

Scénario (Ab)négation

Un scénario apocalyptique par Tristan Lhomme
Merci à Marie et Benjamin Kouppi pour les traductions arabes

Où les investigateurs ont un avant-goût d'une fin des temps... parmi d'autres.

Investigation	1/5
Action	4/5
Exploration	4/5
Interaction	3/5
Mythe	4/5
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	12 à 24 heures
Nombre de joueurs	5 (prétirés)
Époque	1942 de l'Hégire (2506 de notre ère)

À l'affiche

Une horde de sectateurs

Serviteurs de Nyarlathotep.

Le Pharaon de la fin des temps

L'ombre de ce masque de Nyarlathotep plane sur la Grande Égypte.

La Chose qui Hurle au Cœur de la Tempête

L'une des formes monstrueuses de Nyarlathotep.

En quelques mots

Le 12 ramadan 1942 (6 juin 2506), une tempête de sable se forme dans le grand désert libyen. D'un diamètre de plusieurs centaines de kilomètres, cette perturbation aussi violente qu'imprévue engloutit les villes du désert les unes après les autres. Est-ce un accident météorologique ? Le gouvernement de la Grande Égypte a des raisons d'en douter. La région a été l'un des champs de bataille la Longue Guerre contre les sectateurs de Nyarlathotep, qui s'est achevée il y a deux cent cinquante ans. Le haut commandement redoute l'éveil d'une « arme » endormie depuis cette époque, ou pire, le début d'un second conflit. Le 16, une expédition quitte la vallée du Nil, dotée d'une paire d'objectifs officiels (secourir les populations et évaluer la menace), et d'un objectif secret (y mettre un terme grâce à une arme à antimatière). Le scénario commence à l'aube du vendredi 18 lorsque, après deux mille kilomètres de désert, la colonne arrive à portée de ses objectifs.

Implication des investigateurs

Ce scénario est une opération militaire. Les prétirés font partie de l'état-major de l'expédition. Ils ont reçu des ordres, il ne leur reste plus qu'à les exécuter au mieux, en dépit de toutes les catastrophes qui vont s'abattre sur eux.

Ambiance

(Ab)négation est un scénario d'**horreur militaire à grand spectacle** avec des accents **transhumanistes**.

1) **L'horreur militaire** : *L'enfer du devoir* est notre premier angle. Les personnages n'ont pas le choix, ils doivent poursuivre leur mission. Ils se voient offrir plusieurs occasions de renoncer, mais faire demi-tour serait trahir l'humanité tout entière. Assez vite, *l'isolation* s'installe. Elle se marie bien avec *le doute*, qui joue un rôle important vers la fin du scénario. La notion de *décisions difficiles* va de soi : nos héros sont responsables de la vie et de la mort de milliers de gens. Toutes ces thématiques *internes* sont d'abord contrebalancées, puis renforcées par le point n° 2.

2) **À grand spectacle** : À ma gauche, des chars géants à la puissance de feu presque illimitée, des missiles nucléaires *et* une arme à antimatière. À ma droite, des hordes de sectateurs, des centaines

de monstres *et* un avatar de Nyarlathotep. Nous sommes *très* loin de l'habituelle enquête sur les événements étranges survenus dans un cimetière d'Arkham. En réalité, toute cette quinquillerie est un leurre qui vous permet d'exploiter deux thématiques militaires de plus. La première est *l'attrition*, par le biais de la dégradation des conditions extérieures. Au fil de leur progression, ces merveilleuses machines invulnérables se changent peu à peu en cercueils d'acier... La seconde est, tout simplement, *l'adversité*. L'expédition domine les sectateurs dans la première zone, mais dans la troisième, le combat a changé d'échelle.

3) **Le transhumanisme** : La technologie permet aux personnages de posséder des corps robotiques aussi naturellement que vous ou moi montons dans une voiture. Cela devrait enthousiasmer les joueurs, mais cet « atout » devient de moins en moins important au fil de l'aventure.



Investigation	3/5
Action	4/5
Exploration	3/5
Interaction	4/5
Mythe	4/5
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Débutant
Durée estimée	6 à 8 heures
Nombre de joueurs	6 (prêtirés)
Époque	Années 20 (1926)

À l'affiche

Henry Roades

Professeur associé à l'Université Miskatonic, il a conduit il y a quatre mois des fouilles aux alentours de Blackwater Creek. Ayant découvert la grotte contenant les Entrailles de la Terre, il a renvoyé les étudiants pour rester seul avec sa femme Abigail. Il brûlait d'envie d'explorer ce lieu considéré comme sacré. Devenu fou à la suite de la transformation de sa femme, il est désormais prisonnier des frères Carmody, ligoté dans la cave à légumes de leur ferme.

Abigail Roades

Femme du professeur, elle a été victime des Entrailles de la Terre, a fusionné avec elles et n'est plus maintenant qu'un vague souvenir de ce qu'elle était auparavant – elle est la Mère. Quelques moments de lucidité la font hurler d'une terreur qui se répand dans tout le voisinage.

