

FROM THE VAULT



CTHULHU
HACK^{VF}



Crédits et sommaire

Textes : Marcin Latallo

Adaptation : Jérôme Barthes

Couverture et illustrations :

Maxime Plasse

Direction artistique et mise en page :

Maxime Plasse

Relecture : Sébastien Célerin

From the Vault © 2018 est un supplément édité par les XII Singes. La marque Cthulhu Hack VF, le logo Cthulhu Hack VF, la marque Dark Monkey, le logo Dark Monkey, la marque Les XII Singes, le logo Les XII Singes sont la propriété de ReSpell ©.

ISBN : 978-2-37441-048-7

www.les12singes.com

Imprimé par Standartu Spaustuve

(Dariaus ir Girėno g. 39, Vilnius 02189, Lituanie).



Retour d'un Grand Ancien

Le cinéaste Marcin Latallo a écrit de nombreux scénarios dans le magazine *Casus Belli*, dans les années 80, notamment pour *l'Appel de Cthulhu* (qu'on appelait à l'époque *Call of Cthulhu* car le jeu n'était pas encore disponible en français).

Voici notre sélection de scénarios :

Nocturne pour violon 3

Le premier scénario pour *Call of Cthulhu* publié en France. Une enquête dans Arkham, avec une ambiance onirique sur fond d'histoire tragique.

La malédiction de la famille Ashdale 14

Un scénario écrit à l'origine pour *Chill*, qui s'adapte à merveille à une ambiance lovecraftienne. Les investigateurs se retrouvent plongés dans l'histoire d'un manoir abandonné.

Les scénarios sont essentiellement composés de deux éléments :

- Les **événements**, composés d'une **cause** (l'action entreprise par les joueurs), d'un **lieu** (l'endroit où il a cours) et son **déroulement** (l'explication en détails et la présentation des possibilités offertes aux personnages).
- Les **informations**, composées d'une **source** (personne, lieu ou objet par lequel les personnages apprennent l'information), d'un

Pour l'édition française de *Cthulhu Hack*, Marcin nous a autorisé à ressusciter plusieurs de ses scénarios. Nous avons fait le choix de conserver la structure d'écriture de Marcin et avons adapté les textes au système *Cthulhu Hack*.

L'homme invisible 29

Une enquête à propos d'un tueur invisible ayant fomenté un plan machiavélique, dans une ambiance pulp.

La disparition 41

Un huis-clos autour d'une mystérieuse disparition dans un manoir au fond des bois. Un scénario bac à sable grâce aux événements et PNJ proposés.

Peur sur Providence 61

Un scénario nécessitant à la fois de la subtilité et des muscles pour réussir. Une ambiance pesante où les investigateurs seront confrontés directement à des horreurs du Mythe.

accès (l'action que les personnages doivent entreprendre pour accéder à l'information) et d'un **contenu** (qui explique la teneur de l'information).

Les **événements** et les **informations** sont toujours étroitement liés.



Nocturne pour violon



Les personnages se trouvent tous en vacances (ou pour toute autre raison que le meneur de jeu inventera), dans une petite ville de la Nouvelle-Angleterre, Arkham. Ils se connaissent tous, habitant dans la même maison, chez une logeuse du nom d'Emma Callton.

Évènement I Promenade

Cause : aucune particulière.

Lieu : Arkham.

Déroulement : au cours d'une promenade à laquelle tous les personnages participent, ils découvrent le vieux quartier d'Arkham, un quartier aux maisons anciennes, aux ruelles tortueuses ne portant ni nom ni numéro, mais très pittoresque.

Information I - Walnut Street

Source : la dernière rue des quartiers « neufs » d'Arkham avant le vieux quartier.
Accès : test de Torche

Contenu : la dernière rue que les personnages parcourent avant de pénétrer dans le vieux quartier se nomme *Walnut Street*.

Évènement II

Perdus

Cause : aucune particulière.

Lieu : le vieux quartier d'Arkham.

Déroulement : les personnages se rendent rapidement compte qu'ils sont complètement perdus dans le vieux quartier et déambulent au hasard des ruelles. Il n'y a pas de passants, et si l'on frappe à une porte, personne ne répond. Au bout de plusieurs heures de marche, tout personnage réussissant un test de Torche perçoit au loin un bruit de voitures, provenant certainement du centre ville. À ce moment précis, une superbe musique de violon retentit, provenant visiblement d'une maison proche. Cette mélodie est si belle, si émouvante que quiconque voudra certainement vérifier sa provenance et rencontrer son auteur. Il suffit aux personnages de se diriger vers la maison d'où provient la musique par laquelle ils sont en fait attirés irrésistiblement.

Évènement III

La maison du violoniste

Cause : la musique très particulière du violon.

Lieu : les escaliers de la maison du violoniste.

Déroulement : bien que la maison ne paraisse pas faire plus de quatre étages, vue de l'extérieur, les personnages auront l'impression de monter au moins le triple dans ces vieux escaliers. Tout personnage échouant une Sauve-

garde de Constitution est pris de nausées, sujet à un malaise, relevant à la fois du vertige et du mal de mer. Tout personnage faisant alors demi-tour, n'a pas l'impression de redescendre, et se retrouve devant, précédant ses autres compagnons. Tout personnage jetant un coup d'œil par-dessus la rambarde, voit que toute la cage d'escalier a l'air de se tordre et d'onduler. Pour ces expériences de déplacement non euclidiennes, chaque personnage doit effectuer un test de Santé mentale. Arrivés « en haut », les personnages se retrouvent dans un couloir sans fenêtre, agrémenté d'une seule porte, de derrière laquelle émane la musique.

Évènement IV

L'enfant

Cause : que l'un des personnages frappe la porte ou qu'ils attendent une dizaine de minutes.

Lieu : au dernier étage de la maison, l'appartement du violoniste.

Déroulement : au bout d'une dizaine de minutes, ou lorsque l'un des personnages frappe à la porte, la musique s'arrête. Une vieille femme ouvre alors la porte et s'adressant aux personnages : « Il m'avait bien semblé entendre du bruit. Mais entrez, je vous en prie ». L'unique pièce est misérable : un lit, une table ainsi qu'un four, et assis sur une chaise, le violoniste, un enfant d'environ neuf ans, son instrument posé sur ses genoux. La vieille femme apprend aux investigateurs qu'il est sourd, muet et aveugle, mais que son jeu est si beau ! L'enfant ne bouge pas et aucune force au monde ne lui fera lâcher



Information II - Joanna Blossom

Source : la vieille femme.

Accès : automatique

Contenu : la vieille femme se confie aux PJ. Elle explique que le garçon lui a été confié par une parente éloignée du nom de Joanna Blossom. La mère, atteinte d'une maladie incurable qui devait d'ailleurs l'emporter peu après, ne voulait pas laisser l'enfant à la garde de son père.

Information III - Parsonage Street

Source : la rue qui sort du vieux quartier.

Accès : automatique.

Contenu : une fois sortis de la maison du violoniste (les escaliers sont redevenus normaux), les personnages regagnent sans problème les quartiers neufs d'Arkham, débouchant sur une rue du nom de *Parsonage Street*.

son violon ou l'archet. D'autre part, l'unique fenêtre de la pièce est fermée, et si la vieille femme est questionnée, elle répondra que l'enfant ne supporte pas la lumière du jour.

Évènement V

Le quartier invisible

Cause : aucune particulière.

Lieu : n'importe où, près d'une carte d'Arkham.

Déroulement : l'un des personnages, en regardant une carte d'Arkham, remarque qu'il n'y a pas l'air d'y avoir de vieux quartiers tortueux à l'extrême de *Parsonage Street*. Si un personnage a eu accès à l'**Information I – Walnut Street**, il verra qu'il n'y a qu'un demi-bloc entre *Parsonage Street* et *Walnut Street*. Si les personnages décident de retourner à l'endroit, ils ne retrouveront pas le vieux quartier, et devront faire un test de Santé mentale avec un Avantage.

Information IV - Le quartier brûlé

Source : la bibliothèque de l'université de Miskatonic à Arkham.

Accès : rechercher sur le vieux quartier d'Arkham et réussir un test de Torche.

Contenu : un livre parlant du vieux quartier d'Arkham qui fut brûlé en 1891, et qui se situait près de l'université elle-même, soit près de *Walnut Street* et de *Parsonage Street*. Le personnage qui découvre l'information doit faire un test de Santé mentale avec un Avantage.

Information V - Thomas Blossom

Source : la bibliothèque de l'université de Miskatonic à Arkham.

Accès : rechercher sur le vieux quartier d'Arkham et réussir un test de Torche.

Contenu : un livre parlant du vieux quartier d'Arkham qui fut brûlé en 1891, et qui se situait près de l'université elle-même, soit près de *Walnut Street* et de *Parsonage Street*. Le personnage qui découvre l'information doit faire un test de Santé mentale avec un Avantage.

Information VI - L'adresse des Blossom

Source : l'État Civil, à la Mairie d'Arkham.

Accès : réussir un test de Bagou pour obtenir qu'un fonctionnaire vérifie les fichiers des Blossom.

Contenu : dans l'État Civil, il n'est pas fait mention de la moindre naissance chez le couple Thomas et Joanna Blossom. Par contre, on peut s'y procurer sans problème l'adresse des Blossom.



Évènement VI

La maison dans la forêt

Cause : cet évènement n'arrivera que si les personnages décident de visiter la maison des Blossom.

Lieu : l'habitation des Blossom, une maison isolée dans la forêt entourant Arkham.

Déroulement : la maison est visiblement inhabitée et en état avancé de décrépitude. Le toit est écroulé, et un personnage réussissant son test de Torche a l'impression que quelque chose a détruit le toit de l'intérieur (!). Les volets sont cloués de l'extérieur, ainsi que la porte. Il est assez simple de pénétrer dans la maison en arrachant les planches. À l'intérieur, les meubles sont recouverts de draps blancs et la poussière s'est déposée en couche épaisse. L'un des endroits intéressant est la chambre à coucher. En effet, c'est à cet endroit que le toit est

écroulé. Le lit est brisé en deux, comme par un poids gigantesque. Le dernier occupant de la maison dormait visiblement dans le salon, sur un canapé. En réussissant un test de Torche, on trouve sous le canapé, recouvert par une couche de poussière, un journal intime, déchiré et presque illisible. L'impression générale qui se dégage du manuscrit est que l'auteur, Thomas Blossom, était effectivement mûr pour l'asile. Il parle (à travers les morceaux rassemblés), d'un étranger arrivé un soir ; puis son récit s'embrouille, il affirme que sa femme est possédée par l'étranger et qu'elle l'a expulsé de la chambre conjugale ; il conclut en faisant mention de la dernière nuit, de la lumière qui brisa le toit et partit vers les cieux et de ce que sa femme conçut, le matin même, à l'aube (sans qu'il dise de quoi il s'agisse). Le style est dérangeant et l'auteur semble convaincu de la véracité de ses écrits. Il est conseillé au MJ de renforcer l'atmosphère sinistre des lieux.



Information VII - La folie de Thomas Blossom

Source : la clinique pour dérangés mentaux d'Arkham.

Accès : y téléphoner et se renseigner sur Thomas Blossom.

Contenu : Thomas Blossom est interdit de visite et se trouve dans une phase critique de sa folie.

Information VIII - Dégénérescence

Source : la clinique pour dérangés mentaux d'Arkham.

Accès : « cuisiner » l'employé de service au sujet de Thomas Blossom, réussir un test de Bagou.

Contenu : en fait, la dégénérescence mentale de Blossom est accompagnée d'une dégénérescence physique, une maladie inconnue qui l'emportera bientôt.

Évènement VII Rêves

Cause : la visite des personnages au violoniste.

Lieu : l'appartement de chacun des personnages (ou plutôt leurs rêves).

Déroulement : chaque personnage est troublé, chaque nuit après la visite chez le violoniste, par des rêves étranges, pratiquement les mêmes : ils se retrouvent dans le vieux quartier d'Arkham ; la musique d'un violon, folle et sauvage, joue à l'arrière-plan, ils vont à la maison, où la vieille femme ouvre la fenêtre de la chambre... et ils se réveillent systématiquement à ce moment.



Information IX - La dernière maison

Source : le journal hebdomadaire local « la gazette d'Arkham ».

Accès : avoir découvert l'**Information IV – Le quartier brûlé**, réussir un test de Torche.

Contenu : un certain professeur Andrew Stewart vient de mourir, ne laissant pas d'héritier connu. Il enseignait à l'université Miskatonic d'Arkham, et avait disparu il y a un mois de cela ; il a été déclaré officiellement décédé cette semaine. Conformément à ses derniers voeux, sa maison et tout son contenu seront détruits une semaine après son décès. Le journal rappelle aux lecteurs que le professeur Stewart, qui jouissait d'une excellente réputation à l'université, habitait la dernière maison ayant réchappée au grand incendie de 1891. Nulle mention n'est faite de son âge.

Information X - Andrew Stewart

Source : l'université de Miskatonic d'Arkham.

Accès : y téléphoner et se renseigner sur le professeur Andrew Stewart, réussir un test de Bagou.

Contenu : le professeur Stewart détenait la chaire de physique à l'université, et donnait des cours de physique. Il dirigeait aussi le département de recherches astronomiques.



Évènement VIII

La maison de Stewart

Cause : cet évènement n'arrivera que si les personnages visitent la demeure du professeur Stewart.

Lieu : la demeure du professeur Stewart, située sur College Street, juste entre Parsonage et Walnut Street.

Déroulement : la maison du professeur Stewart est une très vieille demeure, et pour pouvoir y accéder, les personnages doivent procéder de nuit, la cambriolant littéralement, car aucun autre moyen d'entrer ne leur est accessible, en raison des dernières volontés du professeur Stewart. La maison est assez vaste mais aucun objet d'intérêt ne s'y trouve. Il apparaît pourtant que le

professeur Stewart s'intéressait à toutes sortes de domaines, y compris l'occulte, l'archéologie, les mathématiques, etc. Au fond de la maison, les aventuriers peuvent remarquer une petite porte donnant sur une cour intérieure, et tout personnage réussissant son test de Torche voit une autre petite porte au fond de cette cour. Si les personnages pénètrent dans la cour, ils constatent que la petite porte est fermée par une barre de bois, et en s'approchant davantage qu'une étoile à cinq branches est gravée dans le bois. S'ils enlèvent la barre et passent la porte, ils se retrouvent dans une ruelle qu'ils reconnaissent immédiatement : une des ruelles du vieux quartier d'Arkham ! Si les personnages font le tour de la maison, ils ne verront pas la porte de l'extérieur.

Évènement IX

Le vieux quartier

Cause : cet évènement n'arrivera que si les personnages décident de rentrer dans le vieux quartier.

Lieu : le vieux quartier d'Arkham (peu importe le moment où les personnages arrivent de la maison, il y fera toujours nuit).

Déroulement : les rues n'ont pas changé depuis la dernière visite des investigateurs : toujours aussi tortueuses, aussi sombres, mais rendues plus sinistres encore par la tombée de la nuit. Au bout d'une demi-heure d'errance dans les ruelles, un bruit sinistre trouble le calme pourtant imperturbable de la nuit : une sorte de feulement, suivi d'un hurlement de loup, entre-coupé d'abolements de chien, le tout sur fond de





clapotis spongieux. Le « cri » ou plutôt les cris, car les bruits se répètent, sont si inhumains qu'ils donnent la chair de poule à tous les personnages présents. Tout personnage réussissant un test de Torche note que les bruits semblent se rapprocher, et qu'ils sont accompagnés de grattements métalliques sur les pavés des rues. Les créatures (si les personnages les laissent s'approcher) ressemblent à des chiens (hum !) de deux mètres de haut, d'un bleu métallique, couverts de taches d'un vert gluant, ces taches elles-mêmes parsemées de boutons purulents et jaunâtres, et munis de griffes qui s'enfoncent dans les pavés. Leur tête est allongée, en forme de cylindre. À la place des yeux, se trouvent des trous obscurément profonds et leur gueule close suinte un magma gluant et collant. Leur vue force les personnages à faire un test de Santé mentale. Les bêtes sont environ une douzaine, assez pour déchiqueter les personnages en quelques secondes. Mais leur fonction est uniquement de les poursuivre et de les amener à un certain lieu.

Évènement X

Le sacrifice

Cause : cet évènement arrivera dès que les personnages seront sur le point d'être rattrapés par les « chiens ».

Lieu : en face de la maison du violoniste, dans le vieux quartier d'Arkham.

Déroulement : les personnages sentent le souffle pestilentiel des créatures juste derrière eux, et tout espoir semble vain. À ce moment, une musique de violon retentit, figeant les

bêtes sur place. Puis les personnages se précipitent vers la maison irrésistiblement attirés par la musique (s'ils ne s'y jettent pas d'eux-mêmes). À peine entrés, l'enfant se met à parler (!), disant à la vieille femme : « Prépare le Sacrifice au grand Nyarlathotep ». Et avant que les personnages puissent réagir, la vieille femme ouvre l'unique lucarne de la chambre. Quatre actions sont possibles :

- **courir vers la porte**, qui s'avère hermétiquement close ;

- **fermer la fenêtre** : de l'autre côté se profile un paysage inquiétant, un décor spatial. Au centre, une étoile noire, gigantesque, qui semble aspirer tout ce qui l'entoure. Elle pulse, comme douée de vie, et d'elle émane une impression de mal infini. La seule vision de cet endroit oblige à faire un test de Santé mentale avec un Désavantage. En plus, tout personnage se penchant dehors pour fermer la fenêtre devra réussir une Sauvegarde de Constitution pour éviter d'être aspiré (ce qui équivaut à la mort) et une Sauvegarde de Force pour refermer la fenêtre, ce qui la referme définitivement. La cérémonie interrompue provoque le départ de l'enfant violoniste, celui-ci s'évaporant en un nuage de fumée noire, laissant uniquement ses vêtements et son violon ;

- Un personnage peut aussi essayer d'**attaquer la vieille femme**. Elle se métamorphose en plusieurs phases. D'abord, sa peau se déride et ses vêtements craquent, puis ses yeux roulent hors des orbites, laissant place à des vers grouillants qui émergent aussi de la bouche et des oreilles, pour finalement exploser littéralement et laisser place à un tas de vers munis de dards, vaguement anthropomorphe. Les PJ doivent effectuer un test de Santé mentale.

Les vers qui marchent

Dés de Vie : 3

Points de Vie : 12

Points d'Armure : -

Malus au toucher : -2

Attaque : attaque de masse (1 dégât, puis 2 dégâts, puis 3 dégâts, et ainsi de suite...)

Capacité spéciales :

- Les vers attaquent en se jetant sur leur victime tous à la fois. Si celle-ci échoue à sa confrontation d'attaque, elle est submergée et subit 1 dégât, puis 2 dégâts le round suivant, et ainsi de suite. Une fois qu'une victime a échoué sa confrontation, les vers se multiplient et attaquent une nouvelle cible. L'horreur d'être submergé par des vers grouillants oblige la victime à effectuer un test de Santé mentale avec un Avantage.
- Les vers étant un groupe, ils sont immunisés contre toutes les armes sauf le feu (notez qu'une lampe à pétrole éclaire la chambre). Un PJ qui s'en saisit et l'utiliser comme arme inflige aux vers 1d12 dégâts au lieu de son dé de dégâts armés.
- Les vers ne maintiennent leur existence que durant 10 rounds. Au bout du dixième round, ils se désagrègent. Vous pouvez mettre en place un Compte à rebours, visibles des joueurs, sans leur indiquer à quoi il correspond.





• La dernière solution consiste à attaquer l'enfant. Il n'est pas affecté par les blessures et les balles le traversent de part en part sans le moindre effet. Quiconque s'approche de lui, le voit ouvrir la bouche, et un grand serpent noir et visqueux en jaillit, l'atteignant automatiquement et obligeant à faire un test de Santé mentale avec un Avantage. La morsure du serpent inflige 1 point de dégât et injecte un poison (en cas d'échec à une Sauvegarde de Constitution, la cible s'évanouit durant 30 - Constitution minutes).

Une fois la fenêtre fermée, l'enfant se transforme en vapeurs noires, et la porte peut être réouverte, permettant aux investigateurs de s'échapper. Arrivés à la porte de la maison du professeur Stewart, ils la trouvent barrée, et il faut l'enfoncer. En cas d'échec à une Sauvegarde de Force, le PJ qui tente de l'enfoncer se blesse (1d4 dégâts).

Évènement XI

Le professeur Stewart

Cause : cet évènement n'arrivera que si les personnages parviennent à sortir du vieil Arkham.

Lieu : la maison du professeur Stewart.

Déroulement : à peine entrés dans la petite cour, ils y trouvent un homme qui les enjoint à refermer la porte et se présente comme le professeur Stewart. Puis, installés dans le salon, devant un verre de whisky, il leur expliquera toute l'histoire : à travers un livre trouvé à la bibliothèque de l'université (sans dire lequel), il

a ouvert une porte dans le temps, vers le vieux quartier d'Arkham. Durant son absence (d'un mois), il a découvert qu'une créature venue d'ailleurs a pénétré dans la demeure des Blossom. La créature a fait un enfant, un avatar, à Joanna Blossom et l'a corrompue à sa cause, la forçant à remettre l'enfant à un gardien qui devait le surveiller jusqu'à sa maturité. Régulièrement, ils effectuaient des sacrifices au père de l'enfant, une créature d'ailleurs nommée Nyarlathotep. Théoriquement, les personnages eux-mêmes, après leur visite purement accidentelle, étaient destinés à un tel sacrifice, devant être attirés durant leur sommeil.

Il vous faudra bien sûr étoffer et présenter cette histoire comme une conversation réelle. Si les aventuriers ont découvert l'**Information II – Joanna Blossom**, l'**Information IV – Le quartier brûlé**, et le manuscrit décrit dans l'**Évènement VI – La maison dans la forêt**, ils regagneront un niveau de Santé mentale chacun. D'autre part, le violon (s'ils l'ont récupéré) est un outil magique permettant à celui qui en joue (peu importe s'il joue bien ou pas) d'obtenir la faveur de Nyarlathotep : le personnage doit effectuer un test de Santé mentale, et il gagne un point de Fortune. Le professeur Stewart les informera de ce détail.

Notez que le professeur Andrew Stewart est lui-même opposé aux forces de Cthulhu, et qu'il peut servir à plonger les personnages dans leur prochaine aventure...



2

La malédiction de la maison Ashdale



Les PJ sont envoyés enquêter sur une mystérieuse maison prétendument hantée, au passé sanglant et effrayant, située au nord de l'Angleterre, dans les collines des Yorkshire Moors.

Évènement I Contact

Cause : un contact des PJ leur demande de l'aide.

Lieu : au gré du meneur de jeu.

