plus récents, celle-ci ne cause aucun dommage dû au froid. Le projecteur est une sphère de métal poli de 10 cm de diamètre, percée de nombreux petits trous. Une fois par jour, il peut produire une brume froide et nauséabonde, qui se dissipe lentement au bout d'environ une heure. Dans la brume, la vision humaine est limitée à moins de 10 mètres. La superficie de la zone couverte par la brume est laissée à la discrétion du Gardien. Les investigateurs qui manipulent l'artefact ont droit à un jet d'**Idée** ou de **Chance** pour le mettre en marche.

Le Ténébreux, parasite des Grands Anciens

Les caractéristiques suivantes sont des bonus à ajouter aux caractéristiques de l'hôte (la jeune Brün). Rappelez-vous que l'INT et le POU de l'hôte sont réduits à 0. Les points de vie et le bonus aux dommages doivent être redéfinis suivant la méthode habituelle : (CON+TAI) /2 et FOR+TAI.

FOR +6	CON +12	TAI +4	INT +7	POU +0
DEX +1	APP -3	PV +8	Mouv +2	

Bonus aux dommages : dépend des caractéristiques modifiées de l'hôte.

Armes : Coutelas ou épée courte 30%, 1D6 points de dommages + bd

Lutte 25%, 1D3 points de dommages par round

Armure : aucune.

Compétences : Discrétion 90%, Equitation 75%, plus toutes les compétences de l'hôte.

Sorts : Puits de l'Ame (Chant de l'âme).

Perte de Santé Mentale : 0/1D2 pour voir le Ténébreux.

Les motivations du Ténébreux (wampyr pour les Magyars, drac pour les Slaves et zwerc pour les Germains) sont assez obscures. Il est arrivé à la Colline Noire il y a 90 ans. Est-il un agent des Mi-Go, ou les Mi-Go sont-ils au contraire ses serviteurs ? Il est impossible de le savoir.

Des informations générales sur le Peuple Ténébreux se trouvent dans le Bestiaire du livre de règles de Cthulhu An Mil. Dans ce scénario, le Ténébreux est présenté comme une sorte de parasite des Grands Anciens choisissant désormais ses proies parmi les

humains. Il s'agit d'un spécimen particulièrement grand et fort de l'espèce, comme en témoignent ses caractéristiques élevées en FOR et en TAI. Ce parasite ressemble à un ver plat géant de 6 mètres de long avec une tête à chaque extrémité (les Vers Ténébreux « normaux » font de 30 cm à 1 mètre de long, voir le chapitre « L'enfer du Ténébreux » page 21 et le bestiaire du livre de règles). La créature est aveugle. Un orifice au milieu du corps lui sert de bouche ; de ce trou peut sortir une sorte de long tube plissé – le pharynx – qui peut aspirer les intestins d'un humain en moins d'une minute.

Le *modus operandi* du parasite est le suivant : il attrape d'abord un être humain, pénètre dans l'abdomen via le rectum, et digère les intestins avec son pharynx. En principe le parasite n'endommage pas le corps durant la pénétration et il n'y a aucun signe extérieur de sa présence. Le parasite prend alors le contrôle du corps et du cerveau de son hôte mort et anime le corps en une parodie de vie – l'hôte devient ainsi un « Ténébreux ». Prendre le contrôle du corps de l'hôte nécessite un certain temps qui peut varier de quelques minutes à une journée entière, à la discrétion du Gardien. Pendant cette période, le Ténébreux est maladroit et vulnérable, et évite donc la confrontation directe.

Le corps occupé par le Ténébreux perd peu à peu ses qualités humaines avec le temps. Le corps pourrit lentement, forçant le Ténébreux à trouver un nouvel hôte tous les six mois, habituellement autour des mois de mai et de novembre. Avant 976, le Ténébreux comptait sur les prêtres slaves du culte de Czerneboch pour lui fournir à lui et à ses associés Mi-Go les victimes humaines nécessaires. Après l'éradication du culte, le Ténébreux acheta des esclaves humains au marchand german Burgolf. En 984, quand Burgolf devint nerveux et que l'embargo commercial fut instauré, le Ténébreux et les Mi-Go eurent recours à l'enlèvement de villageois ou de voyageurs.

Le Ténébreux est psychopathe de nature, bien que « diabolique » conviendrait mieux au vocabulaire de l'An Mil. Le Ténébreux est en effet obsédé par le pouvoir et la puissance. Il prend plaisir à tourmenter les formes de vie terrestres, et il est constamment en état d'énervement perpétuel. Les récents événements (la perte de la Pierre Noire, l'intrusion des investigateurs) ont rendu le Ténébreux particulièrement incontrôlable !