Les frères Carmody

Contrebandiers d'alcool, ils ont été surpris de voir le ruisseau asséché donnant son nom au village se remettre à couler. Ils ont alors détourné cette eau pour alimenter leurs champs de maïs, et l'eau contaminée de la Mère a fait pousser leurs plantes de manière tout à fait outrancière. Ravis de ces récoltes faramineuses, ils produisent désormais un whiskey très frelaté – très contaminé – qui va peut-être infester la région entière.

Professeur Ernest McTavish

Doyen du département d'archéologie de l'Université Miskatonic, il envoie les investigateurs retrouver le couple formé par le professeur Roades et sa femme [option « Université Miskatonic »].

Declan McBride

Trafiquant d'alcool à Boston, il s'interroge depuis quelque temps sur un whiskey en provenance de Blackwater Creek dont la qualité a crû de manière spectaculaire ces derniers temps. Il souhaite en prendre le contrôle et missionne les investigateurs pour cela [option « Contrebandiers d'alcool »].

Scénario

Bienvenue à Blackwater Creek

Un scénario par Scott Dorward

Le plus horrible de tous les spectacles, ce sont ces petites maisons de bois non peintes et éloignées des voies régulièrement empruntées, généralement tassées contre quelque pente herbeuse humide ou appuyées contre quelque affleurement gigantesque de roche. Depuis deux siècles et encore davantage, elles sont restées là, ramassées ou adossées, tandis que les plantes grimpantes rampaient sur elles et que les arbres grossissaient et se propageaient. Elles sont maintenant presque cachées dans des luxuriances anarchiques de vert et des linceuls d'ombre qui les gardent ; mais leurs fenêtres à petits carreaux vous fixent encore d'une manière terrible, comme clignant à travers une stupeur mortelle, qui éloigne la folie en émoussant la mémoire de choses indicibles.

— H. P. Lovecraft, *L'Image dans la maison déserte*

Les investigateurs vont être plongés au plus profond des contrées de la vallée du Miskatonic et devront affronter la découverte récente d'un fragment de Shub-Niggurath, les Entrailles de la Terre, dont le suintement contamine toute la région du petit village de Blackwater Creek.

En quelques mots

Les investigateurs, qu'ils soient contrebandiers d'alcool ou membres de l'Université Miskatonic, doivent se rendre dans un petit village, Blackwater Creek, soit pour obtenir des renseignements sur un whiskey récemment apparu au goût étonnant, soit pour retrouver un professeur d'archéologie et sa femme qui ont mené ces derniers temps des fouilles dans le coin et ne sont pas réapparus. Dans les deux cas, il leur faudra affronter les Entrailles de la Terre.

Implication des investigateurs

Les investigateurs sont soit envoyés par l'Université Miskatonic, soit par Declan McBride, pour se rendre à Blackwater Creek.

Enjeux et récompenses

- Découvrir ce qui est arrivé au couple Roades [option « Université Miskatonic »].
- Découvrir l'origine de l'étrange whiskey en provenance de Blackwater Creek [option « Contrebandiers d'alcool »].
- Réussir à manœuvrer dans un petit village dont l'hostilité habituelle des habitants est décuplée par la maladie qui les ronge depuis la découverte des Entrailles de la Terre.
- Détruire la menace représentée par les Entrailles de la Terre.

Ambiance

Ce scénario est une nouvelle plongée dans l'Amérique profonde, avec regards torves, personnages inquiétants, quelques alliés qu'il faut savoir repérer. Il s'agit d'une mission à la fois de terrain et diplomatique.

Scénario

Collecte manquée

Un scénario par Mike Mason

Les investigateurs, des malfrats de la pègre arkhamite, sont envoyés par leur boss collecter les arriérés d'un voyou indépendant qui n'a pas versé son dû. Il a malheureusement croisé le Mythe sur sa route...



Investigation	4/5
Action	4/5
Exploration	2/5
Interaction	4/5
Mythe	3/5
Style de jeu	Enquête policière
Difficulté	Débutant
Durée estimée	6 à 8 heures
Nombre de joueurs	6 (prétirés)
Époque	Années 20 (1922)

À l'affiche

Mordecai O'Leary

Lieutenant irlando-américain de O'Bannion et boss des investigateurs, il est le responsable du crime dans le quartier du Campus. Ayant gravi les échelons à la dure, il envisage de renverser un jour le grand patron de la pègre d'Arkham. Surnommé « Le Marteau » à cause de l'outil avec lequel il se fait justice, c'est un homme assez impitoyable.

Danny O'Bannion

À la tête du crime organisé d'Arkham mêlant prostitution, jeu, contrebande, etc., il a autrefois évincé son rival, Joe Potrello, et règne désormais sans partage. Mais beaucoup lorgnent sur son poste.

« Sticky Jack » Fulton

Cambrioleur travaillant en indépendant, il doit, lorsqu'il travaille sur le territoire contrôlé par O'Leary, lui verser une part de ses larcins et lui proposer les pièces de choix. Il a du retard ces derniers temps et O'Leary demande aux investigateurs d'aller voir ce qui se passe. Fulton est en fait victime de son dernier cambriolage et de sa curiosité : il a malheureusement examiné les pièces volées avant de les remettre à son commanditaire, ce qui a déclenché l'ouverture d'une porte donnant sur la cour d'Azathoth.