Déroulement : cet évènement déclenche le début du scénario. Vous pouvez tout à fait

choisir d'autres approches, mais voici deux propositions :

- Le professeur **Andrew Stewart** (voir *Nocturne pour violon*) contacte les PJ. Il a entendu parler de la malédiction du manoir Ashdale et craint que des forces obscures y soient à l'œuvre. Les PJ ayant été brillants dans leurs investigations et leurs actes dans le vieux quartier, il pense qu'ils sont de taille à enquêter sur la malédiction de la maison Ashdale. Il leur paye des billets d'avions et leur demande d'enquêter. Il a constitué un dossier avec quelques recherches préliminaires (voir **Aide de jeu 1**), mais conseille aux PJ de se renseigner également par leurs propres moyens sur le manoir avant de s'y rendre (voir l'**Information I - Histoire**).

- **Alexander Snout** (voir *L'Affaire Deluze*, une campagne de la collection *Dark Monkeys*) contacte les PJ. Il fait partie d'une société se-



Chronologie de la maison Ashdale

Dates

Évènements

- 100 après J.C. Sous l'empereur Hadrien, une expédition romaine commandée par le centurion Demetrius découvre et détruit un temple païen, dont les prêtres opposent une résistance farouche, quelque part dans le Yorkshire Moors.
- 450 après J.C. Un temple est construit sur le même emplacement. Il est dédié à Shub-Niggurath, un Grand Ancien, et construit par des hérétiques ayant fui le continent, qui terrorisent la région grâce à un Chevreau de Shub-Niggurath (une créature que les hérétiques ont invoqué grâce à des sacrifices à Shub-Niggurath).
- 500 après J.C. Le baron Scott Langlade, précocement converti au christianisme, fait exécuter les prêtres et raser le temple. Le Chevreau reste dans les parages.
- 1527 Le vicomte Henri Cavendish fait construire son château sur le même emplacement, et tyranise les paysans. Le Chevreau revient se cacher dans les sous-sols du château, ancien lieu de culte à Shub-Niggurath.
- 1557 Le vicomte Henri Cavendish et sa suite sont pendus pour sorcellerie.
- 1644 En pleine guerre civile, un détachement d'infanterie anglais, commandé par Sir Richard Stroke, se réfugie dans le château en ruine. Plus de cinquante hommes y meurent, dévorés par le Chevreau, qui est détruit lors du combat.
- 1647 Après la guerre, Sir Richard Stroke, par faveur de la Couronne, fait raser le château.
- 1823 Desmond Ashdale, un Lord assez fortuné, fait construire sa maison à l'emplacement du château. Il réinstaure le culte à Shub-Niggurath.
- 1825 Elisabeth Ashdale donne naissance à un petit garçon, Julian. Elle meurt la même année, officiellement des suites de l'accouchement. Ashdale se coupe alors du monde. En réalité, c'est lui qui a sacrifié sa femme à Shub-Niggurath. Il parvient à invoquer un Chevreau de Shub-Niggurath grâce à ce sacrifice.
- 1828 De mystérieux gitans rôdent auprès de la maison et Ashdale les héberge. Il épouse Assah, une gitane, devant le Chevreau.
- 1831 Assah donne naissance à un fils, Marko, et une fille, Narda.
- 1836 Julian quitte la maison. Il part faire ses études à Cambridge.

Dates	Évènements
1842	Julian rencontre Esther Sanders, dont il tombe fou amoureux.
1844	Julian revient à la maison Ashdale.
1845	Melissa Sanders, fille de Julian et d'Esther, naît dans le déshonneur. Elle est abandonnée.
1846	Esther Sanders vient à la maison Ashdale. Elle est officiellement la fiancée de Julian. Desmond refuse qu'ils se marient.
1848	Desmond commet l'inceste avec sa fille Narda, dont naît Abner Ashdale.
1852	Délaissée et jalouse, Assah empoisonne sa fille Narda. Esther et Julian découvrent le culte de Shub-Niggurath. Esther sombre dans la folie. Devant les yeux de Julian, et sur l'ordre d'Assah, Esther est dévorée par les chiens. Julian se querelle avec son père et lui indique son intention de tout révéler aux journaux. Desmond enferme Julian dans un cachot. Julian sombre peu à peu dans la folie.
1860	Marko tente d'assassiner Julian pour être sûr d'hériter de son père, qui commence à être âgé. La tentative d'assassinat tourne court, Julian a le dessus et enferme Marko dans une oubliette, avant de s'échapper de la maison Ashdale.
1860-1861	Julian, devenu fou, se venge : il assassine des passants dans la forêt autour du manoir, ainsi que des serviteurs d'Ashdale.
1861	Julian pénètre dans la maison, enferme Assah dans une chambre avant d'y mettre le feu. Desmond surprend Julian et le précipite par une fenêtre. Constant qu'Assah est morte, Desmond sacrifice son fils Abner au Chevreau, espérant avoir une faveur de l'entité pour ramener Assah à la vie – en vain.
1862	Desmond, vieux et peu vif, est emmuré vivant par ses serviteurs, qui décident de s'emparer de sa fortune.
1863	Les serviteurs fuient la maison avec tous les objets de valeur qu'ils peuvent emporter.
1863-1891	La maison est crainte et évitée par tous. Libéré des ordres de Desmond, le Chevreau sort de la cave. Il tue trois vagabonds dans la période.
1891	Jonathan Wilkins s'installe dans la maison Ashdale, avec sa femme, sa vieille mère, deux enfants et quatre domestiques. La même année, sa femme accouche d'un enfant mort-né puis succombe.



Dates	Évènements
1894	L'aîné des deux enfants, Robert, croise le Chevreau dans le manoir, tente de lui échapper en courant, et meurt d'une chute dans les escaliers.
1895	L'un des domestiques surprend la créature dans le jardin. Rendu fou par cette vision d'horreur, il tue sa femme à coups de couteau de retour dans la maison, avant de se pendre. Un autre domestique prend congé, effrayé par tous ces évènements..
1900	Le dernier enfant, Thomas, disparaît durant la nuit (il est dévoré par le Chevreau). Son père se suicide d'une balle dans la tête.
1901	Martha Bloomingdale, une domestique, croise la créature. Elle se réfugie dans sa chambre plusieurs jours durant. La vieille mère de Jonathan Wilkins ne reçoit plus ses médicaments et meurt. Martha Bloomingdale finit par quitter sa chambre, elle se rend à la police. Elle avoue ne pas avoir donné son médicament à la grand-mère Wilkins, qui est morte d'une crise cardiaque. Elle est jugée et pendue.
Depuis	La maison est considérée comme hantée, et plus personne ne s'y rend.

crète, le Lotus, et leur explique qu'il a reçu des nouvelles d'une ancienne membre du Lotus, Susan Wilkins. Or, elle est morte d'une crise cardiaque il y a plusieurs années, alors qu'elle avait une soixantaine d'années. Alexander Snout explique rapidement cette étrangeté : la lettre a été perdue par les services postaux et a resurgi il y a une semaine. Cependant, dans sa lettre, Susan indiquait ressentir la présence de forces maléfiques dans le manoir dans lequel sa famille s'était installé. Il s'agit du manoir

Ashdale. Alexander Snout demande aux PJ d'enquêter sur place pour découvrir s'il y a bien des forces maléfiques (et s'il y en a, bien sûr, les défaire). Il leur conseille de se renseigner sur le manoir avant de s'y rendre. Il a constitué un dossier avec quelques recherches préliminaires (voir **Aide de jeu 1**), mais conseille aux PJ de se renseigner également par leurs propres moyens sur le manoir avant de s'y rendre (voir l'**Information I - Histoire**).

Un détail...

Si vous, le maître du jeu, en décidez ainsi, l'un des personnages choisi au préalable pourra être un descendant de Melissa Sanders (voir *Chronologie de la maison Ashdale* pp. 15-17).

Aide jeu 1

Manoir Ashdale

Situé dans le Yorkshire Moors, près de Middlesbrough. Construit par Desmond Ashdale, Lord fortuné, en 1813.

En 1863, les serviteurs de la famille Ashdale fuient la maison. Disent qu'elle est maudite et que plusieurs domestiques sont morts. Par la suite, la maison est crainte et évitée de tous.

Faits divers (relatifs à la malédiction ?) : trois vagabonds sont retrouvés morts dans les parages du manoir, entre 1864 et 1880.

En 91, Jonathan Wilkins s'installe au manoir avec sa femme Deborah et sa vieille mère Susan, deux enfants du nom de Robert et Thomas, et quatre domestiques. Dans la même année, Deborah Wilkins accouche d'un enfant mort-né puis succombe.

Trois ans plus tard, en 94, Robert, l'aîné des deux enfants, meurt d'une chute dans les escaliers.

En 1900, Thomas disparaît dans la nuit et n'est jamais retrouvé. Jonathan Wilkins se suicide d'une balle de revolver.

L'année suivante, Martha Bloomingdale, une domestique des Wilkins, vient se rendre à la police : elle avoue ne pas avoir donné son médicament à la grand-mère Wilkins, Susan, qui est morte d'une crise cardiaque. Elle est jugée et pendue.

Depuis, la maison est considérée comme hantée. Plus personne ne s'y rend.

Évènement II

Premier rêve

Cause : les PJ s'intéressent au manoir Ashdale, l'entité qui y séjourne leur envoie un rêve pour les décourager.

Lieu : où dorment les PJ.

Déroulement : le personnage fait un rêve. Il ressent une peur intense. Il court dans des couloirs très serrés mais extrêmement hauts, baignés par une pénombre inquiétante, et le moindre bruit de ses pas affolés se répercute comme un coup de tambour. Il est complètement perdu, et tente vainement d'ouvrir une des nombreuses portes. Un courant d'air glacial commence à souffler, et il semble amener un rire lointain. Les couloirs sont maintenant en pente. Tout d'un coup, une bouche s'ouvre au bout d'un couloir, et happe le personnage. Il se retrouve dans une pièce sans sortie, et une chaleur intense se répand, suffoquant le personnage. Les murs se resserrent lentement. Le rêveur souffre vraiment, il se sent à la fois carbonisé et écrasé. Il se réveille en sursaut, et se rend compte qu'il transpire abondamment et que le moindre mouvement lui fait mal. Il réalise que ce rêve n'est pas du tout normal.



Information I - Histoire

Source : des livres d'archéologie et d'histoire.

Accès : rechercher sur le manoir Ashdale et réussir un test de Torche.

Contenu : les livres d'archéologie permettent de découvrir que plusieurs bâtiments se sont succédés à l'emplacement de l'actuel manoir Ashdale. Tout d'abord un temple païen, qui fut détruit lors d'une expédition romaine commandée par le centurion Demetrius, sous l'empereur Hadrien. Les prêtres opposèrent une farouche résistance. Trois-cents ans plus tard, vers l'an 450, un nouveau temple fut construit sur le même emplacement, dédié à Satan et construit par des hérétiques ayant fui le continent. Ils terrorisèrent la région. Le baron Scott Langlade, précocement converti au christianisme, détruisit le temple une cinquantaine d'années plus tard, après avoir rasé le temple. Un millénaire plus tard, en 1527, le vicomte Henri Cavendish fait construire son château sur les fondations de l'ancien temple. Il tyranise les paysans. Trente ans plus tard, lui et sa suite sont pendus pour sorcellerie. En 1644, en pleine guerre civile, un détachement d'infanterie anglais, commandé par Sir Richard Stroke, se réfugie dans le château en ruine. Plus de cinquante hommes y meurent mystérieusement. Après la guerre, Sir Richard Stroke, par faveur de la Couronne, fait raser le château.

Évènement III Heathertonn

Cause : lorsque les PJ arrivent à Heathertonn.

Lieu : Heathertonn.

Déroulement : Heathertonn est la ville la plus proche du manoir Ashdale (une heure de voiture, voire une demi-heure en conduisant très vite). C'est une bourgade de cinq mille habitants qui abrite un poste de police, une caserne de pompiers et plusieurs commerces. Il s'agit d'un lieu idéal pour apprendre quelques rumeurs à propos du manoir Ashdale (voir **Information II – Rumeurs locales**).

Évènement IV Deuxième rêve

Cause : l'entité continue à envoyer un rêve aux PJ, dès qu'ils sont passés par Heathertonn.

Lieu : où dorment les PJ.

Déroulement : le PJ rêve qu'il est dans une pièce immense, quasiment dans l'obscurité. Il n'aperçoit pas les murs de la pièce, et il n'y a ni bruit ni souffle d'air. À nouveau, le rêveur sent une peur glaciale l'étreindre, et il se sent observé.

Au fur et à mesure qu'il avance, il aperçoit des cadavres un peu partout, en état de décomposition avancée, qui s'enfoncent dans le sol. Les cadavres

bougent, et s'avancent vers lui : il est rapidement encerclé, et sent qu'il s'enfonce dans le sol. Au moment où les cadavres vont le saisir, il sent une main le happer sous le sol et il est tiré à l'intérieur.

La main provoque une sensation de brûlure, mais quand le personnage est happé par le sol,

il est glacé, et se sent *mort*. Puis il se réveille : il tremble de froid, mais sa cheville, là où la main l'a happée, est irritée, comme légèrement brûlée. Une fois de plus, le rêve est bien plus que réaliste et bien plus marquant qu'un rêve prémonitoire normal.

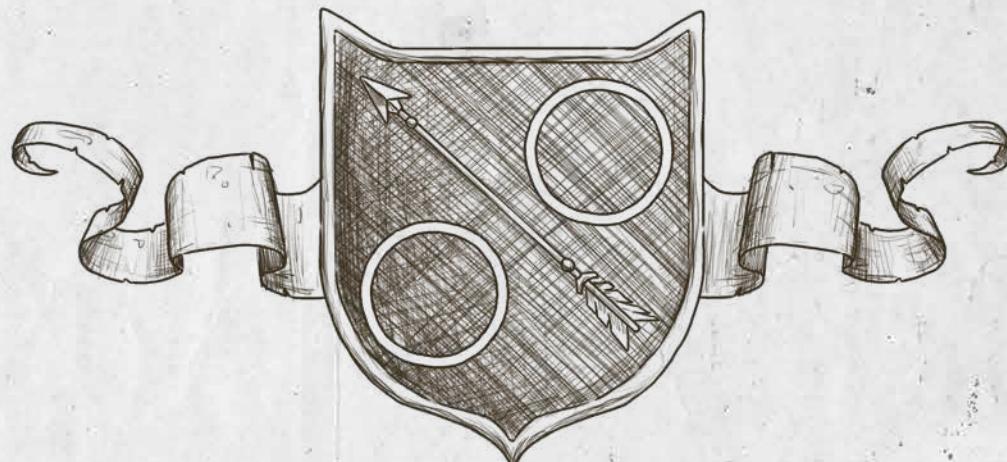
Information II - Rumeurs locales

Source : les habitants de Heathertonn.

Accès : se renseigner dans le village le plus proche du manoir (Heathertonn) et réussir un test de Bagou.

Contenu : les habitants de Heathertonn ne sont pas avares en rumeurs. Ils peuvent indiquer aux PJ les informations suivantes :

- En 1828, de mystérieux gitans rôdaient près de la maison Ashdale. La famille les a hébergés. D'après les rumeurs, Desmond Ashdale, alors veuf, épousa une gitane, Assah.
- En 1836, Julian, le fils de Desmond et Elisabeth Ashdale, quitta la maison pour faire des études à Cambridge. Il revint au manoir familial en 1844.
- En 1846, une femme nommée Esther Sanders vint au manoir Ashdale. Elle affirma aux villageois d'Heathertonn qu'elle était la fiancée de Julian.
- En 1852, Esther sombra dans la folie, puis plus personne n'entendit parler d'elle. Julian partit du manoir après une violente dispute avec son père.
- En 1860 et jusqu'en 1861, plusieurs serviteurs des Ashdale ainsi que des voyageurs furent assassinés.





Évènement V

Les abords de la maison

Cause : lorsque les personnages arrivent à la maison Ashdale.

Lieu : la maison Ashdale.

Déroulement : entourée de toute part par un vaste parc boisé, ceinte par une haute muraille de pierre, la maison Ashdale est invisible de l'extérieur. Les personnages pourront y pénétrer par la seule entrée, une grande grille en fer forgé, dans laquelle est incrusté un « A » sur chaque battant. La grille s'ouvrira difficilement car elle est rouillée, mais le passage est assez grand pour laisser deux voitures de front. Le parc est bien sûr délaissé et envahi par les ronces et les mauvaises herbes, mais la route qui mène à la maison est praticable.

Après un détour, les personnages apercevront la maison : grande, encore en bon état, la maison Ashdale est construite dans le plus pur style victorien. Seule l'aile gauche est en mauvais état, suite apparemment à un incendie. Au moment même où les personnages découvrent la maison, ils se sentent observés, guettés, et cette impression ne les quittera pas avant une bonne demi-heure. Ils pourront forcer la porte (Sauvegarde de Dextérité, en cas d'échec la porte ne peut être ouverte et il faudra passer par les fenêtres). La maison ne dispose pas d'électricité ni d'eau courante, ni de téléphone, ni de chauffage. Des lampes à huile sont accrochées dans toutes les pièces, il y a un puits à l'arrière de la maison, et des cheminées dans la plupart des grandes pièces et dans les chambres d'hôtes.

Personne ne vient dans la maison et les personnages seront seuls pendant tout leur séjour,

sauf s'ils vont rechercher quelqu'un d'autre (et qu'il accepte de venir) ou qu'ils provoquent un incendie, auquel cas des pompiers arriveront de Heatherton dans une heure environ. Notez qu'il faut au moins une demi-heure pour aller à Heatherton, et encore en conduisant vite et en prenant des risques.

Évènement VI

Troisième rêve

Cause : l'entité envoie un dernier avertissement, la première nuit que les PJ passent dans le manoir.

Lieu : la maison Ashdale.

Déroulement : chaque PJ rêve. Le personnage se tient devant la maison Ashdale, en pleine nuit. Des bruits inquiétants lui parviennent du parc, derrière lui, et des lumières s'allument et s'éteignent dans la maison, mais il est incapable de bouger, glacé de terreur.

Des figures apparaissent aux fenêtres de la maison, des visages moqueurs qui observent le personnage. Ils sont tous différents, mais le personnage ne peut pas les identifier ou les reconnaître. Un grondement sourd anime la maison, qui commence à vibrer. Le personnage voudrait fuir à tout prix mais il reste immobile devant la maison. Celle-ci se désagrège, se morcèle, et des gros blocs de pierre tombent tout près du personnage, tandis que le grondement s'amplifie, pour finalement assourdir totalement le personnage. Puis la maison s'écroule, et une créature humanoïde poilue, arborant deux grandes cornes, se tient debout dans les

ruines, juste avant que le personnage ne soit enseveli sous des tonnes de décombres. Il sentira son corps écrasé et broyé, avant de perdre conscience. Le lendemain matin, le personnage sera fourbu et éreinté.

Évènement VII

Explorer le manoir

Cause : les PJ explorent le manoir.

Lieu : le manoir Ashdale.

Déroulement : cet évènement décrit simplement une à une les pièces de la maison (voir **Aide de jeu 2**), et les différentes informations qui s'y trouvent.

1 – Terrasse d'accès.

2 – Hall d'entrée. Un hall assez vaste, où sont affichées les armoiries de la maison Ashdale (deux cercles d'or sur fond noir, séparées par une flèche d'argent).

3 – Escalier menant au sous-sol. En tournant une lampe accrochée au mur, on peut ouvrir un passage secret : l'escalier tourne, se plaçant dans l'autre sens, et le mur, derrière l'escalier, au sous-sol, coulisse.

4 – Escalier menant au sous-sol. Il est parfaitement normal

5 – Chambre des gardiens. Deux personnes habitaient ici. Des vieux costumes dans une armoire indiquent qu'il s'agissait d'un valet et d'une bonne. Un gros trousseau de clés ouvrant toutes les portes (et uniquement les portes) pourra être trouvé ici.

6 – Bibliothèque. Cette pièce est différente de toutes les autres dans la mesure où elle s'élève

jusqu'au premier étage, où une galerie entoure les rayonnages, et à laquelle on peut accéder par un escalier en colimaçon. La pièce contient une échelle. Elle est remplie de nombreux livres, couvrant tous les sujets possibles, le rez-de-chaussée étant surtout occupé par la littérature, la poésie, le théâtre et l'histoire. On peut y trouver l'**Information III - Informations livresques**.

7 – Bureau. C'était ici qu'Ashdale réglait ses affaires courantes. On peut y trouver l'**Information IV - Les lettres de Cambridge**.

8 – Pièce brûlée. Cette pièce a brûlé et le mur est plutôt en piteux état. Il est possible de sortir par là.

9 – Escalier de service. Cet escalier monte au premier étage.

10 – Petit salon. Cette pièce contient une galerie de portraits de la famille Ashdale, mais sans indication de rang. On y reconnaît un homme imposant, à la barbe noire, dont le portrait est accroché au-dessus de la cheminée ; une femme assez jeune, blonde et souriante ; une autre femme, brune, l'air malicieuse, à la peau basanée ; quatre enfants : un jeune homme blond, un frère et une sœur légèrement basanés qui ressemblent à la femme basanée, et un garçon assez jeune très légèrement basané.

11 et 12 – Salle de bains.

13 et 14 – Chambre d'amis.

15 – Chambre d'amis. Desmond Ashdale a été emmuré derrière la cheminée. Des traces de griffes de grande taille (test de Torche) ont gratté les briques. Arracher les pierres permet de découvrir le corps de Desmond Ashdale. Un test de Torche permet de comprendre que l'homme a été emmuré vivant. Le personnage doit effectuer un test de Santé mentale avec un Avantage.

16 – Grand salon. Le grand salon est très luxueux, et une autre série de portraits orne les murs : il s'agit cette fois des chefs de famille Ash-



Information III - Informations livresques

Source : la bibliothèque.

Accès : chercher un livre d'histoire concernant l'histoire de la maison et réussir un test de Torche.

Contenu : chaque test de Torche révèle un livre supplémentaire, dans l'ordre suivant :

- **Rapport du Centurion Demetrius.** Sur la page de garde, il y a écrit : « Extrait des archives du Vatican, traduit du latin ». Il faut 6 heures pour déchiffrer et lire le manuscrit. Il raconte l'expédition du Centurion Démétrius dans la Bretagne du Nord (Angleterre du Nord), sur ordre de l'Empereur Hadrien. L'endroit décrit semble correspondre au Yorkshire Moors. Là-bas, lui et sa troupe de 100 hommes découvrent un camp de païens groupés autour d'une mystérieuse statue que Démétrius décrit comme celle d'un homme cornu. Les païens opposent peu de résistance et finissent par s'enfuir, et les soldats déracinent le totem. Mais les sauvages attaquent durant la nuit, et les pertes romaines sont terribles. Finalement, ils brûlent le totem.

- **Compte-rendu du procès Cavendish – Archevêché de Canterbury.** Il faut 3 heures pour le lire. Il relate le procès du Vicomte Henri Cavendish, qui s'est déroulé en 1557. Le Vicomte, dont le château était construit dans le Yorkshire Moors, fut accusé de sorcellerie et de satanisme, et sur les témoignages accablants des paysans de la région, lui et sa suite furent pendus.