Notez que le Ténébreux ne dépend pas nécessairement de la vision humaine pour s'orienter. Par conséquent, il peut agir assez efficacement dans le noir, compensant ce handicap par tous les autres sens dont il dispose.

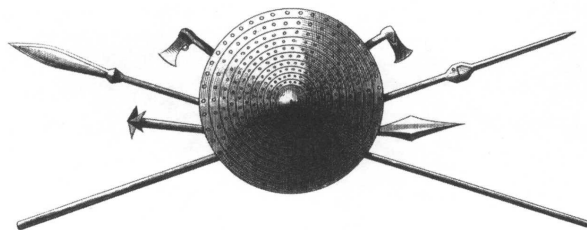
Pour détruire le Ténébreux, l'on doit d'abord immobiliser le corps de l'hôte puis tuer le parasite logé dans son abdomen.

La Pierre Noire : Le Ténébreux possède un artefact magique qui ressemble à une pierre lisse, noire comme la nuit, de la taille d'un gros œuf et d'apparence banale si l'on excepte les sept mystérieux caractères gravés sur sa surface. La Pierre Noire a une réserve de 120 points de magie qui se régénère entièrement toutes les 24 heures. Seul le Ténébreux peut s'en servir et il a besoin d'elle pour lancer le sort Fosse des Ames.

Fosse des Ames : Ce sort est une variante plus puissante du sort du Vieux Grimoire Chant de l'Ame. Parce que le Ténébreux n'a pas de score en POU et ne dispose d'aucun point de magie, il a besoin de la Pierre Noire pour lancer le sort. La principale différence avec le Chant de l'Ame est que la Fosse de l'Ame est un cauchemar « collectif » qui affecte tous les êtres doués de sensations qui se trouvent à portée de voix. Le sort coûte 8 points de magie par cible et par round (avec la Pierre Noire le Ténébreux peut contrôler l'esprit de 5 personnes pendant 3 rounds consécutifs). Il n'y a aucun moyen de résister au sort lorsqu'il est lancé, mais il y a possibilité de s'échapper de la Fosse des Ames (voir plus bas). Toutes les cibles du sort sont jetées dans l'esprit du Ténébreux. Une description possible de la Fosse des Ames est donnée à la fin du scénario. Il est conseillé au Gardien de n'utiliser ce sort qu'une seule fois dans le jeu.

Notez que le temps du cauchemar s'écoule environ 150 fois plus vite que le temps réel : 30 minutes dans la Fosse de l'Ame correspondent ainsi à 1 round de combat dans le monde éveillé. Tout point de vie perdu dans la Fosse des Ames est immédiatement regagné au réveil. Par contre, les pertes de Santé Mentale et les effets psychologiques qui en découlent sont, eux, bien réels.

Les deux seuls moyens pour la cible du sort de se sortir de la Fosse des Ames sont : 1) d'y « mourir » (lorsque les points de vie tombent à zéro) ou 2) d'essayer de se réveiller. Pour cela, le joueur doit auparavant constater explicitement que l'expérience entière n'est « pas réelle » et doit annoncer qu'il essaye de se réveiller. La cible doit alors réussir un jet de POU x 5. Une seule tentative par round est autorisée.



Aides de jeu

Aide de jeu n°1 : Charte de donation (en latin)

*Au nom de la sainte et indivisible Trinité, moi Brantus, seigneur de droit divin, fais connaître à tous les croyants de la Sainte Eglise de Dieu, présents et futurs, que je donne, avec la bénédiction de l'évêché de Regensburg, quelques terres dans ma propriété aux ermites de Laa. Fait en l'an de grâce 995.
Au nom de notre Seigneur.
Féliciter. Amen.*

Aide de jeu n°2 : Lois forestières (en germanique)

<i>que nos bois soient bien surveillés ; que là où il y ait une zone à déboiser, nos forestiers qui vivent dans les bois la déboisent</i>	<i>et que là où il doit y avoir des bois, ils ne permettent à quiconque de couper les arbres, et qu'ils protègent les bêtes sauvages.</i>
---	---

Aide de jeu n°3 : Ordonnance d'embargo commercial (en latin)

Concernant les marchands qui vont dans les contrées des Hongrois, et quelles négociations ils sont autorisés à y mener.