Jacob Smith

Chef charismatique du Temple de l'Espoir, un mouvement religieux récemment installé à Arkham, c'est un adorateur d'Azathoth. Commanditaire du dernier larcin de Sticky Jack, il n'a en fait jamais eu l'intention de le payer, mais envisageait plutôt de le faire exécuter par ses disciples. Mais ces derniers ont découvert le cambrioleur qui venait d'ouvrir le portail vers la cour d'Azathoth et ont été détruits. Jacob Smith attend toujours leur retour et celui des objets convoités. Il commence à s'inquiéter.

En quelques mots

Mordecai O'Leary, l'un des lieutenants de Danny O'Bannion, est responsable du quartier du Campus à Arkham. Un cambrioleur, « Sticky Jack » Fulton, lui verse une part de tout larcin effectué sur son territoire. Pourtant, O'Leary a entendu parler d'un vol d'envergure opéré par Fulton que ce dernier n'a jamais évoqué avec lui. Depuis, le cambrioleur ne donne plus signe de vie...

Implication des investigateurs

Les investigateurs sont envoyés par leur boss, M. O'Leary, pour découvrir pourquoi Sticky Jack ne donne plus signe de vie alors qu'il est en dette envers lui.

Enjeux et récompenses

- Mener l'enquête pour découvrir ce qui est arrivé à Sticky Jack.
- Refermer le portail ouvert sur la cour d'Azathoth.

Collecte manquée est un scénario qui se déroule en 1922 et est destiné à être joué par un maximum de six joueurs, chaque investigateur ayant un historique criminel. À proprement parler, l'action se déroule à Arkham ; toutefois, le gardien peut facilement choisir de transférer ce lieu dans toute autre ville, grande ou moyenne.

Six investigateurs prétirés sont ici fournis, mais si le gardien a l'intention de jouer ce scénario dans le cadre d'une campagne en cours, les investigateurs devraient idéalement avoir certains liens avec le monde criminel d'Arkham, et peut-être même avoir une dette envers Mordecai O'Leary. Le scénario part du principe que les joueurs se servent de ces investigateurs prétirés.

Ce scénario est autonome et ne nécessite pas de posséder un exemplaire des *Terres de Lovecraft - Arkham* paru aux

Éditions Sans-Détour (n° 12, 2010), même si l'utilisation de ce supplément peut s'avérer profitable [NdT : nous avons ajouté entre crochets le n° de certains lieux d'Arkham renvoyant au supplément].

Même s'il y aura sans doute, au cours de cette histoire, un certain nombre de rencontres de combat, le gardien a le pouvoir de maîtriser ces scènes afin d'en limiter le danger pour les investigateurs. Par exemple, il convient de noter que la scène finale peut infliger des pertes très importantes en Santé Mentale, et le gardien peut ainsi souhaiter en limiter l'ampleur si le scénario fait partie d'une campagne plus vaste. Toutefois, si vous avez l'intention de jouer *Collecte manquée* comme un scénario indépendant, et avec les investigateurs prétirés, n'hésitez pas à laisser les dés décider du résultat.

Ambiance

Pour une fois, les investigateurs sont des personnes peu recommandables faisant partie de la pègre arkhamite. Cela va évidemment changer la donne par rapport aux habitudes des joueurs : ils ne seront pas accueillis à bras ouverts dans de nombreux lieux où ils ont pourtant l'habitude d'aller pour obtenir des informations (journaux, Université Miskatonic...). Il va leur falloir jouer serré.



Scénario L'Explorateur assassiné

Un scénario policier par Tristan Lhomme

Où les investigateurs rendent visite à un explorateur qui, après avoir survécu aux pièges de l'Asie et de l'Afrique, succombe aux attentions de ses proches.

Investigation	4/5
Action	1/5
Exploration	2/5
Interaction	4/5
Mythe	0/5
Style de jeu	Enquête policière
Difficulté	Facile
Durée estimée	4 à 6 heures
Nombre de joueurs	2-4
Époque	Années 20

À l'affiche

Sir Wilfrid Townshed

La victime, que même ses amis les plus proches décrivent comme « un beau salaud ».

Janet Townshed

Fille cadette du précédent, adolescente perturbée et meurtrière.

Diana Dayne

Actrice prometteuse, cette jeune femme vindicative orchestre le crime en coulisses.

En quelques mots

Sir Wilfrid Townshed, l'éminent explorateur, rentre tout juste d'une fructueuse expédition. Peu après avoir présenté ses découvertes à ses proches, il est assassiné. Qui a tué Sir Wilfrid, et pourquoi ?