- **Le Diabolisme et la foi Chrétienne.** Un passage de ce livre d'Histoire décrit la vie du Baron Scott Langlade, converti au catholicisme vers l'an 500, et qui ordonna la destruction d'un temple satanique établi dans le Yorkshire Moors, construit par un groupe d'hérétiques ayant fui le continent. Les satanistes furent tués au cours de l'attaque ou brûlés. Il faut 2 heures pour lire ce livre.

- **Journal de Sir Richard Stroke.** Il faut 4 heures pour lire le manuscrit de ce militaire anglais qui vécut de 1603 à 1649. Un épisode, situé en 1644, en pleine guerre civile, raconte comment Stroke et une centaine de soldats s'étaient réfugiés dans un vieux château en ruine dans le Yorkshire Moors. En pleine nuit, les hommes furent pris d'une abominable panique, et commencèrent à se tuer entre eux, et à se précipiter dehors, où l'ennemi les attendait. En 1647, Stroke fit raser le château.

Information IV - Les lettres de Cambridge

Source : le bureau.

Accès : test de Torche.

Contenu : le PJ trouve une série de lettres avec le doyen de l'université de Cambridge, écrites entre 1836 et 1844. Voici un résumé :

- **1836** : le doyen accepte Julian à Cambridge.
- **1837 – 1841** : les lettres du doyen confirment d'excellents résultats de la part de Julian.
- **1842** : l'année est très mauvaise, et le doyen l'attribue à une rencontre féminine de Julian.
- **1843 – 1844** : les résultats de Julian redeviennent excellents et il obtient son diplôme.

dale. Le dernier portrait représente à nouveau l'homme à la barbe noire, du petit salon, mais son nom est marqué : Desmond Ashdale, ainsi que sa date de naissance et de mort : 1708-1862.

17 – Salle à manger.

18 – Service. Les serviteurs amenaient les plats par l'escalier de cette pièce.

19 – Fumoir. Un cigare froid à moitié consommé repose dans le cendrier.

20 – Chambre d'enfants. Cette chambre est prévue pour un bébé, et a souvent été utilisée.

21 – Chambre d'amis.

22 – Bibliothèque niveau 2. Ce niveau de la bibliothèque est constitué uniquement d'une passerelle, et est garnie de livres de théologie, d'occultisme, d'ésotérisme, etc.. Leur seule utilité peut être en tant que livres de référence.

23 et 24 – Chambre d'amis.

25 – Salle de bains.

26 – Boudoir.

27 – Chambre d'Esther. Cette chambre semble avoir été celle d'une jeune femme. On peut y trouver l'**Information V - Le journal d'Esther**.

28 – Escalier menant au grenier. Pour le grenier, voir en 56.

29 – Chambre. Cette chambre semble être celle de jeunes gens, un garçon et une fille.

30 – Chambre. C'était celle d'un jeune homme

31 – Chambre du maître. Cette chambre était celle de Desmond. De nombreux indices indiquent qu'il y habitait avec une femme

32 et 33 – Chambres de domestiques. Elles contiennent des vêtements de valets.

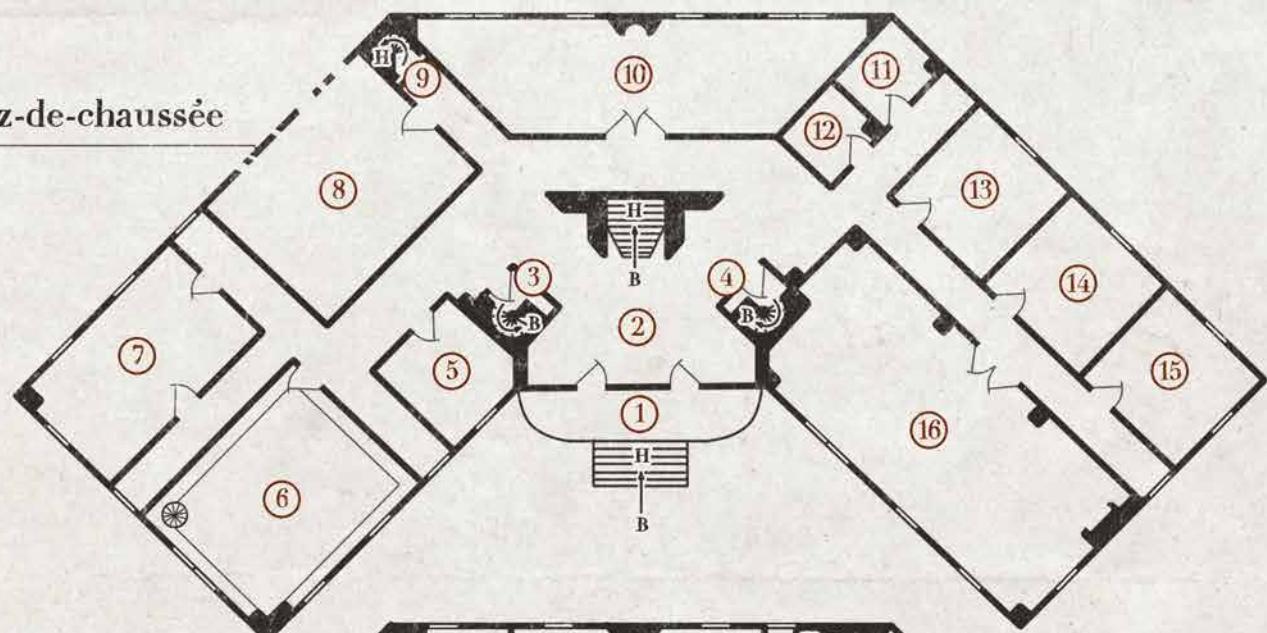
34 – Chambre de domestique. Elle contient des habits de bonne.

35 et 36 – Chambres de domestiques. Elles contiennent des habits de cuisinier.

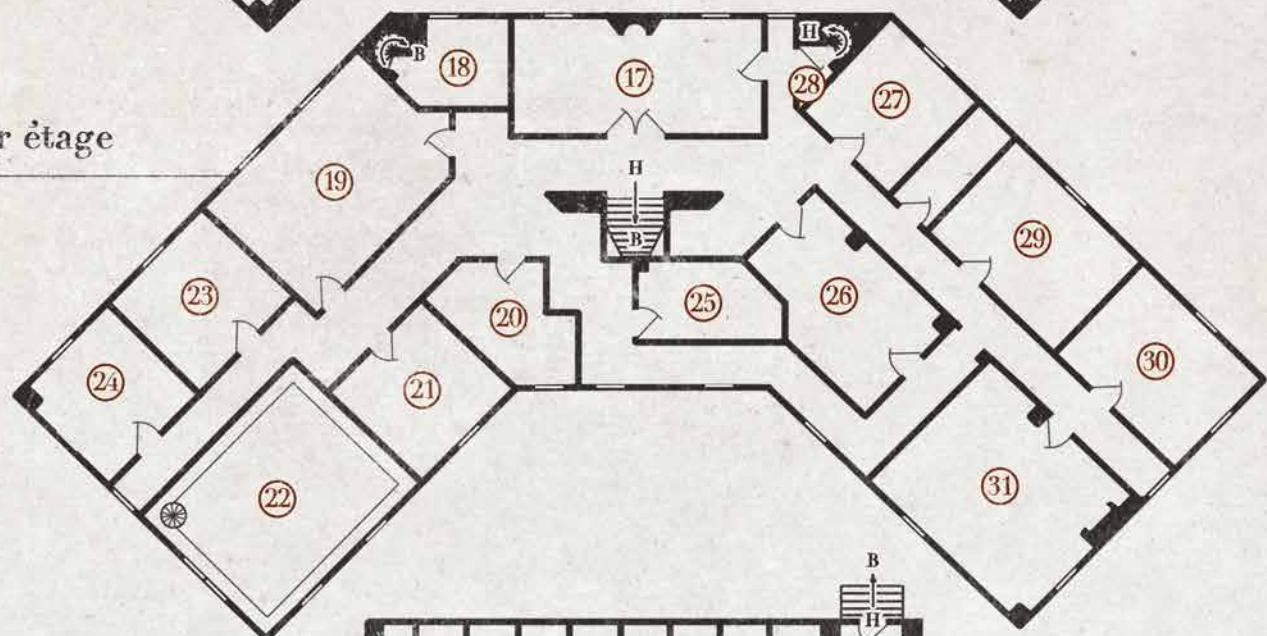
37 et 38 – Chambres de domestiques. Elles contiennent des habits de jardiniers.

La Maison Ashdale

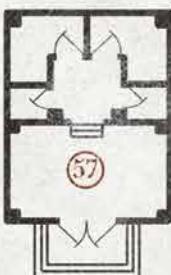
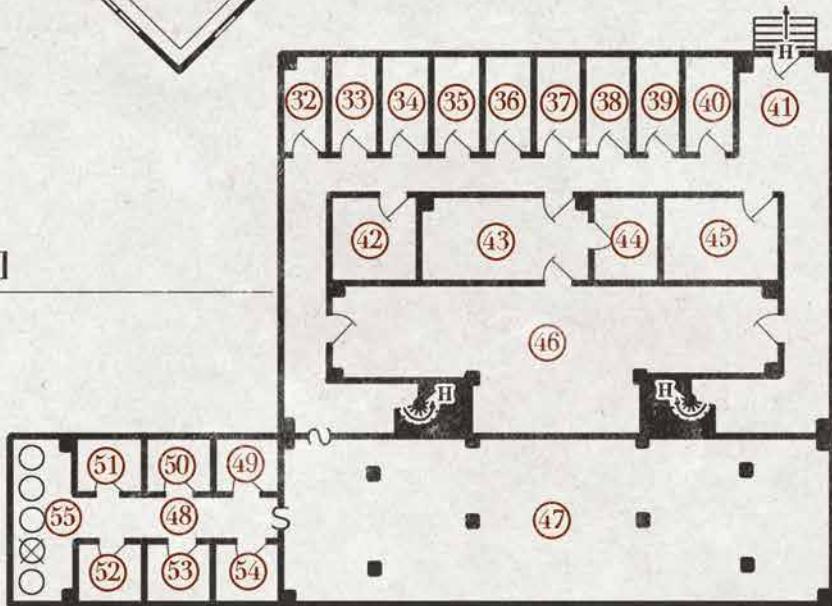
Rez-de-chaussée



1er étage



Sous-sol



Jardin

39 – Chambre de domestique. Cette chambre contient des habits qui ne semblent avoir aucune fonction spécifique. D'après divers objets qui s'y trouvent, les personnages pourront deviner que l'occupant était un cocher.

40 – Chambre de domestique. Cette chambre contient des habits sans fonction spécifique, mais les différents objets qui s'y trouvent indiquent que l'occupant était veneur.

41 – Sortie des domestiques. Cette sortie débouche sur un escalier qui remonte vers la surface, vers le jardin.

42 – Salle de bains commune.

43 – Garde-manger.

44 – Chambre froide.

45 – Remise.

46 – Salle à manger des domestiques et cuisine.

47 – Salle des cérémonies. Cette grande salle, à laquelle on ne peut accéder que par l'escalier (en 3) prouve définitivement qu'un culte impie a été pratiqué dans la maison Ashdale. Une vingtaine de robes rouges marquées d'un symbole en forme de main sont suspendues à un mur, ainsi qu'une robe noire sur laquelle une main en argent est brodée, et un masque de tête de bouc. La pièce est décorée de nombreux chandeliers, et un autel (tâché de trainées brunâtres) se trouve au centre d'un symbole de main tracé au sol, du côté droit de la pièce. Sur le mur droit est accroché un crucifix noir, suspendu à l'envers, et de nombreux bas-reliefs

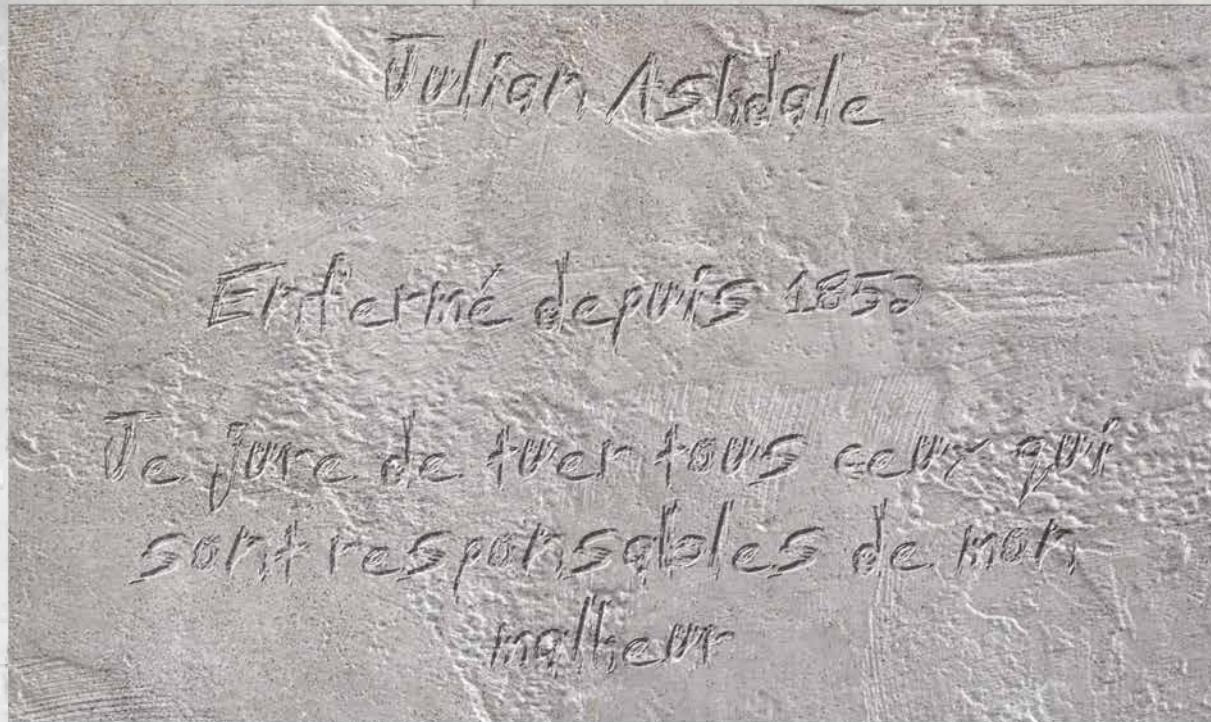
Information V - Le journal d'Esther

Source : la chambre d'Esther Sanders.

Accès : test de Torche.

Contenu : un tiroir se coince. Derrière, un cahier s'est glissé : il s'agit du journal d'Esther. Celui-ci commence le 7 novembre 1846 et raconte la vie d'Esther au manoir Ashdale. Elle décrit ses rapports difficiles avec la famille de Julian, ou plutôt avec son beau-père Desmond, veuf solitaire. Elle fait souvent allusion à sa rencontre avec Julian à Cambridge, et mentionne un lourd secret. Elle se désespère du refus catégorique de Desmond vis-à-vis de son mariage avec Julian, et s'interroge sur les mystérieux serviteurs, tous gitans, et dont certains semblent appartenir à la famille, tout particulièrement une femme inquiétante et ses deux enfants que Desmond traite comme les siens. Le récit d'Esther devient incohérent, et elle parle de mystérieux événements nocturnes, de choses contre-nature que commettent les membres de la famille, d'une acte abominable, et le journal se finit en juin 1852. Esther semble terrifiée, et craint pour sa vie, en raison d'une mort qu'elle ne croit pas naturelle.

Aide jeu 3



blasphématoires décorent la pièce. Au milieu du mur gauche, se trouve une immense tête d'homme-bouc, la bouche grande ouverte. En enfonçant le doigt dans chaque narine, le mur derrière la bouche coulisse, et révèle le passage vers 48.

48 – Cachots. C'est ici que les personnes à sacrifier étaient emprisonnées. Toutes les cellules sont identiques : ne pouvant être ouvertes que de l'extérieur, sans clé, deux chaînes soudées au mur, ainsi qu'une fente sous la porte.

49 et 50 – Cellules.

51 – Cellule. Cette cellule se distingue des autres dans la mesure où c'est là que Julian Ashdale a été emprisonné durant 7 ans. Sur un mur, il a gravé des inscriptions (voir **Aide de jeu 3**).

52, 53 et 54 – Cellules.

55 – Oubliettes. Ces oubliettes sont de profonds puits (vingt mètres) recouverts par des grilles. Celles-ci sont rouillées, et risquent de céder si on marche dessus. L'oubliette marquée d'une croix contient un cadavre complètement décomposé par le temps, mais qui porte un objet qui ne s'est pas abîmé : il s'agit de l'anneau d'héritier de la famille Ashdale. En fouillant l'oubliette, on trouvera aussi un pistolet vide, autour duquel est figée la main du cadavre.

56 – Grenier (non noté sur le plan). Ce grenier, outre de vieux meubles, contient l'arbre généalogique établi par Elizabeth Ashdale. Il s'arrête en 1825.

57 – Caveau familial. Il est situé dans le jardin

Information VI - Le caveau familial

Source : le caveau familial.

Accès : explorer le caveau.

Contenu : Le caveau ne contient que cinq cercueils :

- **Elizabeth Ashdale 1794 – 1825** : le squelette porte des marques de couteau, et l'absence d'un détail risque de frapper : la femme d'Ashdale ne porte pas d'alliance.
- **Julian Ashdale 1825 – 1861** : rien de particulier sur ce squelette aux os brisés, sinon l'absence d'anneau d'héritier.
- **Abner Ashdale 1848 – 1861** : rien de particulier sur ce squelette de jeune garçon, si ce n'est le mystère de son origine.
- **Assah 1803 – 1861** : ce squelette a été brûlé. Il porte une bague de fer à l'intérieur de laquelle est gravé : « D+A ».
- **Narda 1831 – 1852** : rien de particulier sur ce squelette, sinon sa présence dans le caveau familial.

Conclusion

L'aventure proposée est extrêmement flexible et la réussite de la partie dépend surtout du meneur de jeu. De l'exploration des personnages dépendra leur compréhension des drames qui se sont déroulés au manoir. Le Chevreau se déplace dans le bâtiment et dans les environs. Lorsque vous le souhaitez, vous pouvez le faire intervenir pour un combat final. Tout personnage qui voit le Chevreau doit effectuer un test de Santé mentale.

Le Chevreau de Shub-Niggurath

Le Chevreau de Shub-Niggurath est une créature humanoïde poilue, dégageant une odeur de musc et de sous-bois. Elle a deux cornes sur sa tête caprine difforme, et deux bras puissants terminés par trois griffes.

Dés de Vie : 4

Points de Vie : 25

Points d'Armure : 1

Malus au toucher : -2

Attaque : griffes (3 dégâts) x2



L'homme invisible



Les PJ sont invités, par un ami commun, le Radjah Slaam Thâri, à une réception mondaine. Le Radjah est un personnage haut en couleurs de la haute société de Los Angeles, mais aussi un aventureux intrépide en qui les personnages ont entière confiance.

Évènement | Rencontre avec Linda Hunt

Cause : l'invitation par le Radjah Slaam Thâri.

Lieu : le lieu de la réception, un immeuble de Los Angeles, au huitième étage.

Déroulement : il est presque minuit et la réception bat son plein. Il y a plus d'une centaine de personnes. Le Radjah, lorsqu'il voit les PJ, leur présente une jeune fille du nom de Linda Hunt. Il leur demande de la protéger discrètement. En effet, elle a reçu une lettre de menaces (voir **Aide de jeu 4**).

En discutant avec la jeune femme, les PJ apprennent qu'elle n'a aucune idée de qui pourrait bien lui avoir envoyé cette lettre. Elle est fiancée à un homme du nom de Tom Brady, et dirige un institut philanthropique pour handicapés physiques, continuant l'œuvre de ses parents grâce à son héritage. Ni ses employés, ni ses patients, ni son fiancé (qui est dans les affaires, et évite ce genre de réceptions), ni ses amis, ne pourraient lui vouloir du mal.



Aide jeu 4

Pour ce que tu m'as fait, tu mourras.



Évènement II

L'attaque de Linda Hunt

Cause : lorsque le meneur de jeu le souhaite.

Lieu : le lieu de la réception, un immeuble de Los Angeles, au huitième étage.

Déroulement : la jeune femme s'est éloignée des aventuriers, essayant de noyer sa nervosité dans le champagne et la discussion mondaine. Tout d'un coup, un grand cri déchire le brouhaha : la jeune femme se courbe en arrière, au milieu d'un cercle de gens, comme si elle était étranglée, mais il n'y a personne qui la tient.

Et une voix, sortie de nulle part, retentit : « Ce n'était qu'un avertissement, et l'homme invisible refrappera ». Les PJ doivent effectuer un test de Santé mentale avec un Avantage. Puis une grande fenêtre vole en éclats, comme si un corps passait à travers, mais il n'y a rien ! Ensuite un escalier de secours, sur le côté de la fenêtre, commence à se secouer violemment comme si quelqu'un courait dessus, avec toujours personne de visible. Tout coup de feu dans cette direction n'atteint personne. Si les PJ décident de descendre, ils voient une voiture qui démarre, avec personne au volant. Il est possible de remarquer (test de Torche) le numéro d'immatriculation : LA-189. S'ils dé-

Information I - La voiture

Source : les registres de police ou des contacts bien placés.

Accès : rechercher des informations sur la voiture à partir de la plaque d'immatriculation, et réussir un test de Bagou.

Contenu : la voiture appartient à un garage de location (voir **Évènement III – Le garage**).



cident de tirer sur la voiture, ils doivent réussir une Sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, ils brisent une fenêtre (et devront rendre des comptes aux voisins). En cas de succès, le coup touche les pneus, la voiture fait un tonneau et prend feu. Une voix retentit alors : « Vous me paieriez ça ! » et la portière s'ouvrira. Le per-

sonnage le plus proche de la voiture recevra au bout de quelques secondes un choc violent (une sorte de « coup de poing ») qui inflige 1d10 dégâts. Puis la voiture explose, et c'est, provisoirement, la fin des événements.

Linda Hunt est, quant à elle, dans le coma, et transportée à l'hôpital.

Information II - Le sang

Source : le sang coagulé sur les débris de verre de la fenêtre.

Accès : faire analyser le sang.

Contenu : le sang contient une substance inconnue, totalement neutre, à environ 0,01%. Le groupe sanguin est AB négatif.

Information III - Les empreintes digitales

Source : la lettre de menaces.

Accès : faire analyser la lettre.

Contenu : on peut retrouver deux jeux d'empreintes digitales sur la lettre. Une de Linda, l'autre, très petite, inidentifiable.

Évènement III

Le garage

Cause : les PJ se rendent au garage qui a loué la voiture.

Lieu : le garage Bergsman (**Aide de jeu 5**).