Qu'ils n'emportent point d'épées, ni d'armures, ni d'étriers, ni d'esclaves bohémiens pour les y revendre. S'ils sont pris ce faisant, que tous leurs biens soient confisqués, la moitié allant au palais et l'autre moitié étant à diviser entre les serviteurs de l'empire et la personne qui a découvert la fraude.

An 984 de Notre Seigneur

Aide de jeu n°4 : Index des superstitions païennes (en latin)

- Des sacrilèges envers les morts : destruction du visage, pieu plongé en plein cœur, corps écrasé sous des amas de pierres.
- Des obscénités commises en mai et en novembre.
- Du culte de la Forêt ; des rites pratiqués sur les pierres.
- Des endroits mal famés honorés comme s'ils étaient sacrés.
- De la croyance en un mort-vivant appelé *upir*, qui revient pour tourmenter les incrédules.
- De la croyance dans les femmes des bois qui peuvent posséder le cœur des hommes.



Et d'autres hommes et femmes étaient brûlés au milieu et jetés dans un lieu sombre et étaient battus par des esprits diaboliques et leurs entrailles étaient dévorées par des vers grouillants

Aide de jeu n°5 : Apocalypse de Pierre, verset 26 (en latin)

Aide de jeu n°6 : Hieron Aigypton (en grec)

Vision d'Anacharsis,
concernant les terres où le soleil se lève.

Et au cinquième mois j'allai entre les montagnes
vers la vallée de

Craignez le Mal Ancestral car il consume vos cités
sans feu et il consume votre peuple sans qu'il trouve
la mort. Et dans la vallée que je vis

tomber à terre, et il faisait une stade et demie de long
et la plus grande partie était enterrée sous le sol. Et il
était percé de nombreux trous, et les animaux évitaient
les trous qui menaient aux tanières.

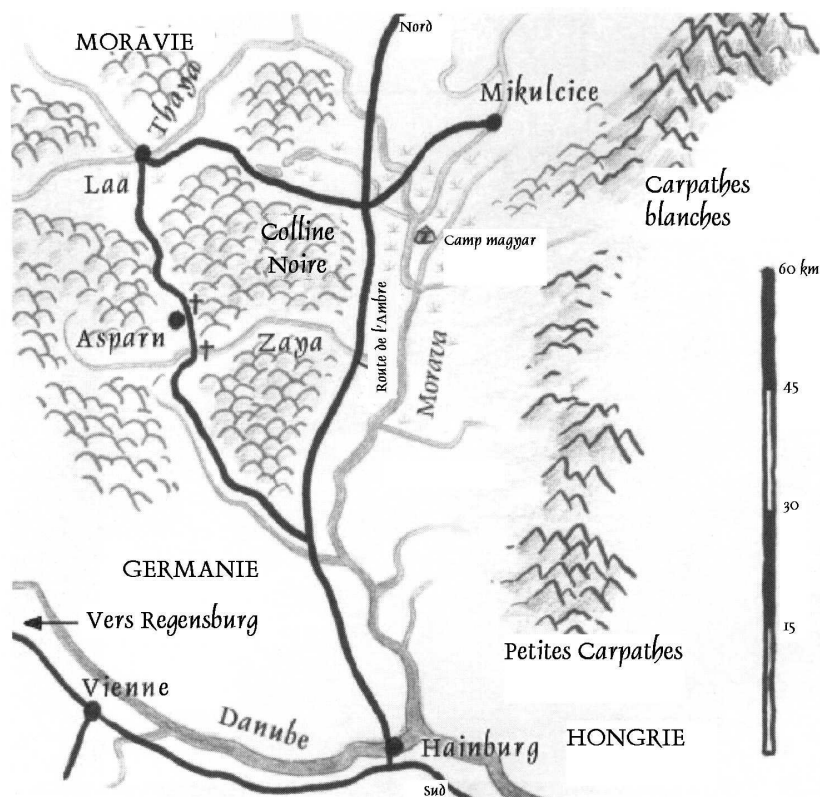
Aide de jeu n°7 : De la main de Frère Christian (en latin)

À Constantinople, je rencontrai les hommes du nord (Normanni) qui se donnent le nom de « Rus ». Bien qu'ils appartiennent à l'Eglise d'Orient, leurs manières ne sont pas vraiment civilisées. Les Normanni se montrèrent insolents et vaniteux, racontant toutes sortes d'histoires païennes pour tenter de m'offenser. De facto, je fus assez intéressé par leur version de la Genèse, en particulier par le rôle joué par ce qu'ils appelaient le Peuple Courbé. Je n'ai pu déterminer précisément s'ils considéraient que ces êtres avaient forme humaine, parce que les Normanni ne cessaient de les appeler « les vers ». En effet, le Peuple Courbé est supposé provenir des corps de dieux morts ou de géants (Théodorus n'a pas vraiment compris le mot qu'ils ont utilisé). Cela m'a rappelé à mon tour le Livre d'Enoch, qui fait mention d'esprits maléfiques qui proviennent des corps de... Ces êtres étaient-ils les mêmes qu...