Implication des investigateurs

L'explorateur-aventurier est une figure récurrente des scénarios de *L'Appel de Cthulhu*. Nos héros ont certainement rencontré Sir Wilfrid dans un autre scénario. L'ont-ils croisé sur le terrain, forgeant une belle amitié virile aux confins du monde civilisé ? L'ont-ils consulté comme expert au cours de

l'un de ses séjours à Londres ? Sont-ils, tout simplement, des parents ou des proches ? Ou des journalistes dont Sir Wilfrid souhaite la présence pour s'assurer un minimum de publicité ?

Quoi qu'il en soit, leurs rapports ne sont peut-être pas au beau fixe (voir l'encadré *Laissez parler les p'tits papiers*, page 57).

Enjeux et récompenses

- **Éviter de devenir les premiers suspects.** Ils sont probablement tous innocents, mais les policiers s'engouffrent dans toutes les fausses pistes qui traînent.
- **Découvrir l'assassin.** La principale difficulté de ce scénario est de faire le tri dans les motivations des uns et des autres.
- **Faire justice,** une notion qui peut prendre des formes très diverses. L'enquête montre que Sir Wilfrid était un parfait salaud. D'un autre côté, s'il fallait tuer tous les salauds, le monde se dépeuplerait brutalement...
- Il n'y aura ni gain de SAN, ni augmentation du score de Mythe de Cthulhu dans cette aventure. En revanche, des investigateurs qui démasquent publiquement l'assassin gagnent 1D6 + 2 points de **Crédit**. S'ils décident de garder le silence, ils ne gagnent pas de **Crédit**, mais ils se font des contacts, voire des amis.

Ambiance

Pour une fois, oublions H. P. Lovecraft, ce scénario est placé sous le signe d'Agatha Christie. Un manoir ? Absolument. Un châtelain assassiné ? Évidemment. Tout le monde a des raisons de le tuer ? Cela va de soi. Ce scénario est orienté « ambiance », « discussions » et « déduction ». Il est à déconseiller aux amateurs d'action, de poursuites et de fusillades.

C'est une mise en application des règles de Van Dine, présentées dans l'aide de jeu de la page 83. Il en respecte la plupart, tout en prenant des libertés avec certaines (si vous utilisez la variante « L'assassin est parmi nous » de l'encadré *Laissez parler les p'tits papiers*, page 57, la règle n° 4 est bonne pour la poubelle).

Scénario

La Geste des Pictes

Un scénario par Samuel Tarapacki

Merci aux testeurs : Romuald Calvayrac, Patrice Lassus, Olivier Simmoneau, Nathalie Zema.

Dans l'Écosse du VI^e siècle, les Pictes affrontent les goueules et démêlent les intrigues de mystérieux chantres.

Investigation	2/5
Action	5/5
Exploration	2/5
Interaction	3/5
Mythe	3/5
Style de jeu	Aventure occulte
Difficulté	Confirmé
Durée estimée	6 à 8 heures
Nombre de joueurs	3-4
Époque	L'Écosse du VI ^e siècle

Les protagonistes

Les chantres

Les chantres sont des créatures d'outre-espace qui se cachent de la vue des hommes. Échoués sur Terre, ils ont créé l'augure, l'esclave et les personnages pour les protéger, le temps qu'ils parviennent à soigner leur vaisseau organique pour repartir.

Islwyn, augure picte

L'augure est le seul personnage autorisé à parler aux chantres. C'est par son intermédiaire que les chantres donnent leurs ordres. Il a conscience d'être une créature artificielle et possède quelques pouvoirs magiques suffisants pour terroriser le village de Pictes superstitieux.

Eirian, captive de l'augure

Cette belle jeune fille est également une création des chantres. Elle serait irlandaise et otage pour maintenir un pacte avec sa tribu. Elle est surtout lettrée et consigne en langage oghamique les secrets des chantres.

Les clans rivaux

Plusieurs clans participent à cette aventure (cf. encadré Clans et Factions, page 95). Les personnages devront composer avec les humeurs de chacun et tenter de bâtir une alliance contre leurs ennemis communs : goueules ou Dal Riada.

Les goueules

Les goueules sont les anciens esclaves évadés de l'épave du vaisseau organique des chantres. Elles savent qu'elles sont des créatures imaginées par les chantres. Elles ont dérobé de nombreux secrets et recherchent le moyen de devenir véritablement vivantes. Pour cela, elles explorent les voies de la nécrophagie, de la nécrophilie et tentent d'accaparer du sang royal, qui semble être un puissant composant de sortilège.

Leur nom, mélange de « goules » et de « gueules », est suffisamment évocateur pour que les Pictes sachent à quoi s'en tenir.

En quelques mots

En protégeant le cairn de leur roi défunt, quatre Pictes capturent la reine des goueules. De retour à leur village, ils reçoivent la délégation d'un clan voisin en présence de leur augure. Ils apprennent que les clans réunissent leurs forces pour affronter les Dal Riada, et une mystérieuse secte alliée des goueules.

Mais les créatures attaquent le clan. Elles tuent l'augure, capturent une jeune fille lettrée et s'emparent des parchemins de sa bibliothèque. Les personnages sont alors conviés à rencontrer les chantres, mystérieux bienfaiteurs de la tribu. Puis le clan se met en route pour la rencontre à Brockness.