Déroulement : la première fois que les investigateurs arriveront, le garage fonctionnera normalement et plusieurs mécaniciens y seront affairés. En discutant habilement (test de Bagou), les PJ obtiennent le nom de l'homme qui a loué la voiture, un certain Tony Ricci, et son adresse. Ceci est une fausse piste : Ricci est un Italien obèse, père de six enfants, et qui n'a pas le moindre argent pour louer une voiture. En revenant au garage, les investigateurs le trouvent fermé (voir **Évènement IV – Le garage fermé**).

Évènement IV

Le garage fermé

Cause : les PJ reviennent au garage après avoir compris qu'on leur avait donné une fausse information.

Lieu : le garage Bergsman (**Aide de jeu 5**).

Déroulement : en revenant, les PJ trouvent la grande porte du garage fermée par un rideau de fer, et un panneau y pend : « En vacances ». On peut quand même accéder à l'escalier à l'arrière par une ruelle donnant sur une arrière-cour. La porte est fermée à clef, et un rideau de fer est baissé sur la fenêtre. Dans le garage, les lumières sont

éteintes, car le courant est coupé, mais un test de Torche permet de remarquer les disjoncteurs. Si un PJ s'en approche, des garagistes embusqués derrière les voitures lui sauteront dessus, armés de clefs anglaises, et d'autres, armés de pistolets (des colts M19) tireront sur les autres.

Il y a un nombre de garagistes égal à celui des aventuriers, et un sur trois a un pistolet, les autres une clef anglaise.

Les garagistes

Dés de Vie : 2

Points de Vie : 10

Points d'Armure : 0

Malus au toucher : 0

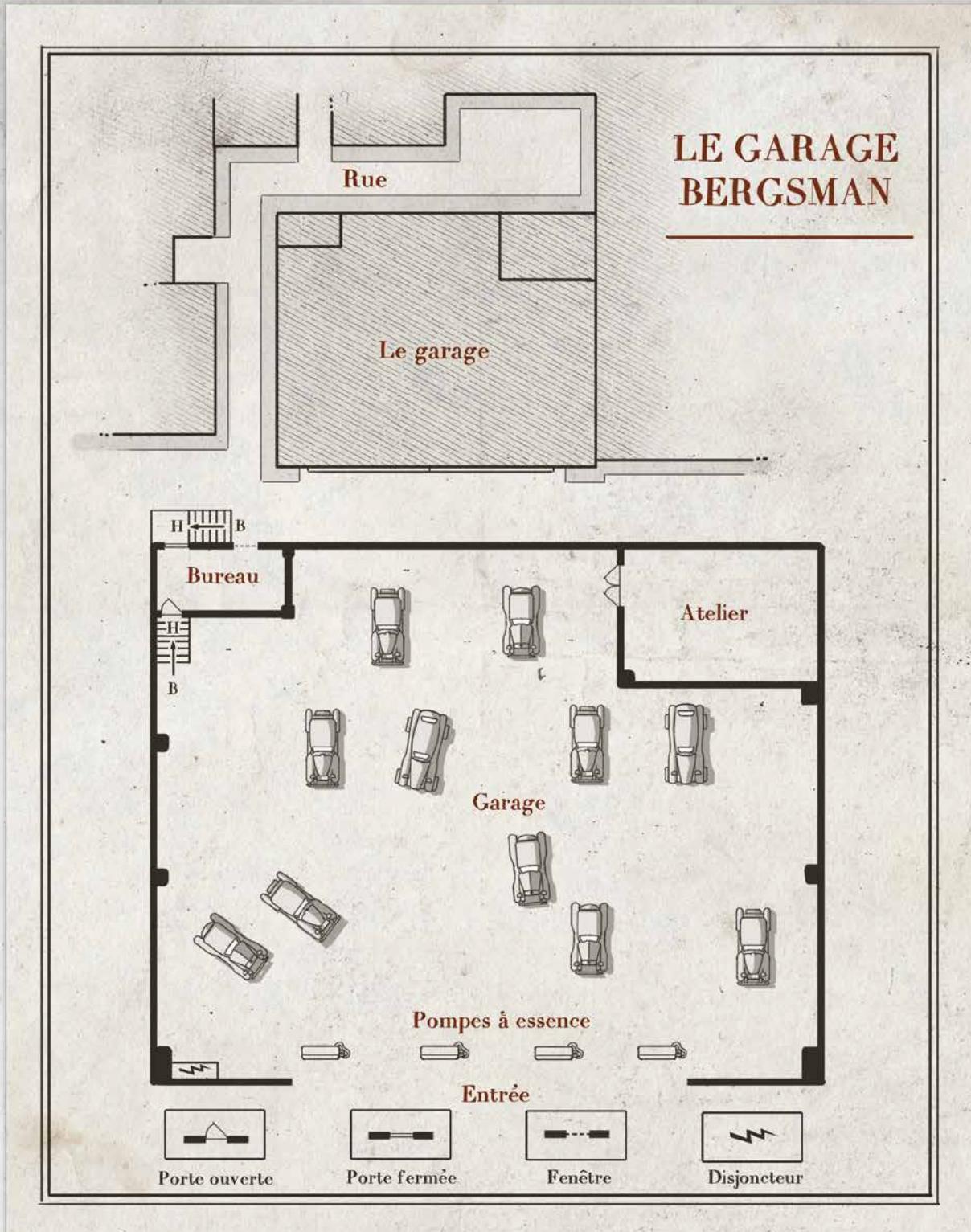
Attaque : Clef anglaise (3 dégâts) ou Colt M19 (4 dégâts)



Si les PJ se font tuer, c'est terminé pour eux ! Sinon, ils peuvent interroger un des garagistes, si ceux-ci ne sont pas tous morts. Les garagistes sont de simples mécaniciens qui ne savent pas grand chose ; « on » leur a demandé de rester en faction au garage, et de liquider toute personne s'y introduisant. Ils sont réticents à parler de leur gang, mais si on les interroge sur la voiture LA-189, ils parleront immédiatement. Un certain David Gore leur a demandé de démonter entièrement trois voitures, dont la LA-189, et ils ne savent pas quels autres numéros. Gore et



Aide jeu 5



son garde du corps, une armoire à glace chauve, sont déjà venus en chercher deux en camionnette et devaient passer pour une troisième, on ne sait pas trop quand. David Gore est, d'après les dires de son garde, gravement handicapé en raison d'un accident récent. Il est en chaise

roulante, le visage bandé, il porte des lunettes noires, ne parle jamais, ne bouge jamais.

Au garage, dans l'atelier, ils peuvent remarquer une voiture complètement démontée, une pile de plaques d'immatriculation et des pots de peinture.



Évènement V

Visite à l'hôpital

Cause : les PJ vont voir Linda Hunt à l'hôpital (on ne leur donne le droit de visite que deux jours après son « accident »).

Lieu : l'hôpital.

Déroulement : les PJ trouveront Linda en compagnie de son fiancé, Tom Brady, un jeune homme visiblement secoué par cette affaire, et qui n'a même pas été prévenu de la lettre de menace. Toute personne prenant contact avec le médecin apprend que Linda a eu plusieurs muscles compressés et froissés au niveau du cou, comme par une pression très forte. Si la jeune

fille est interrogée sur son passé, elle parlera de son ancien mari, un pianiste qu'elle a rencontré à un concert, Abraham Breech, et duquel elle a divorcé (de consentement mutuel), à la suite de la mort de leur enfant (mort-né, sans cause médicale spéciale). Elle l'a perdu de vue, mais se souvient encore de lui, bien qu'elle n'ait plus de photos : c'est un homme grand, aux cheveux noirs, avec une fine moustache, la trentaine passée, aux doigts longs et minces et qui chantait en s'accompagnant au piano, avec une voix assez rauque qu'elle n'aimait pas beaucoup. Il compensait sa vie d'artiste par un hobby pour les sciences, sans toutefois avoir fait des découvertes extraordinaires. Il donne encore des concerts, mais elle ne sait ni où, ni quand.



Évènement VI

Le Chêne-Vert

Cause : les PJ visitent le Chêne-Vert.

Lieu : le Chêne-Vert (**Aide de jeu 6**).

Déroulement : le Chêne-Vert est une propriété à l'écart de la ville, isolée sur une colline boisée. Bien que le haut de l'enceinte soit couvert de tessons de bouteilles, l'accès est facile en raison des grands arbres dont les branches dépassent au-dessus de la muraille. La maison a l'air déserte. À l'intérieur, il ne reste guère que les meubles, mais il n'y a pas de poussière. Toutes les portes sont ouvertes.

Voici la description des différents lieux :

1 – Hall. Un passage sous l'escalier permet d'aller en 10, mais il est indétectable.

2 – Salon. Deux passages secrets, indétectables, sont cachés derrière des tableaux fixés aux murs. Les baies vitrées donnent accès en 3.

3 – Terrasse. Un petit escalier descend dans le jardin en direction de 4.

4 – Garage. L'entrée est fermée par une importante porte de fer, et seule la bonne clef peut l'ouvrir. Il contient une camionnette (vide) et la dernière voiture ainsi que du matériel de mécanicien.

5 – Une galerie de portraits. Aucun n'a de valeur ou d'importance particulière.

6 – Les cuisines. Elles sont en-dessous du niveau du sol. Il n'y a plus rien ici (surtout pas de la farine !).

7 – Chambres des serviteurs. En (a) les chambres meublées, en (b) les toilettes, en (c) : salle de bains.

8 – Salle à manger.

9 – Un trou dans le plafond mène vers le couloir venant de 16.

10 – Le laboratoire. Sur une table, repose un étrange assemblage de poulies et de rouages mécaniques, dont personne ne pourra déterminer l'utilité. Une boîte, sur une autre table, contient trois produits chimiques et une sorte de pistolet étrange qui n'a plus l'air de fonctionner. Les trois produits sont de couleurs différentes, un blanc pâteux, un jaune clair et un vert. Dans une poubelle, on peut trouver un plan brûlé, apparemment celui d'une voiture. Enfin, il y a une sorte de tube de verre accolé au mur avec une plaque de fer par terre et un assemblage curieux de lampes multicolores au plafond. Toute personne, abaissant le levier se trouvant à l'intérieur, voit le tube se fermer ; elle est ensuite baignée de lumière qui la cache à la vue de l'extérieur. Puis les lumières s'éteignent et le personnage a disparu. En fait, la plaque de métal glisse par un passage secret derrière le tube, déposant le personnage dans un couloir donnant sur un autre passage secret vers 2. Une sorte d'interphone permet de parler avec le labo où il n'y a pourtant pas de microphone visible.

11 – Hall.

12 – Chambre meublée. Elle est inoccupée.

13 – Chambre meublée. Elle est inoccupée, mais contient un magnifique piano à queue, visiblement neuf.

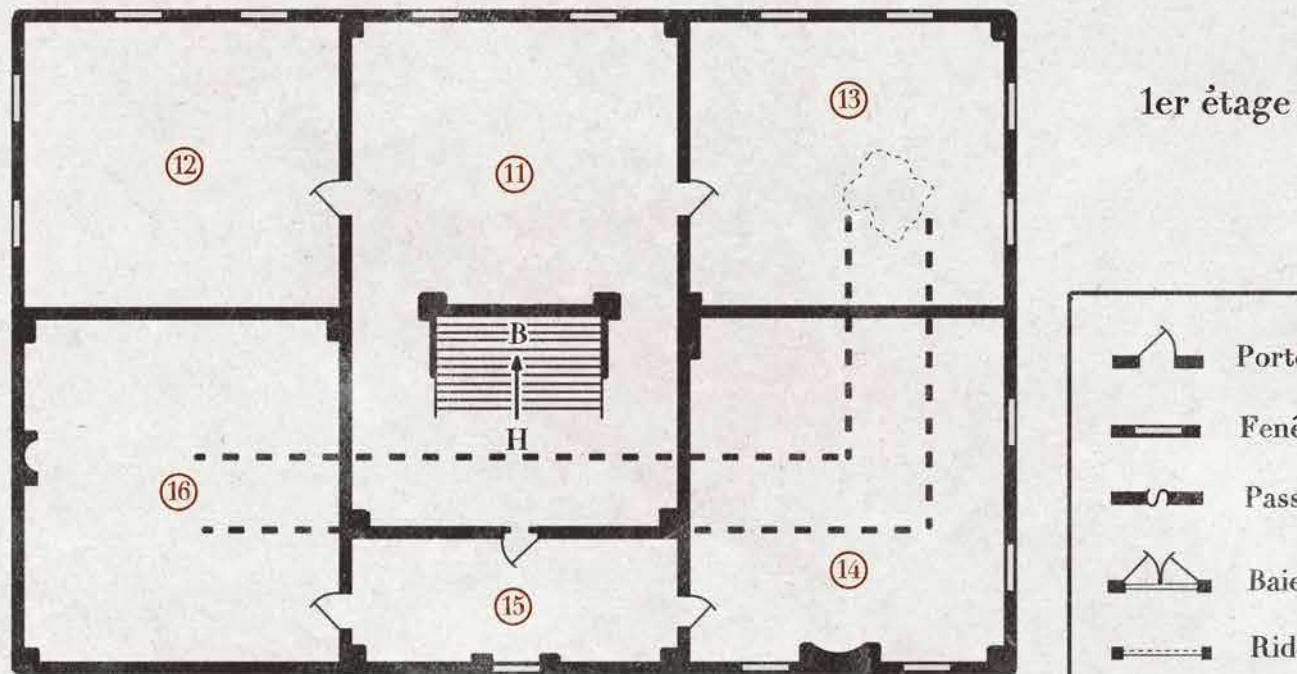
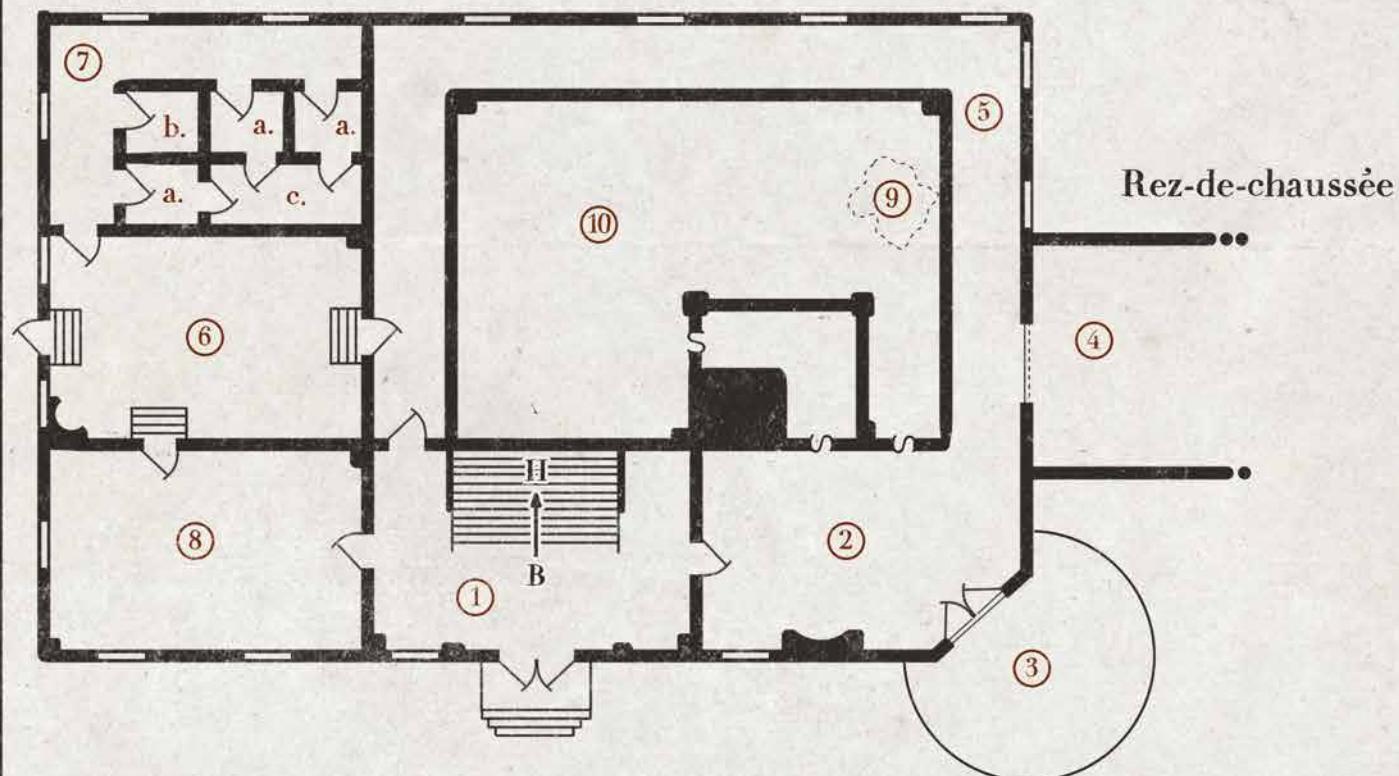
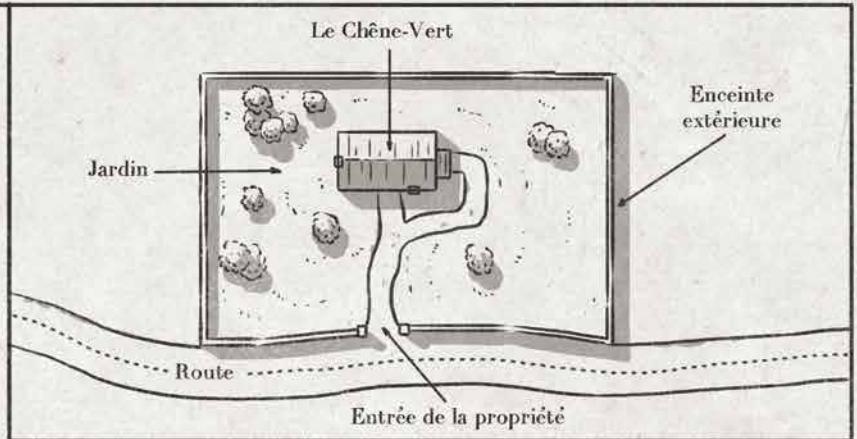
14 – Salon meublé. Il est inoccupé.

15 – Une sorte d'antichambre. Au milieu, David Gore sur son fauteuil roulant, en robe de chambre, pantalon, pantoufles, gants et avec bandages et lunettes à la tête ; attend patiemment les personnages. Lorsque l'un d'entre eux s'approche de lui, il ne bouge pas, puis le saisit

Aide jeu 6

Le Chêne-Vert

0 5 10
mètres



- Porte
- Fenêtre
- Passage secret
- Baie vitrée
- Rideaux de fer



Information V - Les produits chimiques

Source : le laboratoire.

Accès : analyser les produits chimiques du laboratoire.

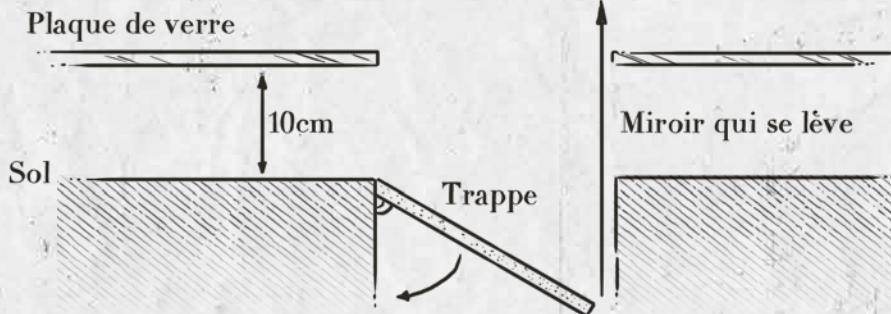
Contenu : une analyse des produits chimiques permettra de découvrir que le premier est de l'amidon (qui se reconnaît dès l'ouverture de la bouteille), le jaune clair (test de Torche) un poison lent mais qui agit d'un seul coup, comprimant les muscles du cou (!) et que le troisième (test de Torche, avec un Avantage si le sang a été analysé), le vert, est un produit totalement neutre. D'autre part, le pistolet n'a pas l'air de pouvoir contenir des balles ou un quelconque chargeur.

brutalement, et d'une main, le projette sur les personnages restants. Il se précipite ensuite vers 16, en riant, et enlève son masque de bandages révélant un vide, à la place de la tête.

16 – En suivant l'homme invisible dans cette pièce, les aventuriers constatent qu'il a laissé tomber ses chaussures et ses gants à l'entrée et ils ne voient plus qu'une robe de chambre ouverte sur le devant, vide, et un pantalon qui court à 10 cm du sol. La pièce est tapissée de miroirs, sauf par terre où il y a un parquet normal. Le pantalon tombe alors, suivi de la robe de chambre, et il n'y aura plus rien ! Les personnages doivent effectuer un test de Santé mentale. Toute per-

sonne courant dans cette direction tombe brutalement : sur toute la pièce, il y a une plaque de verre transparent à 10 cm du sol, où un carré est découpé, en-dessous duquel il y a une trappe (voir **Aide de jeu 7**). En-dessous, il y a un couloir qui aboutit finalement en 9. Si les personnages sortent dehors (par quelque voie que ce soit), ils voient une voiture (personne au volant) filer vers la sortie. Tout coup de feu atteint l'arrière qui prend feu, le moteur se trouvant apparemment à l'arrière, et le devant étant vide (!!). La voiture s'écrase sur la grille, l'ouvrant mais bouchant le passage, et une portière s'ouvre. Ensuite, plus de trace de l'homme invisible.

Aide jeu 7



Évènement VII

La deuxième lettre de menaces

Cause : dès que les PJ sont rentrés chez eux.

Lieu : chez les PJ.

Déroulement : un coup de fil du Radjah leur apprend que Linda a reçu une nouvelle lettre de menaces, et qu'Abraham Breech donne un concert le soir même, pour lequel le Radjah a réservé des places, pour lui et tous les PJ.

Aide jeu 8

Cette fois-ci, toi et lui, vous mourrez.



Information VII - Les habitudes d'Abraham Breech

Source : les rumeurs.

Accès : chercher des informations concernant le concert d'Abraham Breech et réussir un test de Bagou.

Contenu : les PJ apprennent qu'Abraham Breech arrive habituellement cinq minutes avant le concert, pour repartir cinq minutes après, et qu'il donne ce concert en raison d'un contrat qui expirera dès qu'il aura rempli cette dernière obligation.

Évènement VIII

Chez Linda

Cause : cet évènement ne se produit que si les PJ se rendent chez Linda.

Lieu : chez Linda.

Déroulement : la maison de Linda est assez grande et luxueuse. Les différents serviteurs sont pour la plupart des handicapés physiques : un jardinier en fauteuil roulant, un portier nain, un valet de chambre amputé d'un bras, un autre aveugle, etc..

Linda peut montrer la lettre, qui est arrivée le matin même (voir **Aide de jeu 8**).



Information VII -Faux papiers

Source : un falsificateur de passeports.