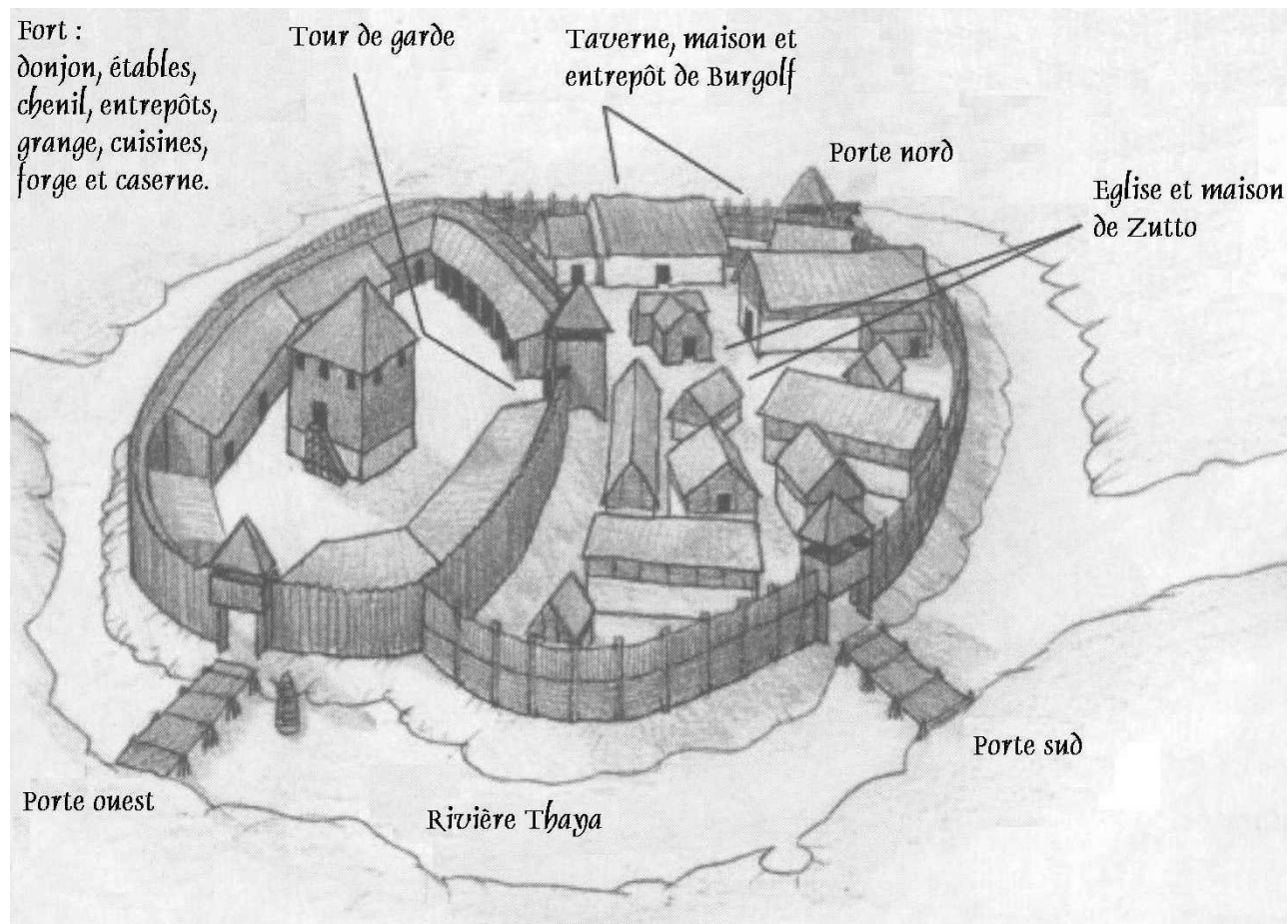
Aide de jeu n°8 : Kitab al-Azif (en arabe)

dit,
à couché,
ne sont que cendres.
d'une vieille rumeur que
et non de sa chair d'argile,
ordonne au grand ver qui ronge,
jusqu'à ce que de la corruption naisse la vie hideuse
ne le fâche et n'enfle de façon colossale pour le tourmenter.
sont creusés en secret là où les pores de la terre devraient suffire,
et des choses qui devraient ramper ont appris à marcher.