Sur place, les goueules ont déjà massacré les protagonistes. Mais à la demande des chantres, les derniers Pictes doivent se rendre sur une île afin d'y rechercher le moyen d'anéantir les goueules. Sur place, les quatre personnages découvrent qu'ils sont eux-mêmes des créatures créées par les chantres.

Implication des investigateurs

Ce scénario est conçu pour quatre personnages prêtirés. Il ne peut en être autrement, puisque l'aventure va révéler qu'ils sont en fait des personnages imaginaires, créés sur parchemin par un chantre picte afin d'accomplir ses desseins. Voici ces personnages et la signification de leur nom en langage picte.

- Le maître d'armes se nomme **Gethin** (le Sombre).
- Le forgeron se nomme **Einion** (l'Enclume).
- Le chasseur se nomme **Gawain** (le Faucon blanc).
- L'archer se nomme **Llywelyn** (Serviteur des Dieux). Il peut s'agir d'un personnage féminin.

Chacun d'eux dispose d'un bref historique sur la fiche prêtirée du personnage.

Note au gardien : Les informations historiques sont volontairement réduites. En effet, les personnages sont des créatures imaginaires créées par des chantres. Ces derniers se contentent de dresser un très bref historique, suffisant pour rassurer ces Pictes incultes sur leurs origines. Cette simplicité est cohérente avec l'ambiance brute et primaire recherchée par cette histoire. Mais le fait que les joueurs peuvent trouver ce background un peu léger est déjà un indice vers ce qu'ils doivent découvrir...

Musiques d'ambiance

Pour illustrer musicalement ce scénario, l'auteur vous propose de vous intéresser aux compositions suivantes :

- **Wardruna.** Pratiquement tous les albums de ce groupe d'inspiration nordique.
- **Beowulf.** Bande originale d'Alan Silvestri. Pour conclure votre scénario comme au cinéma, lancer « *A Hero Comes Home* » Track 17 – End Titles, après votre toute dernière scène.

Scénario Lakeview Hotel

Un scénario par Philippe Auribeau, avec l'aide précieuse de Camille Guirou

Où les investigateurs, en séjour dans un hôtel de luxe, sont confrontés au monde des rêves, mais aussi, hélas, au monde réel.

À l'affiche

Jebediah Stare

Le premier occupant blanc de la région est mort depuis plusieurs années après avoir tenté de protéger sa nièce Emma. Mais son existence ne s'est pas arrêtée pour autant. Rêveur chevronné, il règne sur une terre onirique créée pour lui par un dieu très ancien. Malheureusement, depuis sa mort terrestre, son esprit vacille et les événements qui vont se déclencher précipiteront sa fin.

Pan' Iw, l'Octocéphale voilé

Le dieu ancien est méconnu des populations humaines et son influence est surtout tangible dans une petite région désertique, isolée dans les contrées du rêve. Plutôt bienveillant, il a lié une relation privilégiée avec Jebediah Stare dont il matérialise les rêves depuis des années et pour lequel il a créé un monde onirique, Awin-Dezah.

James Stare

Le fils de Jebediah Stare est un homme d'affaires compétent dont la principale décision a été de transformer la demeure de son père en hôtel de luxe.

Edward O'Riodan

Cet Irlandais pure souche est devenu au fil du temps un expert en manipulation politique et autres manigances, qu'il pratique avec classe et sans jamais se salir les mains. Sa seule exception se déroula il y a quatre ans, quand il tua l'oncle récalcitrant de sa future – et adorée – épouse, Emma. Occultiste chevronné, il pense trouver à Lakeview une source de pouvoir immense.

Emma O'Riodan

La nièce de feu Jebediah Stare et femme d'Ed O'Riodan est un être charmant mais rarement torturé par les questions existentielles. Responsable en partie de la mort de son oncle, elle revient sur les lieux du crime avec un naturel désarmant et une bonne humeur proche de l'absurde.

Michael Kelly

Le Boucher de Galway est un révolutionnaire extrême se réclamant de l'IRA, bien que l'Armée républicaine condamne ses excès. Avec ses partisans, il s'est provisoirement exilé aux États-Unis où il se signale régulièrement par des actes de violence et des attentats anti-britanniques. Kelly est un être sanguinaire et incontrôlable, qu'O'Riodan croit, à tort, pouvoir contrôler. L'air pur des montagnes n'arrangera malheureusement pas ses problèmes mentaux.

En quelques mots

Alors qu'ils se trouvent en mission (ou en villégiature) dans un hôtel luxueux implanté au cœur des montagnes Rocheuses, les investigateurs observent plusieurs faits surnaturels qui semblent n'être reliés par aucune forme de cohérence. Tandis que les signes s'intensifient et qu'un climat de peur commence à s'installer, l'irruption d'une troupe de malfrats lourdement armés vient encore ajouter au climat de chaos. Edward O'Riodan, leur meneur, a appris l'existence dans la région d'un passage conduisant directement dans les contrées du rêve et veut à tout prix l'emprunter.