Accès : chercher des informations dans la pègre concernant David Gore, et réussir un test de Bagou.

Contenu : un faux passeport au nom de David Gore a été commandé à un falsificateur de passeports. La photo sur le passeport est celle d'Abraham Breech, et le groupe sanguin indiqué est AB négatif. L'homme qui l'a commandé était handicapé et n'est jamais venu chercher ce passeport, le dernier d'une série de trois identiques.

Évènement IX

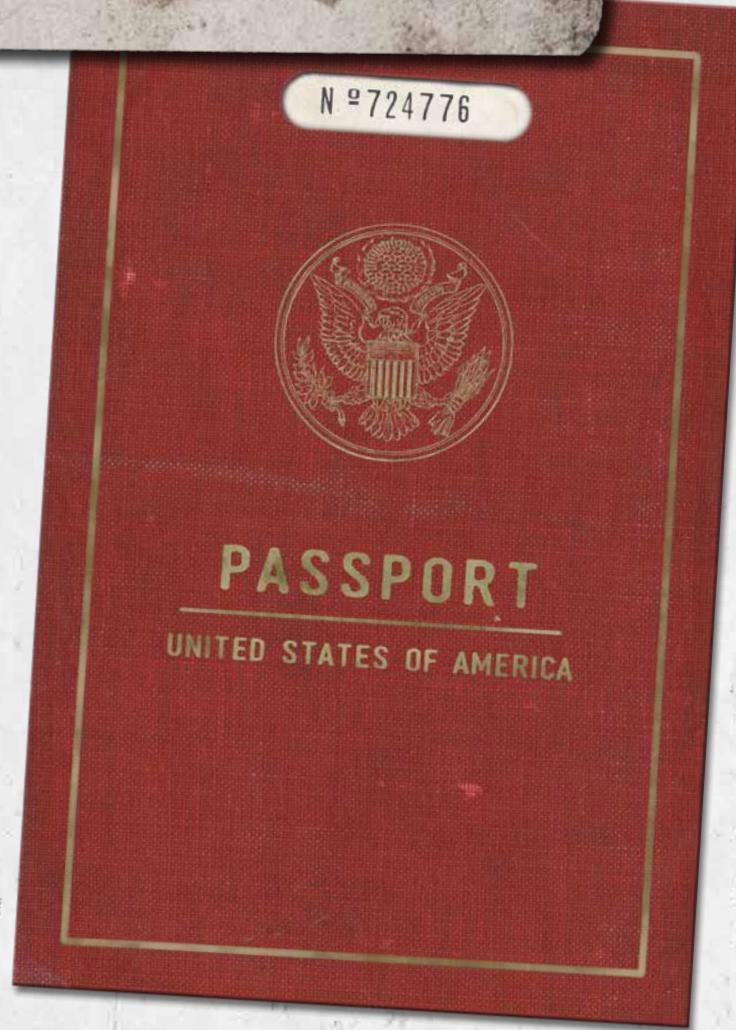
Le concert

Cause : lorsque les PJ vont au concert.

Lieu : le John Anson Ford Amphitheatre.

Déroulement : Abraham Breech arrive en avance sur scène et commence à jouer. Dans la dernière demi-heure du concert, il se met à chanter et sa voix paraît mélodieuse à tous, ne ressemblant en rien à celle de l'homme invisible. Soudain il pousse un râle et s'écroule, comme étranglé, avec personne de visible, ailleurs, bien sûr. Mais, à la différence de Linda, Abraham Breech, lui, est mort...

En fouillant la loge de Breech, on ne trouve qu'une valise, un verre d'eau bu à la hâte (un test de Torche révèle dans le verre des traces du même poison que celui trouvé dans le laboratoire du Chêne-Vert) et deux billets, identiques à ceux reçus par Linda, mais avec les empreintes de Breech uniquement.



Évènement X

Déductions

Cause : cet évènement n'a lieu que si les PJ vont ensuite à la demeure de Linda.

Lieu : chez Linda.

Déroulement : lorsque les PJ arrivent, un serviteur leur apprend que Mme Hunt et M. Brady sont dans leur chambre, et qu'ils dorment volets et portes fermés. On propose aux PJ de s'installer dans la chambre de M. Brady, seul accès à celle de Linda. Le Radjah, une fois installé, aura « la profonde intuition » qu'ils ont tous les éléments en main pour démêler l'éénigme.

À vous, maître du jeu, de les aider, par l'intermédiaire du Radjah, en posant certaines questions, en faisant remarquer certains détails et en récapitulant les évènements, tout en laissant les joueurs penser et deviner eux-mêmes le fin mot de l'histoire. Le véritable déroulement de l'histoire, que le coupable révèlera s'il est confronté, est le suivant : Winston Kremer, nain, malformé de naissance, sans cesse rabroué, n'a pas pu exploiter son génie chimique et mécanique. Amoureux d'une jeune fille aperçue par hasard, il entre au service de ses parents, puis à celui de la jeune fille, Linda Hunt. Furieux du mariage avec Abraham Breech, il administra un poison à Linda Hunt pour provoquer la mort de son enfant et la séparation d'avec Breech. Mais la liaison de Linda avec Tom Brady ranima sa colère et lui fit concevoir un plan diabolique. Il fabriqua d'abord un exo-squelette, puis un poison suffocant et un produit spécial qu'il faisait passer pour celui qui rend invisible. Il déroba

des fonds à Brady et loua le Chêne-Vert, accumulant de l'argent en vendant sa fausse formule en disparaissant dans la pièce aux miroirs (pièce 16) ou dans le tube du labo. Le soir de la réception, après avoir placé des débris de verre et du sang sur le rebord de la fenêtre, il versa du poison à Linda, tira un coup de pistolet à air comprimé dans la vitre, après avoir actionné un magnétophone pour l'avertissement, tandis qu'une machine secouait l'escalier. Il descendit dans la rue, se glissa à l'avant (par où il conduisait) de sa voiture.

Si les aventuriers sont parvenus à l'arrêter à ce moment, il a profité des flammes pour s'enfuir et d'abord tirer un coup de son pistolet à air comprimé sur l'un d'entre eux. Il décida de les attendre au Chêne-Vert, pour les narguer, arrachant un masque amidonné vide, se servant de son exo-squelette pour simuler une grande force et une grande taille, courant sur la plaque de verre pour donner l'illusion de pieds invisibles, disparaissant dans la trappe, etc. Tout son plan visant aussi à amener toutes les pistes vers Abraham Breech, d'où l'achat du piano, la fabrication des passeports, etc., le tout uniquement pour tuer Breech ensuite.

Si un des investigateurs déduit une de ces informations, continuez discrètement.

Si au bout de deux heures de temps réel, ils n'ont pas trouvé, apprenez-leur que c'est le matin. Le nain apporte le petit déjeuner à Linda et Tom, pour, après son crime, disparaître à jamais...



La disparition



Au fin fond d'une sombre forêt en Nouvelle-Angleterre, sur une petite route boueuse, des phares de voitures trouent le voile opaque formé par la pluie et les ténèbres. Les personnages se sont perdus, et ont été surpris par la pluie. Excédés, ils essaient de retrouver la route principale, mais en vain. Soudain, la voiture de tête (s'il y en a plusieurs) s'arrête brutalement, embourbée et bloquant la route. Tout effort pour la dégager ne fera que l'enliser plus encore, et la pluie redouble de violence, tandis que les arbres adoptent des formes inquiétantes et projettent les ombres difformes de leurs branches torturées par le vent. Au loin, un chant sinistre s'élève, un chant d'engoulevents, et le vent semble apporter des cris et chuchotements lointains.

Évènement I Une lueur dans la nuit

Cause : cet évènement est une conséquence du plan du professeur Nathaniel, qu'il n'avait pas prévu.

Lieu : la petite route sur laquelle sont bloqués les personnages.

Déroulement : en scrutant les ténèbres (test de Torche) les personnages pourront apercevoir une petite lumière, sans doute une fenêtre, à leur gauche. Si les personnages décident de traverser la forêt, leur progression sera douloureuse, ils tomberont dans la boue, des branches leur griffent le visage, et ils aboutiront finalement face à un mur de pierre de trois mètres de haut.

S'ils continuent la route, ils arriveront à un embranchement environ cinq minutes après. Un panneau de bois borde la route (du côté de

la lumière) sur lequel il y a écrit : Professeur Basil E. Nathaniel. Au bout de cinq minutes de cette route, les personnages aboutissent à une haute grille de fer, bordée par un mur de pierre de trois mètres de haut, qui s'avère obstinément fermée, la sonnette restant sans réponse. C'est la seule entrée. Un PJ peut la crocheter en réussissant une Sauvegarde de Dextérité (en cas d'échec, il se blesse avec un morceau de la grille de fer rouillée, et devient fiévreux : il aura un Désavantage à toutes ses Sauvegardes durant une heure de jeu).

Une fois le mur traversé, les personnages arriveront à l'entrée de la maison. Notez que la lumière ne sera plus visible à ce moment là.

Évènement II

Entrer dans la demeure

Cause : cet évènement aura lieu dès que les personnages approcheront de la maison.

Lieu : la demeure du professeur Nathaniel.

Déroulement : la maison est visiblement fermée de toutes parts, volets clos et plus aucune lumière ne filtre. La sonnette ne répond toujours pas. En fait, les portes et les volets sont cloués avec des planches de l'intérieur et il faudra les forcer pour entrer. Notez que le courant est coupé. Forcer les portes nécessite une Sauvegarde de Force. En cas d'échec, le personnage parvient tout de même à forcer la porte mais se luxe l'épaule (2 dégâts). Notez que les fenêtres de la pièce 4 (le musée) ne peuvent être forcées car elles sont grillagées.

Évènement III

La demeure

Cause : cet évènement aura lieu si les personnages pénètrent dans la maison.

Lieu : la demeure du professeur Nathaniel (**Aide de jeu 9**).

Déroulement : cet évènement décrit simplement une à une les pièces de la maison, et les différentes informations qui s'y trouvent.

1 – Entrée. Un petit balcon permet d'accéder à la grande porte.

2 – Hall. Ce hall est, malgré sa taille, assez sombre, décoré d'objets africains sans grande valeur.

3 – Salle à manger. Aucun repas ne semble avoir été pris ici.

4 – Musée. Le professeur Nathaniel a rassemblé ici les plus belles pièces de sa collection (voir **Information I – Les objets africains**).





Information I - Les objets africains

Source : le musée

Accès : un test de Torche

Contenu : tous les objets sont originaires d'Afrique sub-saharienne. Trois d'entre eux sont plutôt particuliers : un masque de sorcier et une sagaie ornée de rubans de couleur qui ne semble appartenir à aucune tribu connue, et un gri-gri de la tribu des Massaïs de très grande valeur. Aucun des objets n'est magique.

5 – Boudoir. Le professeur avait coutume d'y discuter avec ses amis. Le boudoir contient un bar, et des magazines d'archéologie et d'occultisme occupant quelques rayonnages (voir **Information II – La dernière expédition**).

6 – Véranda. La véranda est à l'air libre, et contient des fauteuils à bascule et des chaises longues.

7 – Jardin. Quelques plantes poussent ici, des fruits et un petit potager.

Information II - La dernière expédition

Source : les magazines dans le boudoir.

Accès : un test de Torche.

Contenu : un article parle de la dernière expédition de Basil E. Nathaniel et de Winston Sheppard. Le ton est assez ironique, et il semble que l'expédition ait été un échec total.

8 – Serre. Une petite serre borde la véranda, et le professeur y cultive des plantes rares (voir **Information III – Les plantes africaines**).

9 – Cuisine. On aperçoit facilement que cet endroit a été récemment utilisé.

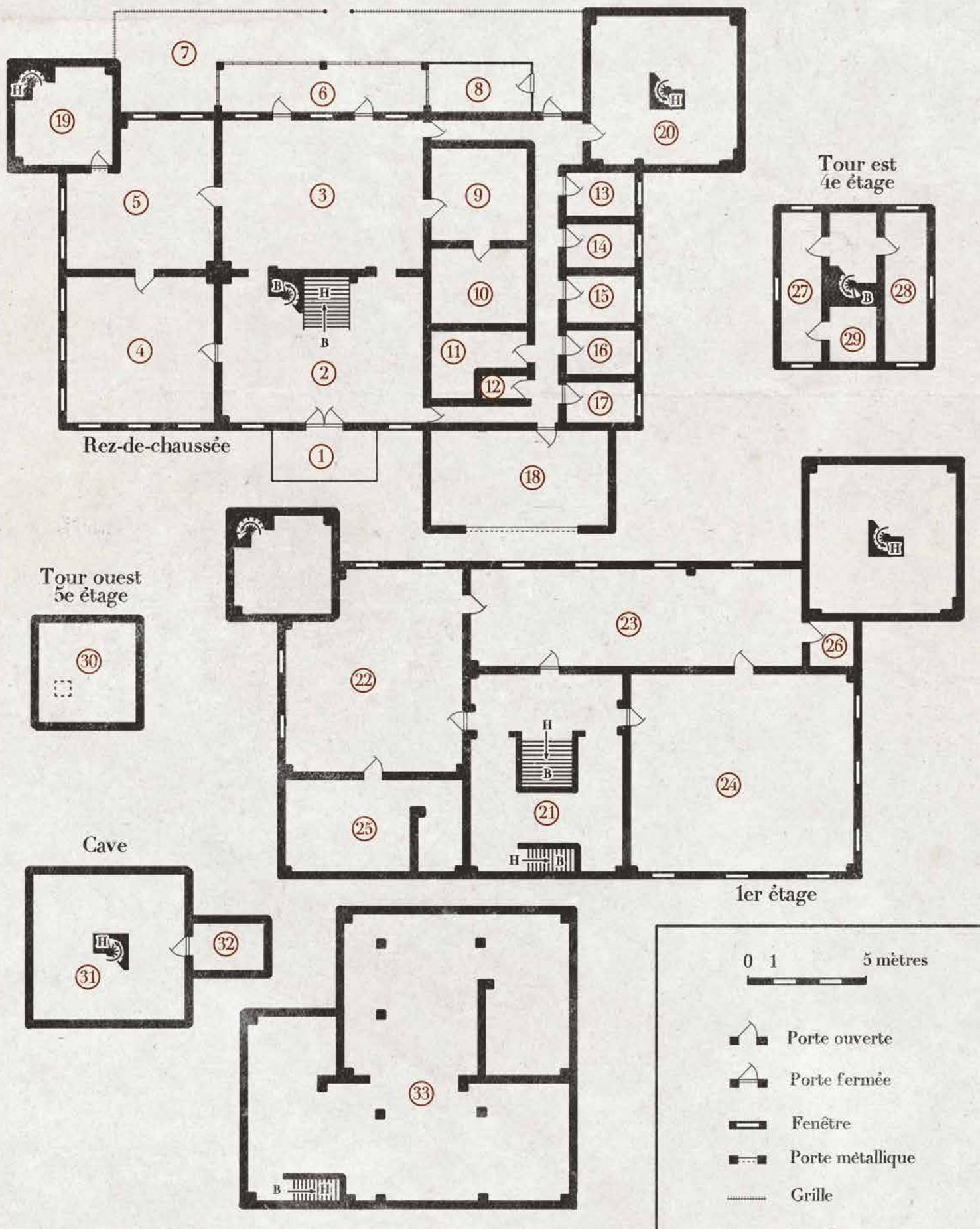
10 – Salle de repas des serviteurs. Quelques couverts sur la table témoignent de l'utilisation récente de cet endroit.

11 – Salle de bain des serviteurs. Il n'y a rien d'intéressant.

12 – Remise. Des objets variés s'entassent ici : balais, outils, marteaux, chiffons, seaux, etc..

13 – Chambre du valet. Charles Lexington loge ici. La chambre est impeccable, et sur un mur pend un portrait du roi d'Angleterre.

Le manoir de Basil Everett Nathaniel





14 – Chambre de la cuisinière. Elizah Garsh loge ici. La chambre est propre sans plus.

15 – Chambre du jardinier. Joseph Leary habite ici. Parmi d'autres habits, on notera un habit de chasse et un vieux fusil dans l'armoire.

Information III - Les plantes africaines

Source : la serre.

Accès : avoir des connaissances en botanique ou chercher à retrouver l'origine des plantes grâce aux livres de la bibliothèque, pièce 23.

Contenu : ce ne sont que des plantes africaines.

Information IV - Récolte

Source : la serre.

Accès : test de Torche.

Contenu : une récolte a récemment été effectuée.

Information V - La Magnolis Curanoeum

Source : le nom de la plante récemment récoltée, Magnolis Curanoeum, comme l'indique l'étiquette.

Accès : rechercher la plante dans les livres de la bibliothèque, pièce 26.

Contenu : cette plante est souvent utilisée par les médecins-sorciers d'Afrique sub-saharienne pour leurs rituels magiques.

16 – Chambre de la bonne. Abigail Downes loge ici. La chambre est plutôt coquette et un tiroir contient un courrier abondant avec une cousine de Providence. Comme ce ne sont que les réponses, une fouille constitue une perte de temps d'environ quatre heures.

17 – Chambre du chauffeur. Maxwell Palmer vit ici. La chambre semble en ordre, mais l'armoire, les tiroirs et le dessous du lit recèlent un fouillis dé-

sordonné. En fouillant un peu (test de Torche), on peut trouver un pistolet dans les habits.

18 – Garage. Il y a normalement 2 voitures ici : une limousine Chrysler, et une camionnette qui n'est pas là (les domestiques l'ont prise pour aller au village). Toute une série d'outils, constituant un équipement assez complet, remplissent le garage (voir **Information VI – Le cric**).

Information VI - Le cric

Source : le garage.

Accès : test de Torche.

Contenu : un grand cric a été déplacé récemment, comme le prouvent les traces de poussière.

19 – Tour ouest. La porte de cette tour est fermée et en fer. La tour fait cinq étages.

20 – Tour est. Cette tour fait quatre étages.

21 – Anti-chambre. Un escalier au fond permet l'accès au grenier. L'anti-chambre est décorée de tapisseries.

22 – Chambre du professeur. La chambre de Basil Everett Nathaniel est en ordre bien que le lit soit défait. Elle ne contient que des effets personnels, dont certains peuvent s'avérer intéressants. Il y a tout d'abord une photo du professeur Nathaniel qui peut permettre son identification. Les clés du reste des pièces sont ici, sauf celle de la tour ouest (19 sur le plan). Fouiller la pièce permet d'accéder à l'**Information VII – Le mot du consul** et la **VIII – La photo**.

23 – Bibliothèque. Cette bibliothèque contient une variété d'ouvrages archéologiques, surtout sur l'Afrique noire, mais aussi quelques autres, et quelques ouvrages d'occultisme. Fouiller la bibliothèque permet d'accéder à l'**Information IX – Les livres de Nathaniel** et la **X – Les livres d'Edmonton**.

24 – Salle de travail du professeur. Basil E. Nathaniel travaille ici, dans une grande pièce où s'entassent des objets variés servant à la restauration ainsi que des immenses catalogues décrivant différentes pièces archéologiques, et des dossiers et des cartes détaillés servant apparemment aux expéditions du professeur. Fouiller la salle de travail permet de découvrir l'**Information XI – Le diplôme** et la **XII – Les dossiers**.



Information VII - Le mot du consul

Source : la chambre du professeur.

Accès : test de Torche.

Contenu : dans un tiroir se trouve du courrier récent. Une lettre tapée à la machine (voir **Aide de jeu 10**) provient de l'Ambassade du Liberia (un état indépendant d'Afrique).

Aide jeu 10



Cher Monsieur,

Nous sommes au regret de vous informer que notre gouvernement ne désire pas résilier l'interdiction d'entrée de notre territoire vous concernant, suite à votre conduite inadmissible envers un citoyen du Liberia lors de votre séjour en 1919, ni qu'il n'a l'intention d'autoriser une expédition archéologique sous votre tutelage sur notre territoire.

Le consul du Liberia.
Benin N'douala



Information VIII - La photo

Source : la chambre du professeur.

Accès : avoir rencontré le professeur Mortimer Edwardson, fouillé la chambre et réussi un test de Torche.

Contenu : une photo de classe sur un mur représente une trentaine de jeunes gens. Basil E. Nathaniel ne semble pas y figurer (en fait, il est méconnaissable) mais on peut reconnaître Mortimer Edwardson juste à côté du professeur de la classe, un petit homme gras et chauve, avec un double menton, l'air un peu moqueur.

Information IX - Les livres de Nathaniel

Source : la bibliothèque.

Accès : chercher des livres de Basil Everett Nathaniel et réussir un test de Torche.

Contenu : Basil Everett Nathaniel est l'auteur d'une dizaine de livres sur l'Afrique sub-saharienne, et ses théories sont assez intéressantes pour un connaisseur d'archéologie.

Information X - Les livres d'Edmonton

Source : la bibliothèque.

Accès : avoir rencontré Julius Edmonton, chercher des livres de cet auteur et réussir un test de Torche.

Contenu : les théories d'Edmonton et de Nathaniel sont totalement opposées. La bibliothèque contient aussi des livres de Mortimer Edwardson et de Jonathan Baffields, mais qui ne présentent qu'un intérêt archéologique mineur.



Information XI - Le diplôme

Source : la salle de travail du professeur.

Accès : test de Torche.

Contenu : sur un mur pend un petit tableau. C'est en fait un diplôme de l'université de Princeton, certifiant que Basil Everett Nathaniel a obtenu un diplôme d'archéologie, et qu'il a été reçu deuxième au concours.

Information XII - Les dossiers

Source : les dossiers d'expédition du professeur.

Accès : avoir découvert l'**Information II – La dernière expédition** et rechercher le dossier correspondant puis réussir un test de Torche.

Contenu : un dossier retrace l'expédition menée par Basil Everett Nathaniel et Winston Sheppard au Congo belge, expédition qui se révéla être un véritable désastre financier semé d'incidents malencontreux et se terminant par un échec archéologique cuisant. En lisant attentivement, on se rend compte que la plupart des erreurs peuvent être attribuées à la négligence de l'explorateur Winston Sheppard.

25 – Salle de bain du professeur. Il n'y a rien d'intéressant.

26 – Bibliothèque. Cette petite chambre contient des livres rares qui traitent tous de la magie des médecins-sorciers d'Afrique sub-saharienne. L'étude intense (pendant une semaine) de ces livres peut apporter un sortilège du Mythe, à la discrétion du meneur de jeu.

27 et 28 – Chambres des invités. Les chambres contiennent deux lits chacune, une armoire, et une table. Elles sont inoccupées et

vides pour le moment mais serviront ultérieurement au logement des investigateurs.

29 – Salle de bain des chambres d'invités. Cette pièce ne contient rien d'intéressant.