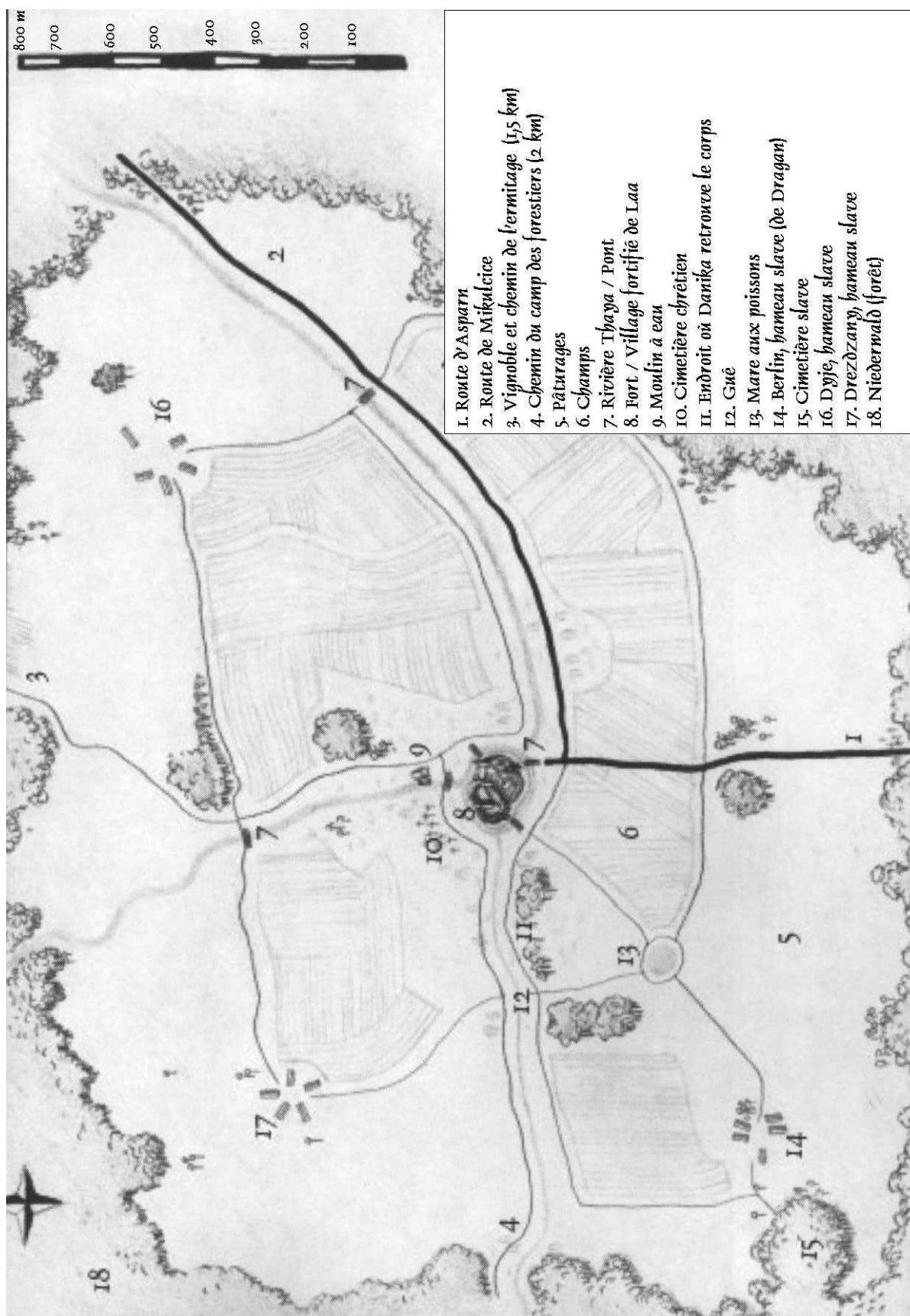
Aide de jeu n°9 : Carte de la région



Aide de jeu n°10 : Le village fortifié de Laa



Aide de jeu n°11 : Les environs de Laa



Aide de jeu n°12 : Plan de la tombe du Ténébreux