Ce portail existe bel et bien. Il a été créé il y a plusieurs années de cela par l'ancien propriétaire des lieux, un dénommé Jebediah Stare, qui vivait au milieu des Indiens avant la colonisation de l'endroit par les blancs.

Stare était un humaniste, un occultiste et un rêveur, dans les deux sens du terme. Rongé par la culpabilité, il étudia certains ouvrages impies pour finalement contacter un Dieu Très Ancien, Pan' Iw, l'Octocéphale voilé. Cette entité, très méconnue car dénuée de toute envie de persécution ou de destruction de la race humaine – dont l'existence lui semblait insignifiante – répondit au rituel échafaudé par Stare. Liée étroitement aux rêves, elle se prit d'intérêt pour cette étrange créature si débordante d'émotions. Elle donna

alors naissance à une bulle de rêve, un espace vierge, relié au monde réel par un portail magique dont elle confia les clés à Stare.

Ainsi naquit Awin-Dezah, une cité onirique façonnée par l'Octocéphale voilé en accord avec les pensées et désirs de l'humain venu le trouver.

Stare, en ouvrant ce portail, avait pour but de donner aux Indiens mourants ou persécutés par les blancs l'accès aux contrées. De l'autre côté, un refuge, qui prenait la forme d'une cité au milieu du désert les accueillait, un lieu de sérénité, d'abondance et d'entente. Le vieil homme y amenait les Indiens au seuil de la mort, qui rejoignaient ainsi des « terres de chasse » où ils vivraient éternellement.

Stare avait une nièce, Emma Duncan, chanteuse de profession. Cette jeune femme avait eu le malheur d'attirer l'attention d'un truand local de San Francisco, Ed O'Riodan, dit Ed Le Druide, en raison de ses goûts pour les anciennes cérémonies celtes.

Trois ans avant le début de cette aventure, Emma tenta de s'extraire de l'influence d'Ed et se réfugia auprès de son oncle Jebediah. Après quelques mois, les hommes d'O'Riodan retrouvèrent sa trace. Le truand fit irruption et récupéra la jeune fille, malgré la résistance de son oncle. Le malheureux Jebediah y laissa la vie.

Ambiance

Dans un premier temps, il régnera un parfum tout droit venu du Hollywood des années 20. Stars exigeantes et névrosées, domestiques serviles, journalistes et parasites se partageront le décor, tandis que des éléments étranges, distillés au compte-gouttes, commenceront à faire vaciller les certitudes des investigateurs. Ensuite, l'opposition entre le luxe de l'hôtel et la sourde brutalité qui accompagne l'irruption des révolutionnaires sans pitié doit permettre de créer un climat étouffant. Les investigateurs seront coincés dans une vallée enchantée devenue une prison sauvage. Traqués, ils devront engager une course contre la montre.

Finalement, la visite dans les contrées oniriques de l'Octocéphale voilé se révélera tour à tour enchantée et cauchemardesque.



Investigation	4/5
Action	3/5
Exploration	3/5
Interaction	4/5
Mythe	2/5
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	10 à 15 heures
Nombre de joueurs	4-5
Époque	Années 20

À l'affiche

Andreï Ierzoff

Maudit bien intentionné, il apparaît dans les actes I et II.

Igor Loban

Ce chauffeur de taxi dément est le tueur de l'acte I.

Borislav Gourouff

Occultiste et mystique, il fait de son mieux pour lever la malédiction. Il en meurt au cours de l'acte II, avant que les investigateurs aient le temps de le rencontrer.

Marie Maillard

Elle héberge et finance Borislav, qui est le père de sa petite-fille. Sa disparition est le moteur de l'acte II.

Youri et Ivan Gourouff

Les deux fils de Borislav apparaissent dans l'acte III. Dépassés par les événements, ils sont résolus à agir.

George Ierzoff

Serviteur de Sophia, ce n'est pas un sorcier et il n'est même pas fou. Il n'en est pas moins dangereux. Il apparaît dans l'acte III.

Sophia Ierzova

Matriarche immortelle, goule manquée et non morte, elle n'est visible que dans l'acte III.

Scénario

Les Maudits

Проклятые / Proklyatye – Un scénario par Tristan Lhomme

Merci à Benjamin Kouppi pour les traductions russes et à Muriel Beaume pour tout le reste.

Où les investigateurs vivent un roman russe au cœur de Paris.

En quelques mots

La découverte du cadavre d'une jeune femme amorce une enquête qui conduira les investigateurs au cœur d'une malédiction familiale aux origines lointaines, dans le temps comme dans l'espace. Arriveront-ils à la lever, ou finiront-ils dévorés ?

Implication des investigateurs

Ce scénario peut être joué selon plusieurs « points de vue ». Son déroulement restera *grosso modo* identique, mais la nature du groupe aura un impact sur les interactions des personnages avec les témoins et les institutions. Un groupe d'émigrés russes aura sans doute plus de facilité que la police à faire parler des compatriotes, mais risque de ne pas être pris au sérieux par un notaire ou un banquier...