30 – Salle de magie. Une trappe dans le sol permet d'accéder à cette pièce, depuis la tour ouest. Elle est sans fenêtre et n'a que très peu de meubles : une table au milieu, quatre lampes à huile suspendues dans chaque coin, et une chaise. Lorsque les investigateurs pénètrent dans cette pièce, les lampes à huile sont

allumées, et c'est la *seule* lumière dans toute la maison. La chaise est renversée, et sur la table, il y a un grand livre ouvert, un petit pot de terre cuite qui contient des cendres (des restes de *Magnolis Curanœum* brûlée) et une liasse de feuilles de papier, contenant des notes du professeur. Une feuille est posée au milieu de la table, et une main hâtive y a tracé quelques mots (voir **Aide de jeu 11**). L'encrier a été renversé, et la personne a marché sur son contenu

répandu. On voit les traces de pas qui se dirigent vers la trappe et qui *rapetissent* au fur et à mesure, comme si la personne rétrécessait, et elles deviennent finalement si petites qu'elles disparaissent totalement. Tout personnage doit, à la vue de ce spectacle, effectuer un test de Santé mentale avec un Avantage. Analyser les papiers mène à l'**Information XIII – Comparaison d'écriture** et la **XIV – Les notes du professeur**.

Aide jeu 11

je n'aurais jamais dû les invoquer... ils sont trop puissants... je ne peux plus les renvoyer... dois utiliser la formule de disparition... sinon ils me tueront... vite...

31 – Cave. La cave est un simple garde-manger, qui ne contient que de la nourriture. Le disjoncteur central se trouve ici.

32 – Chambre froide. Elle ne contient rien d'autre que de la nourriture congelée.

33 – Grenier. Le grenier contient des vieux meubles, des souvenirs d'enfance, etc.. C'est un excellent endroit pour perdre une bonne après-midi à fouiller.





Information XIII - Comparaison d'écriture

Source : les papiers sur la table de la salle de magie.

Accès : comparer ces papiers à d'autres écrits de la main du professeur Nathaniel.

Contenu : l'écriture est la même.

Information XIV - Les notes du professeur

Source : les notes manuscrites du professeur.

Accès : les lire.

Contenu : ces notes expliquent le contenu du livre *Les mystères d'Afrique noire* par le professeur Wilbur N'Dyawé. Elles révèlent trois sorts contenus dedans : *Invoquer un démon nocturne*, *Aura protectrice contre les démons* et *Disparition*. Ce dernier sort est, selon les notes, réservé à un usage en cas de danger extrême. Apprendre un sort nécessite d'y consacrer une semaine. Mais en réalité, aucun n'a d'effet réel : ce ne sont que des sorts retranscrits par N'Dyawé, sans le moindre effet.



Trop directif ?

Ne pensez pas que les évènements qui suivent sont trop directifs. La suite du scénario permet de les modifier ou même de les empêcher, adaptez-vous aux actions des investigateurs.

Évènement IV

Le retour des domestiques

Cause : les préparatifs du professeur Nathaniel.

Lieu : la maison du professeur, le lendemain matin de l'arrivée des personnages.

Déroulement : vers neuf heures du matin, les domestiques reviendront, avec la camionnette Ford, à la maison du professeur.

Les domestiques sont :

- **Charles Lexington** le valet,
 - **Elizah Garsh** la cuisinière,
 - **Joseph Leary** le jardinier,
 - **Abigail Downes** la bonne,
 - **Maxwell Palmer** le chauffeur.

Lors de leur arrivée, ils seront bien plus inquiétés par l'absence du professeur et l'état étrange de la maison que par la présence des personnages. Si

on leur montre la pièce 30 (la salle de magie), ils considéreront les investigateurs non plus comme des intrus mais comme des alliés et leur proposeront l'hospitalité en l'absence du maître de maison. Ils pourront apprendre aux personnages que le professeur leur a donné un congé de trois jours, leur demandant de reprendre le service ce jour à dix heures précises.

Évènement V

Jonathan Baffields

Cause : les préparatifs du professeur Nathaniel.

Lieu : la maison du professeur.

Déroulement : à dix heures, Jonathan Baffields arrivera de Providence. Il a reçu un télégramme le soir précédent (voir **Aide de jeu 12**).

Aide jeu 12





Évènement VI

Mortimer Edwardson

Cause : les préparatifs du professeur Nathaniel.

Lieu : la maison du professeur.

Déroulement : à treize heures, Mortimer Edwardson arrivera de Boston, convoqué par le même télégramme.

Évènement VII

Winston Sheppard

Cause : les préparatifs du professeur Nathaniel.

Lieu : la maison du professeur.

Déroulement : à dix-sept heures, Winston Sheppard arrivera de New York, convoqué par le même télégramme.

Évènement VIII

Bouaké Koumasi et Julius Edmonton

Cause : les préparatifs du professeur Nathaniel.

Lieu : la maison du professeur.

Déroulement : à vingt-et-une heures, Bouaké Koumasi et Julius Edmonton arriveront de Saint-Louis et de Chicago respectivement, s'étant rencontrés dans le train, porteurs tous deux du même télégramme.

Évènement IX

La mort de Jonathan Baffields

Cause : la vengeance du professeur Nathaniel.

Lieu : le musée de la maison du professeur, le matin de la deuxième nuit.

Déroulement : la bonne, ou toute autre personne entrant dans le musée avant neuf heures du matin, découvrira le cadavre de Jonathan Baffields, empalé sur les défenses d'une tête d'éléphant empaillée. Ce spectacle oblige à réaliser un test de Santé mentale avec un Avantage.

Évènement X

La mort de Winston Sheppard

Cause : la vengeance du professeur Nathaniel.

Lieu : la chambre froide.

Déroulement : le matin de la troisième nuit, les personnages pourront remarquer l'absence de Winston Sheppard au petit déjeuner. La cuisinière, ou toute autre personne entrant dans la chambre froide avant 11 heures, y découvrira son corps congelé. Cette vue oblige à réaliser un test de Santé mentale avec un Avantage.



Évènement XI

La mort de Mortimer Edwardson

Cause : la vengeance du professeur Nathaniel.

Lieu : la serre de la maison du professeur, le matin de la quatrième nuit.

Déroulement : au petit déjeuner, on pourra remarquer l'absence de Mortimer Edwardson. Le jardinier, ou toute autre personne entrant dans la serre avant 14 h 00, y découvrira son corps (ou du moins ce qu'il en reste) attaché et recouvert de milliers de piqûres de guêpes africaines. Le corps pourra être (difficilement) identifié et il semble qu'il ait aussi été baillonné et recouvert de miel. Les guêpes, quant à elles, sont toujours dans la serre... Elles attaquent durant sept rounds (2 dégâts). La vue du cadavre oblige à un test de Santé mentale.

Évènement XII

La mort de Julius Edmonton

Cause : la vengeance du professeur Nathaniel.

Lieu : les grands escaliers partant du hall et menant au premier étage, le matin de la cinquième nuit.

Déroulement : Bouaké Koumasi, installé dans une chambre au premier, ou toute autre personne passant devant les escaliers avant 8 heures, découvrira le cadavre de Julius Edmonton.

Le corps est fracassé en bas des escaliers. L'homme a visiblement été projeté à plusieurs reprises et avec violence contre les escaliers, à

différentes hauteurs, et son sang s'est répandu un peu partout. Son corps, un magma sanglant, a apparemment aussi été piétiné. Toute personne voyant cette scène doit effectuer un test de Santé mentale.

À la suite de cet évènement, Bouaké Koumasi ne voudra plus quitter les PJ d'un pas.

Évènement XIII

La mort de Bouaké Koumasi

Cause : la vengeance du professeur Nathaniel, et la présence permanente des PJ autour de Bouaké Koumasi.

Lieu : la salle à manger, durant le repas précédent la septième nuit.

Déroulement : durant le repas du soir, un coup de feu retentit, accompagné d'un bruit de verre brisé, et la tête de Bouaké Koumasi vole en éclats, tandis qu'une silhouette s'éloigne en courant. Si les PJ la poursuivent, ils se retrouveront confrontés à Ubangi, un sorcier africain. Celui-ci essaiera de se cacher parmi les arbres pour prendre un PJ par surprise, et n'essaiera de s'enfuir qu'une fois gravement blessé et ayant distribué un maximum de dégâts. S'il parvient à fuir, les aventuriers pourront le suivre, et il faut alors vous reporter à l'**Évènement XIV – La cabane au fond des bois**.

S'il est capturé, un test de Bagou permettra de le faire parler. Il avouera avoir commis tous les meurtres (on pourra, en fouillant le jardin, retrouver le pistolet qui a servi à tuer Bouaké Koumasi) sur les ordres de son maître, qui est caché dans une cabane au fond des bois. Il



pourra indiquer la position de la cabane, mais ne voudra pas donner de précisions au sujet de son maître. Si Ubangi est tué ou s'enfuit sans être poursuivi, il faudra réaliser un test de Torche en forêt pour retrouver la cabane.

Évènement XIV

La cabane au fond des bois

Cause : cet évènement se déroulera si Ubangi, à n'importe quel moment de l'aventure est suivi, ou interrogé.

Lieu : une cabane au fond des bois.

Déroulement : lorsque les PJ arriveront à la cabane, ils devront s'approcher discrètement. En cas d'échec à une Sauvegarde de Dextérité, ils sont accueillis à coups de pistolets. Sinon, ils surprennent Basil E. Nathaniel et pourront le maîtriser facilement. Il faudra alors vous reporter au chapitre final (voir *Conclusion*, p. 60).

Les domestiques

Les domestiques détiennent chacun plusieurs informations qui peuvent s'avérer intéressantes. Elles devraient être révélées progressivement, et dans l'ordre donné. C'est au meneur de jeu de juger dans quelles circonstances les informations devront être révélées, par quels moyens elles pourront être obtenues, et de les enrober.

Abigail Downes, la bonne

Jeune, charmante et jolie, elle aura tendance à se réfugier dans les bras d'un homme dans les situations de crise. Elle est assez causante, et connaît les faits suivants :

- 1) La petite porte de la bibliothèque donne accès à une collection d'ouvrages d'occultisme.
- 2) Elle a une fois entendu une conversation entre le professeur Nathaniel et Jonathan Baffields : ils discutaient en termes violents d'objets précieux que Baffields avait achetés et que le professeur convoitait.
- 3) Elle a aussi surpris une conversation entre le professeur et Bouaké Koumasi, et a appris à cette occasion que le professeur avait été expulsé du Liberia pour avoir traité un de ses employés, un Libérien, pour comme un esclave.

Charles Lexington, le valet

C'est un Anglais par excellence : distingué, discret, efficace, et il fait honneur à sa profession. Il reste fidèle à son maître et les informations dont il dispose ne sont pas très révélatrices.

- 1) Le disjoncteur central de la cave a été utilisé : c'est pour cela que toutes les lumières étaient éteintes.
- 2) Il est formel sur un point : il n'y a pas de passages secrets dans la maison (quelle idée !).
- 3) Il finira par reconnaître que son maître adoptait un comportement bizarre depuis son dernier voyage en Afrique : il prenait ses repas dans sa chambre, interdisait presque l'accès du premier étage aux domestiques, sortait fréquemment pour aller à la chasse ou en ville, etc..

Elizah Garsh, la cuisinière

Causante et sympathique, cette femme qui atteint la cinquantaine sera disposée à parler tant que son interlocuteur reste poli.

1) Elle avouera assez facilement son antipathie pour Bouaké Koumasi, en demandant ce qu'elle pourrait bien préparer pour ce cannibale. Elle se défendra en affirmant que le professeur ne l'aimait pas non plus, depuis un certain service que celui-ci avait refusé de lui rendre.

2) Elle pourra apprendre aux aventuriers que lorsque le professeur allait à la chasse, il emportait des paquets de rations pour trois personnes au moins.

3) Elle se rappellera aussi de l'époque où le professeur prenait ses repas dans sa chambre, et où il mangeait tout autant.

Joseph Leary, le jardinier

Il est aussi menuisier, plombier, etc.. Il est assez âgé, un peu bourru et boit fréquemment de l'alcool. Il sera surtout disposé à parler près d'un bon verre ou lorsqu'il travaille dans le jardin, momnets où il se détend un peu.

1) Les plantes qu'il cultive dans la serre sont vraiment bizarres : plusieurs sont carnivores, et il a par hasard fait brûler une des plantes avec les cendres de sa pipe. Les vapeurs lui ont fait perdre conscience.

2) C'est son matériel de chasse que le professeur utilisait, ravi à la suite d'un safari en Afrique, bien que le professeur ait été piètre chasseur.

3) Leary connaît l'emplacement de la petite maison de chasse du professeur, mais cette information ne devrait être révélée que si la situation est vraiment bloquée et que vous voulez

faire découvrir aux PJ le repère du professeur Nathaniel.

Maxwell Palmer, le chauffeur

Outre ses talents de conducteur, c'est un jeune homme assez athlétique, mais un peu ténébreux et renfermé. De tous les domestiques, Palmer est celui qui porte le professeur le moins bien dans son cœur.

1) Palmer sera très surpris par la force que le professeur a dû déployer pour cloquer toutes les portes et fenêtres. Selon lui, le professeur n'a pas pu faire ça tout seul.

2) Palmer apprendra aux aventuriers qu'il considérait le professeur comme assez dérangé. Plusieurs fois, il l'avait observé depuis le jardin, et l'avait vu se parler tout seul et faire de grands monologues.

3) Palmer se plaindra de la disparition d'un cric et notera par la même occasion que le grand cric a été huilé et utilisé.





Les invités

Les invités détiennent des informations qu'ils ne seront disposées à révéler qu'une fois certains évènements passés, et avec réticence, ou une fois le professeur Nathaniel capturé.

Bouake Koumasi, haut fonctionnaire libérien

Lors de l'expulsion du professeur Nathaniel, il se trouvait compromis dans une affaire de pots-de-vin, et ne voulut pas intervenir en faveur du professeur, qu'il connaissait depuis la première expédition de celui-ci au Liberia. Il est maintenant vice-consul du Liberia aux États-Unis.

- Suite à l'**Évènement X – La mort de Winston Sheppard**, Koumasi sera disposé à révéler aux PJ que le professeur avait gardé une certaine amertume vis-à-vis de Winston Sheppard, qu'il rendait responsable de l'échec d'une expédition au Congo belge.

- Suite à l'**Évènement XII – La mort de Julius Edmonton**, Koumasi apprendra aux PJ qu'il se trouvait compromis dans une affaire louche lors de l'expulsion du professeur du Liberia, et qu'il ne voulut pas intervenir en faveur du professeur pour cette raison, et qu'il pense que le professeur lui en voulait.

Jonathan Baffields, revendeur d'antiquités

Il a connu le professeur au cours d'une vente d'antiquités, où lui et Nathaniel convoitaient le même lot. Lorsqu'il s'en fit acquéreur, il revendit les objets à très haut prix à un collectionneur qui refuse de les exposer. Or, Nathaniel est convaincu que ces objets pourraient confirmer ses théories, un peu tombées en désuétude.

Baffields est la première victime, ainsi il ne pourra rien révéler.

Julius Edmonton, jeune archéologue

Julius Edmonton s'est rapidement taillé une solide réputation dans ce milieu avec l'aide du professeur Nathaniel. Il a alors réussi à publier un livre qui fut un coup d'éclat révélateur de son talent, mais qui contredisait totalement les théories du professeur Nathaniel.

- Suite à l'**Évènement IX – La mort de Jonathan Baffields**, Edmonton pourra apprendre aux PJ les circonstances de la rencontre entre le professeur Nathaniel et Baffields, et la rancune sous-jacente à cet évènement.

- Suite à l'**Évènement XI – La mort de Mortimer Edwardson**, Edmonton pourra apprendre aux aventuriers que Mortimer Edwardson et Basil E. Nathaniel se connaissaient depuis l'université, qu'ils avaient toujours été rivaux depuis, et qu'Edwardson avait toujours semblé être le vainqueur de cette compétition.

Mortimer Edwardson, archéologue célèbre

Depuis le collège, Mortimer Edwardson connaît Basil E. Nathaniel et a toujours eu la chance qui manquait à ce dernier : de meilleures notes au collège, des études plus brillantes, plus de livres publiés, des théories plus reconnues, une plus grande gloire et plus d'argent. Si un personnage a découvert l'**Information XI – Le diplôme** et demande à Edwardson quelle place il a occupé au concours, il reconnaîtra avoir été premier, « grâce à un petit coup de chance ».

- Suite à l'**Évènement VIII – Bouaké Koumasi et Julius Edmonton**, s'il est interrogé au sujet de Julius Edmonton, il apprendra aux PJ que celui-ci est parvenu dans le milieu archéologique grâce au professeur Nathaniel et qu'il a ensuite écrit un livre contredisant totalement les théories de celui-ci.

- Suite à l'**Évènement IX – La mort de Jonathan Baffields**, Edwardson pourra apprendre aux PJ les circonstances de la rencontre du professeur Nathaniel et Jonathan Baffields, et de la rancune sous-jacente à cet évènement.

Winston Sheffard, dilettante

Winston Sheffard est riche, et passionné par l'archéologie, les safaris et l'exploration. Sa négligence et son insouciance ont provoqué l'échec d'une expédition qu'il dirigeait avec Nathaniel.

- Suite à l'**Évènement VIII – Bouaké Koumasi et Julius Edmonton**, si on l'interroge au sujet de Bouaré Koumasi, il apprendra aux aventuriers que celui-ci a refusé d'intercéder en la faveur de Nathaniel auprès de son gouvernement lors de l'expulsion de celui-ci.

Déroulement général de l'aventure

Cette aventure a volontairement été laissée en grande partie à la charge du meneur de jeu. C'est lui qui doit animer l'aventure avec les éléments donnés. Tout d'abord, les personnages pourront explorer la maison, sans obligatoirement se douter du mystère. Puis le lendemain, leur rencontre avec les domestiques devrait s'avérer difficile, et il faudra que la disparition de Basil E. Nathaniel soit découverte.

Durant les jours suivants, les personnages pourront éplucher les informations contenues dans la maison, et au fur et à mesure de leurs conversations avec les PNJ, ils pourront aussi apprendre des détails intéressants. C'est cette partie qui est le plus laissée au jugé du meneur de jeu. Il devra décrire les discussions avec les personnages, et veiller à ne distribuer les informations que parcimonieusement pour stimuler les joueurs. Les réactions des PNJ devront aussi être déterminées par le meneur de jeu, et si, à force de discussions, la police est quand même prévenue, l'unique policier local s'avèrera inefficace, et bâclera son travail (tout en interdisant aux occupants de la maison de quitter les environs). Vous pouvez même causer des ennuis avec une force de police plus importante, si toutefois ils ne résolvent pas l'affaire eux-mêmes (mais ils sont bien capables de se débrouiller tout seuls !).

Les meurtres sont exécutés par Ubangi, un véritable géant africain. Il surveille la maison, rôdant (très discrètement) autour et attendant le moment propice pour frapper. Les meurtres



seront théoriquement commis, au rythme d'un par jour, mais si les personnages exercent une surveillance serrée, Ubangi saura attendre son

heure, et il profitera du premier moment où sa victime sera seule. Sinon, il utilisera une poudre somnifère et éliminera toute personne présente.



Ubangi

Dés de Vie : 4

Points de Vie : 22

Points d'Armure : 1

Malus au toucher : -3

Attaque : poings (2 dégâts) x 2 ou coup de pied (2 dégâts) x 2 ou lance (5 dégâts) ou sarbacane avec dix doses de poudre somnifère (2 dégâts, si la cible échoue une Sauvegarde de Constitution, elle s'évanouit durant une Minute) ou pistolet (6 dégâts)

Ubangi est un guerrier africain que Nathaniel a rencontré durant son dernier voyage en Afrique. Bien qu'Ubangi soit fou, des traces d'homme civilisé subsistent (comme sa connaissance du pistolet). Il semble qu'Ubangi ait été un soldat, mais ce n'est plus qu'un pantin aux mains du professeur Nathaniel.



Éventuellement, les PJ devraient réussir, soit à confronter Ubangi, soit à le suivre, de préférence avant l'assassinat de Bouaké Koumasi (voir **Évènement XIII – La mort de Bouaké Koumasi** et **Évènement XIV – La cabane au fond des bois**). Notez que Leary et Palmer auront enlevé les planches clouées aux fenêtres dès le premier jour.

Conclusion

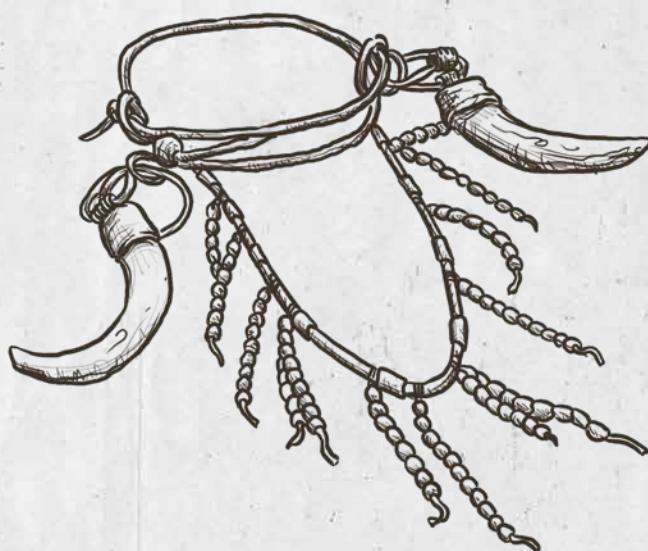
Le professeur Basil E. Nathaniel avait une bonne raison de se venger de chacun de ses cinq meilleurs *amis* :

- **Edwardson** était son rival de longue date ;
- **Edmonton** avait ruiné ses théories ;
- **Baffields** vendit les objets qui auraient pu lui permettre de redorer son blason ;
- **Koumasi** refusait obstinément d'intercéder en sa faveur, empêchant une expédition très importante ;
- **Sheppard** avait ruiné une expédition tout aussi importante.

À la suite de son dernier voyage en Afrique, Nathaniel rassembla les trois éléments de son plan : un livre de « magie » contenant les sorts adéquats, un soldat africain immense et fou, et un défaut de construction de sa maison. Il cacha Ubangi dans sa cabane de chasse puis dans sa maison, congédia ses domestiques pour trois jours, et fit clouer les portes et fenêtres par Ubangi. Il monta dans la salle de magie, fermant derrière lui les portes, prépara la pièce (les empreintes de pas miniatures furent faites avec des cartons) et avec l'aide d'Ubangi et d'un grand cric, il souleva le toit qui était simplement posé ! Puis il le fit tenir avec un autre cric, descendit à l'extérieur à l'aide d'une corde, et Ubangi, qui suivait, tira la corde et le cric, remettant le toit en place (c'est la lumière qu'aperçurent les investigateurs au cours de l'**Évènement I - Une lueur dans la nuit**).

Et les meurtres pouvaient commencer...

Si les PJ ont résolu le mystère de la disparition de la salle de magie tout seuls, ils regagnent un niveau de Santé mentale.