Le groupe peut agir :

- **Officiellement.** L'acte I fonctionne bien dans une optique policière. Les investigateurs remplacent les inspecteurs Janvier et Lévy. Chargés d'enquêter sur le crime, ils vont dérouler l'écheveau petit à petit, jusqu'à basculer dans l'étrange. La principale difficulté consiste à les maintenir sur la piste *après* la conclusion de l'acte I. Logiquement, il vous restera au moins une piste ouverte, celle des clés trouvées en possession du tueur. Au pire, vous pouvez relancer en les chargeant de l'enquête sur la mort du rôdeur dans le bois de Meudon (dans l'acte II).
- **Officieusement.** C'est la solution classique. Les investigateurs sont l'habituel mélange de fouineurs où l'on retrouve détective privé, journalistes et autres mouches du coche. Dans ce cas, quelque chose les intéresse dans le crime de l'acte I. Leur motivation peut être professionnelle (simple à mettre en place pour les journalistes). Elle peut être personnelle (ils ont rencontré la morte au cours de son séjour en France, voire en Russie). Ils peuvent aussi découvrir le

corps, tout simplement. Enfin, le journaliste François Michaud (page 12) se passionne peut-être pour cette histoire au point d'engager des enquêteurs privés à ses frais.

- **De l'intérieur.** Il est possible que les personnages soient des émigrés russes, mandatés par la Fraternelle d'aide aux réfugiés, une association présentée page 16. Une fois la morte identifiée, son responsable, Andreï Ierzoff, décide de tirer l'affaire au clair. Il redoute que le crime ait été commis par quelqu'un qui aurait transité par l'immeuble. Or, ce genre de drame est de nature à remettre en cause la coopération des autorités françaises. Par ailleurs, il n'a pas tellement confiance dans la police. Il redoute que l'inspecteur Janvier n'arrête n'importe quel étranger suspect. Pour ces raisons, Andreï demande à un petit groupe de Russes, fraîchement arrivés en France via la Fraternelle, de mener une enquête discrète. Notez que dans ce cas de figure, les personnages sont eux-mêmes des Maudits. Les joueurs n'en savent rien, ils ont juste conscience que vous infligez une phobie ou un trait de caractère inhabituel à leur investigateur. Ils découvriront ce qui se tapit dans leur arbre généalogique plus tard dans l'aventure.

Notez que le panachage de ces trois motivations est un peu plus difficile que de coutume. Les deux premières se marient aussi bien que d'habitude, mais mélanger des investigateurs « normaux » et des Maudits risque de compliquer le fonctionnement du groupe lors des dernières scènes.

Ambiance

Un ciel bas et lourd, de longues heures de nuit et une malédiction ancestrale qui ruine la vie de braves gens composent la toile de fond d'une histoire très sombre.

• **L'acte I** est une enquête relativement simple, avec un petit côté « Maigret », de la psychologie et peu d'action. Il n'y a pas de fantastique, même si la presse parle du tueur comme d'un « vampire ». Si vous avez besoin d'un fond sonore, procurez-vous quelques chansons « réalistes » de l'époque, par exemple un peu de Fréhel (à défaut, Édith Piaf fait l'affaire).

• **L'acte II** opère un glissement de plus en plus net vers le fantastique. Le vernis de banalité s'écaille. Que se passait-il *Villa Désirée*, pavillon tranquille d'un quartier paisible ? Tâchez de vous procurer quelques chants liturgiques russes pour composer le fond sonore de la dernière scène.

• **L'acte III**, plus ouvert, met les investigateurs en face d'un monstre qui a pris la précaution de s'entourer de « boucliers humains ». Une fois l'enquête terminée, il reste à trouver un moyen de le neutraliser. Les scènes finales pourraient avoir comme fond sonore des morceaux tirés de la BO d'*Hellraiser*...

Enjeux et récompenses

- **Acte I :** Contribuer à résoudre une série de meurtres est un excellent moyen de se faire bien voir des autorités, ce qui peut rapporter des récompenses sociales (1d6 points de **Crédit**, par exemple).
- **Acte II :** Élucider le mystère de la disparition de la famille Maillard rapporte 1d6 points de SAN.
- **Acte III :** Lever la malédiction est un succès important, qui mérite une récompense d'1d10 points de SAN.



12 janvier 1924

LA « BLANCHE MORTE » DE MEUDON



MEUDON. Les récentes inondations ont infligé un très vilain choc à Gustave Lherbier, cultivateur au lieu-dit des Châtaigniers, entre le Bas-Mendon et Sèvres. Son champ, situé en bordure de Seine, a été sous les eaux pendant plusieurs jours. Hier, lorsque la Seine a consenti à regagner son lit, M. Lherbier est venu constater les dégâts. Il a alors découvert le terrible cadeau du fleuve : un cadavre. Nous avons pu l'interroger alors

qu'il était déjà un peu remis du choc. Laissons-lui la parole : « Je ne l'ai pas remarquée tout de suite. C'est quand je me suis approché de la grande haie que j'ai vu qu'il y avait quelque chose de blanc pris dedans. La pauvre fille était tout emberlificotée dans les ronces, même qu'il a fallu que je prête un coupe-coupe aux policiers pour qu'ils la dégagent. Une fois que j'ai été sûr qu'elle était morte, ce n'était pas bien difficile, elle était blanche comme de la neige

et elle ne respirait pas - j'ai fait comme on dit dans les journaux : j'ai touché à rien, et j'ai été prévenir.