Peur sur Providence



Depuis maintenant plus d'une semaine, une pluie fine s'abat sans cesse sur Providence. Le ciel est perpétuellement couvert par une épaisse et sombre couche de nuages, qui propage une triste grisaille dans les rues, masquant la luminosité du soleil. Un froid glacial accompagne ce temps déjà désagréable, ainsi qu'un vent insidieux et sifflotant, qui s'infiltre dans les moindres recoins, devant lequel nul n'est à l'abri. Et après une période de lassitude morne, s'installe, imprégnant les habitants de Providence comme la pluie, perfidement comme le vent, mais omniprésente comme le froid qui glace jusqu'aux os et remue cette grisaille désolee qui émousse l'esprit, s'installe... La peur.

Évènement I Un temps à rendre fou

Cause : l'atmosphère étrange, déprimante qui règne sur Providence.

Lieu: Providence.

Déroulement : chaque personnage doit effectuer un test de Santé mentale avec un Avantage.



Information I - Les travaux de Steelworn

Source : un ami de l'un des personnages, le professeur Algernon Steelworn, un professeur de métaphysique d'une université de Providence (voir **Aide de jeu 15 p. 79**), et un grand spécialiste des sciences occultes.

Accès : en discutant avec le Professeur au cours d'une visite au personnage.

Contenu : le professeur affirme que la pluie est d'origine magique. Si on lui demande d'où provient sa conviction, il fera allusion à une machine qu'il a construite, et suite à un test de Bagou il invitera les personnages à venir le voir chez lui, le week-end prochain, d'ici quatre jours. Si un personnage engage la discussion avec lui, le professeur fera allusion à des livres grâce auxquels il a pu construire sa machine, et conseillera aux personnages de les consulter. Ce sont *Théorie et pratique de l'exploration du rêve* de Jonathan Hayes, et *L'Onde Hypnos* du docteur Allistair Hensworth.

Information II : L'Onde Hypnos

Source : la bibliothèque municipale de Providence (voir **Aide de jeu 15 p. 79**).

Accès : un test de Torche.

Contenu : le livre de Hayes s'avère introuvable, mais *L'Onde Hypnos* est là. Étudier le livre nécessite d'y consacrer une demi-journée. Le docteur Hensworth pense avoir découvert une onde qui émane du cerveau lorsque l'homme rêve, et qui permettrait aussi de détecter si un homme rêve ou non, et peut-être même de lire son rêve. Ce livre est surtout théorique, et l'application pratique est obscure.

Information III : Le livre épuisé

Source : le bibliothécaire.

Accès : lui demander des renseignements au sujet du livre d'Hayes.

Contenu : il pense que ce livre est épuisé, et qu'il serait éventuellement possible de le trouver chez un antiquaire.



Information IV - Articles de journaux

Source : un des journaux de Providence.

Accès : lire le journal régulièrement.

Contenu : différents articles dans les journaux peuvent paraître intéressants aux personnages car ils présentent un visage inquiétant de Providence. D'une part, le nombre de suicides est en progression constante, ainsi que celui des crimes. Par ailleurs, un journaliste note pertinemment que la friture qui encombre toutes les lignes de téléphone à Providence, a commencé en même temps que la pluie et redouble d'intensité en même temps. Il ne tire aucune conclusion. Enfin, les pannes d'électricité de secteur sont toujours inexpliquées.

Évènement II Le professeur est occupé

Cause : l'activité fébrile du professeur Steelworn avec sa machine.

Lieu : le domicile du personnage ami du professeur.

Déroulement : le professeur décommandera son rendez-vous du week-end et le remettra à la semaine suivante. Il enverra pour cela son assistant, Edward Cleeves, qui apprendra aux personnages que le professeur prépare une expérience importante, et ne désire pas être dérangé. Si les personnages discutent avec Cleeves, et si un personnage évoque l'onde Hypnos, il leur apprendra que le professeur a réalisé le projet du docteur Hensworth ; et qu'il est en pleine effervescence parce qu'il a enfin trouvé un sujet réceptif, qui réagit aux stimulus de l'onde Hypnos. Si un personnage réussit à l'embrouiller

(test de Bagou), Cleeves avouera que l'homme provient d'un asile d'aliénés. Si les personnages insistent, et le mettent en confiance (test de Bagou), il leur apprendra qu'il s'est évadé de l'aside de Saint-John, à Providence, et que le professeur l'a recueilli. L'homme s'appelle Thomas Hart (voir **Information V – Thomas Hart**).

Évènement III Les effets de la pluie

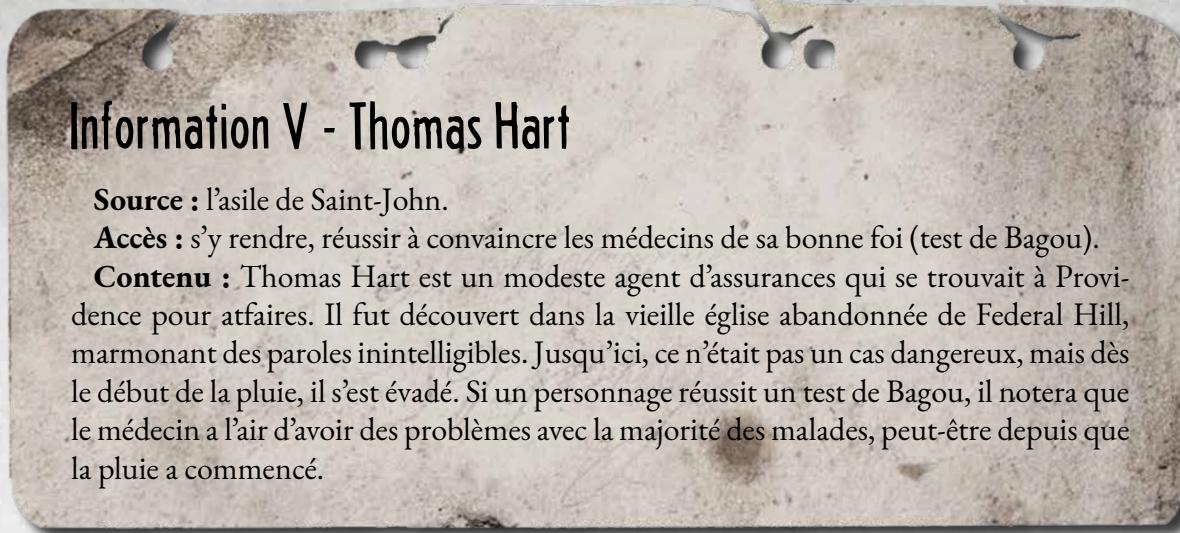
Cause : les effets étranges de la pluie sur le cerveau des malades mentaux.

Lieu : l'asile d'aliénés de Saint-John (voir **Aide de jeu 15 p. 79**).

Déroulement : au moment où les personnages sortent dans la cour de l'asile, ils sont bousculés par un homme qui semble vouloir s'évader, poursuivi par deux infirmiers. Mais

lorsque celui-ci sort dehors, il semble souffrir atrocement et commence à sautiller en hurlant de douleur. Quelques secondes après,

il s'écroule, mort, sans la moindre blessure. Ce spectacle terrifiant oblige à effectuer un test de Santé mentale avec un Avantage.



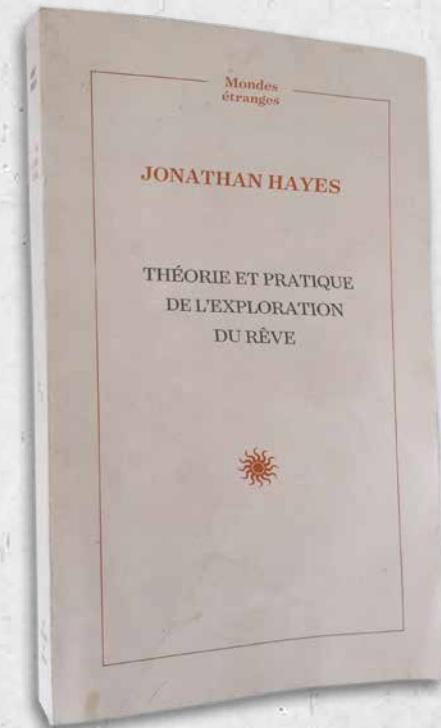
Évènement IV

Théorie et pratique de l'exploration du rêve

Cause : le hasard (fait bien les choses...).

Lieu : Providence, dans une petite rue.

Déroulement : le lendemain, un des personnages, en passant devant une vitrine d'antiquaire, note un livre dont le titre est *Théorie et pratique de l'exploration du rêve* de Jonathan Hayes. L'antiquaire, un vieil homme étrangement ironique, propose son livre à 50 \$. Lorsque le personnage partira, l'antiquaire fera une dernière remarque : « c'est un excellent livre de chevet », comme s'il parlait à lui-même.





Théorie et pratique de l'exploration du rêve de Jonathan Hayes

Ce livre est essentiellement un ouvrage traitant du mystérieux abîme du sommeil et des explorations de l'auteur dans cet endroit ainsi que le moyen d'y pénétrer.

L'accès à l'abîme du sommeil est difficile. Généralement, d'après l'auteur, c'est un évènement qui ne se produit qu'une fois ou deux au cours de la vie des imaginatifs. Seule l'utilisation de certaines drogues exotiques permet des incursions fréquentes dans ce monde. Tout d'abord, il faut que quelqu'un ait connaissance de cet univers.

Il faut ensuite obtenir les drogues adéquates à utiliser et se les procurer (cela peut être résolu par un test de Bagou pour trouver les contacts appropriés). L'obtention, l'usage, l'abus et les effets de telles drogues sont laissés à l'appréciation du meneur de jeu, mais il est certain qu'à la longue, leurs effets devraient être nocifs pour l'organisme du personnage.

Enfin, le personnage doit essayer de pénétrer dans cet univers. La première incursion dans ce monde nécessite d'échouer à une Sauvegarde de Sagesse. En cas de succès, le personnage ne parvient pas à entrer dans l'abîme du sommeil, et pourra faire une nouvelle tentative le lendemain.

L'abîme du sommeil est essentiellement composé d'angles impossibles, de couleurs indescriptibles et de sensations que l'homme ne peut comprendre. La première fois qu'un personnage y pénètre, il doit effectuer un test de Santé mentale avec un Avantage. D'autre part, parcourir cet univers nécessite de franchir des obstacles pour continuer l'exploration.

Pour explorer l'abîme du sommeil, un personnage doit choisir une Sauvegarde de personnalité. Il doit alors franchir un nombre d'obstacles égal à la valeur de cette Sauvegarde. Pour chaque obstacle, il doit réussir une Sauvegarde. S'il échoue, ne serait-ce qu'une fois, il est ramené à son corps et continue à dormir, mais sans rêves. D'autre part, il n'est possible de franchir qu'un obstacle par nuit successive de sommeil (c'est-à-dire un la première nuit, puis à nouveau celui-ci et le suivant au cours de la seconde nuit, puis les deux précédents et un troisième au cours de la nuit d'après, etc.). Si un personnage n'arrive pas à franchir un obstacle, il peut recommencer la nuit suivante. Cependant, s'il passe une nuit sans faire d'excursion dans l'abîme du sommeil, il doit recommencer depuis le tout début (il doit repasser le premier obstacle, puis le premier et le deuxième le lendemain, et ainsi de suite).

Exemple : Avram Jones, investigateur de l'occulte, tente d'explorer l'abîme du sommeil. Il choisit sa Sauvegarde de Charisme, et chaque fois qu'il veut franchir un obstacle, il effectuera une Sauvegarde de Charisme, qu'il a à 9. Il lui faudra franchir 9 obstacles. La première nuit, il réussit à franchir l'obstacle avec un 3, la seconde nuit il refranchit le premier avec un 8 et le second avec un 7, la troisième nuit il passe le premier avec un 9, mais est renvoyé sur le

second par un 11. Il recommence, et finit par arriver à passer le septième obstacle lorsqu'il se trouve forcé de participer à une expédition nocturne, et doit tout recommencer.

Lorsqu'un personnage explore l'abîme du sommeil, mettez en place un compte à rebours de 20. Chaque nuit d'incursion dans l'abîme du sommeil, si le personnage obtient un score sur son test de Sauvegarde supérieur ou égale au compte à rebours, il attire l'attention d'une créature.

Selon le score du compte à rebours, choisissez une créature dans le tableau ci-dessous.

Compte à rebours	Créatures	Comportement
19-20	Byakhee, Mi-Go	Passif
17-18	Maigre bête de la nuit, Serviteur des dieux extérieurs	Passif
15-16	Horrure chasseresse de Nyarlathotep, Vagabond dimensionnel	Passif
13-14	Vampire stellaire, shantak	Passif
11-12	Chien de Tindalos	Passif
9-10	Byakhee, Mi-Go	Agressif
7-8	Maigre bête de la nuit, Serviteur des dieux extérieurs	Agressif
5-6	Horrure chasseresse de Nyarlathotep, Vagabond dimensionnel	Agressif
3-4	Vampire stellaire, shantak	Agressif
1-2	Chien de Tindalos	Agressif
0	Dieu Extérieur (Azathoth, Nyarlathotep...).	Le personnage meurt ou, si sa Santé mentale est à zéro, le Dieu laisse le personnage retourner à son enveloppe charnelle, totalement fou.

Agressif : la créature attaque le personnage.

Passif : la créature apparaît derrière un obstacle, elle n'est pas agressive.



Information VI - Une pluie continue

Source : l'abîme du sommeil.

Accès : y pénétrer.

Contenu : l'étrange pluie et le vent désagréable se poursuivent même ici !!!

Évènement V Le professeur est toujours occupé

Cause : les expériences du professeur Steelworn.

Lieu : Providence.

Déroulement : durant la nuit du samedi au dimanche, la pluie redouble de violence, la demeure du professeur est fermée, tous volets clos, et le téléphone ne répond pas.

Évènement VI Exploration de l'abîme

Cause : cet évènement ne se déroulera que si un personnage pénètre dans la nuit du samedi au dimanche dans l'abîme du sommeil.

Lieu : l'abîme du sommeil.

Déroulement : au cours de son séjour, le personnage apercevra distinctement deux lumières vives, un peu plus loin, et s'il réussit un test de Torche, il verra que la première est une silhouette humaine, étrangement déformée,

qui semble onduler. L'autre, si un autre test de Torche est réussi, semble être une sorte de trapézoèdre de toutes les couleurs.

L'homme franchit plusieurs obstacles dans cette direction, puis disparaît.

Si le personnage essaie de franchir des obstacles en direction du trapézoèdre, il doit choisir la Sauvegarde de personnalité (voir p. 65), mais sans limitation du nombre qu'il peut passer en une nuit. S'il arrive au trapézoèdre, il le contemplera dans toute son immonde géométrie non-euclidienne et devra effectuer un test de Santé mentale avec un Désavantage. Puis il sera ramené à son point de départ, dormant paisiblement.

Événement VII Howard Blake

Cause : le maléfice contenu dans la vieille église de Federal Hill.

Lieu : un des journaux de Providence.

Déroulement : un jeune poète, Howard Blake, a été retrouvé dans la vieille église de Federal Hill, et vu son état, il a été remis à un asile d'aliénés.

Information VII - L'Ordre du Sinistre Savoir

Source : la mairie de Providence (voir **Aide de jeu 15 p. 79**)

Accès : convaincre l'employé (test de Bagou) pour avoir l'autorisation de fouiller les fichiers (test de Torche).

Contenu : l'église de Federal Hill, construite en 1835, a été abandonnée en 1896. Autrefois elle était occupée par un ordre qui se nommait « l'Ordre du Sinistre Savoir ».

Information VIII - L'histoire de l'église

Source : la bibliothèque municipale de Providence (voir **Aide de jeu 15 p. 79**)

Accès : rechercher dans la bibliothèque au sujet de l'église de Federal Hill (test de Torche pour chacune des informations ci-dessous).

Contenu :

- **17 juin 1896** : plaintes du voisinage au sujet des bruits nocturnes. Sans suites.
- **27 octobre 1896** : fermeture de « l'Ordre du Sinistre Savoir », à la suite de la disparition du fondateur et dirigeant, le révérend Nye.
- **23 mars 1919** : lors d'une panne d'électricité dans le quartier un groupe de personnes s'est rassemblé autour de l'église, portant torches et bougies malgré la pluie et l'orage. Ils voulaient disent-ils, empêcher le *Mal* de sortir.



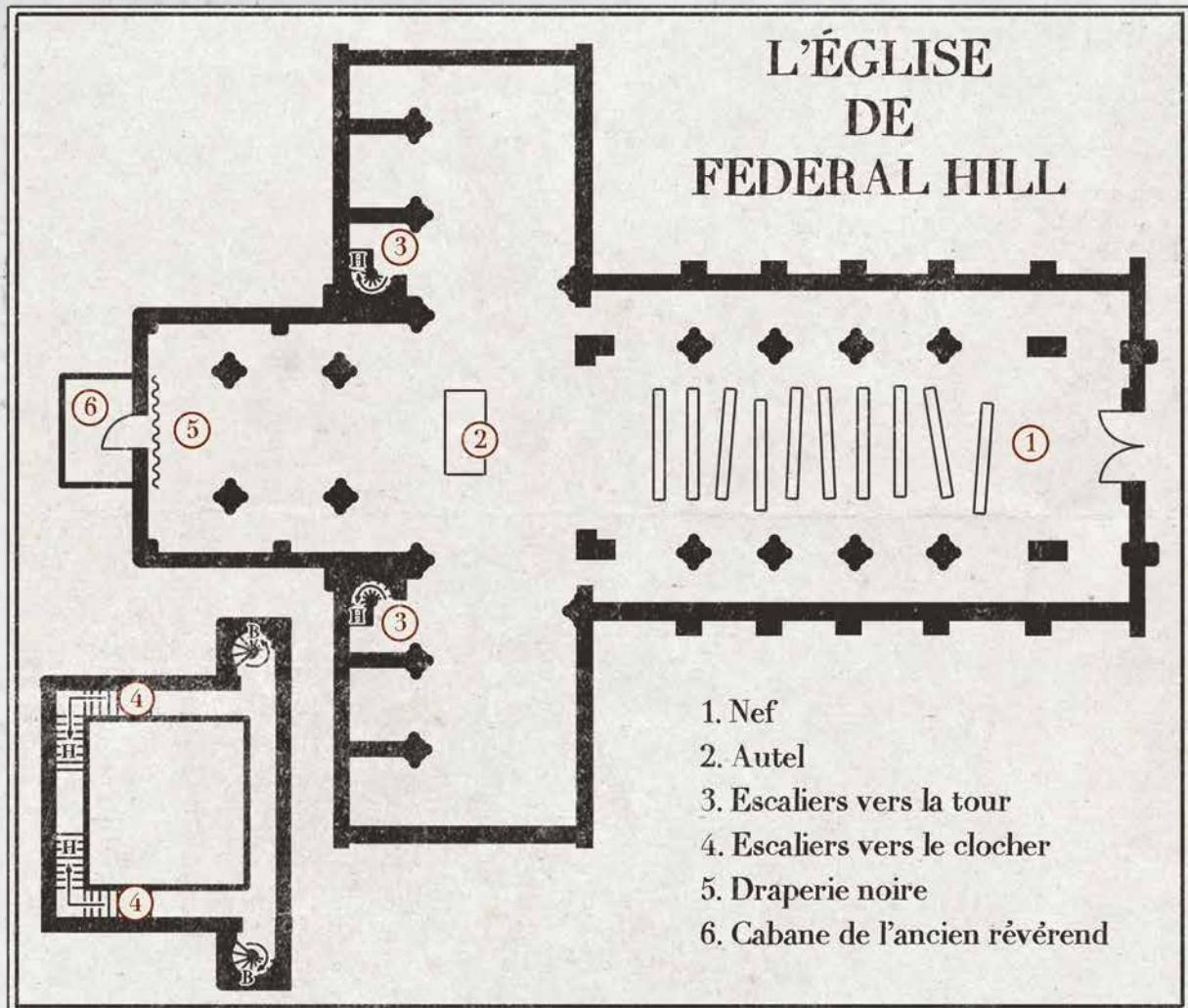


Évènement VIII

Federal Hill

Cause : cet évènement n'arrivera que si les personnages décident de visiter la vieille église de Federal Hill.

Aide jeu 13



À l'intérieur, les décos sont étranges et perturbatrices. Elles représentent toutes des hommes en train de lire des livres, ou de fouiller des bibliothèques, ou parlant à une foule. Les hommes sont habillés de noir, et les livres sont reliés en noir.

Les vitraux, eux aussi, sont très sombres, et les couleurs prédominantes sont le noir (mais

si !), le rouge, le violet et le mauve. Les motifs sont visiblement abstraits, et si un personnage les examine de trop près, il se sentira très vite comme fasciné, et s'il ne réussit pas une Sauvegarde de Charisme, il perd un point de Fortune. Un test de Torche permet de trouver, dans les bancs de la nef, une vieille « Bible », le Catéchisme du Sinistre Savoir.





Le Catéchisme du Sinistre Savoir

Ce livre parle de la vénération des ténèbres, et donne des instructions, ainsi que des chants religieux. Si personnage a déjà été confronté au Mythe, en particulier à une représentation de Nyarlathotep, il comprendra en lisant le Catéchisme du Sinistre Savoir que le culte est lié à cette entité.

L'autel a apparemment été détérioré, car le bois est abîmé, et on ne distingue pas les bas-relief. Par contre, si on renverse l'autel, on découvre un second autel en pierre rivé au sol, sur lequel repose un petit trapézoèdre, de la taille d'un poing.

Lorsque la lumière l'éclaire, il commence à briller et à changer de couleur, puis c'est une véritable cascade, un arc-en-ciel, mais qui ne dégage pas de lumière : il semble au contraire l'absorber. Les angles deviennent progressivement bizarres, et quiconque l'examine alors doit effectuer un test de Santé mentale avec un Avantage. Il est possible d'emmener le trapézoèdre avec soi.

Si un personnage examine le trapézoèdre, il se sentira rapidement à la fois fasciné et dégoûté, et devra réussir une Sauvegarde de Charisme pour en détacher les yeux, sinon il découvrira d'autres profondeurs du trapézoèdre, et devra effectuer un test de Santé mentale avec un Avantage. S'il échoue, il devra effec-

tuer un nouveau test de Santé mentale avec un Avantage, et ainsi de suite. C'est ainsi que Thomas Hart, Howard Blake, et bien d'autres, sont devenus fous. Un personnage devenu fou remettra le trapézoèdre et l'autel à leur place, puis sombrera dans la démence.

Au fond de l'église, une grande draperie noire couvre le mur. Si un personnage l'examine (test de Torche), il verra qu'un motif est dessiné dessus, avec une couleur encore plus noire que celle de la draperie : un trapézoèdre.

La tour est une unique pièce de 15 x 15 m, avec le plafond à 10 m au-dessus du sol. Deux vieilles cloches y sont suspendues, et un petit escalier longeant le mur permet d'accéder au clocher. Si un personnage se croit malin et tire sur une corde, laissant sonner une cloche, celle-ci se détachera et s'écrasera sur lui. En cas d'échec à une Sauvegarde de Dextérité, le malheureux subira, 10d6 de dégâts, tandis que la cloche s'écrase dans un vacarme infernal qui attirera la police et ameutera tout le voisinage.

Évènement IX

Le professeur et le trapézoèdre

Cause : cet évènement ne se déroulera que si les personnages contactent Steelworn et lui parlent du trapézoèdre.

Lieu : Providence.

Déroulement : le professeur paraîtra tout d'un coup très nerveux et très excité, et voudra connaître un maximum de détails. Il apprendra aux personnages que lui aussi a fouillé l'église, sans rien découvrir, et les conviera à sa prochaine expérience.

Évènement X

Un forain en ville

Cause : la manipulation du trapézoèdre par les personnages, et surtout son exposition à la lumière.

Lieu: Providence.

Déroulement : les personnages apprendront par leurs connaissances qu'un mystérieux forain esl arrivé en ville, et qu'il donne un spectacle tout à fait terrifiant.

Une sorte de cérémonie est tenue à la fin, et l'homme annonce la destruction du monde. Ce spectacle semble provoquer des cauchemars atroces chez ceux qui l'ont vu, qui pourtant retournent y assister.



Évènement XI

Le spectacle forain

Cause : cet évènement ne se déroulera que si les personnages décident d'assister au spectacle du mystérieux forain.

Lieu : une grande place publique à Providence (**Aide de jeu 14 et Aide de jeu 15 p. 79**)

Déroulement : les roulettes de forains sont au nombre de quatre, installées au milieu d'une grande place. Deux chevaux sont attelés à la roulotte 1, et se tiennent généralement devant la scène. Si on s'approche, ils se montreront agressifs et nerveux, et ne se laisseront pas approcher. Si on les attaque (et dans ce cas seulement) ils se transformeront rapidement en Shantaks, car ils sont en fait transformés en chevaux par la magie du forain. Voir les chevaux se transformer en Shantaks implique un test de Santé mentale.

Les roulettes 2 et 3 sont volets clos et portes fermées, mais elles sont en fait vides. C'est à la tombée de la nuit que le forain et son « matériel » se matérialisent dans la roulotte 3. Les roulettes 1 et 4 sont peintes de couleurs sales et une petite fenêtre grillagée est du côté opposé à la scène. Si un personnage tend l'oreille (test de Torche), il percevra comme des grognements, parfois des plaintes et des glissements lourds. S'il se hisse à une fenêtre (Sauvegarde de Force, en cas d'échec le personnage tombe lourdement au sol et se blesse, 2 dégâts), il ne verra que les fenêtres, mais les bruits se feront plus précis, et une forte odeur animale et de charnier pourra être sentie. Il lui semblera voir des formes qui se déplacent, et s'il scrute les ténèbres (test de



Les Shantaks

Dés de Vie : 5

Points de Vie : 25

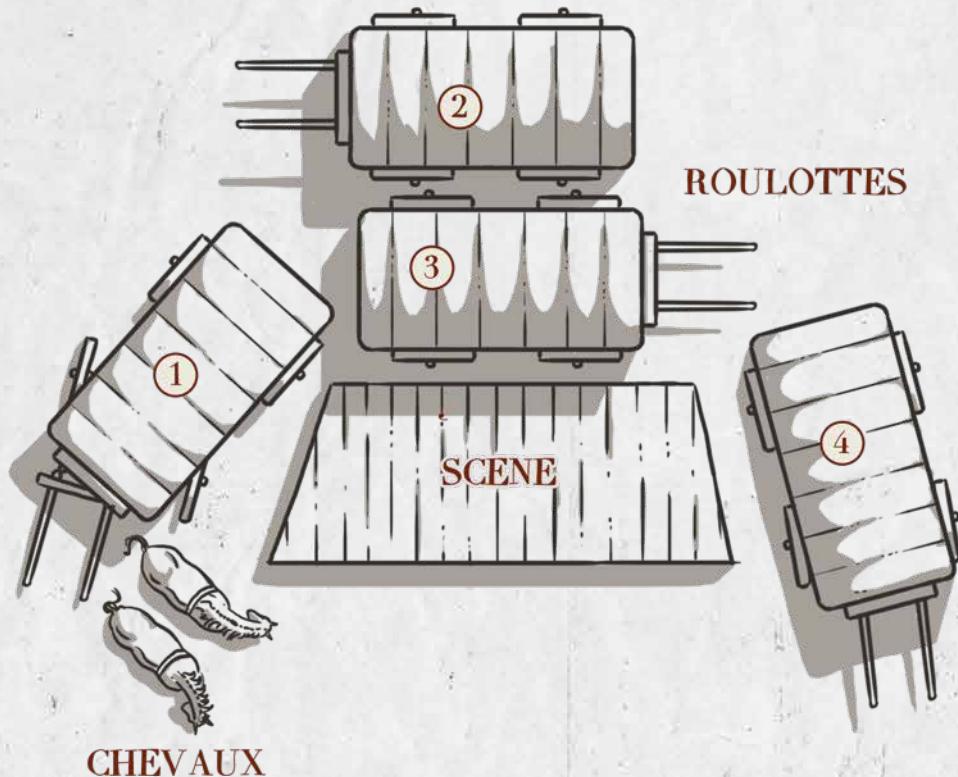
Points d'Armure : 1

Malus au toucher : -4

Attaque : morsure (6 dégâts)

Les shantaks sont des créatures volantes recouvertes d'écailles luisantes. Elles ont une tête chevaline mais un corps proche du dragon.

Aide jeu 14



Torche), il apercevra des formes distordues et horribles, humaines mais grotesques et à la limite de la parodie, des malformés terrifiants. Cette vision l'obligerà à effectuer un test de Santé mentale avec un Avantage.

Une fois la nuit tombée, un battant s'ouvrira dans la roulotte 3, tombant sur la scène, révélant le mystérieux forain. C'est un vieil homme avec une courte barbe pointue et portant une moustache grise, à la peau calleuse et ridée, avec des sourcils broussailleux et des cheveux épars descendant jusqu'au cou. Il a un corps petit et mince, très sec, trapu, et il est bossu. Il est habillé de vieux vêtements sales mais pas déchirés, et porte une longue veste, une écharpe qui traîne par terre, et un vieux haut-de-forme en feutre cabossé.

Lorsqu'il parle, il bouge avec une sorte de grâce surprenante, mais en faisant de temps en temps des grands gestes brusques et en gesticulant avec ses longues mains très fines. Son regard semble fixer chacun à la fois, et ses grands yeux noirs donnent l'impression à celui qu'ils observent, d'être complètement dénudé et examiné.

Il commence par un long discours, dans lequel il dénonce l'imbécilité de la race humaine, et annonce sa destruction prochaine. En plein milieu du discours, il crie : « Et voici sous quelle forme il sera permis aux hommes de survivre ! », puis déclenche un mécanisme qui ouvre les panneaux des roulettes 1 et 4, qui s'abattent sur la scène avec un bruit sourd. Immédiatement surgissent les terribles créatures qu'elles enfermaient.

Ce sont de pitoyables malformations, des horreurs humaines qui beuglent, grognent, gémissent, des monstruosités malformées, qui n'auraient jamais dû naître. Ce spectacle est si atroce qu'il oblige à effectuer un test de Santé

mentale. Le forain, entouré par ses créatures qui rampent, clopinent ou se traînent en fixant la foule de leurs regards furieux et désespérés, continue son discours. Il parle maintenant de la condition humaine après la destruction de leur civilisation, et clame sa triste destinée, réduite à des végétaux humains. Enfin, il entame une sorte de chant, repris par ses créatures, et progressivement par la foule, complètement hypnotisée. Enfin, une sorte de brume sombre semble envelopper la scène, et tout se termine. Lorsque la brume se dissipe, quelques minutes après, elle révèle la scène vide et les panneaux des roulettes à nouveau relevés, tandis que les premiers rayons du soleil apparaissent à l'horizon.

Tout personnage qui aura assisté à la première partie du discours devra effectuer un test de Santé mentale avec un Avantage. Tout personnage qui reste après l'apparition des monstres jusqu'au début du chant devra effectuer un nouveau test de Santé mentale avec un Avantage. Dès le moment où un personnage assiste au début du chant, il est littéralement hypnotisé, et doit rester jusqu'à l'aube. De plus, il doit effectuer un test de Santé mentale avec un Avantage.

Notez que, durant tout le spectacle, les pertes de Santé mentale sont toujours espacées de plus d'une heure, et que les spectateurs ne sentent ni le froid, ni la pluie, ni la fatigue, ni la faim. Enfin, si un personnage a assisté à l'intégralité du spectacle, il devra réussir une Sauvegarde de Charisme, ou rêver de l'évènement et revenir le lendemain. Notez qu'à chaque fois après la première partie, il restera durant tout le spectacle, mais ne fera qu'un test de Santé mentale, avec un Avantage, durant tout le spectacle.



D'autre part, si un personnage décide d'attaquer le forain, reportez-vous à l'**Évènement XIV – L'attaque**.

Évènement XII L'initiation

Cause : cet évènement se déroulera si les personnages acceptent l'initiation du professeur Steelworn.

Lieu : le laboratoire de la propriété du professeur (voir **Aide de jeu 15 p. 79**).

Déroulement : le professeur et son assistant amèneront les personnages dans le laboratoire, où un homme (Thomas Hart) est allongé sur une table avec des fils rattachant son crâne à une immense machine pleine de tuyaux, de rouages, de leviers, de boutons. Au centre, au-dessus de la tête de Hart, trône une sorte de bocal transparent, rempli d'un liquide argenté. Le professeur allume la machine, en expliquant qu'elle permet de lire les rêves, selon le principe de l'onde Hypnos. Son patient pénètre dans le monde inconscient de l'abîme du sommeil, et le professeur veut qu'il s'approche du trapézoèdre qui flotte au loin. Si les personnages montrent leur trapézoèdre, il l'examinera avec curiosité et inquiétude (notez qu'il ne deviendra ni fou, ni absorbé) puis remettra un examen minutieux à plus tard.

Notez aussi que l'expérience se déroule le soir, et qu'il est possible que certains personnages soient au spectacle du forain.

L'expérience se déroulera de la façon suivante : Hart apparaîtra dans le bocal central,

entouré par le décor étrange de l'abîme du sommeil. Il se dirigera vers le trapézoèdre, et passera tous les obstacles (10 au total). Là, on aura une vision terrible : à l'intérieur du trapézoèdre, on voit une foule, avec deux roulettes sur les côtés et des créatures malformées qui rampent par terre. C'est comme si on regardait par les yeux du forain ! Puis, le trapézoèdre bougera, et happera littéralement Hart, le faisant disparaître dans un angle non euclidien. Le professeur expliquera aux personnages que c'est la première fois qu'il laisse Hart approcher du trapézoèdre, tout en vérifiant l'état de Hart, mais celui-ci est mort.

À ce point, chaque personnage devra effectuer un test de Santé mentale avec un Avantage.

Évènement XIII : Le point faible

Cause : l'expérience du professeur Steelworn.

Lieu : le domicile d'un personnage.

Déroulement : un ami d'un personnage (ou un personnage présent au spectacle le soir de l'expérience) aura noté que, à un moment du spectacle, le forain s'est figé durant une minute environ, comme s'il était en transe. Ce moment correspond à celui où Hart est arrivé près du trapézoèdre...



Évènement XIV : L'attaque

Cause : l'aventure arrive théoriquement à son point culminant, et si les personnages ont décidé d'aller attaquer le forain, il vaut mieux qu'ils y aient réfléchi par deux fois. Effectivement, le forain est quasiment invincible, mais il a (bien sûr et heureusement) un point faible : il partage son esprit avec une autre créature : le trapézoèdre situé dans l'abîme du sommeil. Et la créature qui est à la fois le forain et le trapézoèdre ne peut pas faire agir les deux en même temps. De plus, le petit trapézoèdre de l'église du Sinistre Savoir possède certains pouvoirs contre ces créatures. Si les personnages ont (plus ou moins) compris ceci, ils l'attaqueront probablement sur les deux plans. Sinon, vous pouvez extrapoler un autre évènement à partir des données ci-dessous.

Lieu : la place où s'est installé le forain et simultanément l'abîme du sommeil.

Déroulement : lorsque les personnages attaquent le forain, les balles semblent ne pas l'atteindre, les flammes ne le brûlent pas, les armes blanches glissent sur ses habits, et les coups rebondissent sur lui, il s'avère invulnérable. Les créatures que les personnages peuvent conjurer ne l'attaquent pas, mais lui libérera les monstruosités enfermées dans les roulottes, qui se jettent sur les personnages et serviront de rempart au forain.

Le forain, de son côté, restera immobile et fixera un personnage, et essaiera de le transformer en une monstruosité. Il peut utiliser cette Capacité spéciale une fois par round. En cas

d'échec à une Sauvegarde de Charisme, la victime doit effectuer un test de Santé mentale tandis que son corps mute. Lancez 1d12 :

- **1 ou 2** : inversion de deux membres (perte définitive de 5 points en Dextérité).
- **3** : réduction de la taille d'un membre (perte définitive de 3 points de Dextérité).
- **4** : disparition d'un membre (perte définitive de 4 points de Dextérité).
- **5 ou 6** : agrandissement de la taille d'un membre (perte définitive de 3 points de Dextérité).
- **7** : dispersion et multiplication d'organe type œil, bouche, nez (perte définitive de 3 points de Charisme).
- **8 ou 9** : duplication d'un membre (perte définitive de 3 points de Dextérité).
- **10 ou 11 ou 12** : défiguration (calvitie, brûlures, transparence de la peau...) sur tout le corps (perte définitive de 5 points de Charisme).

Dans l'abîme du sommeil, si un personnage veut attaquer le trapézoèdre, une fois qu'il l'a atteint, il doit réussir une Sauvegarde de Charisme. En cas d'échec, il perd temporairement 1d6 points de Charisme. En cas de succès, le trapézoèdre subit 1d6 points de dégâts (il a 25 Points de Vie). Si le personnage arrive à zéro en Charisme, il meurt, et si le trapézoèdre arrive à 0 point de vie, il disparaît.

Notez que la machine du professeur Steelworn permet à un personnage d'entrer dans l'abîme du sommeil sans avoir à échouer une Sauvegarde de Sagesse, et si un personnage n'arrive pas à passer un obstacle, il n'est pas renvoyé mais reste là, il peut continuer son chemin vers l'obstacle suivant après avoir effectué un test de Santé mentale.



Description	DV	PV	MT	Attaques
Homme à la peau transparente, on dirait un écorché vivant.	3	13	-2	Poings (2 dégâts), morsure (2 dégâts)
Homme sans tête, dont le visage est encastré dans la poitrine.	3	15	-2	Poings (2 dégâts) x 2
Homme qui possède deux têtes, deux mains et deux pieds à chaque membre.	3	12	-2	Poings (2 dégâts), Pieds (3 dégâts), Tête (2 dégâts)
Minuscule nain	1	5	0	Morsure (2 dégâts)
Homme rattaché par le flanc à son frère siamois, il a trois jambes, deux bras et une tête collée à l'autre.	3	14	-2	Poings (2 dégâts) x 2, Pieds (3 dégâts) x 2
Homme très grand avec un seul œil au milieu du front.	3	15	0	Poings (6 dégâts)
Tête chauve avec une bouche immense et des minuscules membres qui la portent.	2	10	-1	Morsure (2 dégâts)
Homme au tronc minuscule, mais avec des membres normaux.	2	10	0	Poings (2 dégâts), Pieds (3 dégâts), Tête (3 dégâts)
Amas de jambes, de bras et de têtes qui tournent sur elles-mêmes.	4	20	-3	Poings (2 dégâts) x 4, Pieds (3 dégâts) x 4
Homme désassemblé : bras droit et jambe gauche inversés, tête et bras gauche inversés, œil droit et main gauche inversés.	3	14	-2	Pieds (3 dégâts), Poings (3 dégâts)
Énorme tas de graisse qui se déplace sur un chariot et attaque en se jetant sur quelqu'un.	4	20	-1	Charge (3 dégâts)

L'effet du petit trapézoèdre est simple : il donne un Avantage à toute Sauvegarde de Charisme contre le trapézoèdre. Malgré tout le forain paraît très difficile à vaincre. Mais, si

les personnages l'attaquent simultanément sur les deux plans, sa grande faiblesse se dévoilera. Effectivement, il ne peut faire attaquer ses deux formes en même temps, et il lui faut 1 round de

concentration pour passer d'un plan à l'autre. Or, lorsque son esprit est dans l'abîme du sommeil, le forain devient vulnérable et il n'a qu'un mécanisme de défense. Il annule toute blessure qu'on lui fait, mais ceci coûte au trapézoèdre un Point de Vie. Or, les deux formes puisent leur puissance à la même source... Si le trapézoèdre

arrive à zéro Point de Vie, le forain et le trapézoèdre disparaîtront dans des volutes noires et seules les roulettes vides et les monstruosités resteront. Les chevaux se transformeront en Shantaks et s'envoleront. Si les personnages réussissent à détruire le forain et le trapézoèdre, ils regagnent un niveau de Santé mentale.

Option

Si vous décidez que vos personnages ont réussi trop facilement jusqu'ici l'aventure, ou que vous estimatez l'**Évènement XIV – L'attaque** trop facile, vous pouvez rajouter une difficulté supplémentaire : au moment où l'un des personnages rentre dans l'abîme du sommeil, et avant qu'il ne soit arrivé près du trapézoèdre, une des mystérieuses pannes de secteur pourrait se produire...

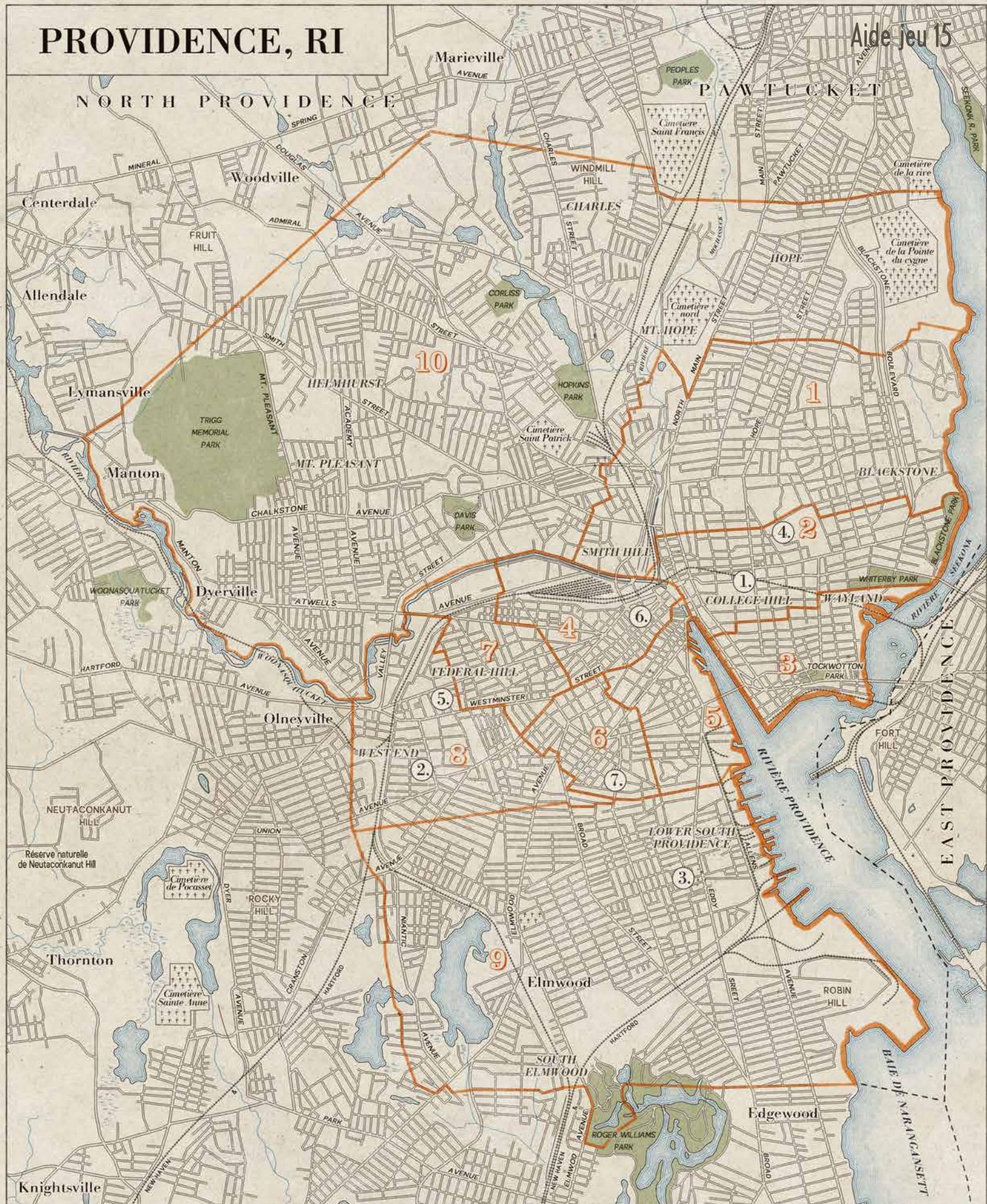
Les dessous de l'histoire

L'église du Sinistre Savoir fut créée par un des avatars les moins puissants de Nyarlathotep, qui se donna le nom de Nye. Il comptait, grâce au trapézoèdre scintillant, ramener un autre avatar, bien plus puissant. Mais il fut détruit lors de l'une de ses propres expériences, surestimant son propre pouvoir et sa secte fut dissoute.

Puis le trapézoèdre fut oublié, et parfois de pauvres malheureux, comme Thomas Hart, le découvraient. Celui-ci enquêtait sur la mort de l'un des membres de la secte, et tomba par hasard sur l'autel creux. Quelque temps après, les étoiles furent en bonne place pour accomplir le projet de Nye, mais personne n'était là pour exposer le trapézoèdre à la lumière. Hart s'évada de l'asile dès que son cerveau torturé comprit la liaison entre la pluie et le trapézoèdre, et ce fut le professeur Steelworn qui le récupéra. Et lorsque le trapézoèdre fut exposé à la lumière, l'avatar qui ne pouvait supporter la lumière, celui qui se montrait sous la forme d'un maléfique forain, répondit à l'appel.

PROVIDENCE, RI

Aide jeu 15



1. Université Brown (*lieu de travail de Steelworn*)
 2. Bibliothèque municipale
 3. Domicile de Steelworn

- 4. Asile d'aliénés St. John
 - 5. Église de Federal Hill
 - 6. Hôtel de ville

- ## 7. Place des forains

0

1 km

L'affaire DELUZE



LA CAMPAGNE INOUBLIABLE
AUX 130 AIDES DE JEU !

www.les12singes.com