« Le plus terrible, c'est quand ils l'ont dégagée. Allongée sur le brancard, toute pâle... Pour sûr, personne n'est jol à regarder après avoir passé du temps dans l'eau, mais je me suis dit qu'elle avait dû être très belle, avant. C'est affreux. Monsieur, vous savez, surtout quand on est père de famille et qu'on pense que ça pourrait être l'une de vos filles... Je vais en faire des cauchemars, c'est sûr. »

Selon nos sources, la police a écarté d'emblée l'hypothèse de l'accident pour s'orienter vers la piste d'un meurtre. L'enquête a été confiée à la brigade criminelle de Paris. Le corps de l'inconnue a été transféré à l'Institut médico-légal pour examen.

— F. Michaud

Document I – Article de journal



Investigation	4/5
Action	3/5
Exploration	2/5
Interaction	4/5
Mythe	3/5
Style de jeu	Investigation occulte
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	4 à 6 heures
Nombre de joueurs	4-5
Époque	Années 20 (France)

À l'affiche

Henri Véran

Serviteur d'Enmoutef, séduit par Nedjémet, il se suicide pour échapper aux deux monstres qui se disputent son âme.

Enmoutef

Sphinx, serviteur de Nyarlathotep.

Robert Chavet

Ancien bras droit de Véran, il reprend les commandes de la secte.

Alexandre Véran

Petit-fils d'Henri Véran. Enmoutef veut qu'il succède à son grand-père.

Nedjémet, alias Léopoldine d'Allengy, alias « Paule »

Sphinge, ennemie d'Enmoutef, elle fait le ménage dans son culte.

Justine Delorme, alias Ankhêsamon

« Prêtresse d'Isis » sans compétences magiques, elle piste Nedjémet et évolue *grosso modo* dans le camp des investigateurs.

Scénario

Muse équivoque aux yeux de sel gemme

Un scénario par Tristan Lhomme

Où les investigateurs s'interposent sans le vouloir entre une chasseresse et ses proies, au risque de perdre leur vie et leur raison pour des gens qui n'en valent pas la peine.

En quelques mots

Henri Véran, un écrivain renommé, se jette dans la Seine en laissant derrière lui un étrange poème d'adieu. C'était un homme respectable, d'âge mûr, pas du tout du genre à se suicider. Mais est-ce bien un suicide ? Et si oui, qu'est-ce qui l'a conduit à commettre l'irréparable ?

Implication des investigateurs

1. Les personnages assistent peut-être au suicide de M. Véran.
 2. Son décès, signalé dans la presse, peut attirer leur attention parce qu'ils le connaissaient... ou parce qu'ils lui voulaient du mal. Véran, occultiste malfaisant, était peut-être déjà dans le collimateur des investigateurs. Quelqu'un a braconné « leur » gibier !
 3. Dans les jours suivant la mort de son frère, Adélaïde Véran peut engager les personnages pour tirer au clair son dernier message.
 4. Les personnages peuvent faire partie de la famille. Henri et Adélaïde avaient deux sœurs, qui pourraient être les mères ou les grands-mères de certains membres du groupe.
 5. Après la lecture du testament, tous les héritiers ont de solides raisons d'engager des enquêteurs.
- L'option que vous retiendrez influera sur le rythme du scénario. En effet, les témoins du suicide ont une petite semaine de plus pour se familiariser avec la famille que des détectives engagés dans l'urgence après l'enterrement. La solution 1 permet de commencer par une scène mémorable, mais impose un tempo moins soutenu. Les solutions 2 et 3 laissent moins de temps. La solution 4 est ajustable selon le degré de proximité du membre de la famille. Quant à la solution 5, elle permet une partie plus courte et plus tendue.

Enjeux et récompenses

- Éclaircir les circonstances de la mort d'Henri Véran est un bon moyen de gagner du **Crédit** ou un peu d'argent.
- Boucler Enmoutef dans sa statue rapporte 1D6 points de SAN, le détruire pour de bon donne 1D10 points de SAN.
- Nedjémet est une alliée dangereuse et imprévisible, mais survivre à ses attentions vaut bien 1D6 points de SAN supplémentaires.

Ambiance

- Commencez doucement, bourgeoisement, puis montez en puissance vite et fort. Empilez les cadavres et les disparitions.
- Ce scénario doit davantage à la littérature populaire française des années 20, Gaston Leroux en tête, qu'à une quelconque orthodoxie cthulhienne. Soyez déments, excessifs... mais restez *cohérents*. N'ayez pas peur d'improviser !
- Méfiez-vous de l'humour ! Dans ce genre d'histoire, le comique de situation n'est jamais très loin, *mais* les morts et le sang sont réels, de pauvres gens risquent d'y laisser leur âme... et les investigateurs courent de vrais dangers.